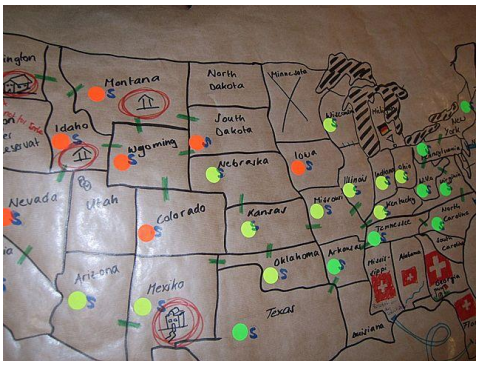
YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Fuchs45

ON
05.11.2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Играта „Лундрун“



Целта е да се придобият колкото се може повече съседни парцели – които да имат възможно най-висока стойност – и в крайна сметка да се разполага с най-много суровини.

Информация за играта

- Възраст: 6–13 години
- Брой участници: минимум 16, 4 клана (групи)
- Терен: гора, ливада; идеално с пътеки
- Ръководители: 4–12 души, в зависимост от броя на участниците
- Продължителност: 2,5 часа

Цел на играта

Целта е да се придобият колкото се може повече съседни парцели земя — с възможно най-висока стойност — и в крайна сметка да се разполага с най-много ресурси.

Подготовка

- Разделете площта на участъци с помощта на лента за отблъскване на птици
- Младежките групи се разделят на 4–7 клана; всеки клан избира име на цвят (Зелените, Кафявите...)
- Подгответе ресурсните пунктове „Станция“ и „Селски офис“

Геймплей

*За да постигне целта си, всеки клан трябва първо да събере ресурси.
Всички кланове се концентрират върху това през първите 20 минути.
*След изтичането на това време всеки клан назначава един кмет.
Този кмет (заедно с лидер на JS) управлява
лагера на клана и неговите ресурси.
*Докато повечето играчи в клана продължават да събират ресурси след първите 20 минути, други (Landrunners) получават достъп до Калифорния.
*Там те проучват различните парцели земя и ги сравняват (цена, качество, близост до други парцели, важни сгради и т.н.).
*След като изберат парцел, те отиват в ШТАБА НА COUNTRY CHEF.
*В ШТАБА НА COUNTRY CHEF трябва да съобщят на вожда и неговия съветник кой парцел желаят да закупят.
*Ако парцелът все още е свободен, те трябва да доставят там необходимите за покупката ресурси. След това ще получите печат върху картата на парцела си и вписване в кадастъра:
Първоначална покупка: син печат „S“ за „Продаден“
Размяна: червен печат „C“ за „Променен“
*Ако парцелът, който кланът желае да купи, вече е закупен от друг клан, те имат две възможности: 1. Или да потърсят друг парцел, или
2. да отидат с покритата си каруца до лагера на съответния клан.
След това договарят нова покупна цена (цена на размяната) с този клан.
*След като двата клана постигнат споразумение, те отиват заедно в ШТАБА и там официализират размяната: червен печат „C“ в кадастъра.

*След като един клан е закупил парцел, той може да построи къща на всеки парцел, като използва допълнителни суровини.
*За да се свържат допълнителни площи, граничещи с този парцел, трябва да се построят пътища. Това обаче може да стане едва след като е построена къща на избран от тях парцел
.

Клановете

- Всички деца се разделят на кланове.
- Важно: Всички групи трябва да са с еднакъв размер и да имат еднакъв брой участници! (по-големи/по-малки участници)
- Всеки клан разполага с покрит вагон и собствено място за лагер.
- Всички вътрешни обсъждания и консултации, както и търговските преговори с други кланове („Обмен/Размяна“), се провеждат в лагера.
- Освен това там се съхраняват всички ресурси на клана.
- Всеки клан има кмет, събирач на ресурси и куриери. Тези роли могат да се разменят между участниците по всяко време по време на играта.

Събиране на ресурси

Събирането на ресурси включва изпълнението на различни задачи.

Задачите са съобразени с конкретния ресурс. Всяка задача трябва да бъде изпълнена два пъти.

- КОЖА: Разпъване на ленено платно (1x = една карта)
- ЕДРИ ЖИВОТНИ: Състезание с покрити каруци (40 сек. = 5 карти / 50 сек. = 4 карти...)
- ПШЕНИЦА: Превоз на мелнични камъни (20 м = 2 карти)
- ДЪРВО: Рязане на дъски (за всяка отрязана дъска = 3 карти)
- ГЛИНА: Издигане на двускатна палатка с 2 брезента (2 мин. = 5 карти / на всеки 20 сек. = 1 карта)
- ТУХЛИ: Носене на камъни (за всеки 1 м = 1 карта)
- РУДА: Удряне с чук (1 удар = 5 карти / 3 сек. = 4 карти / 6 сек. = 3 карти / 9 сек. = 2 карти / 12 сек. = 1 карта)

Напълно възможно е производството на суровини да бъде преустановено поради:

- ПРИРОДНИ БЕДСТВИЯ
- ИНДИАНСКИ НАПАДЕНИЯ
- СТАЧКА
- ПРАЗНИЦИ
- ЗАТВОРЕНО ПО СЛЕДНИТЕ ПРИЧИНИ!
- ЦЪРКОВНА СЛУЖБА

Това може да се използва, например, когато има прекалено много суровини в обращение и т.н.

Парцелите

- На всички парцели от самото начало са присвоени имена на градове.
- Границите между парцелите са обозначени с (жълта) лента за плашило.
- В центъра стои табела с името на парцела.
- Веднага след закупуването на парцел, на първия ред се вписва собственикът на парцела (името на клана).
- Когато парцелът бъде разменен (между два клана), новият собственик (Клан 2) се вписва на втория ред.

Стойност на парцелите:

Цените на парцелите варират. Това зависи от местоположението и характеристиките им. Тези, които се намират в близост до правителствената сграда, жп гарата, банките или важни салони – или тези, които може да съдържат богати минерални залежи – са по-скъпи от останалите.

Преговори за размяна между кланове

- Тези преговори могат да се проведат само когато купувачите пристигнат в лагера на другия клан с покритата си каруца. Едва след като бъде постигнато споразумение относно това кои суровини или парцели земя ще бъдат разменени срещу прехвърлянето на собствеността, страните могат да се отправят заедно към ШТАБА.

- Един парцел може да смени собственика си само веднъж. = червен печат „С“ (променен)

ЦЕНТРАЛЕН ОФИС НА COUNTRY CHEF: (3-HEAD)

- Country Chef: Вписване в кадастъра
- Съветник: Одитна служба
- Касиер: Обмен на стоки/Разпределение на стоки (Къщи и пътеки)

Всички централни подписвания на договори и т.н. се извършват в ЦЕНТРАЛНИЯ ОФИС НА СЕЛСКИЯ ШЕФ. (Той се намира в близост до парцелите, което го прави лесно достъпен от всички къмпинги. Налице е голяма, подробна карта на всички парцели, на която е отбелязано кои парцели са придобити от кой клан (отбележете ги на картата). Като доказателство клановете получават печат („S“ или „C“) както в поземления регистър, така и върху собствената си карта.

Къщи и пътища

Веднага щом даден клан притежава парцел, той може да построи къща – и, ако желае, път. Къщите и пътищата са карти (C6), изобразяващи къща или път. Тези карти се прикрепват към табелата на съответния парцел.

Разходи:

1 къща = 20 строителни камъка / 5 руда / 15 тухли /

1 път = 10 дърва / 12 глави добитък / 5 пшеница /

Къщите и пътищата трябва да бъдат заплатени при селския шеф с помощта на покрития вагон и след това да бъдат транспортирани оттам до съответния парцел.

Краят на играта

Кланът, който е закупил най-много
и е построил къщи и пътища върху тях
. Към това се добавя стойността на всички ресурси в края на определеното време.

Вариации

За управлението на играта могат да се използват различни елементи.

- Пунктовете за събиране на суровини могат временно да бъдат затворени поради описаните по-горе причини.
- Цените на суровините могат да се повишат или понижат (плащате повече или по-малко за същия брой карти със суровини)
- Цените на земите могат да се повишат или понижат (щабквартира на „Country Chef“)

- Цялата игра е достъпна и като „закрита“ версия (Lundrun Game Indoor); в тази версия някои станции за ресурси трябва да бъдат адаптирани. Парцелите не са отбелязани на пода, но са

видими за всички на голяма карта (вижте изображението на корицата).

Цени на земята

Списък с материали
Материали за играта „Lundrungame“

Снимки от Lundrungame (версия на закрито)






Кредити за изображенията и играта
Всички изображения са © Raphi D.; JS Murmeli, регион 45 на Besj

Играта е разработена и тествана от JS Murmeli в рамките на регионален лагер по повод празника Петдесетница в Регион 45

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Стратегия

Възраст
Няма налични данни.

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Материал
Липса

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/igrata-lundrun