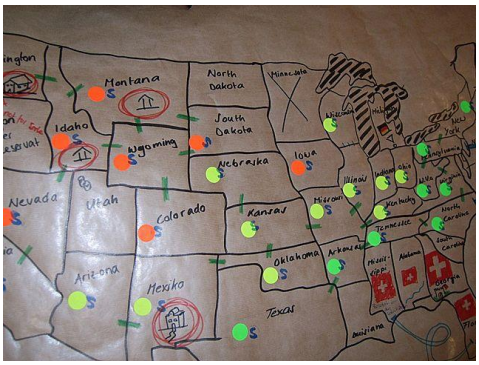
YoungstarsWiki.org

SOUMIS PAR
Fuchs45

ON
05/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jeu Lundrun



L'objectif est d'acquérir le plus grand nombre possible de parcelles contiguës – dont la valeur soit la plus élevée possible – et, au final, de posséder le plus grand nombre de matières premières.

Informations sur le jeu

- Âge : 6 à 13 ans
- Nombre de participants : au moins 16, répartis en 4 clans (groupes)
- Terrain : forêt, prairie ; de préférence avec des sentiers
- Animateurs : 4 à 12 personnes, selon le nombre de participants
- Durée : 2 h 30

Objectif du jeu

Le but est d'acquérir autant de parcelles de terrain contiguës que possible — celles ayant la plus grande valeur possible — et, au final, de disposer du plus grand nombre de ressources.

Préparation

- Divisez la zone en parcelles à l'aide de ruban anti-oiseaux
- Les groupes de jeunes sont répartis en 4 à 7 clans ; chaque clan choisit un nom de couleur (Greenhorns, Brownies...)
- Mettez en place les points de ressources « Station » et « Bureau régional »

Gameplay

*Pour atteindre l'objectif, chaque clan doit d'abord collecter des ressources.
Tous les clans se concentrent sur cette tâche pendant les 20 premières minutes.
*Une fois ce délai écoulé, chaque clan désigne un maire.
Ce maire (en collaboration avec un chef JS) gère le
campement du clan et ses ressources.
*Alors que la plupart des joueurs du clan continuent à collecter des ressources après les 20 premières minutes,
d'autres (les Landrunners) accèdent à la Californie.
*Là-bas, ils explorent les différentes parcelles de terrain et les comparent (prix, qualité, proximité d'autres parcelles, bâtiments importants, etc.).
*Une fois qu'ils ont choisi une parcelle, ils se rendent au QUARTIER GÉNÉRAL DU CHEF DE PAYS.
*Au QUARTIER GÉNÉRAL DU CHEF DE PAYS, ils doivent indiquer au chef et à son conseiller quelle parcelle ils souhaitent acheter.
*Si celle-ci est encore disponible, ils doivent y livrer les ressources nécessaires à l'achat. Vous recevrez alors un tampon sur votre carte des parcelles et une inscription au cadastre :
Achat initial : tampon bleu « S » pour « Vendu »
Échange : tampon rouge « C » pour « Changé »
*Si la parcelle que le clan souhaite acheter a déjà été acquise par un autre clan, deux options s'offrent à lui : 1. Soit il cherche une autre parcelle, soit
2. il se rend avec son chariot bâché au campement du clan concerné.
Il négocie alors un nouveau prix d'achat (prix d'échange) avec ce clan.
*Une fois que les deux clans sont parvenus à un accord, ils se rendent ensemble au QUARTIER GÉNÉRAL pour officialiser l'échange : un cachet rouge « C » est apposé au cadastre.

*Une fois qu'un clan a acheté une parcelle de terrain, il peut y construire une maison sur chaque parcelle en utilisant des matières premières supplémentaires.
*Pour relier des zones supplémentaires adjacentes à cette parcelle, il faut construire des routes.
Cependant, cela ne peut se faire qu'après la construction d'une maison sur une parcelle de son choix
.

Les clans

- Tous les enfants sont répartis en clans.
- Important : tous les groupes doivent être de taille égale et compter le même nombre de participants ! (participants plus âgés / plus jeunes)
- Chaque clan dispose d'un chariot couvert et de son propre emplacement de camping.
- Toutes les discussions et consultations internes, ainsi que les négociations commerciales avec les autres clans (« Échange/Transaction »), ont lieu au campement.
- De plus, toutes les ressources du clan y sont stockées.
- Chaque clan dispose d'un chef, d'un collecteur de ressources et de coursiers. Ces rôles peuvent être échangés entre les participants à tout moment pendant le jeu.

Collecte de ressources

La collecte de ressources implique de réaliser diverses tâches.

Ces tâches sont adaptées à chaque ressource. Chaque tâche doit être effectuée deux fois.

- CUIR : Tendre un drap de lin (1x = une carte)
- BÉTAIL : Course de chariots bâchés (40 s = 5 cartes / 50 s = 4 cartes...)
- BLÉ : Transport de meules (20 m = 2 cartes)
- BOIS : Sciage de planches (par planche sciée = 3 cartes)
- ARGILE : Monter une tente à pignon avec 2 bâches (2 min = 5 cartes / toutes les 20 sec = 1 carte)
- BRICKS : Transport de pierres (par mètre = 1 carte)
- MINERAI : Martelage (1 coup = 5 cartes / 3 s = 4 cartes / 6 s = 3 cartes / 9 s = 2 cartes / 12 s = 1 carte)

Il est tout à fait possible que la production de matières premières soit suspendue en raison de :

- CATASTROPHES NATURELLES
- RAIDS INDIENS
- GRÈVE
- JOURS FÉRIÉS
- FERMÉ POUR LES RAISONS SUIVANTES !
- OFFICE RELIGIEUX

Cette option peut être utilisée, par exemple, lorsqu'il y a trop de matières premières en circulation, etc.

Les parcelles

- Dès le départ, toutes les parcelles se voient attribuer des noms de villes.
- Les limites entre les parcelles sont délimitées par du ruban de signalisation (jaune).
- Au centre se trouve un panneau indiquant le nom de la parcelle.
- Dès qu'une parcelle est achetée, le nom du propriétaire (nom du clan) est inscrit sur la première ligne.
- Lorsqu'une parcelle est échangée (entre deux clans), le nouveau propriétaire (Clan 2) est inscrit sur la deuxième ligne.

Valeurs des parcelles :

Le prix des parcelles varie. Il dépend de leur emplacement et de leurs caractéristiques. Celles situées à proximité du bâtiment administratif, de la gare, des banques ou des saloons importants — ou celles susceptibles de receler de riches gisements minéraux — sont plus chères que les autres.

Négociations d'échange entre clans

- Ces négociations ne peuvent avoir lieu que lorsque les acheteurs arrivent au campement de l'autre clan à bord de leur chariot couvert. Ce n'est qu'après s'être mis d'accord sur les matières premières ou les parcelles de terrain qui seront échangées contre le transfert de propriété que les parties peuvent se rendre ensemble au QUARTIER GÉNÉRAL.

- Une parcelle de terrain ne peut changer de mains qu'une seule fois. = tampon rouge « C » (Changé)

SIÈGE SOCIAL DE COUNTRY CHEF : (3-HEAD)

- Country Chef : inscription au registre foncier
- Conseiller : Bureau d'audit
- Trésorier : Échange et distribution de biens (logements et chemins)

Toutes les signatures de contrats centraux, etc., ont lieu au SIÈGE DU CHEF DE PAYS. (Il est situé près des parcelles de terrain, ce qui le rend facilement accessible depuis tous les emplacements de camping. Une grande carte détaillée de toutes les parcelles y est disponible, sur laquelle est indiqué quelles parcelles sont acquises par quel clan (à marquer sur la carte). À titre de preuve, les clans reçoivent un cachet (« S » ou « C ») à la fois au cadastre et sur leur propre carte.

Maisons et routes

Dès qu'un clan possède une parcelle de terrain, il peut y construire une maison et, s'il le souhaite, une route. Les maisons et les routes sont des cartes (C6) représentant respectivement une maison ou une route. Ces cartes sont placées sur le panneau de la parcelle concernée.

Coûts :

1 maison = 20 pierres de construction / 5 minerais / 15 briques /

1 route = 10 bois / 12 têtes de bétail / 5 blé /

Les maisons et les routes doivent être payées chez le chef de canton à l'aide du chariot couvert, puis transportées de là vers la parcelle correspondante.

Fin de la partie

Le clan qui a acheté le plus de terrains
et y a construit des maisons et des routes
. À cela s'ajoute la valeur de toutes les ressources à la fin du délai imparti.

Variantes

Divers éléments peuvent être utilisés pour contrôler le jeu.

- Les points de collecte des matières premières peuvent être temporairement fermés pour les raisons décrites ci-dessus.
- Les prix des matières premières peuvent augmenter ou baisser (vous payez plus ou moins cher pour le même nombre de cartes de matières premières)
- Les prix des terrains peuvent augmenter ou diminuer (siège social de Country Chef)

- Le jeu complet est également disponible en version « d'intérieur » (Lundrun Game Indoor) ; dans cette version, certaines stations de ressources doivent être adaptées. Les parcelles de terrain ne sont pas marquées au sol, mais sont visibles par tous sur une grande carte (voir l'image de

couverture).

Prix des terrains

Liste des matériaux

Matériel de Lundrungame

Photos du Lundrungame (version en salle)






Crédits images et jeux

Toutes les images sont © Raphi D. ; JS Murmeli, Besj Région 45

Le jeu a été développé et testé par JS Murmeli dans le cadre d'un camp régional de la Pentecôte organisé dans la région 45

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Stratégie

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Matériau
Aucun

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/jeu-lundrun