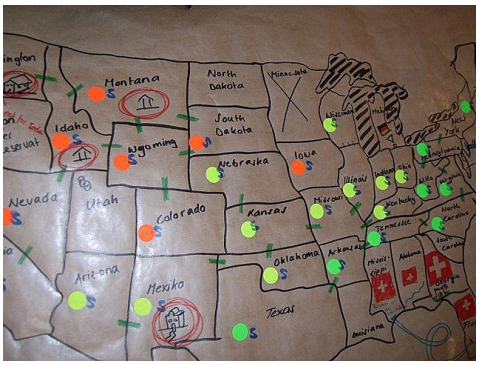
BEKÜLDŐ
Fuchs45

ON
2011.11.05

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Lundrun játék



A cél az, hogy minél több, egymás mellett fekvő telket – amelyek értéke a lehető legmagasabb – megszerezzünk, és végül a legtöbb nyersanyaggal rendelkezzünk.

A játék adatai

- Korosztály: 6–13 év
- Résztvevők száma: legalább 16 fő, 4 klán (csoport)
- Terep: erdő, rét; ideális esetben ösvényekkel
- Vezetők: 4–12 fő, a résztvevők számától függően
- Időtartam: 2,5 óra

A játék célja

A cél az, hogy a lehető legtöbb egymással szomszédos telket szerezzünk meg – amelyek értéke a lehető legmagasabb –, és végül a legtöbb erőforrással rendelkezzünk.

Előkészítés

- A területet madárriasztó szalaggal parcellákra osztjuk
- Az ifjúsági csoportokat 4–7 klánra osztjuk; minden klán kiválaszt egy színnevet (Greenhorns, Brownies...)
- Állítsák fel az „Állomás” és a „Vidéki Iroda” erőforrás-állomásokat

Játékmenet

*A cél eléréséhez minden klánnak először erőforrásokat kell gyűjtenie.
Az első 20 percben minden klán erre koncentrál.
*Ezen idő letelte után minden klán kinevez egy polgármestert.
Ez a polgármester (a JS-vezetővel együtt) irányítja a
klán táborhelyét és erőforrásait.
*Míg a klán legtöbb játékosa az első 20 perc letelte után is folytatja az erőforrások gyűjtését, mások (a Landrunners) beléphetnek Kaliforniába.
*Ott felderítik a különböző telkeket, és összehasonlítják őket (ár, minőség, más telkekhez való közelség, fontos épületek stb.).
*Miután kiválasztottak egy telket, a COUNTRY CHEF FŐPARANCSNOKSÁGHOZ mennek.
*A COUNTRY CHEF FŐPARANCSNOKSÁGON közölniük kell a főnökkel és tanácsadójával, melyik telket kívánják megvásárolni.
*Ha a telek még elérhető, ott át kell adniuk a vásárláshoz szükséges erőforrásokat. Ezután pecsétet kapnak a telektérképükre, és bejegyzést a telekkönyvbe:
Első vásárlás: Kék „S” pecsét („Sold” – eladva)
Csere: Piros „C” pecsét („Changed” – cserélve)
*Ha a klán által megvásárolni kívánt telket már egy másik klán megvásárolta, két lehetőségük van: 1. Vagy keresnek egy másik telket, vagy
2. fedett szekérrel elmennek az érintett klán táborhelyére.
Ezután új vételárat (csereárat) tárgyalnak ki azzal a klánnal.
*Miután a két klán megegyezett, együtt mennek a FŐPARANCSNOKSÁGRA, és ott hivatalossá teszik a cserét: egy piros „C” bélyegzővel a földhivatalban.

*Miután egy klán megvásárolt egy telket, minden telken házat építhet további nyersanyagok felhasználásával.
*Ahhoz, hogy a telekhez szomszédos további területeket csatlakoztassanak, utakat kell építeni. Ez azonban csak akkor lehetséges, ha már épült ház a választott telken
.

A klánok

- Minden gyermeket klánokba osztunk.
- Fontos: Minden csoportnak azonos méretűnek kell lennie, és azonos számú résztvevővel kell rendelkeznie! (idősebb/fiatalabb résztvevők)
- Minden klánnak van egy fedett szekere és saját táborhelye.
- Minden belső megbeszélés és konzultáció, valamint a többi klánnal folytatott kereskedelmi tárgyalások („Csere/Váltás”) a táborhelyen zajlanak.
- Ezenkívül a klán összes erőforrását is ott tárolják.
- Minden klánnak van polgármestere, erőforrás-gyűjtője és futárjai. Ezeket a szerepeket a játék során bármikor felcserélhetik a résztvevők.

Erőforrások gyűjtése

Az erőforrások gyűjtése különböző feladatok elvégzését jelenti.

A feladatok az adott erőforráshoz igazodnak. Minden feladatot kétszer kell elvégezni.

- BŐR: Lenvászon kifeszítése (1x = egy kártya)

- SZARVASMARHA: Fedett szekérverseny (40 másodperc = 5 kártya / 50 másodperc = 4 kártya...)
- BÚZA: Malomkövek szállítása (20 m = 2 kártya)
- FA: Deszkák fűrészelése (minden fűrészelt darab = 3 kártya)
- AGYAG: Gable sátor felállítása 2 ponyvával (2 perc = 5 kártya / minden 20 másodperc = 1 kártya)
- TÉGLÁK: Kőhordás (minden 1 m = 1 kártya)
- ÉCSTÖMEG: Kalapálás (1 ütés = 5 kártya / 3 másodperc = 4 kártya / 6 másodperc = 3 kártya / 9 másodperc = 2 kártya / 12 másodperc = 1 kártya)

Teljesen elképzelhető, hogy a nyersanyag-termelés a következő okok miatt szünetelhet:

- TERMÉSZETI KATASZTRÓFÁK
- INDIÁN TÁMADÁSOK
- SZTRÁJK
- ÜNNEPEK
- A KÖVETKEZŐ OKOK MIATT ZÁRVA!
- ISTENTISZTELET

Ez például akkor használható, ha túl sok nyersanyag van forgalomban, stb.

A telkek

- Minden telekhez a kezdetektől fogva városnevet rendeltek.
- A telkek közötti határokat (sárga) madárijesztő szalaggal jelölik.
- A telek közepén egy tábla áll, amelyen a telek neve szerepel.
- Amint egy telket megvásárolnak, a telek tulajdonosát (klánnevet) az első sorba írják.
- Ha egy telket cserélnek (két klán között), az új tulajdonos (2. klán) nevét a második sorba írják be.

A telkek értéke:

A telkek ára eltérő. Ez a helyszínüktől és jellemzőiktől függ. Azok a telkek, amelyek a kormányépület, a vasútállomás, a bankok vagy fontos kocsmák közelében találhatók – vagy amelyek gazdag ásványi kincseket rejthetnek –, drágábbak, mint a többi.

Tárgyalások a klánok között

- Ezek a tárgyalások csak akkor zajlhatnak le, ha a vevők fedett szekérrel megérkeznek a másik klán táborhelyére. Csak miután megegyezés született arról, hogy mely nyersanyagokat vagy telkeket cserélnek el a tulajdonjog átruházásáért cserébe, a felek együtt indulhatnak el a FŐPARANCSNOKSÁG felé.

- Egy telek csak egyszer cserélhet gazdát. = piros „C” (Changed) bélyegző

COUNTRY CHEF KÖZPONT: (3-HEAD)

- Country Chef: Földhivatali bejegyzés
- Tanácsadó: Számvevőszék

- Kincstárnok: Árucsere/Áruelosztás (házak és utak)

Minden központi szerződéskötés stb. az ORSZÁGVEZETŐ FŐPARANCSNOKSÁGÁN történik. (A főparancsnokság a telkek közelében található, így minden kempingből könnyen megközelíthető. Van egy nagy, részletes térkép az összes telekről, amelyen fel van tüntetve, hogy melyik klán melyik telket szerezte meg (jelöljék be a térképen). Bizonyítékként a klánok pecsétet („S” vagy „C”) kapnak mind a földhivatalban, mind a saját térképükön.

Házak és utak

Amint egy klán birtokol egy telket, házat építhet – és, ha kívánja, utat is. A házak és utak olyan kártyák (C6), amelyek egy házat vagy egy utat ábrázolnak. Ezeket a kártyákat a megfelelő telek jelzőjéhez kell rögzíteni.

Költségek:

1 ház = 20 építőkő / 5 érc / 15 tégla /

1 út = 10 fa / 12 állat / 5 búza /

A házak és utak költségeit a Country Chefnél kell kifizetni a fedett szekér segítségével, majd onnan el kell szállítani a megfelelő telekre.

A játék vége

Az a klán, amelyik a legtöbbet vásárolt
és házakat és utakat épített rajtuk
. Ehhez hozzáadódik az összes erőforrás értéke a határidő lejártával.

Változatok

A játék irányításához különböző elemek használhatók.

- A nyersanyag-gyűjtőpontok a fent leírt okok miatt ideiglenesen bezáródhatnak.
- A nyersanyagárak emelkedhetnek vagy csökkenhetnek (ugyanannyi nyersanyagkártyáért többet vagy kevesebbet fizetsz)
- A telkek ára emelkedhet vagy csökkenhet (Országos Séf Központ)

- A játék teljes változata „beltéri” változatban is elérhető (Lundrun Game Indoor); ebben a változatban bizonyos erőforrás-állomásokat módosítani kell. A telkek nincsenek a padlóra jelölve, hanem egy nagy térképen mindenki számára láthatók (lásd a borítóképet).

Földárak

Anyagjegyzék

Lundrungame anyagok

Képek a Lundrungame-ről (beltéri változat)









Képek és játékok forrásai

Minden kép © Raphi D.; JS Murmeli, Besj 45. régió

A játékot JS Murmeli fejlesztette és tesztelte a 45. régióban megrendezett regionális pünkösdi tábor keretében

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Stratégia

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Anyag
Nincs

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/lundrun-jatek