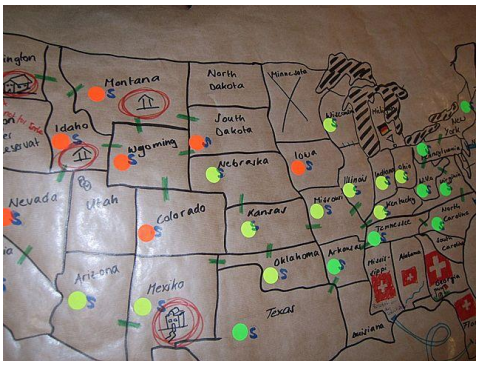
PATEIKĖ
Fuchs45

ON
2011-11-05

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

„Lundrun“ žaidimas



Tikslas – įsigyti kuo daugiau vienas šalia kito esančių sklypų, kurių vertė būtų kuo didesnė, ir galiausiai turėti kuo daugiau žaliavų.

Žaidimo informacija

- Amžius: 6–13 metų
- Dalyvių skaičius: ne mažiau kaip 16, 4 klanai (grupės)
- Teritorija: miškas, pieva; geriausia, jei yra takai
- Vadovai: 4–12 žmonių, priklausomai nuo dalyvių skaičiaus
- Trukmė: 2,5 valandos

Žaidimo tikslas

Tikslas – įsigyti kuo daugiau gretimų žemės sklypų, kurių vertė būtų kuo didesnė, ir galiausiai turėti kuo daugiau išteklių.

Pasirengimas

- Padalinkite teritoriją į sklypus, naudodami paukščių atbaidymo juostą
- Jaunimo grupės suskirstomos į 4–7 klanus; kiekvienas klanas pasirenka spalvos pavadinimą („Greenhorns“, „Brownies“...)
- Įrengti išteklių stoteles „Stotis“ ir „Kaimo biuras“

Žaidimo eiga

*Norėdamas pasiekti tikslą, kiekvienas klanas pirmiausia turi surinkti išteklių.
Pirmąsias 20 minučių visi klanai sutelkia dėmesį į tai.
*Pasibaigus šiam laikui, kiekvienas klanas paskiria vieną merą.
Šis meras (kartu su JS vadovu) valdo
klano stovyklą ir jos išteklius.
*Nors dauguma klano žaidėjų po pirmųjų 20 minučių toliau renka išteklius,
kiti (žemės ieškotojai) gauna prieigą prie Kalifornijos.
*Ten jie tyrinėja įvairius žemės sklypus ir juos lygina (kaina, kokybė, artumas kitiems sklypams, svarbūs pastatai ir pan.).
*Kai jie nusprendžia, kurį sklypą nori įsigyti, jie eina į „COUNTRY CHEF“ BŪSTINĘ.
*„COUNTRY CHEF“ BŪSTINĖJE jie privalo pranešti vadui ir jo patarėjui, kurį sklypą nori įsigyti.
*Jei sklypas vis dar laisvas, jie turi ten pristatyti pirkimui reikalingus išteklius. Tada jūsų sklypo žemėlapyje bus uždėtas antspaudas, o žemės registre – įrašas:
Pirminis pirkimas: mėlynas „S“ antspaudas, reiškiantis „Parduota“
Mainai: raudonas „C“ antspaudas, reiškiantis „Pakeista“
*Jei sklypą, kurį klanas nori įsigyti, jau yra įsigijęs kitas klanas, jie turi dvi galimybes: 1. Ieškoti kito sklypo arba
2. nuvykti dengtu vežimu į atitinkamo klano stovyklą.
Tada jie derasi su tuo klanu dėl naujos pirkimo kainos (mainų kainos).
*Kai abu klanai susitaria, jie kartu vyksta į BŪSTINĘ ir ten oficialiai įformina mainus: žemės registre įrašomas raudonas „C“ spaudas.

*Klanui įsigijus žemės sklypą, jis gali kiekviename sklype pastatyti namą, naudodamas papildomas žaliavas.
*Norint prijungti papildomas teritorijas, besiribojančias su šiuo sklypu, reikia nutiesti kelius. Tačiau tai galima padaryti tik po to, kai pasirinktame sklype bus pastatytas namas
.

Klanai

- Visi vaikai suskirstomi į klanus.
- Svarbu: visos grupės turi būti vienodo dydžio ir turėti vienodą dalyvių skaičių! (vyresni/jaunesni dalyviai)
- Kiekvienas klanas turi dengtą vežimą ir savo stovyklavietę.
- Visos vidinės diskusijos ir konsultacijos, taip pat prekybos derybos su kitais klanais („Mainai/Keitimas“) vyksta stovykloje.
- Be to, ten saugomi visi klano ištekliai.
- Kiekvienas klanas turi merą, išteklių rinkėją ir žvalgus. Šios pareigos žaidimo metu bet kuriuo metu gali būti keičiamos tarp dalyvių.

Išteklių rinkimas

Išteklių rinkimas apima įvairių užduočių atlikimą.

Užduotys pritaikytos konkrečiam ištekliui. Kiekvieną užduotį reikia atlikti du kartus.

- ODA: Lino lakšto ištempimas (1 kartas = viena kortelė)
- GALVĖJAI: Dengto vežimo lenktynės (40 sek. = 5 kortelės / 50 sek. = 4 kortelės...)

- KVIEČIAI: Malūnų akmenų gabenimas (20 m = 2 kortelės)
- MEDŽIA: Pjauti lentas (už kiekvieną nupjautą lentą = 3 kortelės)
- MOLIS: Dviem brezentais dengtos dvišlaičios palapinės pastatymas (2 min. = 5 kortelės / kas 20 sek. = 1 kortelė)
- PLAČIAI: Akmenų nešimas (už kiekvieną 1 m = 1 kortelė)
- RUDA: Kalimas (1 smūgis = 5 kortelės / 3 s = 4 kortelės / 6 s = 3 kortelės / 9 s = 2 kortelės / 12 s = 1 kortelė)

Gali visiškai nutikti, kad žaliavų gavyba bus sustabdyta dėl:

- STICHINIŲ NELAIMIŲ
- INDIANŲ IŠPUOLIAI
- STREIKĄ
- ŠVENTĖS
- UŽDARYTA DĖL ŠIŲ PRIEŽASČIŲ!
- BAŽNYČIOS MIŠIOS

Tai gali būti naudojama, pavyzdžiui, kai apyvartoje yra per daug žaliavų ir pan.

Sklypai

- Visiems sklypams nuo pat pradžių priskiriami miestų pavadinimai.
- Sklypų ribos pažymėtos (geltona) juosta.
- Sklypo centre stovi ženklas su sklypo pavadinimu.
- Kai sklypas įsigyjamas, pirmoje eilutėje įrašomas sklypo savininkas (klano pavadinimas).
- Kai sklypas keičiamas (tarp dviejų klanų), antroje eilutėje įrašomas naujasis savininkas (Klanas 2).

Sklypų vertės:

Sklypų kainos skiriasi. Tai priklauso nuo jų vietos ir savybių. Sklypai, esantys netoli vyriausybės pastato, geležinkelio stoties, bankų ar svarbių salūnų, arba tie, kuriuose gali būti gausių naudingųjų iškasenų telkinių, yra brangesni už kitus.

Derybos tarp klanų dėl mainų

- Šios derybos gali vykti tik tada, kai pirkėjai atvyksta į kito klano stovyklą savo dengtu vežimu. Tik pasiekus susitarimą dėl to, kokios žaliavos ar žemės sklypai bus mainomi už nuosavybės perdavimą, šalys gali kartu vykti į BŪSTINĘ.
- Žemės sklypas gali būti perleistas tik vieną kartą. = raudonas spaudas „C“ (Perleistas)

„COUNTRY CHEF“ PAGRINDINĖ BŪSTINĖ: (3-HEAD)

- „Country Chef“: įrašas nekilnojamojo turto registre
- Patarėjas: Audito tarnyba
- Iždininkas: Prekių mainai / prekių paskirstymas (namai ir takai)

Visi pagrindiniai sutarčių pasirašymai ir pan. vyksta ŠALIES VADOVO BŪSTINĖJE. (Ji įsikūrusi netoli žemės sklypų, todėl lengvai pasiekiama iš visų stovyklaviečių. Yra didelis, išsamus visų sklypų žemėlapis, kuriame pažymėta, kuriuos sklypus įsigijo kuris klanas (pažymėkite juos žemėlapyje). Kaip įrodymą klanai gauna antspaudą („S“ arba „C“) tiek žemės registre, tiek savo žemėlapyje.

Namai ir keliai

Kai tik klanas įsigyja žemės sklypą, jis gali pastatyti namą ir, jei nori, nutiesti kelią. Namai ir keliai – tai kortelės (C6), kuriose pavaizduotas namas arba kelias. Šios kortelės pritvirtinamos prie atitinkamo sklypo ženklo.

Išlaidos:

1 namas = 20 statybinių akmenų / 5 rūdos / 15 plytų /

1 kelias = 10 medienos / 12 galvijų / 5 kviečių /

Už namus ir kelius reikia sumokėti „Country Chef’s“ naudojant dengtą vežimą, o po to juos iš ten nugabenti į atitinkamą sklypą.

Žaidimo pabaiga

Klanas, kuris įsigijo daugiausia
ir ant jų pastatė namus bei kelius
. Prie to pridedama visų išteklių vertė pasibaigus laiko limitui.

Variantai

Žaidimui valdyti galima naudoti įvairius elementus.

- Žaliavų surinkimo punktai gali būti laikinai uždaryti dėl aukščiau aprašytų priežasčių.
- Žaliavų kainos gali kilti arba kristi (už tą patį žaliavų kortelių skaičių mokėsite daugiau arba mažiau)
- Žemės kainos gali pakilti arba nukristi („Country Chef“ būstinė)

- Visas žaidimas taip pat yra prieinamas kaip „vidaus“ versija („Lundrun Game Indoor“); šioje versijoje tam tikros išteklių stotys turi būti pritaikytos. Žemės sklypai nėra pažymėti ant grindų, bet visiems matomi dideliame žemėlapyje (žr. viršelio paveikslėlį).

Žemės kainos

Medžiagų sąrašas

„Lundrungame“ medžiagos

Nuotraukos iš „Lundrungame“ (uždarų patalpų versija)






Vaizdų ir žaidimų autoriai

Visos nuotraukos yra © Raphi D.; JS Murmeli, Besj Region 45

Žaidimą sukūrė ir išbandė JS Murmeli, dalyvaujant regioninėje Sekminių stovykloje 45 regione

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Strategija

Amžius
Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Medžiaga
Nėra

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Medžiaga