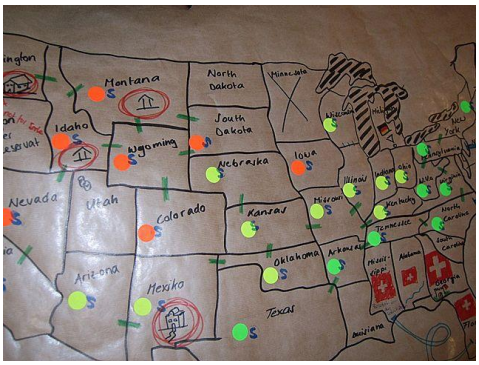
WYSŁANE PRZEZ
Fuchs45

ON
05.11.2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gra Lundrun



Celem jest nabycie jak największej liczby przylegających do siebie działek – o jak najwyższej wartości – oraz posiadanie na koniec jak największej ilości surowców.

Informacje o grze

- Wiek: 6–13 lat
- Liczba uczestników: co najmniej 16, 4 klany (grupy)
- Teren: las, łąka; najlepiej z ścieżkami
- Opiekunowie: 4–12 osób, w zależności od liczby uczestników
- Czas trwania: 2,5 godziny

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby przylegających do siebie działek – o jak najwyższej wartości – i ostatecznie zgromadzenie jak największej ilości zasobów.

Przygotowanie

- Podziel teren na działki za pomocą taśmy odstraszającej ptaki
- Grupy młodzieżowe dzielą się na 4–7 klanów; każdy klan wybiera nazwę koloru (Greenhorns, Brownies...)
- Przygotuj punkty zasobów „Stacja” i „Biuro regionalne”

Rozgrywka

*Aby osiągnąć cel, każdy klan musi najpierw zgromadzić zasoby.
Wszystkie klany skupiają się na tym przez pierwsze 20 minut.
*Po upływie tego czasu każdy klan wyznacza jednego burmistrza.
Ten burmistrz (wraz z przywódcą JS) zarządza
obozowiskiem klanu i jego zasobami.
*Podczas gdy większość graczy z klanu po upływie pierwszych 20 minut kontynuuje zbieranie zasobów,
inni (tzw. Landrunners) uzyskują dostęp do Kalifornii.
*Tam badają różne działki i porównują je (pod kątem ceny, jakości, odległości od innych działek, ważnych budynków itp.).
*Po wybraniu działki udają się do KWATERY GŁÓWNEJ COUNTRY CHEF.
*W KWATERZE GŁÓWNEJ COUNTRY CHEF muszą poinformować wodza i jego doradcę, którą działkę chcą nabyć.
*Jeśli działka jest nadal dostępna, muszą tam dostarczyć zasoby wymagane do zakupu. Otrzymają wówczas pieczęć na mapie działki oraz wpis do rejestru gruntów:
Pierwszy zakup: niebieska pieczęć „S” oznaczająca „Sprzedane”
Wymiana: czerwona pieczęć „C” oznaczająca „Zmienione”
*Jeśli działka, którą klan chce kupić, została już nabyta przez inny klan, mają dwie możliwości: 1. Albo szukają innej działki, albo
2. udają się swoim krytym wozem do obozowiska danego klanu.
Następnie negocjuje z tym klanem nową cenę zakupu (cenę wymiany).
*Gdy oba klany osiągną porozumienie, udają się razem do KWATERY GŁÓWNEJ i tam oficjalnie formalizują wymianę: czerwona pieczęć „C” w rejestrze gruntów.

*Gdy klan zakupi działkę, może na każdej z nich wybudować dom, wykorzystując dodatkowe surowce.
*Aby połączyć dodatkowe obszary przylegające do tej działki, należy wybudować drogi. Można to jednak zrobić dopiero po wybudowaniu domu na wybranej przez klan działce
.

Klany

- Wszystkie dzieci są podzielone na klany.
- Ważne: Wszystkie grupy muszą być tej samej wielkości i liczyć taką samą liczbę uczestników! (starsi/młodsi uczestnicy)
- Każdy klan dysponuje krytym wagonem i własnym miejscem obozowym.
- Wszystkie wewnętrzne dyskusje i narady, a także negocjacje handlowe z innymi klanami („Wymiana/Zmiana”) odbywają się na terenie obozowiska.
- Ponadto przechowywane są tam wszystkie zasoby klanu.
- Każdy klan ma sołtysa, zbieracza zasobów oraz zwiadowców. Role te mogą być dowolnie zamieniane między uczestnikami w dowolnym momencie gry.

Zbieranie zasobów

Zbieranie zasobów wymaga wykonania różnych zadań.

Zadania są dostosowane do konkretnego surowca. Każde zadanie należy wykonać dwukrotnie.

- SKÓRA: Rozciąganie lnianego prześcieradła (1x = jedna karta)

- BYDŁO: Wyścig krytych wozów (40 sek. = 5 kart / 50 sek. = 4 karty...)
- PSZENICA: Transport kamieni młyńskich (20 m = 2 karty)
- DREWNO: Piłowanie desek (za każdą wypiłowaną deskę = 3 karty)
- GLINA: Rozstawianie namiotu dwuspadowego z 2 plandekami (2 min = 5 kart / co 20 sek. = 1 karta)
- CEGŁY: Przenoszenie kamieni (za każdy 1 m = 1 karta)
- RUDA: Uderzanie młotkiem (1 uderzenie = 5 kart / 3 s = 4 karty / 6 s = 3 karty / 9 s = 2 karty / 12 s = 1 karta)

Jest całkowicie możliwe, że produkcja surowców zostanie wstrzymana z powodu:

- KLĘSK NATURY
- NAJAZDÓW INDIAŃSKICH
- STRAJKU
- ŚWIĘTA
- ZAMKNIĘTE Z NASTĘPUJĄCYCH PRZYCZYN!
- NABOŻEŃSTWO

Można to wykorzystać na przykład wtedy, gdy w obiegu znajduje się zbyt dużo surowców itp.

Działki

- Wszystkie działki od samego początku mają przypisane nazwy miast.
- Granice między działkami są oznaczone (żółtą) taśmą ostrzegawczą.
- W centrum znajduje się tabliczka z nazwą działki.
- Gdy tylko działka zostanie zakupiona, w pierwszym wierszu wpisuje się właściciela działki (nazwę klanu).
- W przypadku wymiany działki (między dwoma klanami) w drugim wierszu wpisuje się nowego właściciela (Klan 2).

Wartości nieruchomości:

Ceny działek są zróżnicowane. Zależy to od ich lokalizacji i cech charakterystycznych. Działki położone w pobliżu budynku rządowego, dworca kolejowego, banków lub ważnych saloonów – lub te, które mogą zawierać bogate złoża minerałów – są droższe od pozostałych.

Negocjacje dotyczące wymiany między klanami

- Negocjacje te mogą się odbyć wyłącznie wtedy, gdy nabywcy przybędą do obozowiska drugiego klanu w swoim krytym wozie. Dopiero po osiągnięciu porozumienia co do tego, jakie surowce lub działki zostaną przekazane w zamian za przeniesienie własności, strony mogą wspólnie udać się do KWATERY GŁÓWNEJ.

- Działka może zmienić właściciela tylko raz. = czerwona pieczęć „C” (zmieniona)

CENTRALA COUNTRY CHEF: (3-HEAD)

- Country Chef: wpis w rejestrze gruntów
- Doradca: Biuro audytowe
- Skarbnik: Giełda towarowa/Dystrybucja towarów (domy i ścieżki)

Wszystkie centralne podpisywania umów itp. odbywają się w SIEDZIBIE GŁÓWNEJ SZEFA KRAJU. (Znajduje się ona w pobliżu działek, dzięki czemu jest łatwo dostępna ze wszystkich kempingów. Znajduje się tam duża, szczegółowa mapa wszystkich działek, na której zaznaczono, które działki zostały nabyte przez poszczególne klany (należy je zaznaczyć na mapie). Jako dowód klany otrzymują pieczęć („S” lub „C”) zarówno w rejestrze gruntów, jak i na własnej mapie.

Domy i drogi

Gdy tylko klan stanie się właścicielem działki, może na niej wybudować dom – a jeśli zechce, również drogę. Domy i drogi to karty (C6) przedstawiające dom lub drogę. Karty te przykłada się do tabliczki działki na odpowiedniej działce.

Koszty:

1 dom = 20 kamieni budowlanych / 5 rudy / 15 cegieł /

1 droga = 10 drewna / 12 sztuk bydła / 5 pszenicy /

Za domy i drogi należy zapłacić u szefa kraju, korzystając z krytego wozu, a następnie przetransportować je stamtąd na odpowiednią działkę.

Koniec gry

Klan, który nabył najwięcej
i wybudował na nich domy oraz drogi
. Do tego dodaje się wartość wszystkich zasobów na koniec wyznaczonego czasu.

Warianty

Do sterowania grą można wykorzystać różne elementy.

- Punkty zbierania surowców mogą być tymczasowo zamknięte z powodów opisanych powyżej.
- Ceny surowców mogą wzrosnąć lub spaść (za tę samą liczbę kart surowców płacisz więcej lub mniej)
- Ceny działek mogą wzrosnąć lub spaść (siedziba Country Chef)

- Cała gra jest również dostępna w wersji „wewnętrznej” (Lundrun Game Indoor); w tej wersji należy dostosować niektóre stacje zasobów. Działki nie są zaznaczone na podłodze, ale są widoczne dla wszystkich na dużej mapie (patrz zdjęcie na okładce).

Ceny gruntów

Wykaz materiałów

Materiały do gry „Lundrungame”

Zdjęcia z Lundrungame (wersja halowa)









Źródła zdjęć i gier

Wszystkie grafiki są objęte prawami autorskimi © Raphi D.; JS Murmeli, Region Besj 45

Gra została opracowana i przetestowana przez JS Murmeli w ramach regionalnego obozu zielonoświątkowego w Regionie 45

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Strategia

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Materiał
Brak

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/gra-lundrun