# **Spel**

|  |
| --- |
| **Titel Activiteit: De KLJ Grondstoffenstrijd** |

Dit spel is gebaseerd op het bordspel ‘Catan’. Per leeftijdsgroep wordt er een aanpassing aan het spel gedaan.

# **Leeftijdsgroep -9**

|  |  |
| --- | --- |
| **Doel:** zo een groot mogelijke stad maken doormiddel van kaartjes te zoeken | |
| **Thema:** Catan | **Leeftijdsgroep:** -9 |
| **Duur:** +-3u | **Aantal deelnemers:** |
| **Locatie:** plein | **Aantal begeleiding:** minstens 3 |
| **Materiaallijst:**   * Tovenaarskaarten * Brief van de koning * Grondstofkaarten * Kaart – plattegrond * Legende * Verkleedkleren – tovenaar, markt … | **Taakverdeling:**   * Tovenaar * Markt * Iemand die gaat verstoppen |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tijd** | **Actie** |
|  | **Klaarzetten en voorbereiden**  Kaartjes afdrukken + kaartjes verstoppen -> bijlage 1  Verkleden in het thema  Blad op tafel leggen in het midden van het plein -> bijlage 2  Blad met een legende ophangen -> bijlage 3  Extra materiaal klaarzetten |
|  | **Verloop van het spel**  **(onthaal leden in groep, groepsindeling, speluitleg, extra spelelementen, speleinde…)**  **Onthaal**: zelf in te vullen  **Groepsindeling**:   * 2-3 groepen (tenzij je echt een grote afdeling bent, speel je best met 4-5 groepen) * Elke groep krijgt een kleur   **Speluitleg**   * De leiding heeft een brief ontvangen van de koning van Catan, hij vraagt om hulp want zijn stad wordt vernield door de vijand. Hij heeft extra hulp nodig om straten en huizen opnieuw te bouwen. Deze nacht is hij langs geweest bij jullie en heeft hij allemaal kaartjes verstopt. Jullie moeten die gaan zoeken en dan kan je daar iets mee komen kopen op de markt. * Hier is een lijst van wat je kan kopen. Je kan hier straten en huizen mee bouwen. Je mag wel enkel een huis bouwen op een straat die van jouw team is. Er staat ook iets speciaals op, namelijk een tovenaarskaart. Dit kan iets goeds zijn of iets slechts, de tovenaar is de enige die dat kan zeggen. * Bedenk jullie eigen strategie en bouwen maar! Veel succes!   **Extra spelelementen**   * De tovenaar (mag zelf kiezen welk kaartje hij gebruikt) (kan rondwandelen, en dus van plaats verwisselen om het soms iets moeilijker te maken) * Oeps een bom! Je mag nu 5 min niet meer meedoen * Joepie! Je mag een straat bouwen zonder te betalen * Wow! Jij mag iemand kiezen van een ander team, die persoon moet nu 5 min geblinddoekt verder zoeken * Tijd voor pauze! We spelen vlaggenroof * Rotte eieren * Trefbal – red jouw koning * Tik tak boem * Oh nee dit kaartje! Nu moet er iemand in jouw team 5 min achteruitlopen maar jij mag dat niet zijn * Whoepsie, jouw team moet nu eerst gezamenlijk tot 10 tellen voor jullie verder mogen doen * Topper! Jij mag een ander team kiezen, ze moeten nu eerst 5 verschillende dieren zoeken voor ze mogen verder zoeken * … * De markt * Straat = 1 boom + 1 steen * Huis = 1 boom + 1 steen + 1 graan + 1 schaap * Tovenaarskaart = 2 schaap + 2 erts * Aanduiden op de kaart => met stiften de straat aanduiden op de kaart, een grote bol is een huis -> in de kleur van de teams * Iemand die heel de tijd de kaarten gaat opnieuw verstoppen   **Speleinde**   * De groep die de meeste straten en huizen heeft kunnen bouwen, is de winnaar   Een straat is 1 punt en een huis 2 punten. |

# **Leeftijdsgroep -12**

|  |  |
| --- | --- |
| **Doel:** zo een groot mogelijke stad maken | |
| **Thema:** Catan | **Leeftijdsgroep:** -12 |
| **Duur:** +-3u | **Aantal deelnemers:** |
| **Locatie:** plein | **Aantal begeleiding:** minstens 3 |
| **Materiaallijst:**   * Tovenaarskaarten * Brief van de koning * Grondstofkaarten * Kaart – plattegrond * Legende * Kwartetvoorwerpen: (3 tot 4 kwartetten per grondstof) 🡪 kies je eigen voorwerpen * Kegels * Bal * Stiften * Blinddoek * Verkleedkleren – tovenaar, markt … * Materiaal voor kwartetten | **Taakverdeling:**   * Tovenaar * Markt * Iemand die gaat verstoppen |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tijd** | **Actie** |
|  | **Klaarzetten en voorbereiden**  Kaartjes afdrukken + kaartjes verstoppen -> bijlage 1  Verkleden in het thema  Blad op tafel leggen in het midden van het plein -> bijlage 2  Blad met een legende ophangen -> bijlage 3  Extra materiaal klaarzetten  Cirkel met materiaal in klaarleggen |
|  | **Verloop van het spel  (onthaal leden in groep, groepsindeling, speluitleg, extra spelelementen, speleinde…)**  **Onthaal**: zelf in te vullen  **Groepsindeling**:   * 3-4 groepen * Elke groep krijgt een kleur   **Speluitleg**   * De leiding heeft een brief ontvangen van de koning van Catan, hij vraagt om hulp want zijn stad wordt vernield door de vijand. Hij heeft extra hulp nodig om straten en huizen opnieuw te bouwen. In het midden van het plein is er een cirkel afgebakend waar allerlei materiaal in ligt (in paren van 4: bv. 4 tennisballen, 4 kegels, 4 sjaaltjes…). Na het startsein mogen spelers naar de middencirkel lopen om materiaal te pakken (max 1 voorwerp per persoon per keer). De bedoeling is om kwartetten te maken met deze voorwerpen. Elk materiaal staat voor een bepaalde grondstof: bv. tennisbal = schaap, kegels = bomen, sjaaltjes = steen…). * Als een groep een kwartet heeft, geven ze dit af aan de leiding op de markt. Ze krijgen hiervoor in ruil een kaartje van die grondstof. Als alle voorwerpen uit de cirkel op zijn mag je ook naar andere teams hun kampen gaan om daar voorwerpen te stelen. * Als ze onderweg spelers van het andere team tegenkomen, mogen ze elkaar tikken. Ze spelen dan blad-steen-schaar. De verliezer moet terug naar zijn kamp lopen en als ze een kaartje van een grondstof of een voorwerp bij hebben, moeten ze ook eentje afgeven. * Met de verzamelde grondstoffenkaartjes kan je dan iets kopen op de markt. Hier is een lijst van wat je kan kopen. Je kan hier straten en huizen mee bouwen. Je mag wel enkel een huis bouwen op een straat die van jouw team is. Er staat ook iets speciaals op, namelijk een tovenaarskaart. Dit kan iets goeds zijn of iets slechts, de tovenaar is de enige die dat kan zeggen. * Bedenk jullie eigen strategie en bouwen maar! Veel succes!   **Extra spelelementen**   * De tovenaar (mag zelf kiezen welk kaartje hij gebruikt) (kan rondwandelen, en dus van plaats verwisselen om het soms iets moeilijker te maken) * Oeps een bom! Je mag nu 5 min niet meer meedoen * Joepie! Je mag een straat bouwen zonder te betalen * Wow! Jij mag iemand kiezen van een ander team, die persoon moet nu 5 min geblinddoekt verder zoeken * Tijd voor pauze! We spelen vlaggenroof * Rotte eieren * Trefbal – red jouw koning * Tik tak boem * Oh nee dit kaartje! Nu moet er iemand in jouw team 5 min achteruitlopen maar jij mag dat niet zijn * Whoepsie, jouw team moet nu eerst gezamenlijk tot 10 tellen voor jullie verder mogen doen * Topper! Jij mag een ander team kiezen, ze moeten nu eerst 5 verschillende dieren zoeken voor ze mogen verder zoeken * … * De markt * Straat = 1 boom + 1 steen * Huis = 1 boom + 1 steen + 1 graan + 1 schaap * Tovenaarskaart = 2 schaap + 2 erts * Aanduiden op de kaart => met stiften de straat aanduiden op de kaart, een grote bol is een huis -> in de kleur van de teams   **Speleinde**   * De groep die de meeste straten en huizen heeft kunnen bouwen, is de winnaar   Een straat is 1 punt en een huis 2 punten. |

# **Leeftijdsgroep +12**

|  |  |
| --- | --- |
| **Doel:** zo een groot mogelijke stad maken | |
| **Thema:** Catan | **Leeftijdsgroep:** +12 |
| **Duur:** +-3u | **Aantal deelnemers:** |
| **Locatie:** plein | **Aantal begeleiding:** minstens 4 |
| **Materiaallijst:**   * Ontwikkelingskaarten * Brief van de koning * Grondstofkaarten * Kaart – plattegrond * Legende * Kwartetvoorwerpen: (3 tot 4 kwartetten per grondstof) 🡪 kies je eigen voorwerpen * Kegels * Bal * Stiften * Blinddoek * Verkleedkleren – boeman, markt … * Materiaal voor kwartetten * Dobbelsteen (grondstoffen i.p.v. cijfers: bv. 1 = schaap, 2 = steen, 3 = graan, 4 = erts, 5 = boom, 6 = niks) | **Taakverdeling:**   * Tovenaar * Markt * Iemand die gaat verstoppen |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tijd** | **Actie** |
|  | **Verloop van het spel  (onthaal leden in groep, groepsindeling, speluitleg, extra spelelementen, speleinde…)**  **Onthaal**: zelf in te vullen  **Groepsindeling**:   1. 3-4 groepen 2. Elke groep krijgt een kleur   **Speluitleg**   * De leiding heeft een brief ontvangen van de koning van Catan, hij vraagt om hulp want zijn stad wordt vernield door de vijand. Hij heeft extra hulp nodig om straten en huizen opnieuw te bouwen. In het midden van het plein is er een cirkel afgebakend waar allerlei materiaal in ligt (in paren van 4: bv. 4 tennisballen, 4 kegels, 4 sjaaltjes…). Na het startsein mogen spelers naar de middencirkel lopen om materiaal te pakken (max 1 voorwerp per persoon per keer). De bedoeling is om kwartetten te maken met deze voorwerpen. Elk materiaal staat voor een bepaalde grondstof: bv. tennisbal = schaap, kegels = bomen, sjaaltjes = steen…). * Als een groep een kwartet heeft, geven ze dit af aan de leiding op de markt. Ze krijgen hiervoor in ruil een kaartje van die grondstof. Als alle voorwerpen uit de cirkel op zijn mag je ook naar andere teams hun kampen gaan om daar voorwerpen te stelen. * Als ze onderweg spelers van het andere team tegenkomen, mogen ze elkaar tikken. Ze spelen dan blad-steen-schaar. De verliezer moet terug naar zijn kamp lopen en als ze een kaartje van een grondstof of een voorwerp bij hebben, moeten ze ook eentje afgeven. * Met de verzamelde grondstoffenkaartjes kan je dan iets kopen op de markt. Hier is een lijst van wat je kan kopen. Je kan hier straten en huizen mee bouwen. Je mag wel enkel een huis bouwen op een straat die van jouw team is. Er staat ook iets speciaals op, namelijk een ontwikkelingskaart. Een ontwikkelingskaart brengt steeds iets positiefs mee voor jouw team. * Maar tijdens dit spel loopt er ook een boeman rond (iemand van de leiding). Deze gaat beurtelings langs bij elk kamp. De boeman gooit met een dobbelsteen: dat bepaalt wat ze moeten afgeven. Als er bv. schaap gedobbeld wordt, moeten ze al hun schapenkaartjes afgeven. * Bedenk jullie eigen strategie en bouwen maar! Veel succes!   **Extra spelelementen**   1. De boeman (gaat rond bij alle kampen) 🡪 kies als leiding zelf hoeveel tijd je hiertussen laat 2. De markt  * Straat = 1 boom + 1 steen * Huis = 1 boom + 1 steen + 1 graan + 1 schaap * Ontwikkelingskaart = 2 schaap + 2 erts * Aanduiden op de kaart => met stiften de straat aanduiden op de kaart, een grote bol is een huis -> in de kleur van de teams  1. Ontwikkelingskaarten  * Boeman 1x tegenhouden * 1 keer maar 3 materialen nodig hebben i.p.v. 4 om kaartje te krijgen * Gratis 2 straten leggen * Naar keuze kaartje van de bank krijgen * Gratis kaartje trekken bij een ander team * Overwinningspunt * …   **Speleinde**   1. De groep die de meeste straten en huizen heeft kunnen bouwen, is de winnaar  * Een straat is 1 punt en een huis 2 punten. |

# **Leeftijdsgroep +14**

|  |  |
| --- | --- |
| **Doel:** zo een groot mogelijke stad maken | |
| **Thema:** Catan | **Leeftijdsgroep:** +14 |
| **Duur:** +-3u | **Aantal deelnemers:** |
| **Locatie:** plein | **Aantal begeleiding:** 4**-**5 |
| **Materiaallijst:**   * Ontwikkelingskaarten * Brief van de koning * Grondstofkaarten * Kaart – plattegrond * Legende * Kwartetvoorwerpen: (3 tot 4 kwartetten per grondstof) 🡪 kies je eigen voorwerpen * Kegels * Bal * Stiften * Blinddoek * Verkleedkleren – boeman, markt … * Materiaal voor kwartetten * Dobbelsteen (grondstoffen i.p.v. cijfers: bv. 1 = schaap, 2 = steen, 3 = graan, 4 = erts, 5 = boom, 6 = niks) * Verdriedubbelplaats | **Taakverdeling:**   * Tovenaar * Markt * Iemand die gaat verstoppen * Verdriedubbelplaats |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tijd** | **Actie** |
|  | **Verloop van het spel  (onthaal leden in groep, groepsindeling, speluitleg, extra spelelementen, speleinde…)**  **Onthaal**: zelf in te vullen  **Groepsindeling**:   1. 3-4 groepen 2. Elke groep krijgt een kleur   **Speluitleg**   * De leiding heeft een brief ontvangen van de koning van Catan, hij vraagt om hulp want zijn stad wordt vernield door de vijand. Hij heeft extra hulp nodig om straten en huizen opnieuw te bouwen. In het midden van het plein is er een cirkel afgebakend waar allerlei materiaal in ligt (in paren van 4: bv. 4 tennisballen, 4 kegels, 4 sjaaltjes…). Na het startsein mogen spelers naar de middencirkel lopen om materiaal te pakken (max 1 voorwerp per persoon per keer). De bedoeling is om kwartetten te maken met deze voorwerpen. Elk materiaal staat voor een bepaalde grondstof: bv. tennisbal = schaap, kegels = bomen, sjaaltjes = steen…). * Als een groep een kwartet heeft, geven ze dit af aan de leiding op de markt. Ze krijgen hiervoor in ruil een kaartje van die grondstof. Als alle voorwerpen uit de cirkel op zijn mag je ook naar andere teams hun kampen gaan om daar voorwerpen te stelen. * Als ze onderweg spelers van het andere team tegenkomen, mogen ze elkaar tikken. Ze spelen dan blad-steen-schaar. De verliezer moet terug naar zijn kamp lopen en als ze een kaartje van een grondstof of een voorwerp bij hebben, moeten ze ook eentje afgeven. * Met de verzamelde grondstoffenkaartjes kan je dan iets kopen op de markt. Hier is een lijst van wat je kan kopen. Je kan hier straten en huizen mee bouwen. Je mag wel enkel een huis bouwen op een straat die van jouw team is. Er staat ook iets speciaals op, namelijk een ontwikkelingskaart. Een ontwikkelingskaart brengt steeds iets positiefs mee voor jouw team. * Maar tijdens dit spel loopt er ook een boeman rond (iemand van de leiding). Deze gaat beurtelings langs bij elk kamp. De boeman gooit met een dobbelsteen: dat bepaalt wat ze moeten afgeven. Als er bv. schaap gedobbeld wordt, moeten ze al hun schapenkaartjes afgeven. Tijdens het spel kan je ook plaatsen waar je grondstoffen kan vermenigvuldigen. Deze plaatsen noemen het graanveld, de schapenweide, de steengroeve, de ertsenmijn en het bos. Als je 3 kaartjes van eenzelfde grondstof afgeeft en op deze manier investeert, krijg je die na een halfuurtje verdriedubbeld terug. Als het spel ten einde loopt en er liggen nog dingen te groeien, zijn ze die kwijt. Elk team mag maar maximum 2 plaatsen tegelijkertijd in gebruik nemen. * Bedenk jullie eigen strategie en bouwen maar! Veel succes!   **Extra spelelementen**   1. De boeman (gaat rond bij alle kampen) 🡪 kies als leiding zelf hoeveel tijd je hiertussen laat 2. De markt  * Straat = 1 boom + 1 steen * Huis = 1 boom + 1 steen + 1 graan + 1 schaap * Ontwikkelingskaart = 2 schaap + 2 erts * Aanduiden op de kaart => met stiften de straat aanduiden op de kaart, een grote bol is een huis -> in de kleur van de teams  1. Ontwikkelingskaarten  * Boeman 1x tegenhouden * 1 keer maar 3 materialen nodig hebben i.p.v. 4 om kaartje te krijgen * Gratis 2 straten leggen * Naar keuze kaartje van de bank krijgen * Gratis kaartje trekken bij een ander team * Overwinningspunt * Extra verdriedubbelplaats * …   **Speleinde**   1. De groep die de meeste straten en huizen heeft kunnen bouwen, is de winnaar  * Een straat is 1 punt en een huis 2 punten. |

# Leeftijdsgroep +16

|  |  |
| --- | --- |
| **Doel:** zo een groot mogelijke stad maken | |
| **Thema:** Catan | **Leeftijdsgroep:** +16 |
| **Duur:** +-3u | **Aantal deelnemers:** |
| **Locatie:** plein | **Aantal begeleiding:** 4**-**5 |
| **Materiaallijst:**   * Ontwikkelingskaarten * Brief van de koning * Grondstofkaarten * Kaart – plattegrond * Legende * Kwartetvoorwerpen: (3 tot 4 kwartetten per grondstof) 🡪 kies je eigen voorwerpen * Kegels * Bal * Stiften * Blinddoek * Verkleedkleren – boeman, markt … * Materiaal voor kwartetten * Dobbelsteen (grondstoffen ipv cijfers: bv. 1 = schaap, 2 = steen, 3 = graan, 4 = erts, 5 = boom, 6 = niks) * Verdriedubbelplaats | **Taakverdeling:**   * Tovenaar * Markt en beurs * Iemand die gaat verstoppen * Verdriedubbelplaats |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tijd** | **Actie** |
|  | **Verloop van het spel  (onthaal leden in groep, groepsindeling, speluitleg, extra spelelementen, speleinde…)**  **Onthaal**: zelf in te vullen  **Groepsindeling**:   * 3-4 groepen * Elke groep krijgt een kleur   **Speluitleg**   * De leiding heeft een brief ontvangen van de koning van Catan, hij vraagt om hulp want zijn stad wordt vernield door de vijand. Hij heeft extra hulp nodig om straten en huizen opnieuw te bouwen. In het midden van het plein is er een cirkel afgebakend waar allerlei materiaal in ligt (in paren van 4: bv. 4 tennisballen, 4 kegels, 4 sjaaltjes…). Na het startsein mogen spelers naar de middencirkel lopen om materiaal te pakken (max 1 voorwerp per persoon per keer). De bedoeling is om kwartetten te maken met deze voorwerpen. Elk materiaal staat voor een bepaalde grondstof: bv. tennisbal = schaap, kegels = bomen, sjaaltjes = steen…). * Als een groep een kwartet heeft, geven ze dit af aan de leiding op de markt. Ze krijgen hiervoor in ruil een kaartje van die grondstof. Als alle voorwerpen uit de cirkel op zijn mag je ook naar andere teams hun kampen gaan om daar voorwerpen te stelen. * Als ze onderweg spelers van het andere team tegenkomen, mogen ze elkaar tikken. Ze spelen dan blad-steen-schaar. De verliezer moet terug naar zijn kamp lopen en als ze een kaartje van een grondstof of een voorwerp bij hebben, moeten ze ook eentje afgeven. * Met de verzamelde grondstoffenkaartjes kan je dan iets kopen op de markt. Hier is een lijst van wat je kan kopen. Je kan hier straten en huizen mee bouwen. Je mag wel enkel een huis bouwen op een straat die van jouw team is. Er staat ook iets speciaals op, namelijk een ontwikkelingskaart. Een ontwikkelingskaart brengt steeds iets positiefs mee voor jouw team. * Maar tijdens dit spel loopt er ook een boeman rond (iemand van de leiding). Deze gaat beurtelings langs bij elk kamp. De boeman gooit met een dobbelsteen: dat bepaalt wat ze moeten afgeven. Als er bv. schaap gedobbeld wordt, moeten ze al hun schapenkaartjes afgeven. * Tijdens het spel kan je ook plaatsen waar je grondstoffen kan verdriedubbelen. Deze plaatsen noemen het graanveld, de schapenweide, de steengroeve, de ertsenmijn en het bos. Als je 3 kaartjes van eenzelfde grondstof afgeeft en op deze manier investeert, krijg je die na een halfuurtje verdriedubbeld terug. Als het spel ten einde loopt en er liggen nog dingen te groeien, zijn ze die kwijt. Elk team mag  maar maximum 2 plaatsen tegelijkertijd in gebruik nemen. * Naast voorwerpen verzamelen om kwartetten te maken, zijn er ook puzzels/opdrachten over het terrein verspreid. Als iemand of een groep een puzzel oplost of een opdracht goed uitvoert, krijgt die (groep) geld. Met dit geld kunnen ze naar de beurs (op dezelfde plaats als de markt) gaan. Op de beurs schommelen de prijzen van de grondstoffen. Ze moeten dus het juiste moment afwachten om iets aan een voordelige prijs te kunnen aanschaffen. Ook de ontwikkelingskaarten kunnen op de beurs aangeboden worden. * Bedenk jullie eigen strategie en bouwen maar! Veel succes!   **Extra spelelementen**   * Je kan er ook voor kiezen om de kwartetten en kampen te schrappen en enkel te focussen op de opdrachten/puzzels om geld te verdienen voor op de beurs. * De boeman (gaat rond bij alle kampen) 🡪 kies als leiding zelf hoeveel tijd je hiertussen laat * De markt * Straat = 1 boom + 1 steen * Huis = 1 boom + 1 steen + 1 graan + 1 schaap * Ontwikkelingskaart = 2 schaap + 2 erts * Aanduiden op de kaart => met stiften de straat aanduiden op de kaart, een grote bol is een huis -> in de kleur van de teams * Ontwikkelingskaarten * Boeman 1x tegenhouden * 1 keer maar 3 materialen nodig hebben i.p.v. 4 om kaartje te krijgen * Gratis 2 straten leggen * Naar keuze kaartje van de bank krijgen * Gratis kaartje trekken bij een ander team * Overwinningspunt * Extra verdriedubbelplaats * …   **Speleinde**   * De groep die de meeste straten en huizen heeft kunnen bouwen, is de winnaar   Een straat is 1 punt en een huis 2 punten. |

# **Leeftijdsgroep +20**

|  |  |
| --- | --- |
| **Doel:** zo een groot mogelijke stad maken | |
| **Thema:** Catan | **Leeftijdsgroep:** +20 |
| **Duur:** +-3u | **Aantal deelnemers:** |
| **Locatie:** plein | **Aantal begeleiding:** minstens 4 |
| **Materiaallijst:**   * Ontwikkelingskaarten * Brief van de koning * Grondstofkaarten * Kaart – plattegrond * Legende * Kwartetvoorwerpen: (3 tot 4 kwartetten per grondstof) 🡪 kies je eigen voorwerpen * Schaap: echte schapen, een bol wol of schapenvelletjes * Bakstenen: echte bakstenen * Erts: zak kiezelstenen * Boom: grote takken (2-3m lang) * Graan: vervangen door appels * Verkleedkleren – boeman, markt … * Materiaal voor kwartetten * Dobbelsteen (grondstoffen i.p.v. cijfers: bv. 1 = schaap, 2 = steen, 3 = graan, 4 = erts, 5 = boom, 6 = niks) | **Taakverdeling:**   * Tovenaar * Markt * Iemand die gaat verstoppen |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tijd** | **Actie** |
|  | **Verloop van het spel  (onthaal leden in groep, groepsindeling, speluitleg, extra spelelementen, speleinde…)**  **Onthaal**: zelf in te vullen  **Groepsindeling**:   1. 3-4 groepen 2. Elke groep krijgt een kleur   **Speluitleg**   * De leiding heeft een brief ontvangen van de koning van Catan, hij vraagt om hulp want zijn stad wordt vernield door de vijand. Hij heeft extra hulp nodig om straten en huizen opnieuw te bouwen. In het midden van het plein is er een cirkel afgebakend waar allerlei materiaal in ligt (in paren van 4). Na het startsein mogen spelers naar de middencirkel lopen om materiaal te pakken (max 1 voorwerp per persoon per keer). De bedoeling is om kwartetten te maken met deze voorwerpen. Elk materiaal staat voor een bepaalde grondstof: schaap: echte schapen/bol wol/schapenvelletjes; steen: echte baksteen; boom: tak van 2-3m lang; erts: zak kiezelstenen; graan: vervangen door appels). * Als een groep een kwartet heeft, geven ze dit af aan de leiding op de markt. Ze krijgen hiervoor in ruil een kaartje van die grondstof. Als alle voorwerpen uit de cirkel op zijn mag je ook naar andere teams hun kampen gaan om daar voorwerpen te stelen. * Als ze onderweg spelers van het andere team tegenkomen, mogen ze elkaar tikken. Ze spelen dan blad-steen-schaar. De verliezer moet terug naar zijn kamp lopen en als ze een kaartje van een grondstof of een voorwerp bij hebben, moeten ze ook eentje afgeven. * Met de verzamelde grondstoffenkaartjes kan je dan iets kopen op de markt. Hier is een lijst van wat je kan kopen. Je kan hier straten en huizen mee bouwen. Je mag wel enkel een huis bouwen op een straat die van jouw team is. Er staat ook iets speciaals op, namelijk een ontwikkelingskaart. Een ontwikkelingskaart brengt steeds iets positiefs mee voor jouw team. * Maar tijdens dit spel loopt er ook een boeman rond (iemand van de leiding). Deze gaat beurtelings langs bij elk kamp. De boeman gooit met een dobbelsteen: dat bepaalt wat ze moeten afgeven. Als er bv. schaap gedobbeld wordt, moeten ze al hun schapenkaartjes afgeven. * Bedenk jullie eigen strategie en bouwen maar! Veel succes!   **Extra spelelementen**   1. De boeman (gaat rond bij alle kampen) 🡪 kies als leiding zelf hoeveel tijd je hiertussen laat 2. De markt  * Straat = 1 boom + 1 steen * Huis = 1 boom + 1 steen + 1 graan + 1 schaap * Ontwikkelingskaart = 2 schaap + 2 erts * Aanduiden op de kaart => met stiften de straat aanduiden op de kaart, een grote bol is een huis -> in de kleur van de teams  1. Ontwikkelingskaarten  * Boeman 1x tegenhouden * 1 keer maar 3 materialen nodig hebben i.p.v. 4 om kaartje te krijgen * Gratis 2 straten leggen * Naar keuze kaartje van de bank krijgen * Gratis kaartje trekken bij een ander team * Overwinningspunt * …   **Speleinde**   1. De groep die de meeste straten en huizen heeft kunnen bouwen, is de winnaar  * Een straat is 1 punt en een huis 2 punten. |