

Naam: *Space War*
Type: *Individueel/team buitenspel*

Aantal deelnemers : 8 - 30
Aantal leiders : minmaal 4
Duur spel : 3 kwartier tot 1 uur

Omschrijving.

Het groepsspel Space War wordt gespeeld in een bos dat tijdelijk wordt omgedoopt tot ons zonnestelsel. In het zonnestelsel vechten twee groepen voor de overwinning: de astronauten en de aliens (nog een naam te bedenken). De groepen zijn ongeveer even groot. In dit spel gaat het om drie planeten:

- 1 Aarde
- 2 Mars
- 3 Pluto

De bedoeling is dat de astronauten energie gaan vervoeren naar Pluto. Pluto heeft deze energie nodig om zich te verdedigen tegen aanvallen van de aliens. De astronauten krijgen kaartjes (energicellen) op Aarde die moeten worden opgeladen op Mars. Vanuit Mars gaan ze naar Pluto om de volle energicellen in te leveren. Als ze dit gedaan hebben kunnen ze een nieuw kaartje halen op Aarde

Zodra een astronaut een planeet verlaat kan hij beschoten (getikt) worden door een alien. Op het kaartje wordt aangegeven dat hij getikt is. Wanneer de astronaut voor de derde keer getikt wordt, is hij neergeschoten. De energiecel is verloren en de astronaut moet terug naar aarde om een nieuwe kaart te halen.

Winnen van spel

- § De astronauten hebben gewonnen als ze binnen de spelduur 20 energiekaarten kunnen afleveren op Pluto.
- § Een astronaut heeft individueel gewonnen als hij de meeste energicellen heeft gebracht naar Pluto.
- § De aliens hebben gewonnen als zij weten te voorkomen dat de astronauten binnen de spelduur 20 energiekaarten hebben gebracht naar Pluto.
- § Een alien heeft individueel gewonnen als hij de meeste astronauten heeft neergehaald. Dit is dus alleen mogelijk als hij de derde treffer weet te plaatsen. Eerste en tweede treffers tellen niet mee voor de score van een alien.

Spelregels

- § Aarde geeft alleen een energiekaart af als:
 - + als het spel begint;
 - + als de astronaut een afgestempelde (= aangekomen op Pluto) kaart inleveren;
 - + als de astronaut een neergeschoten kaart inlevert.
- § Mars mag alleen lege energiecellen opladen.
- § Als een alien een astronaut tikt vult hij in het 'HIT' hokje zijn naam in. Is dit het derde hokje dan moet de astronaut terugkeren naar aarde.
- § Een astronaut mag niet twee keer achter elkaar door dezelfde alien worden getikt.
- § Randon een planeet moet een straal van 10 meter als veilig worden beschouwd voor de astronauten;
- § Als de astronaut een nieuwe energiekaart krijgt nadat een afgestempelde kaart is ingeleverd, wordt het aantal 'HITS' overgeschreven.
- § Aliens mogen niet in groepjes werken. Dit is om te voorkomen dat een astronaut in een korte tijd drie keer getikt wordt.
- § Een alien mag twee astronauten tegelijkertijd tikken.

Tips voor de deelnemers

- § Probeer zo rustig mogelijk te lopen.
- § Werk niet in groepjes, dit trekt namelijk de aandacht.

Taak leiding

Bij elke planeet is een leider aanwezig. Een of twee extra leiders zijn nodig om rond te lopen in het spelgebied.

Materiaal

- § Voor elke planeet en alien moet een pen/potlood beschikbaar zijn.
- § 3 kaarten waarop de planeetnamen staan.
- § 80 energie kaartjes op borstzakformaat.

Variaties/uitbreidingen

- § Een mogelijkheid is om het aantal planeten uit te breiden. We beginnen met de planeet Pluto maar als deze niet elke 10 minuten minstens 3 energiekaarten heeft ontvangen, wordt de planeet veroverd. De volgende planeet is dan Neptunes. Hiervoor geldt hetzelfde. In de volgorde Uranus, Saturnus en Jupiter kunnen de planeten worden afgewerkt. Wordt Mars veroverd dan is het spel verloren voor de astronauten.
- § De astronauten worden opgedeeld in twee groepen: de transportschepen en de escorteschepen. Dit escorte probeert te voorkomen dat het transportschip geraakt wordt. Hiervoor moet het de alienschepen tikken. Heeft een escorte een alien getikt of andersom, dan gaan zij m.b.v. een dobbelsteen bepalen wie wint (1 t/m 3 heeft de alien gewonnen).

De verliezer is zijn kaartje kwijt en moet naar de spelleiding. Daar krijgen zij na 5 minuten een nieuw kaartje.

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

Ruimte voor opmerkingen en suggesties voor verbeteringen. Invullen door alle betrokken stafleden.