

Naam: *Energie oorlog*

Type: *Buitenspel*

Aantal deelnemers : *minimaal 10*

Aantal leiders : *minimaal 3*

Duur spel : *30 minuten per ronde*

Omschrijving

Jaar 2050. De olie is op. De twee grootste wereld economieën (Europa en China) op het zijn in oorlog vanwege alternatieve energiebronnen. Deze strijd wordt voor een groot gedeelte op zee gevoerd. Hiervoor heeft ieder land heeft 1 onderzeeër, 1 vliegdekschip en 3 transportschepen (of bij meer spelers een evenredig aantal). Verder wordt elk land vertegenwoordigd door een stad wat tevens de thuisbasis is voor beide landen.

In het bos kunnen nieuwe alternatieve energiecentrales gevonden worden. Alleen het transportschip kan deze meenemen. Als het transportschip een ander transportschip tegen komt kan hij die tikken. Door middel van dobbelen word bepaald wie heeft gewonnen (de hoogste dobbelaar wint). De steden proberen van elkaar de energiecentrales te stelen. Dit kan alleen worden gedaan door de stad aan te vallen wat alleen een vliegdekschip mag doen. Het vliegdekschip valt de stad aan door middel van dobbelen. Indien hij wint mag hij een energiecentrale meenemen als hij tenminste een transportschip bij zich heeft (voor elk transportschip één centrale). Heeft hij geen transportschip bij zich dan kan hij alleen maar iets vernietigen.

De verdediging van de stad kan worden versterkt door verdedigingsmiddelen toe te voegen (afweerraketten en een magnetisch schild). Deze zijn ook te vinden in het bos. Alleen transportschepen mogen deze meenemen.

Verder is er nog een onderzeeër in het spel. Deze mag iedereen tikken en kan alleen af komen door een andere onderzeeër te tikken (of getikt te worden). Het vliegdekschip kan alleen een transportschip aftikken. Tikt hij een ander vliegdekschip zijn beide af.

Winnen van spel

- De stad met de meeste punten aan het einde van het spel heeft gewonnen.
- Is het puntenaantal gelijk dan telt het aantal spelers wat op dat moment af is. Is ook dit gelijk dan is er geen winnaar.
- Het spel heeft een vaste tijdsduur van 30 minuten.

Spelregels

- **Vliegdekschip** is bedoelt om de andere stad aan te vallen. Hij kan hier wat meenemen als hij met dobbelen heeft gewonnen en een transportschip bij zich heeft. Als er geen transportschip bij is kan hij alleen vernietigen. hij kan alleen een transportschip aftikken. Bij de rest is hij altijd af.
- **Transportschip** is bedoelt om in het bos de energiecentrales en verdedigingsmiddelen te zoeken en mee te nemen. (1 tegelijk). Hij kan een ander transportschip tikken. Door middel van dobbelen word de winner vastgesteld en wie er af is.
- **Onderzeeër** is de echte jager in het spel. Hij kan iedereen aftikken, behalve de stad. Als hij een onderzeeër tikt zijn ze beide af.
- **De stad.** Dit is de thuisbasis. Hier worden de gevonden dingen (centrales en afweer) neergelegd. Een leider representeert de stad.
- Als een speler af is gaat hij terug naar zijn eigen stad en blijft daar voor 3 minuten.
- Centrales of verdedigingswerken die vernietigd zijn komen niet terug in het spel.
- Een stad verliest met dobbelen als het vliegdekschip hoger dan 2 gooit. Voor elk verdedigingsmiddel dat wordt toegevoegd aan de stad moet +1 gegooit worden.

Tips voor de deelnemers

- Een lamp is niet altijd handig. Zeker als je niet gezien wil worden.
- Houdt de onderzeeër in de buurt van je eigen stad.
- Speel met een tactiek en ren niet rond als een kip zonder kop.

Taak leiding

- Vooraf de energiecentrales en de verdedigingswerken verstoppen.
- Bij de stad staan en deze beheren.

Leiding die geen specifieke taak heeft inzetten als scheidsrechters.

Materiaal

- 8 dobbelstenen
- Rolkaarten voor elke speler
- Energiecentrales (in totaal 9 waarvan 5 verschillende typen)
- Verdedigingsmiddelen (in totaal 3 waarvan 2 verschillende typen)

Variaties/uitbreidingen

- Meer typen energiecentrales, rollen en/of verdedigingsmiddelen. Het spel wordt dan wel complexer.
- Ander thema bijvoorbeeld de Middeleeuwen (geld) of de Gouden Eeuw (specerijen)

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

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