

Naam: *Gangsters*
Type: *Buitenspel in groepsverband*

Aantal deelnemers : *Minimaal 10*
Aantal leiders : *Minimaal 1*
Duur spel : *30 -60 minuten*

Omschrijving

Het spel kent (minimaal) twee mafia-families die proberen zoveel mogelijk drugs of iets anders illegaals te verzamelen. De familie bestaat aan het begin van het spel alleen uit een baas. Verder zijn er nog gangsters en runners. Runners zijn de enige die de drugs mogen verzamelen. Gangsters proberen runners van de andere familie uit te schakelen waarbij zij de drugs, indien de runner deze bij zich heeft, overneemt.

In het begin van het spel moeten de bazen de gangsters en de runners inhuren en uitrusten met wapens (Gangsters) en vervoermiddelen (Runners). Het inhuren gebeurt per opbod. De bazen hebben aanvankelijk al het geld maar geven dit dus, zoals net omschreven, uit aan personeel, uitrusting, kills (elke kill die een Gangster maakt wordt door zijn baas betaald) en drugs (zij moeten de Runners betalen voor de drugs die wordt ingeleverd). Belangrijk om te weten is dat bazen geen geld bijverdienen (behalve als ze spullen terug verkopen aan de winkel). Zij moeten het geld dus verstandig uitgeven.

Tijdens het spel mogen gangsters en runners eenmaal van familie wisselen. Uiteraard moeten ze ervoor zorgen dat dit wel goed betaald wordt.

In de 'Maffiawinkel' kan de baas voor zijn personeel attributen kopen. De runners kunnen met een auto worden uitgerust:

- Een auto : nu mag hij 2 drugs gelijktijdig vervoeren
- Een busje: nu mag hij 3 drugs gelijktijdig vervoeren
- Een gepantserd busje: ook vervoer van 3 drugs maar deze raken niet verloren aan een gangster als de runner die het busje rijdt wordt neergeschoten.

De gangsters kunnen met verschillende wapens worden uitgerust:

- Een schietbuis (pijltjes al dan niet gerold los kopen)
- Een waterpistool (water los kopen)

De prijslijst staat niet in de beschrijving omdat dit afhankelijk is van het beschikbare geld. De baas moet in ieder geval genoeg geld hebben om fatsoenlijk te kunnen starten.

De baas mag de spullen die hij koopt verdelen naar keuze. De attributen blijven ook altijd van de baas (behalve als een familielid wordt omgekocht)

Winnen van spel

- De maffiabaas moet op het einde van het spel zo veel mogelijk drugs in het bezit hebben.
- Gangsters en Runners moeten zoveel mogelijk geld aan het einde van het spel verdienen.

Een familie wint in zijn geheel en daaronder zijn dus nog een keer individuele winnaars.

Spelregels

- De runners mogen overal afgeschoten worden, behalve als ze binnen een straal van 2mtr bij de maffiabaas zijn.
- Niet meer drugs meenemen dan dat je voertuig aan kan (geen voertuig is 1 drugs)
- Alleen de gangster kan de runner uitschakelen.
- Gangster kunnen elkaar niet uitschakelen
- Een uitgeschakelde runner wordt door de gangster naar de baas van de runner gebracht. Hij kan dan geen andere runners uitschakelen. De gangster krijgt alle drugs in het bezit van de runner tenzij deze in een gepantserde bus rijdt.
- De baas van de runner kan een nieuw leven voor de runner kopen in de Maffiawinkel
- De runner raakt overigens zijn voertuig nooit kwijt tenzij zijn baas hem deze afneemt.
- Een runner of gangster mag 1 keer per spel overstappen naar een andere familie. De attributen die hij op dat moment bij zich heeft gaan mee naar de andere familie.
- Om weer geld in kas te krijgen mag de baas gekocht attributen terug verkopen aan de winkel voor de helft van de prijs.
- De prijzen in de maffiawinkel zijn vast en niet onderhandelbaar.
- Munitie moet los gekocht worden.
- De baas betaald een vaste prijs voor de drugs die bij hem wordt ingeleverd. Hij bepaalt de prijs.

Tips voor de deelnemers

- Verzamel als runner zoveel mogelijk drugs.
- Laat zien aan je baas dat je goed bent, hij kan je belonen met attributen.
- Denk goed na voordat je overstapt en vraag een goede prijs.

Taak leiding

- Bij elke baas is een leider.
- De winkel wordt bemand door een leider

Leiding die geen specifieke taak heeft inzetten als scheidsrechters in het spelgebied.

Materiaal

- Kaartjes met drugs (50+)

- Np geld in voldoende mate en verschillende eenheden
- Waterpistolen (4)
- Schietbuis (4)
- Papierstroken voor pijlen
- Auto's op papiertjes (4 auto's, 4 busjes en 2 gepantserde busjes)
- Levens (20)

Variaties/uitbreidingen

- Politie die gevangen nemen en/of moeten worden omgekocht om ongestoord te kunnen werken
- Gangsters kunnen elkaar wel afschieten
- Bazen kunnen worden uitgeschakeld (einde spel)

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

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