

Het Kartel Handelsspel

Benodigheden:

Kastelen

Plekken waar handel wordt gedreven. Op een aantal borden staan de prijzen (inkoop/verkoop of een eenheidsprijs) aangegeven van goederen en wapens. Niet alle goederen en wapens hoeven op een kasteel te koop te zijn. Tevens kunnen hier diverse jobs en opdrachten verkregen worden. Aantal kastelen bijv. 3 stuk. Op elk kasteel bevindt zich ten minste één leider.

Bank

Een plek (met een leider) om geld te storten, af te halen en leningen af te sluiten. Elk kartel heeft een eigen rekening. Tegoeden staan aangegeven op borden.

Roofridder

Een onguur persoon. Bij een contact roofridder X handelaar, raakt de handelaar alle bezittingen die hij op zak heeft kwijt.

Kartel

Een groepering handelaars die samenwerken; een groep kinderen dus (bijv. 4 stuks).

Goederen

Een kaartje dat een bepaald handelsgoed (bijv. aardappels, bier of gerst) voorstelt.

Wapens

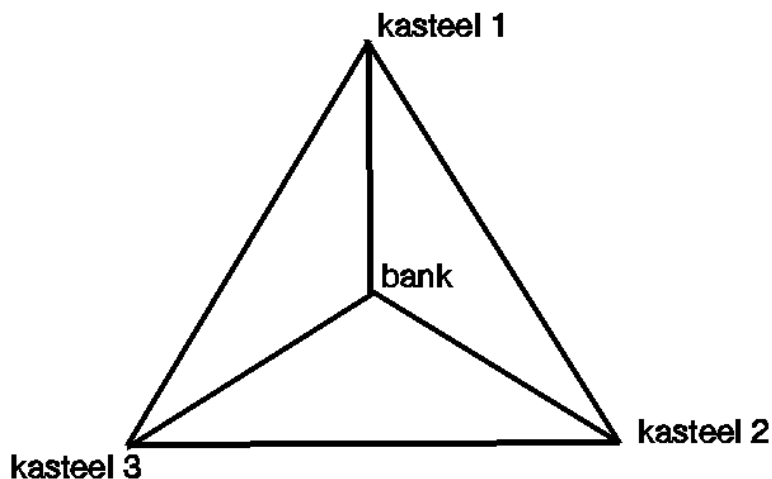
Een kaartje dat een wapentuig (bijv. steen, knots, zwaard, goededag, bijl, pijl en boog) voorstelt. Alle wapens zijn in oplopende volgorde genummerd. Hoe hoger 't nummer, des te sterker en duurder 't wapen.

Lege kaartjes

Voor de nodige originaliteit tijdens het spel.

Geld

Mag niet verstoep worden in de kleding.



Speelveld

Zie voorbeeld, inrichting met drie kastelen en één bank (flinke afstanden tussen de kastelen).

Spelregels:

Het doel:

Het doel van het spel is, om als kartel zo rijk mogelijk te worden, d.w.z. een zo groot mogelijk tegoed op de bank bij het einde van het spel. Een andere mogelijkheid is, om elk kwartier het kartel met het hoogste tegoed een punt te geven; op het einde van het spel is het kartel met de meeste punten winnaar. Cash geld telt niet mee. Dit kan door goederen te verhandelen tussen de diverse kastelen, collegae van andere kartels te overvallen of door opdrachten en werkjes voor de kastelen uit te voeren.

Handel:

De prijzen op de kastelen zijn zodanig dat er op handel van sommige goederen te verdienen valt. De prijzen fluctueren tijdens het spel, met de voorraad van een bepaald goed op een kasteel mee. Als het kasteel een tekort krijgt aan een goed, zal de prijs stijgen, als er een overschot is, zal de prijs dalen.

Vervelende contacten:

Handelaar X Roofridder: De handelaar moet al zijn bezittingen afgeven aan de roofridder, dus geld, goederen en wapens.

Handelaar X Handelaar: De handelaar met het hoogste wapen, d.w.z. het wapen met het hoogste nummer, krijgt het geld en de goederen van de andere handelaar; dus geen wapens. Als de wapens hetzelfde nummer hebben, gebeurt er niets.

Opdrachten op kastelen:

Deze staan ergens op een bord en kunnen door handelaren die geld willen verdienen

uitgevoerd worden. Bijv. toneelstukje, liedje zingen, iets knutselen etc. Deze opdrachten worden cash of in goederen c.q. wapens uitbetaald.

Special Items:

Op een blanco kaartje kunnen onder het spel speciale goederen en/of wapens bijgemaakt worden, bijv. als een kind 't hoogste wapen heeft, en meer wil, of om iets speciaals bij het kasteel te gaan verkopen. Het kan ook, dat een ander kasteel plotseling geld gaat geven voor een goed dat niet bestaat. Dit kan een ander kasteel dan verkopen.

Tactics:

Een aantal problemen:

- Regelmatig naar de bank of niet?
- Investeren in wapens of niet?
- Veel handel drijven of veel overvallen plegen?
- Opdrachten doen op de kastelen?
- Op zoek gaan naar Special Items?

Een aantal speelwijzen:

- De handelaar: Hij zet al zijn geld om in goederen en drijft compleet op de handel.
- De struikrover: Hij zet al zijn om in wapens en drijft op overvallen.
- Kruisingen tussen deze twee.

Spelsituaties:

Een kasteel gaat geld bieden voor blikopeners (een nieuw item). Zodra er kinderen langs komen op een ander kasteel en zij vragen naar een blikopener dan gaat dat kasteel die verkopen.

Een kasteel gaat ABR-verzekeringen verkopen (Anti Brutale Roofridder Verzekeringen). Als een handelaar met zo'n verzekering door de roofridder wordt getikt, raakt hij alleen zijn verzekeringspolis kwijt en verder niets.

Een kasteel gaat jojo's verkopen. Als een handelaar deze koopt, zal hij op andere kastelen moeten vragen of ze misschien interesse hebben.

Handelaren mogen natuurlijk altijd proberen om op te bieden of af te dingen.

Een kasteel gaat een item veilen tussen 3 handelaren.