



## Levend ticket to ride

### **Materiaal:**

- 50 Rode pionnen
- 50 Blauwe pionnen
- 50 Groene pionnen
- 50 Witte pionnen
- 50 Gele pionnen
- 15 groene Hoepels
- Opdrachten kaartjes
- Materialen voor opdrachten/spellen
- Trein kaartjes
- 3-5 verschillende voorwerpen (40 stuks per voorwerp)

**Aantal teams:** 3-5

**Aantal spelers per team:** 4-8

**Tijdsduur:** +/- 120+ min

**Doel:** een zo groot mogelijk treinnetwerk bouwen

### **Vorbereiding:**

Verdeel de groene hoepels (dorpen) over het speelveld. Leg de dorpen random en op verschillende afstanden van elkaar. Geef elke Dorp een leuke/grappige naam. De naam die je de dorpen geeft kan afhankelijk zijn van het thema van het spel of kamp. Verbind de dorpen met elkaar door er tussen verschillende dopjes (baan) te leggen. Elk kleur dopje staat voor een bepaald soort trein. Je kan zelf de verschillende soorten combineren. Zorg er voor dat er verschillende afstanden tussen de dorpjes zitten. Elke pionnen staat voor 1 baandeel. Er kunnen meerdere verbindingen van en naar het zelfde dorp gaan. Elk stuk baan kan maar door 1 team gekocht worden. Maak kaartjes met daarop de verschillende soorten treinen gebruik hiervoor de kleuren van de pionnen(Rood, blauw, groen, wit en geel). Uiteraard kan je de treinen ook in jouw gewenste thema maken.

Maak opdrachtenkaartjes waar op staat welke dorpen de deelnemers met elkaar moeten verbinden en hoeveel punten ze daar mee kunnen verdienen. Zorg voor een centrale post en een bank. Bij de bank kunnen de deelnemers de verdiende treinen ruilen voor andere treinen en de gewenste baan kopen. Bij de centrale post kunnen de teams opdrachten/spellen uitvoeren om meer treinen te verdienen. maak voor elk dorp een Lijst met opdrachten/spellen die de deelnemers kunnen spelen om nieuwe trein te verdienen. Het leukste is als je voor elk dorp andere spellen bedenkt. Leg de materialen die nodig zijn voor de spellen klaar bij de centrale post.

### **Omschrijving:**

Verdeel de deelnemers in 3-6 gelijke teams van maximaal 8 deelnemers. Elk team krijgt 3 opdrachten kaartjes. Op de opdrachten kaartjes staat welke dorpen de teams met elkaar moeten proberen te verbinden en hoeveel punten ze krijgen als ze de opdracht voltooien. Van de 3 opdrachten moeten ze er minimaal 1 uitkiezen en uitvoeren. Als de deelnemers een opdracht hebben gehaald dan kunnen ze bij de bank een nieuwe opdracht halen.

De teams kiezen een dorp in het speelveld uit waar vandaan ze willen gaan beginnen en geven dit door aan de bank. Elk team krijgt aan het begin van het spel van elke treinsoort 2 treinen. De rest van de treinen kunnen de teams verzamelen door de opdrachten die bij een dorp horen uit te voeren. De teams mogen alleen opdrachten van een dorp uitvoeren als ze aangesloten zijn op hun netwerk.



De teams kunnen zelf Kiezen bij welk dorp en welke spel/opdracht ze willen spelen. Als ze een spel/opdracht gekozen hebben gaan ze naar de centrale post om deze uit toe voeren. Wordt de opdracht goed uitgevoerd dan verdienen de deelnemers treinen. Het aantal treinen dat de deelnemers krijgen is per spel/opdracht verschillend. De verdiende treinen worden random gegeven. De deelnemers kunnen verdiende trein kaartjes met de bank ruilen voor andere. Hiervoor leveren ze 2 treinen in en krijgen dan 1 andere naar keuze. Ook kunnen de teams er voor kiezen om onderling te ruilen.

Als de teams genoeg treinen hebben om een volgend stuk baan te kopen kunnen ze naar de bank om het gewenste stuk baan te "kopen". Dit doen ze door bij de bank aan te geven welk stuk baan ze graag willen kopen en de benodigde treinen om te ruilen. De deelnemers mogen na het kopen van de baan de dopjes vervangen door hun team voorwerp. Als een team een stuk baan gekocht heeft kan deze niet meer gebruikt worden door een ander team. Voor elk stuk baan dat de deelnemers gekocht hebben krijgen ze een bepaald aantal punten. Het aantal punten is afhankelijk van de lengte van de baan en kan zelf bepaald worden. Als een van de teams geen voorwerpen meer heeft om hun baan te markeren eindigt het spel.

Als het spel beëindigd is kan het tellen beginnen. Voor elke opdracht die de teams gehaald hebben krijgen ze een bepaald aantal punten. Voor elk dorp dat ze in hun netwerk hebben krijgen ze 10 punten. Voor elke baan die ze hebben gekocht krijgen ze de volgende punten:

Baanlengte	Punten
2	1
3	2
4	4
5	8
6	12

Het aantal punten dat een team heeft verdient kan het makkelijkst gelijk bij gehouden worden door de bank. Dit scheelt veel tijd aan het eind van het spel.

Het team dat aan het eind van het spel de meeste punten heeft wint.

#### **Mogelijke opdrachten:**

- Bekers piramide
- Bekers wisselen
- Sokken uitvouwen
- Ballon op blazen
- Bekers verplaatsen met Ballon
- 6x 6 gooien
- Spijker poepen
- 3 bekers om wippen
- 10 keer op en af een stoel staan
- Verwissel 2 kledingstukken met die van iemand anders
- Kaartspel sorteren
- Flessen omgooien met een tennisbal in panty (op je hoofd)
- Kaartje blazen
- Eigeel van ei wit scheiden
- Zing een lied over het kamp.
- Maak een levend schilderij.
- Spaghetti knopen
- Touw trekken
- Een levende toren maken
- Rekensommen
- Blik gooien
- Hoog houden
- Kaartenhuis maken