Handleiding “Inval van de West-Vlamingen”

# Doel van het spel:

De KLJ-leden (=burgemeester) moeten de inval van de West-Vlamingen stoppen. Dat doen ze door alle vrije gebieden in hun gemeente te bezetten. Zo kunnen de West-Vlamingen deze niet meer inpalmen. De burgemeesters kunnen met de fiets Zwijnaarde doorkruisen om hun gemeente te beveiligen.

## 1. Grond kopen

Om een grond te bezetten moeten ze deze eerst kopen. Elk stuk grond kost 100 euro, geld ligt verspreid in Zwijnaarde. Als een burgemeester 100 euro heeft kan hij naar de centrale post aan het KLJ-lokaal gaan. Daar kan hij een stuk grond in zijn gemeente kopen.

## 2. Gebouwen zetten

Nadat een burgemeester een stuk grond gekocht heeft kan hij er een gebouw op zetten. Deze gebouwen liggen ook verspreid in Zwijnaarde. Alle spelers krijgen aan het begin van het spel een kaart van Zwijnaarde die verdeeld is in hokjes. Ze krijgen ook het coördinaat van het hokje waar hun eerste gebouw ligt. Ze moeten daar op zoek gaan naar een envelop met hun nummer op. Als ze een gebouw gevonden hebben kunnen ze het op een grond zetten aan de centrale post. Daarna krijgen ze een nieuw coördinaat.

## 3. Gebouwen beschermen

Elk gebouw heeft 4 soldaten nodig om zich te beschermen tegen de West-Vlamingen. Om soldaten te verdienen moeten de burgemeesters mankrachten ronselen op straat. Dat doen ze door een selfie te nemen met iemand die ze tegenkomen op straat. Per selfie krijgen ze een soldaat. De burgemeesters kunnen de selfies inwisselen aan de centrale post, maar ze mogen ze ook sparen.

## 4. Inval van de West-Vlamingen

Elk kwartier vallen de West-Vlamingen binnen. De burgemeesters moeten zorgen dat ze beschermd zijn tegen deze invallen. Alle gebouwen die niet (voldoende) beveiligd zijn verdwijnen samen met hun soldaten. Soldaten die niet bij een gebouw staan verdwijnen ook.

## 5. Concurrentie tussen de burgemeesters

De burgemeesters kunnen elkaars gemeente beïnvloeden door elkaars vlag te stelen. Elke burgemeester heeft een sjaaltje aan zijn fiets hangen. Als een andere burgemeester zijn sjaaltje afneemt, komen beide burgemeesters naar de centrale post. De verliezende burgemeester is dan de helft van zijn soldaten kwijt, deze zijn overgelopen naar de winnende burgemeester.

## 6. Afloop ven het spel

Als een burgemeester alle vijf zijn gronden volledig heeft bezet en beveiligd, heeft hij gewonnen.

# Materiaal:

## 1. Centrale post

- Gronden van de gemeentes

- Opvolgbord West-Vlamingen

- West-Vlamingen

- Uitwisbare stift

- Plakband

- Soldaten

- GSM

- ‘oplossingen-kaart’: aangeduid waar alle gebouwen verstopt zitten

## 2. Elke burgemeester

- Kaart van Zwijnaarde

- Fiets

- Camera/GSM

- Sjaaltje

- Badge burgemeester

## 3. Verspreid in Zwijnaarde

- Geld

- Enveloppen met gebouwen