

SCOUT-RisK

Scout-risk is een spel dat uitermate geschikt is om jonge scouts en gidsen op een speelse manier te leren omgaan met diverse oriëntatie- en tochttechnieken. Daarnaast worden de tactische en strategische inzichten, die ook aan bod komen in het originele RISK-spel, zeker op de proef gesteld.

Het spel kan zowel binnen als buiten gespeeld worden en leent zich dusdanig ook als vervangende regenactiviteit op kamp of tijdens een druilerige zondagmiddag,...

Het spel is tevens gebaseerd op het “open-source” principe en kan dus naar hartenlust uitgebreid en/of aangepast worden naar gelang het niveau van de spelers en de omstandigheden waarin gespeeld wordt.







Het grote pluspunt van het spel is er naast het theoretische gedeelte (de coördinaten edm) er veel afwisseling is met actie (dassenvechten en andere opdrachten). Iedereen is ook constant in de weer en taken kunnen binnen een team doorgeschoven worden, zodat iedereen alle facetten van het spel kan beleven.

Iedereen is ook constant in de weer, ook de teams die niet aan de beurt zijn. Ze werken doe-opdrachten af, bespreken hun tactiek en bereiden hun beurt al voor of ze moeten gaan dassenvechten.

DOEL VAN HET SPEL:

De teams moeten proberen om door combinatie van tactische inzichten en toepassing van diverse oriëntatietechnieken de vlag van een ander team te veroveren. Het eerste team dat hierin slaagt is de winnaar van het spel. De teams moeten hiertoe hun stafkaart ten allen tijde up-to-date houden door tankdivisies correct te verplaatsen, veldhospitals juist te plaatsen en eventuele vernietigde divisies te verwijderen.

BENODIGDHEDEN:

-  Per team een stafkaart 1:20.000 (allemaal dezelfde natuurlijk)
-  Extra stafkaart voor de spelleiding (generale staf)
-  Voldoende RISK-pionnen in evenveel verschillende kleuren als er teams zijn.
-  Vlagjes (kaasvlagjes bvb) in verschillende teamkleuren (ieder team heeft ALLE kleuren nodig)
-  Kompas, gradenboog, geo-driehoek, potloden, roomer (werking roomer: zie bijlage), latten, papier voor ieder team
-  DOE-kaarten: véél kaartjes met allerhande doe-opdrachten (verzamel 6 eieren, maak een zandloper die exact 1 minuut aangeeft, maak een polypedestra-sjorring, zet een patrouilletent recht,...)

VOORBEREIDING:

De spelleiding maakt op voorhand per team een lijstje met coördinaten op waar de vlaggen van de diverse teams (3 à 4 personen per team is ideaal) zich moeten bevinden. Het is aan te raden om ervoor te zorgen dat iedere vlag zich even ver van elkaar bevindt.

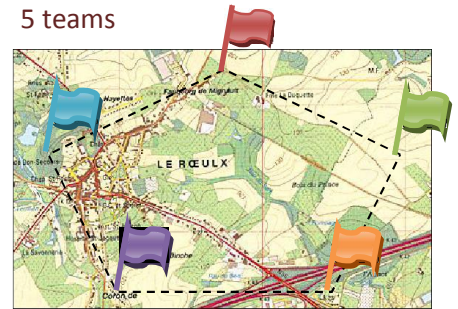
3 teams



4 teams



5 teams



Indien er enkel met leiding gespeeld wordt, kan er geopteerd worden om ook zonder spelleiding te spelen. Discussies dienen dan onderling uitgeklaard te worden.

START VAN HET SPEL:

Ieder team trekt zich terug met z'n eigen stafkaart (bij voorkeur elk in een apart lokaal of patrouilletent). Naast het nodige oriëntatiemateriaal heeft ieder team ook van elk team een teamvlagje nodig en ook van elk team de nodige RISK-pionnen.

Elk team krijgt van de spelleiding een aantal coördinaten. Dit zijn de coördinaten waar de vlagjes op de kaart geprikt moeten worden. De verschillende teams moeten op hun stafkaart alle vlaggetjes uitzetten!

Daarnaast mag ieder team de tankdivisies (de driepuntige pionnen) rond de betreffende vlaggen opstellen. Bij 3 teams zijn dat 6 divisies, bij 4 teams 5, bij 5 teams 4. De teams moeten op hun beurt de coördinaten van de tankdivisies (die je gemakshalve best nummert) overmaken aan de andere teams, zodat op alle kaarten alle tankdivisies op dezelfde plek staan.

Het spelbord is nu klaar om te beginnen met spelen.

Tip: Om sneller te kunnen starten bij beginnende spelers is het zeker ook mogelijk om ook de legers op vaste plaatsen te zetten (op kruispunten van het paarse UTM-grid bvb). Op die manier kan sneller overgegaan worden tot de actie.

DE EERSTE BEURT:

Het team dat als eerst aan de beurt is, mag z'n tankdivisies verplaatsen voor max. 4 kilometer (dit kan 1 pion zijn die 4 km verplaatst wordt, maar bvb. ook 4 pionnen die elk 1 kilometer verplaatst worden). Het team moet deze verplaatsingen nu op papier zetten dmv coördinaten, azimuths,... Verplaatsingen geschieden steeds in rechte lijn!

Zodra ze hiermee klaar zijn, roepen ze de andere teams bijeen op een "generale staf" en geeft "de stafchef van het team" de verplaatsingen door. De beurt van het eerste team is nu voorbij. Het is nu aan de andere teams om die verplaatsingen op hun kaart uit te zetten, zodat alle kaarten steeds gesynchroniseerd zijn. Het team dat als volgende aan de beurt is, schrijft ondertussen ook zijn verplaatsingen op.

Elk team dat aan de beurt is, heeft er baat bij om snel te werken want de andere teams kunnen ondertussen doe-opdrachten vervullen.

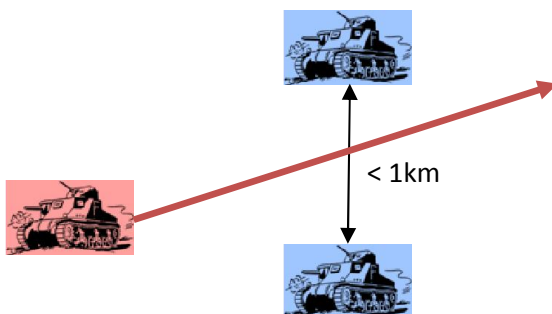
Doe-opdrachten: ieder team kan werken aan 1 doe-opdracht die ze uit de trommel loten. Pas wanneer ze een opdracht hebben vervuld, kunnen ze een nieuwe opdracht trekken uit de pot. Bij voldoende voltooide opdrachten, kan het team, afhankelijk van de mogelijkheden, nieuwe tankdivisies in het spel brengen.

Wanneer het team bij aanvang van zijn beurt (het vorige team heeft dus z'n verplaatsingen doorgegeven op de generale staf aan de andere teams) 2 of 3 doe-opdrachten (afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van de opdrachten) tot een goed einde heeft gebracht, mag het team op het einde van zijn beurt (dus na doorgeven van de verplaatsingen van de andere tankdivisies, alle aanvallen, edm...) aan de andere teams melden dat er een nieuwe divisie opgesteld wordt aan de eigen vlag. Het team kan dus de tank niet onmiddellijk verplaatsen, dit geeft de mogelijkheid aan de andere teams om te anticiperen op de nieuwe versterkingen.

VERDER SPELVERLOOP:

Naarmate het spel vordert, zullen legers in de buurt van elkaar komen. Het is echter onmogelijk voor een team om een tankverplaatsing te doen langsheen 2 vijandelijke divisies die op minder dan 1km afstand staan van elkaar.

DIT IS DUS FOUT:

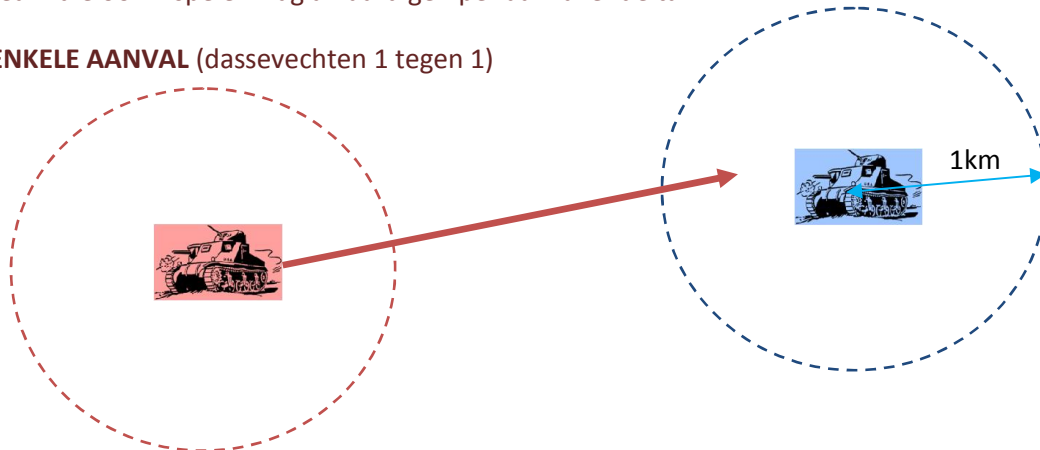


Een goed verstander heeft dus rap door dat er verdedigingslinies kunnen opgebouwd worden door tanks dicht bij elkaar te houden (defensieve houding).

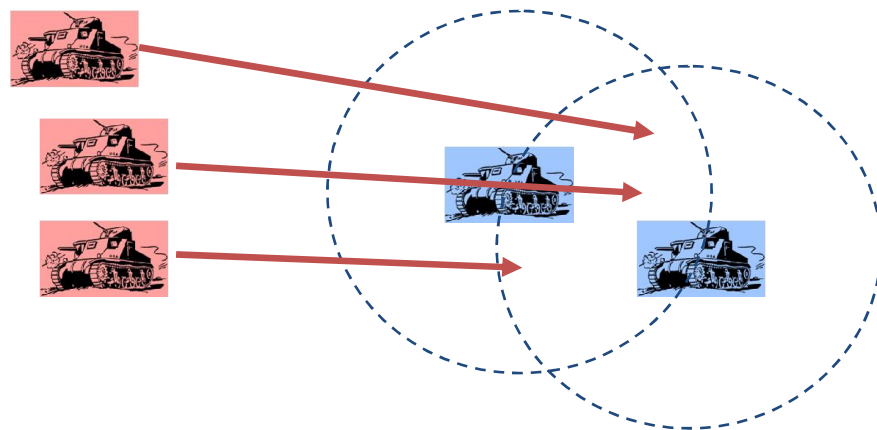
Een team kan er ook voor opteren om een vijandelijke divisie aan te vallen (agressieve houding). Dit gebeurt wanneer het zijn divisie positioneert op minder dan 1 kilometer van een vijandelijke divisie. Wanneer meerdere tanks zich binnen de aanvalszone zitten, worden deze allen aangevallen. Het is natuurlijk ook tactisch mogelijk om met meerdere tanks 1 of meer vijandelijke tanks aan te vallen.

Per aangevallen tank moet 1 speler van het verdedigende team dassenvechten tegen het aanvallend team die ook 1 speler mag afvaardigen per aanvallende tank.

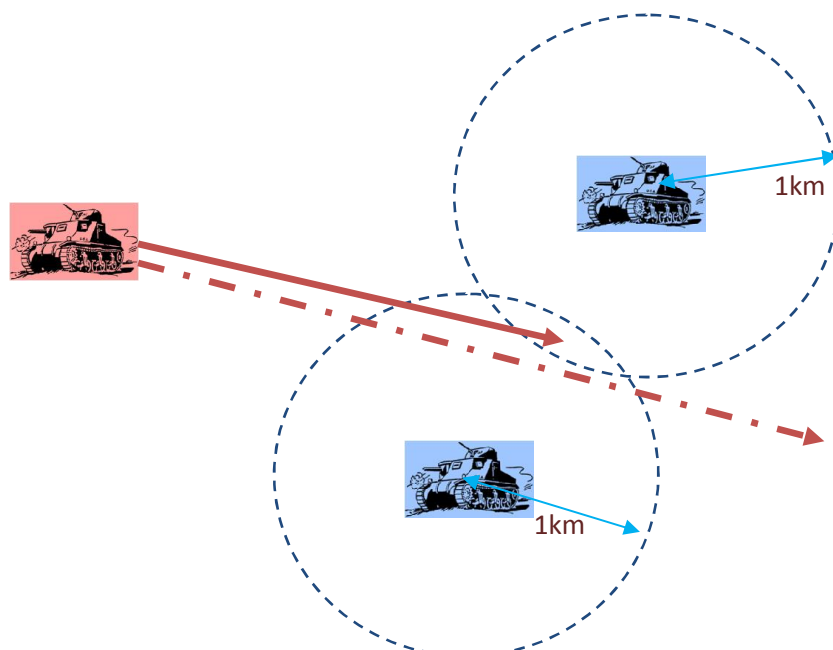
ENKELE AANVAL (dassevechten 1 tegen 1)



VOORBEELD VAN MEERVOUDIGE AANVAL (in dit geval moet men dassenvechten 3 tegen 2)



VRIJWILLIGE AANVAL: (in dit geval had de tank ook gewoon door de linies kunnen breken omdat de blauwe tanks meer dan 1km van elkaar stonden: streepjeslijn.)



FOUTIEVE VERPLAATSINGEN OF DISCUSSIES

Het is niet ondenkbeeldig dat er tijdens het spel discussies ontstaan omdat één of meerdere teams fouten hebben gemaakt bij de (ver)plaatsingen van pionnen. Het is aan de spelleiding om hier oordeel over te vellen en bijvoorbeeld een eventuele sanctie op te leggen.

WINNAAR VAN HET SPEL:

Het team dat er als eerste in slaagt een eigen pion (tankdivisie, luchteskadron of andere uitbreiding) op de vlagpositie van een ander team (of minstens in een straal van 250 meter) kan brengen, is de winnaar van het spel. Teams moeten dus zowel verdedigend als aanvallend te werk gaan, coalities tussen teams zijn niet verboden, zolang alle regels van het spel maar nageleefd worden.

UITBREIDINGEN:

Uitbreidingen kunnen al dan niet opgenomen worden in het spel. Het spreekt voor zich dat bij aanvang van het spel duidelijk afgesproken wordt welke uitbreidingen er mogen gebruikt worden en wat de “kostprijs” is van dergelijke uitbreiding.

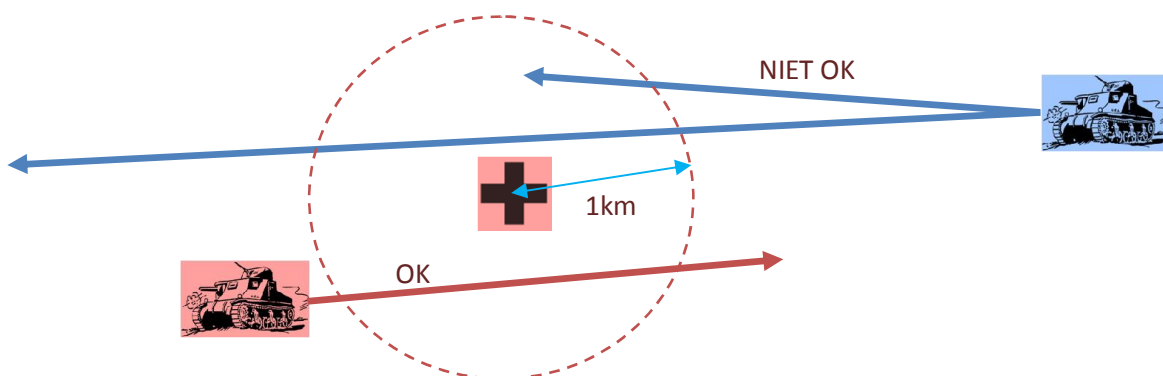
Het veldhospitaal

Voorstel kostprijs: 3 doe-opdrachten en 1 veroverde tankdivisie

Het team dat bij aanvang van zijn eigen beurt (!) beschikt over alles wat overeengekomen is als “kostprijs”, kan op het einde van z'n beurt op een willekeurige plaats op de stafkaart een veldhospitaal inrichten. De stafchef van het team geeft hiervoor aan de andere teams de coördinaten door van het veldhospitaal. Een veldhospitaal kan nooit meer verplaatst worden.

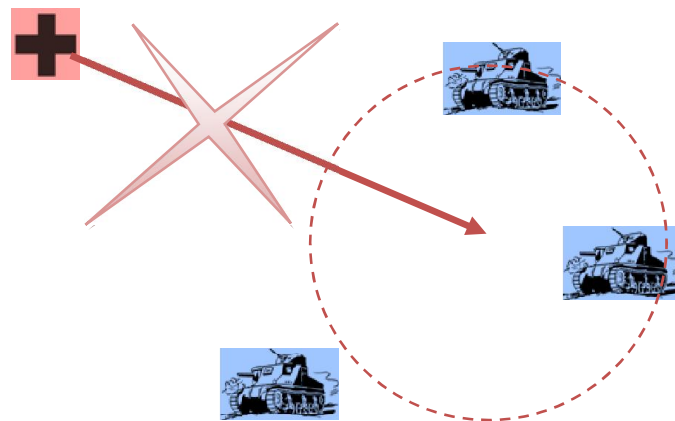
Het is aangewezen om een verbod in te stellen op het plaatsen van veldhospitalen in bepaalde een straal rond de eigen vlag, en/of een maximaal aantal inzetbare hospitalen af te spreken, kwestie van toch nog enige mogelijkheid tot aanval open te laten.

Een veldhospitaal is volgens de conventie van Genève een gerespecteerd gebied, wat betekent dat er zich in een cirkel van 1km rond het veldhospitaal nooit vijandelijke troepen mogen bevinden, noch over mogen trekken. Eigen troepen kunnen natuurlijk wel door.



Het veldhospitaal zelf kan natuurlijk slechts opgetrokken worden in een zone waar zich geen vijandelijke troepen bevinden.

HIER TUSSEN KAN DUS GEEN VELDHOSPITAAL GEZET WORDEN:



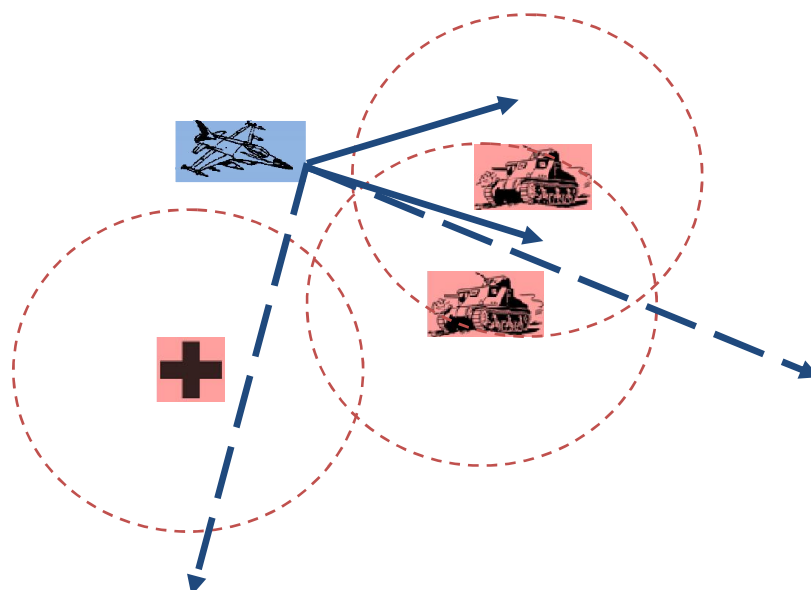
De militaire luchthaven

Voorstel kostprijs: 4 doe-opdrachten en 3 veroverde tankdivisies

Het team dat bij aanvang van zijn eigen beurt (!) beschikt over alles wat overeengekomen is als "kostprijs", kan op het einde van z'n beurt een militaire luchthaven bouwen. Deze wordt niet op de kaart uitgezet, maar ipv tankdivisies in het spel te brengen, kan het team met een militaire luchthaven gevechtsekskadrons in het spel brengen (aan dezelfde kostprijs als een tankdivisie). Deze eskadrons kunnen WEL over gesloten tanklinies en veldhospitaal vliegen. Eskadrons kunnen ook de aanval aangaan met tankdivisies of andere eskadrons, net zoals tankdivisies onderling dat kunnen. Een gevechtsekskadron kan echter nooit landen binnen het gebied van een veldhospitaal, deze zone blijft beschermd.

Tankdivisies die reeds in het spel waren voor de ingebruikname van de militaire luchthaven, blijven gewone tankdivisies. Enkel de NIEUWE pionnen die in het spel gebracht worden zijn de gevechtsekskadrons.

Mogelijke verplaatsingen (waarbij de streepjeslijnen niet mogelijk zijn met een gewone tankdivisie):



OPEN-SOURCE-PRINCIPE:

Indien iedereen met het spel vertrouwd is, kunnen steeds nieuwe uitbreidingen in het spel opgenomen worden. Dit hangt volledig af van de fantasie van de deelnemers. Kostprijs van dergelijke uitbreidingen en de mogelijkheden moeten natuurlijk in onderling overleg en voor aanvang van het spel overeen gekomen worden tussen alle teams.

Ik laat het aan jullie fantasie over om nog bunkers, radars, stealth-vliegtuigen,... toe te voegen met allerhande eigenschappen (voor- en/of nadelen).

Een andere leuke variant is dat elk team z'n vlag willekeurig kan plaatsen in een toegewezen zone (bvb een cirkel met doorsnee van 5 km). De andere teams moeten dan gaan zoeken waar de vlag zich bevindt. Tankdivisies en luchteskadrons vertrekken dan wel steeds vanaf het middelpunt van de cirkel om zo de positie van de vlag niet te verraden.

Er kan natuurlijk ook meer rekening gehouden worden met de topografische gegevens van de kaart zelf. Tanks kunnen bvb niet over water dus moeten er bruggen gebouwd worden, of hoogtelijnen die het benzineverbruik van de tanks doen toe- of afnemen waardoor er meer of minder verplaatsingen kunnen gedaan worden....

Misschien kan de militaire luchthaven een fysisch gegeven worden op de stafkaart die dan gebombardeerd kan worden door de vijand, waardoor alle gevechtsskadrons weer gewone tankdivisies worden...

The sky is the limit ☺

Alvast veel spelplezier,

Fennek
Ploeg Technieken

Bijlage : Coördinaten op stafkaart uitzetten met gebruik van een roomer

Iedere plaats in België (en ook elders op de wereld) kan bepaald worden aan de hand van coördinaten. In België zijn drie soorten stelsels, het gradenstelsel (met nul-meridiaan in Greenwich), het UTM-net en het Lambertvierkantennet (deze laatste is enkel voor België)

Wij gebruiken het UTM-net, omdat dit meestal reeds op de kaart uitgetekend staat (in het purper).

Wanneer we coördinaten gebruiken, is dat steeds een serie van 12 cijfers.

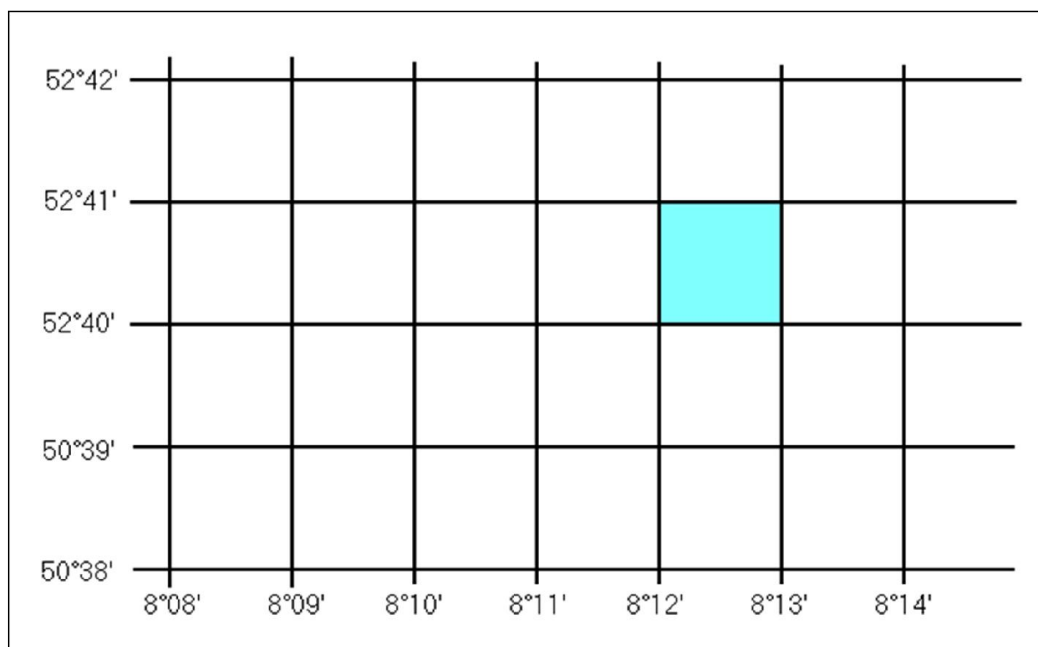
Bvb: **081265-524017**

Op het eerste zicht stel dit niet zoveel voor, maar als we deze reeks gaan ontleden wordt snel alles duidelijk.

De eerste 6 cijfers zijn de aanduiding op de X-as (horizontale as) en zijn als volgt te lezen: 8 graden, 12 minuten en 65 seconden of $8^{\circ}12'65''$

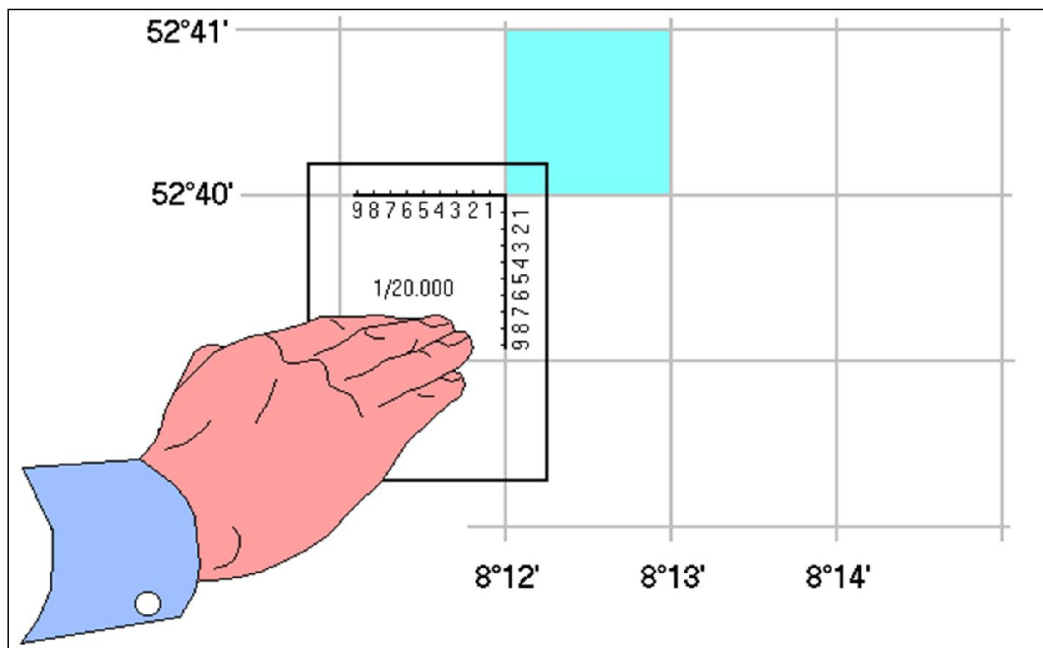
De volgende 6 cijfers zijn de aanduiding op de Y-as (verticale as) en zijn dus te lezen als: 52 graden, 40 minuten en 17 seconden of $52^{\circ}40'17''$

Nu moeten we dit punt op de kaart gaan overbrengen alsof de kaart een immense grafiek zou zijn. Dit kan eenvoudig met de roomer. We beginnen eerst met het zoeken van het juiste vierkant op de kaart (opgedeeld tot aan de minuten. In ons voorbeeld: $8^{\circ}12'$ op $52^{\circ}42'$). Ergens in dit (gekleurde) vierkant moeten we zijn. Zie figuur 1:

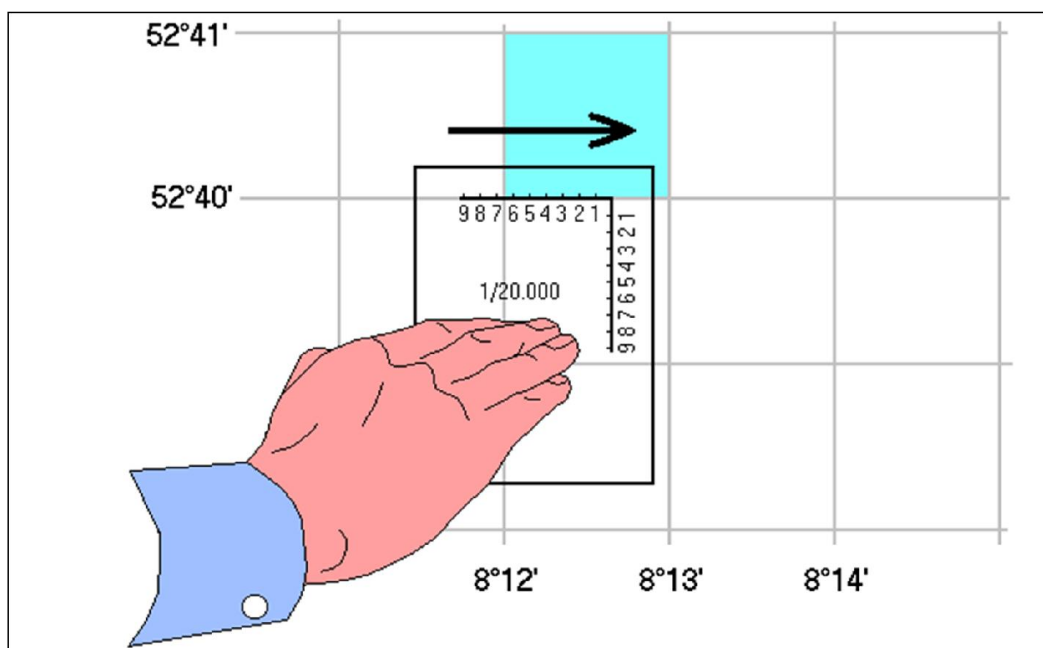


Figuur 1

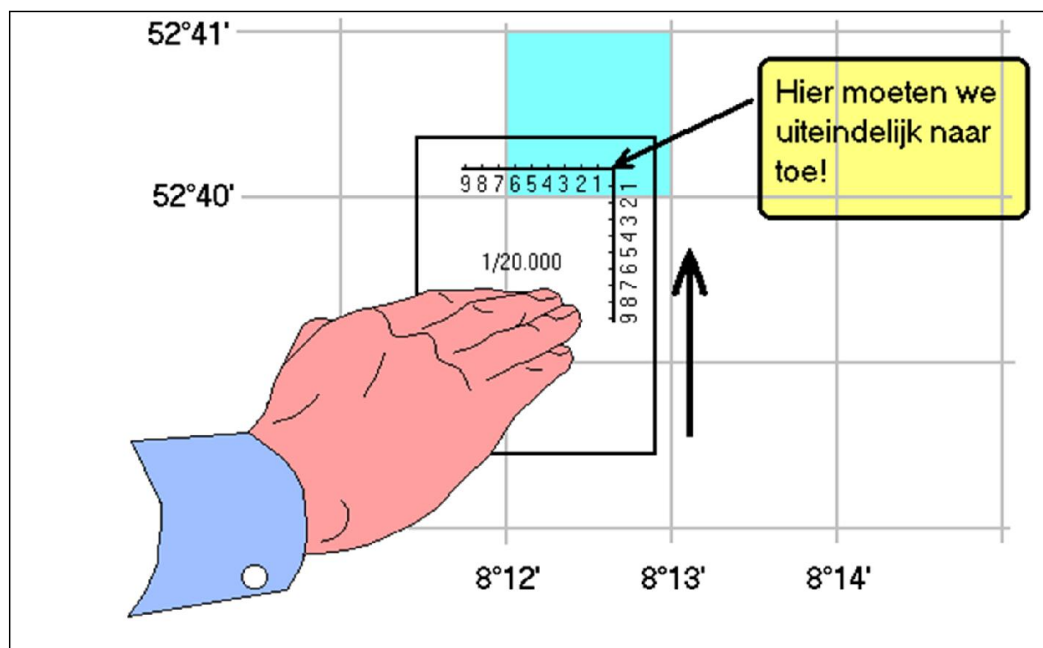
Nu weten we al ongeveer waar we moeten zijn, maar we moeten nog verder gaan specificeren en dit kan zeer makkelijk met de roomer. Deze van de scoutshop heeft 2 schalen (1:20.000 en 1:25.000)! We leggen nu deze roomer met de juiste schaal op de kaart zoals aangegeven in figuur 2. We gaan nu met de roomer naar rechts schuiven totdat de roomer precies tussen 6 en 7 staat. (65" in ons voorbeeld) (figuur 3). Daarna doen we hetzelfde voor de Y-as (17") door de roomer naar boven te verschuiven. Het snijpunt van de assen van de roomer duidt het punt aan waar we heen moeten (figuur 4). Het wordt snel duidelijk met onderstaande figuren:



Figuur 2



Figuur 3



Figuur 4