

CASINO [GERICHT]

Start:

We moeten geld zien te verdienen, of hebben geld genoeg om te verdienen. Het casino opent de deuren!

Wat komen de spelers hier doen?

Hoe wordt het casino geïntroduceerd?

Verloop:

Een casino kan zowel een rustige avondactiviteit als een zenuwslopend spel zijn. Alle spelers starten met een budget of ruilmiddelen die ze aan verschillende goktafels kunnen inzetten. Er zijn tal van gok- en lotingsspelen waarop ze kunnen wedden. Soms verdienen ze het dubbele, soms raken ze alles kwijt. Dit geeft hun veel kansen om strategisch met hun geld om te gaan. Het is natuurlijk het leukste als je casino volledig in thema is. Bovendien zijn er nog voldoende rand-gebeurtenissen die de casino fun maken: drankjes, entertainment, eenmalige toernooitjes, ...

Op wat zouden personages in jouw thema wedden? Welke thematische gokspelen kan je verzinnen?

Hoe ziet een casino in jouw thema eruit? Welke extraatjes zijn er?

Wat kan er allemaal met dit geld gebeuren? Wat als ze alles kwijt geraken?

Slot:

De spelers eindigen allemaal met een dikke som geld of een berg schulden.

Wat kunnen ze doen met hun winsten?

Welke impact heeft dit op de rode draad?

Materiaal:

Hoe zorg je voor voldoende geld/ruilmiddelen voor alle spelers? Wat heb je nodig voor je casino?

Speluitleg:

Tip: Zorg dat je teamleden niet de hele activiteit aan een tafel gebonden zijn. Zo kan je meer variatie bieden en het overzicht bewaren.

Hoe krijg je de deelnemers aan het spelen? Wat moet elke rol doen?

Bijstuurmogelijkheden:

Wat als iemand alles gedaan en gezien heeft?