

Larp: the Organizing

Er was eens... een groep larporganisatoren

Beschrijving

In Larp Sux spelen de deelnemers een aantal rivaliserende larpgroepen, stichtingen of verenigingen die allemaal in hetzelfde weekend een evenement pogen te organiseren. Ze vissen hierbij in een beperkte pool spelers en locaties, en pogen natuurlijk hun evenement het populairste en coolste te maken, met het hipste genre, de beste deelnemers en een sterkste plot. Larp Sux wordt gespeeld met kaarten, in een serie van beurten. Er zijn verschillende kaarten van verschillende types, en elk dient zo veel mogelijk te worden uitgespeeld. Elke larpgroep moet natuurlijk het beste maken van de kaarten die ze krijgen, en zich door de bezoeken van onze Ierse vriend heenslaan...

Verloop van het spel

Het spel verloopt in twee fasen: de organisatiefase, waarin de larp wordt voorbereid, en de larp fase, waarin een (deel van) de larp wordt uitgespeeld. Door middel van acties die worden gedaan in de organisatie-fase vallen punten te verdienen door middel van het aantrekken van deelnemers, verzinnen van plots, regelen van een locatie en bouwen van props. Al deze zaken worden gesimuleerd door kaarten en uitgespeeld waar mogelijk. Kaarten hebben een puntenwaarde en deze puntenwaarde plus de prestaties van de 'spelleiding' in de 'larp' fase leveren een totaal op. Wie aan het einde van de dag de meeste punten heeft mag zich de hipste larpclub noemen!

De verschillende typen kaarten

Deelnemer: natuurlijk zoekt elke larp deelnemers - de spelers en NPC's die een evenement maken tot wat het is. Elke deelnemer komt met een eigen beschrijving, en je vist je deelnemers uit een beperkte pool – natuurlijk zijn er maar een beperkt aantal spelers die beschikbaar zijn in specifiek dat weekend, dus begin niet te laat met promo... Elke deelnemer voegt punten toe aan je larp en sommige worden meer waard als ze deelnemen aan larps met de juiste genres.

Conditie: Er zijn omstandigheden die van een goede locatie een slechte kunnen maken, van een aardige speler een fantastische en van een middelmatige prop het ding dat je evenement redt. Condities vertegenwoordigen die factoren in het larp-spelletje. Condities kunnen punten toevoegen of wegnemen van je larp, je kan ze spelen om andere larps te dwarsbomen of hebben speciale regels die tijdens het uitspelen van de kaarten worden uitgelegd. Kaarten geven ook aan waarop ze kunnen worden gespeeld – zo heb je Conditie (Deelnemer), Conditie (Organisator), Conditie (Locatie) en Conditie (Larp)...

Genre: Natuurlijk heeft een larp een of meerdere genres. Binnen het genre dien je je larp te verzinnen, en wat te maken van de plots die je opdoet. Genres zijn niet uniek, dus er kunnen meerdere larps van hetzelfde genre plaatshebben. Elk genre voegt dezelfde puntenwaarde toe aan je evenement.

Locatie: wat is een larp zonder locatie? Natuurlijk zijn locaties van een sterk wisselende kwaliteit, en met een hobby zoals deze is een beetje medewerking van de locatiebeheerder ook heel handig... ook locaties zijn een beperkte pool. Elke locatie voegt een puntenwaarde toe aan je evenement; hoeveel hangt natuurlijk van de locatie af.

Orga: dit zijn de typen organisatoren waaruit de spelers kunnen kiezen. Zijn niet uniek, dus elke larpclub kan een Mr. Fix-it, Controlefreak en ADHD'er hebben...

Plot & Prop: Deze kaarten bepalen het verhaal van je larp en trek je onder verschillende omstandigheden zoals beschreven in het verloop van het spel. Plots en props voegen allemaal punten toe aan je larp maar worden meer waard als de juiste plots en props worden gekoppeld – welke props en plots bij elkaar horen staat uitgelegd op de kaarten. Spaar ze allemaal!

Wandering Monsters: Onder bepaalde omstandigheden die we niet gaan vertellen aan onze lieve larporga's kan het zomaar voorkomen dat je halverwege je larp of in de organisatie wordt opgeschrikt door een wandering monster...

Wereld: Wereldcondities worden alleen gespeeld door de (oc) organisatie, wanneer ze er zin in hebben – of wanneer het dinsdag is. Geldt voor iedereen als ze het spel inkomen.

Begin van het spel

Voordat het spel begint zijn er een aantal voorbereidingen die moeten worden getroffen. Allereerst verdelen de spelers zich in teams, bij voorkeur van een beetje gelijke grootte. Deze teams kiezen een naam voor hun larpclub, en trekken elk drie kaarten uit de 'orga' stapel. Ze kiezen een van deze drie kaarten en dit is het type organisator dat ze zijn. Elk type organisator heeft aparte vaardigheden die het aantal acties per beurt, het aantal kaarten dat een club achter de hand mag houden of het kunnen omgaan met verschillende voor- en tegenslagen, kunnen beïnvloeden. Natuurlijk moet het type organisator door de deelnemer in kwestie worden uitgespeeld.

Ook trekt elke organisatie direct drie kaarten uit het 'Conditie' deck. Dit zijn positieve of negatieve dingen die

ze kunnen spelen op hun eigen kaarten of die van andere larpclubs. Ook zijn er de positie van Voorzitter, Secretaris en Penningmeester te verdelen. Als dit allemaal is gebeurd is de club klaar om het spel te beginnen.

De organisatie-fase

De eerste fase van het spel is de organisatie-fase – zoals de naam al doet vermoeden, en deze fase wordt gespeeld in beurten. Elke larpclub doet de beurt parallel en elke beurt duurt ongeveer een half uur.

Aan het begin van elke beurt trekt een club eerst een conditiekaart, waarna ze mogen kiezen om een van de volgende acties uit te voeren:

- Locatie zoeken – De larpclub gaat op locatiebezoek en ontmoet de beheerder. Trek een locatiekaart – als het bezoek goed verloopt mag de larpgroep besluiten de locatie te houden. Meer locatiezoektochten mag altijd, om betere en/of geschiktere locaties te vinden, maar er kan er altijd maar een (1) worden gebruikt om de larp op te organiseren. Natuurlijk is er maar een beperkt aantal locaties beschikbaar...

- Vergaderen – De vergaderactie is een flexibele actie, hoeksteen van de organisatie van een larp. Deze actie mag je inzetten voor danwel het verzinnen van plots, danwel het maken van een genre. Bij het maken van plots trekt een larpclub drie kaarten uit de plotstapel en houdt er twee – de andere gaat terug in de stapel. Bij het uitwerken van een genre trekken ze een genrekaart en morgen ze ervoor kiezen of ze dit genre willen gebruiken of niet – genres trekken een bepaald soort speler aan, natuurlijk...

- Bouwen – Bouw props en maak kostuums. De club trekt hierbij twee kaarten uit het 'props' deck en kiest er een. Natuurlijk corresponderen zekere plots met zekere props en leveren ze bonussen op. Props mogen altijd worden gehouden en mogelijk ook worden geruild met andere clubs om ontbrekende props te scoren. Ook mag de club een duikje nemen in de bakken met kostuums om te kijken of ze iets kunnen vinden om hun deelnemers aan te kleden... We hebben bakken met meuk, ducttape en shizzle, dus doe je best maar om er een leuke prop van te bouwen.

- Promo – trek spelers & NPC's aan. Promo-en moet men uitspelen. De larpclub trekt drie kaarten uit het deck 'deelnemers', en de larpclub doet natuurlijk zijn best om deze deelnemers naar hun larp te krijgen. Als ze hierin slagen bij een of meer deelnemers komen deze naar hun larp. Een larpclub kiest zelf of ze hun deelnemers speler of NPC willen laten zijn, maar dit maakt voor de regels niets uit. Een larp kan prima zonder NPC's en verloopt een stuk rustiger zonder spelers.

Elke beurt mag een larpclub ook een of meer conditiekaarten spelen en dit mag altijd ongeacht andere acties. Tenzij specifiek anders vermeld op een orgakaart mag elke larpclub maar vijf conditiekaarten in de hand houden, dus aan het einde van de beurt moet een larpclub een conditie wegleggen als ze zes of meer kaarten hebben. Mocht een larpgroep vinden dat ze al voldoende van alle bovenstaande acties of kaarten hebben, mogen ze in plaats van een bovenstaande actie ook een kaart trekken uit de conditiestapel om te kijken of ze nog een positieve kaart voor zichzelf kunnen scoren of iets om op hun concurrent te spelen.

De organisatiefase zal zo'n 12 ronden bevatten om tot het einde van de dag te komen – wellicht doen we het iets langer of korter afhankelijk van hoe de dag loopt.

Larp Fase

Dan is het tijd voor de larpfase, waarin de spelers daadwerkelijk de larp moeten gaan neerzetten. Deze wordt uitgespeeld. De spelers hebben korte tijd om hun deelnemers aan te kleden, de locatie op te bouwen en hun plot uit te leggen, en vervolgens geven we elk team een korte tijd (afhankelijk van het aantal teams) om hun plot uit te spelen en wellicht brengt Murphy je ook nog een bezoekje... Een *deskundige* jury zal de plots evalueren en punten toekennen, waarna de uiteindelijke score bekend wordt gemaakt, Afhankelijk van de tijd gebeurt dit tijdens of na de BBQ.