



Luz' & Milans
Regionale Spellen Weekend

RSW 2026
kampboekje



Scouting



De organisatie dankt bij voorbaat alle groepen en individuen, leidinggevenden en uitvoerenden die een rol spelen bij de voorbereiding en uitvoering van deze RSW. Zullie beschikken over een grote dosis inzet, samenwerking en lol, waardoor iedereen een supertof weekendkamp kan beleven. Uiteraard hopen we iedereen ook weer te zien tijdens de RSW 2027!

Uitnodiging voor het Regionale Spellen Weekend



Dragonboard



11

12

13



15

10

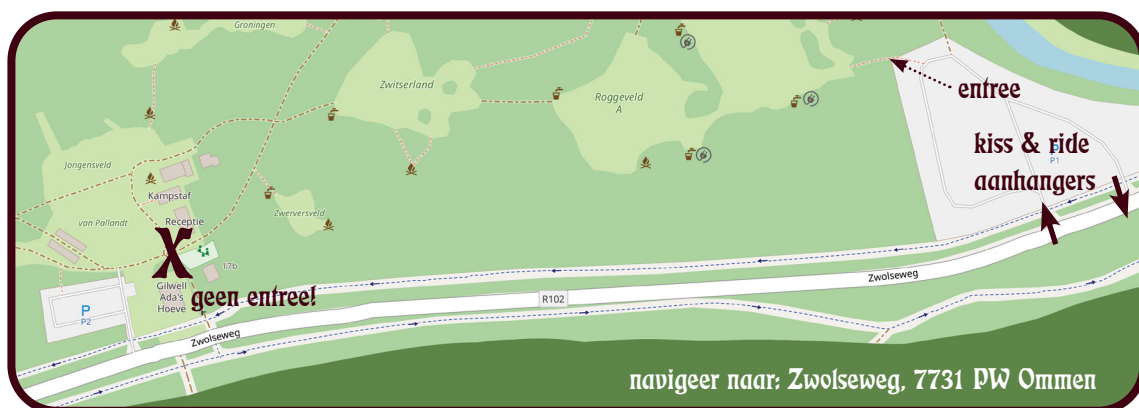
Tijd en plaats

vrijdag 8 t/m zondag 10 mei – gilwell ada's hoeve

de locatie van de RSW is ook dit jaar weer Scouting Labelterrein Ada's hoeve in Ommen. Het brengen en halen is dit jaar op parkeerplaats P1. Ook aanhangers mogen daar gebracht worden. Dat is *NIET* bij de hoofdingang, maar een stukje verderop. Als je Google Maps instelt op "Parkeerplaats Gilwell Ada's Hoeve" (Zwolsesweg, 7731 PW Ommen), dan kom je daar vanzelf uit. Wij verzoeken de bestuurders, leiding en jeugdleden om de aanwijzingen van de organisatie op te volgen voor een vlotte doorstroming.



8



7

halen en brengen, inchecken

Op vrijdag 8 mei zijn jullie vanaf 18.00 uur van harte welkom op het terrein voor de opbouw van jullie kampement. Bij aankomst meld je je als *complete ploeg* bij de staf van het subkamp waar jullie zijn ingedeeld. Je krijgt na het inschrijven per persoon een ticket met QR code. Neem deze geprint mee, dan kan de kampstaf jullie inchecken. Het is tevens jullie bewijs van deelname.

Zondag 10 mei omstreeks 14.00 uur begint de sluiting, waarbij ouders van harte welkom zijn. Als iedereen is uitgegamed zullen Milan en Luz de winnaars van het RSW bekend maken. De beste ploegen mogen als beloning naar de LSW 2026. De sluiting is rond 15.00 uur afgelopen. Daarna meld je je met je hele ploeg af bij je subkampstaf en krijg je een herinnering aan dit mooie gameweekend.

Let op, de tijden zijn indicatief!



16

17



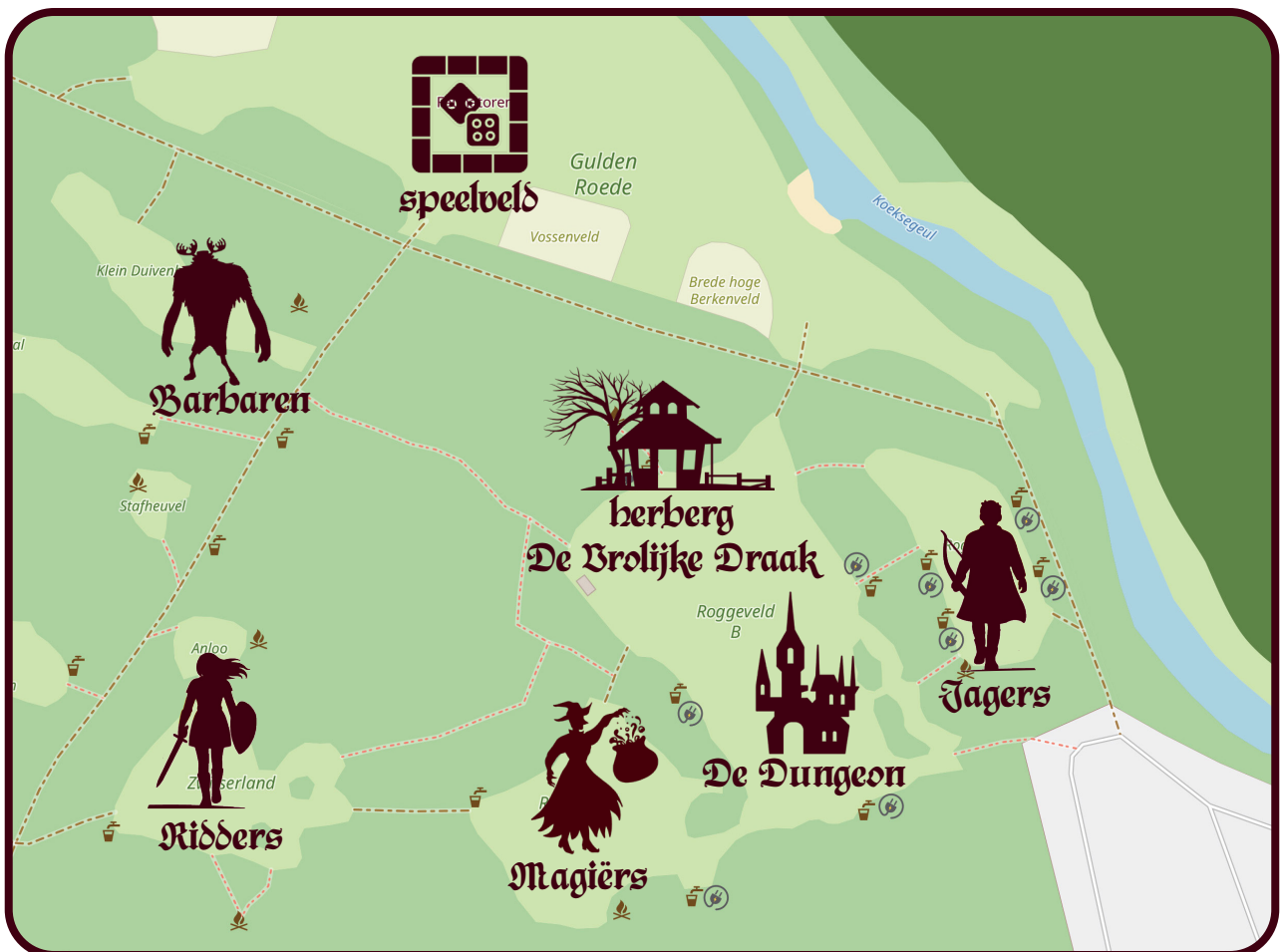
20

Subkampen

Tijdens het RSW strijden 4 partijen tegen elkaar. Elke partij heeft een eigen subkamp met een eigen themakarakter. Bij aankomst ga je met je ploeg naar jouw subkamp om aan te melden en je kampement op te bouwen. De tent van je kampement moet staan vóór de kampopening, zodat jullie vrijdagnacht kunnen slapen. Voor het afronden van je keuken en thema-aankleding krijg je zaterdag ook nog wat tijd. Zorg dat iedereen vrijdag vooraf voldoende gegeten heeft. Als je wil, neem dan een extra broodje mee. Het opbouwen kost energie.

De themakaracters van jouw subkamp zijn voor dit weekend de subkampstaf, oftewel jouw leiding. Zij zorgen dat je op tijd naar de programmaonderdelen gaat, ze geven aan wanneer je mag koken, moet slapen, moet verzamelen en zo meer. Ook als je wat te vragen hebt, een pleister nodig of wat kwijt wil, dan ga je naar je subkampstaf.

Er zijn Ridders, Jagers, Barbaren en Magiërs. Tussen de subkampterreinen in vind je Herberg de Vrolijke Draak en kasteel De Dungeon. Dit zijn de feesttent en het theater. Op dit veld verzamelen we ook altijd als we aan een spel gaan beginnen. Verderop ligt een speelveld.



21

22



24

25

Magiërs

Beste scouts,

Stel je een plek voor waar het fluisteren van spreuken door de bomen klinkt en waar in het schemerlicht ketels zachtjes pruttelen. Een plek waar heksen, tovenaars, druïden en andere magische wezens samenkomen om hun krachten te trainen en hun kennis te vergroten. In dit rijk woont ook eigenwijze Glenda, een beoefenaar der magische kunsten, die met haar bezem, zwarte puntmuts en trouwe zwarte kat maar al te vaak voor heks wordt aangezien, iets wat ze zelf met klem ontkent. Tijdens het RSW in Ommen openen wij de poorten van Subkamp de Magiërs voor nieuwe inwoners. En jullie zijn uitgenodigd!

Bij de magiërs draait het om verbeelding, slim samenwerken en het ontdekken van verborgen talenten. Magiërs staan bekend om hun creativiteit en hun mysterieuze uitstraling. Sommige dragen gewaden vol sterren en symbolen, anderen kiezen voor natuurlijke elementen en oude tekens van het woud. Wie het terrein betreedt, stapt een wereld binnen waar niets is wat het lijkt en waar elke patrouille een eigen magische stempel kan drukken.



Magie zit niet alleen in spreuken en verhalen.

Ook in de herberg en rond het kampvuur laten magiërs zien wat ze kunnen.

Soms verschijnt er een dampend heksenbrouwsel, kruidig bosbrood zoals een druïde het zou bakken, een vurige schotel met een drakenaam of zoet gebak met een onverwachte kleur van binnen. De gerechten bij ons zien er uit alsof het zo uit een toverketel komt en een naam draagt die nieuwsgierig maakt.

Kiezen jullie voor het pad van de magie? Sluit je aan bij Subkamp Magiërs en ontdek hoe krachtig fantasie en samenwerking kunnen zijn. Wij kijken ernaar uit om samen met jullie een onvergetelijk, magisch weekend te beleven.

26



28

29

30



Jagers

Hoi, wij zijn de Jagers! Maar door onze ervaring mogen wij ons “de Jagermeesters” noemen. En wij verwelkomen jullie tijdens het RSW graag op onze eeuwige jachtvelden. Als jagers voelen we ons helemaal thuis in de natuur. We zijn zelfs zo één met het bos dat we nauwelijks te spotten zijn. En we houden van dieren, ook al moeten we er soms op jagen. We zien onszelf eigenlijke liever als rangers, net als jullie Chief Scout, Freek Vonk.



Daarom jagen wij dit weekend niet op beestjes, maar op de overwinning als beste subkamp van het RSW! Daarvoor hebben we zo veel mogelijk sterke teams nodig. Dus fix een mooie jagersoutfit en pak je pijl en boog, geweer, maar ook je dobbelstenen in. Wees welkom in ons jagersgilde en kom gezellig een jagerthee drinken in Bas Bos' Bos Bar. En als jullie goed jullie best doen, dan verdienen jullie misschien wel het jagerspredicaat uit handen van de jagermeesters...

Samen gaan we op jacht naar de winst!



voor alle deelnemers: kampvuur in “De aanjager”!

Als jagers houden we natuurlijk van een jagersvuurtje, maar van een groot kampvuur zijn we ook niet vies. Daarom mogen wij op zaterdagavond een mooie fik bouwen in onze vuurtent, de Aanjager, waar alle deelnemers van het RSW welkom zijn. En natuurlijk zijn er dan ook jachtspelletjes te doen.



33

34

35



37



40



39



38

53

Barbaren

Beste mede-barbaren: **gruumpff, hruabhh, gurrhhh, heeheeheehaghw, oemf hruaaaah!!!***

**Vertaling vanuit het barbaars:*

Welkom op het subkamp van de echte woestelingen! We noemen ons kampterrein "Kamp Oemf". Als je Kamp Oemf binnen loopt, waan je je gelijk in een andere wereld: links zit een groepje hun oorlogskreten te oefenen, rechts staat een groep hun jute kleding te wassen en recht voor je worden nieuwe knuppels uitgeprobeerd op een groep verdwaalde ridders. Iedereen zingt hun eigen liederen en overal hangt gezelligheid, openheid en de geur van kampvuur in de lucht!

51



Op Kamp Oemf komen scouts van alle stammen bij elkaar. Ze dragen kleding van Jute, dierenvellen en bont (wel vegan natuurlijk) om zich warm te houden tijdens de koude winterdagen en lange jachten. Ze zijn bewapend tegen het wild met een eigen gemaakte speer, bijl of natuurlijk hun knots. En als ze zich versieren, doen ze dat met touwen, kralen en gezichtsverf. Een echte barbaar houdt het altijd simpel en kiest voor praktisch, natuurlijk en stoer.

Een belangrijke bewoner van Kamp Oemf is Max. Hij is een barbaar die altijd weer blijft bewijzen dat schijn bedriegt. Als mensen zijn bijl en bontkraag zien denken ze vaak gelijk te weten wie Max is en wat hij kan: een dommerik en niks! Gelukkig weten jullie als medebarbaren dat je nooit te snel moet oordelen en dat er meer schuilt achter die scheve glimlach. Waar anderen ons misschien zien als onbeschaafd en lomp, zien wij onszelf als vrij, eerlijk en gelukkig!

49

Dus geef je niet zo veel om de glitter en glamour, ben je een echte doorzetter en heb je een hart van goud? Dan ben je helemaal op je plek op het subkamp van de barbaren, waar niet gaat om hoe je er uit ziet of waar je vandaan komt, maar om wat je doet en om wie er achter dat woeste uiterlijk verscholen zit! Wij kunnen niet wachten om samen met jullie op de RSW te brullen en te laten horen dat je niet om de barbaren heen kan!



48

47

46



44

43



57

56

55



Ridders



Beste jonge avonturiers,
Stel je een koninkrijk voor waar de vlaggen wapperen in de wind, waar fakkels zacht knetteren tegen de schemerlucht en waar het geluid van zwaarden die elkaar raken klinkt als muziek. In dat rijk regeert ridder Arthur, een dappere en rechtvaardige ridder met een blinkend harnas en een warm hart voor jonge helden.

Aan de rand van zijn kasteel – gebouwd uit hoge, grijze stenen, met torens die tot in de wolken reiken – ligt het trainingsveld. Daar ontvangt Arthur groepen kinderen tijdens het RSW van Ommen die zijn rijk bezoeken. Niet om strijd te voeren, maar om te leren over moed, samenwerking en eer. Met houten zwaarden, beschilderde schilden en zelfgemaakte vaandels in diep rood en goud oefenen ze in patrouilles.

Ze leren hoe ze samen een kampement kunnen verdedigen, hoe ze elkaar beschermen en hoe belangrijk vertrouwen is binnen een koninkrijk. Wanneer de avond valt, verandert het trainingsveld in een sfeervol kamp. Grote tenten staan in een halve cirkel rond een kampvuur. Lantaarns hangen aan houten palen en geven een warme gloed.

In de avond bij een goed gestookt kampvuur wordt er door de toekomstige ridders luidruchtig gegeten. Een dampende bouillon gegaard op het vuur, gevolgd door een heerlijk ruikend geroosterd stuk vlees op een spies zo groot als een zwaard. En als afsluiter van dit maal maakt de meesterkok van Arthur met zijn keukenstaf een nagerecht dat eruit ziet alsof er een kist met juwelen voor je staat.

Arthur verwelkomt alle kinderen in zijn koninkrijk, Een plek waar fantasie en samenwerking samenkomen – een magisch rijk waar ieder kind even een held kan zijn.





62

61

60



64

Furering

thema – techniek – spel

Tijdens de RSW (en dit jaar dus *het* RSW) zal een jury (bestaande uit de subkampstaf en een centrale jury) diverse zaken beoordelen. Punten scoren kan in drie categorieën: kampthema, scouting/techniek en spel.

65

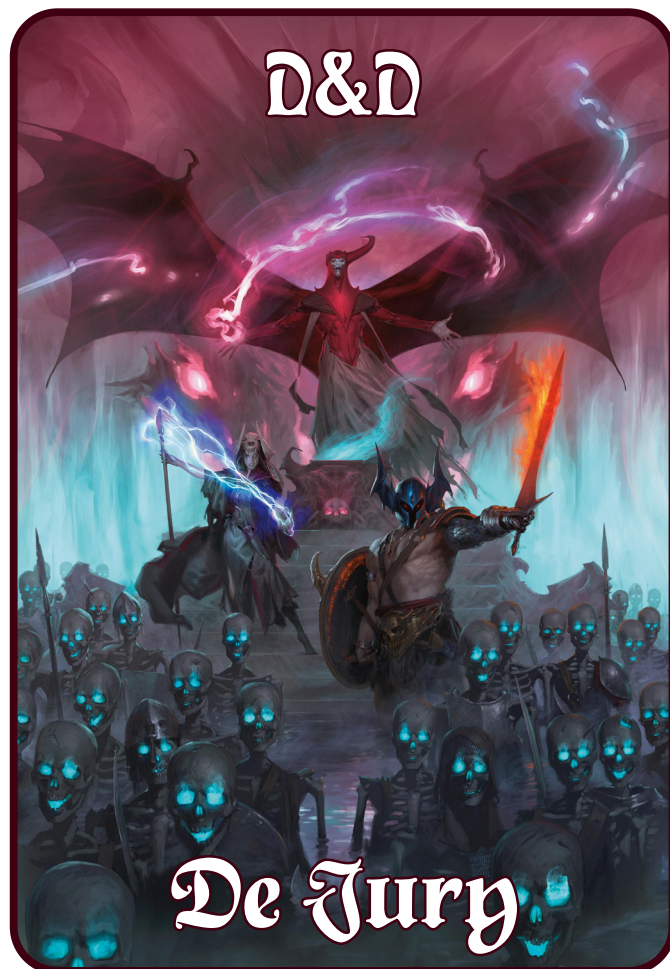
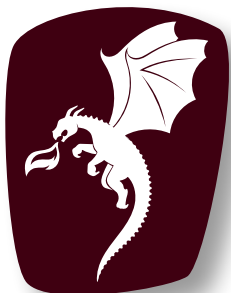
De jury beoordeelt alle onderdelen vakkundig en rechtvaardig. Er is een eerlijke verdeling tussen creativiteit (thema), sport & spel en scoutingtechnieken. Ben je niet zo goed in het één, dan vast wel in het andere. Als je je verdiept in de thema-uitleg en er iets leuks van maakt en bij de spellen lekker meedoet, dan komt dat met jullie puntenaantal wel goed! En kom je niet voor de winst, maak er dan gewoon een leuk en GEZELLIG weekend van door lekker mee te doen. Want gezelligheid is natuurlijk het allerbelangrijkst!

66

Bij Dungeons & Dragons heeft elke ploeg een karakter nodig. Hiermee speel je het spel en tijdens het RSW kun je upgrades en XP voor je personage verdienen. Jullie gaan zelf een karakter bedenken en de naam van je karakter is voor het RSW meteen je ploegnaam. Om je karakter tot leven te wekken zien we die graag tevoorschijn komen in de aankleding van je kampement, een vaandel en een "Character Sheet".

67

Op de volgende pagina's staat nader uitgelegd welke dingen jullie precies moeten voorbereiden. Een uitgebreider overzicht van wat beoordeeld wordt aan scoutingtechnieken staat in het Jonge Woudlopers Handboek, dat jullie leiding zal krijgen.



70

character sheet

Luz en Milan hebben een blanco Character Sheet (CS) gemaakt, die elke ploeg krijgt uitgereikt bij aankomst. Het is de bedoeling dat je op deze sheet een zelfbedacht karakter gaat plakken. Je moet dus met je ploeg zelf een karakter bedenken, een naam geven en uitwerken. Dat kan een print zijn, een collage, een tekening, een knip en plakwerk van diverse materialen enzovoort. Natuurlijk is het leuk als je karakter een beetje past bij het subkamp waar je ingedeeld bent (Ridders, Jagers, Magiërs, Barbaren).

71



73

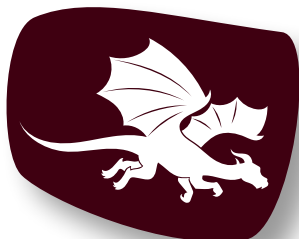
Om er voor te zorgen dat je karakter op de CS past, zijn er maten voor vastgesteld: Het karakter moet in een vak van breedte x hoogte = 10 x 20 cm passen. Het is dus niet zo groot. Let daar op! De naam van het karakter moet ook geschreven, geprint, getatoeëerd of op welke manier je dat maar wil op de sheet geplakt worden. Dat mag in een vakje van b x h = 15 x 3 cm.

74

Neem het personage en naam mee als opplakbare elementen, zodat je het tijdens het inchecken op de Character Sheet kunt plakken. Wij zorgen voor plakmiddel. Let er op, je hebt je CS het hele weekend door nodig, dus het moet een beetje scoutproof zijn.

75

76



78

79

80

Een voorbeeld van een Character Sheet zie je hier. De sheet krijg je op het RSW. Je hoeft dus alleen het karakter en de naam te maken volgens de eisen.

karakternamen

zelf bedenken, maken en meenemen
afmeting bxb : 15 x 3 cm

upgrades, XP's etc.

karakter

zelf bedenken, maken en meenemen
afmeting bxb : 10 x 20 cm

TOX Sorcerer Lvl 1 Hermit
Goblin Chaotic good Elanor Donaldson

Strength 6 (+2 Proficiency bonus)
Dexterity 14 (-2)
Constitution 16 (+3)
Intelligence 19 (+4)
Wisdom 14 (+2)

Hit dice 1D6
Armor 10
Speed 30
Initiative 2

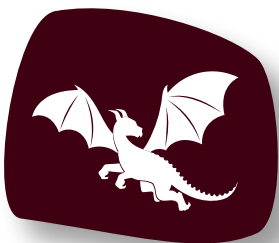
Saving throws: Strength -2, Dexterity +2, Constitution +4, Intelligence +4, Wisdom +2, Charisma -1

Skills: Acrobatics +2, Animal Handling +2, Arcana +6, Athletics -1, Deception -1, History +4, Insight +2, Intimidation +3, Investigation +4, Medicine +2, Nature +4, Perception +2, Performance -1, Persuasion -1, Religion +4, Sleight of hand +2, Stealth +2, Survival +4

Items: Crossbow, 20 bolts; Component pouch; Explorers pack; 2 daggers

Spells: Acid splash; Infestation; Disguise self; Detect magic

Other characters: DELSYS, ARTIN, MERRICK, STEVE, SASCHA, NEVI, MYRTLE, DUDU, ASHA, ENYA, CIEL, NIM, REZA



83

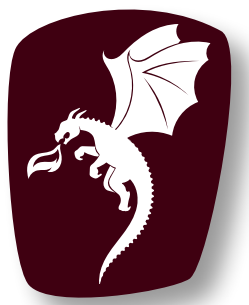
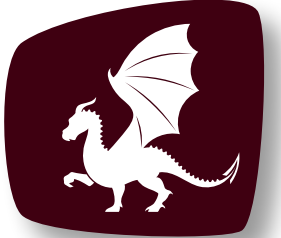
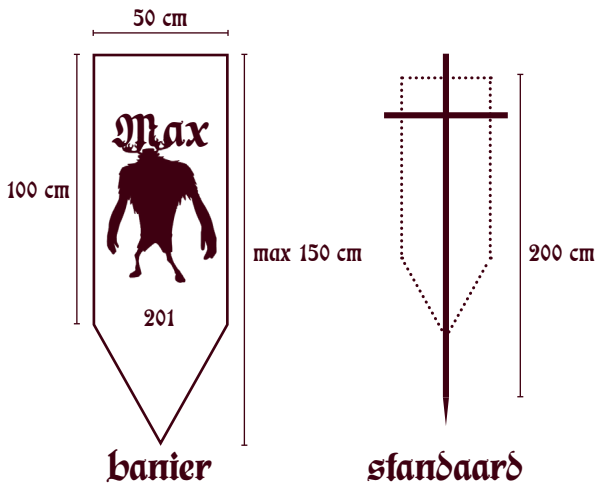
84

85

vaandel – banier

We willen natuurlijk wel kunnen zien waar elk karakter zijn verblijf heeft. Maak daarom een vaandel of banier waarop de jury je karakter kan herkennen. Het rechthoekige deel van het vaandel moet ongeveer 50 x 100 cm zijn en hangt **verticaal!** Er mogen nog franjes of een punt aan gemaakt, tot 150 centimeter totale maat. Op de banier staan ten minste je *karakternaam*, een *afbeelding* van je karakter en je *ploegnummer*.

Het vaandel moet hangen aan een stok van ongeveer 2 meter, aan een dwarsbalkje. Denk aan (verlengde) bezemstelen, of een mooie rechte tak. Het vaandel is op deze manier draagbaar. En als je er een punt aan maakt hij in de grond geprikt worden bij je kampement, elk spel waar je 'm mee naar toe neemt en bij de toneelmomenten. Ook de stok en dwarsbalk kun je aankleden, zie de voorbeelden ter inspiratie.



97

98



100

101

aankleding van je kampement en jullie zelf

Je kampement wordt natuurlijk aangekleed in thema van je subkamp en/of je zelfbedachte karakter. (zie hoofdstuk Subkamp). Maak je een magische kookketel, of een kasteeltoren? Zijn er rotstekeningen en botten en huiden van de barbaren zichtbaar? Of is je keuken als jagershut aangekleed? Of misschien ziet je tafel er uit als een spelbord met pionnen... Maak het mooi, zodat je er punten voor krijgt!

Zelf draag je natuurlijk bijpassende themakleding. Gebruik je eigen karakter of subkampkarakter als uitgangspunt. We zien jullie graag shinen!



Ridder



Barbaar



Jager



Magiër

102

103



106

107

112

111

110

108



114



themamaaltijd

Dit jaar draait de themamaaltijd om “spellen” en / of het thema van je subkamp. Ideeën: maak een riddermaaltijd aan een zwaard, of dien ‘m op in een toverketel. Presenteer je eten op een spelbord, kleed het aan als pionnen, speelkaarten of schaakstukken. De exacte eisen voor de maaltijd staan in het Jonge Woudlopers Handboek. Houd er rekening mee dat er één *kleine* presentatiemaaltijd moet worden gemaakt voor de jury. Hiervoor mag je één persoon extra rekenen voor het budget.

116



bagage

Wat neemt een Ridder, Jager, Barbaar of Magiër mee naar het RSW? Natuurlijk ga je niet onvoorbereid naar dit prachtige spellenweekend. Je neemt je standaard weekendkampbagage mee, zoals slaapspullen, voldoende kleding om warm en droog te blijven en in thema te kunnen zijn, eetgerei en een zaklamp. Als ploeg neem je spullen mee om je kampement te kunnen maken en het programma te doorlopen. Ook neem je de themaspullen mee die je gemaakt hebt. Een uitgebreide lijst van individuele en ploegbagage vind je in het Jonge Woudlopers Handboek.

f-shirt voor zeefdruk

Nog één belangrijk ding: Als aandenken hebben we een zeefdruk voor op een T-shirt. Neem dus een wit, onbedrukt T-shirt mee, met daarin geschreven je naam en je ploegnummer en lever dat in bij je subkampstaf.

118

Dragonboard



Tot zo ver de info die jullie ter voorbereiding nodig hebben. Maar, spellenliefhebbers als we zijn, hebben we al vast een eerste spel toegevoegd aan dit kampboekje. Het is jullie vast opgevallen dat er langs de randen van de meeste bladzijdes vakjes met getallen en symbolen staan. Dat is ons "Dragonboard", een spel gebaseerd op het oudhollandse Ganzenbord. Leg de bladzijdes zó neer dat de nummers aansluiten op elkaar, zet per speler een pion (liefst jouw D&D karakter natuurlijk) op het startveld en gebruik 2 D6-dobbelstenen (de standaard 6-zijdige dus).

spelregels

Het is de bedoeling dat je met jouw pion als eerste aankomt bij de Dungeon, zonder dat de Zwarte Tovenaar je ziet. Gooi met de dobbelstenen en verplaats je pion zoveel vakjes als je ogen hebt gegooid. Er zijn vakjes met een speciale betekenis. Voer deze uit als je daar op komt.

- 6 en 69 - je vindt een brug over het ravijn: ga 6 vakjes verder
- 19 en 82 - in herberg de Vrolijke Draak is het beregezellig: sla 1 beurt over
- 31 en 94 - bij het water halen val je in de put: sla 2 beurten over om er uit te klimmen
- 42 en 105 - Elvira, het hulpje van de Zwarte Tovenaar werkt je tegen: ga 3 plaatsen terug
- 52 en 115 - De Zwarte Tovenaar ziet je en sluit je op in een zijn dungeon: sla 2 beurten over
- 58 en 121 - De Zwarte Tovenaar is het zat en tovert je terug naar het beginvakje
- 63 - Halverwege en nog niet gezien! Gooi nogmaals
- 126 - De Dungeon: wie hier als eerste komt heeft gewonnen

Alle vakjes met een draak zijn in jullie voordeel: kom je daarop, dan mag je nog eens het aantal ogen vooruit als je gegooid had.

Wie te veel ogen gooit en daardoor voorbij 126 zou komen, moet vanaf 126 weer teruglopen. Het is dan mogelijk dat je op het hokje 121 of 115 terechtkomt. Komt de speler bij het terugtellen op een hokje met een draak, dan telt de speler het gegooide aantal ogen terug.

Wie bij de eerste worp een 5 en een 4 gooit, gaat meteen door naar 53. Wie bij de eerste worp een 6 en een 3 gooit, gaat door naar 26.

Noot: dubbel gooien is in dit spel niet nogmaals gooien

125



124



Rest ons niets anders dan jullie al vast een top RSW te wensen! Laat je inspireren door dit kampboekje, ga lekker aan de slag met voorbereiden, dan zien we elkaar bij de D&D strijd tussen de subkampen.

XOXO Milan en Luz



123



120

119