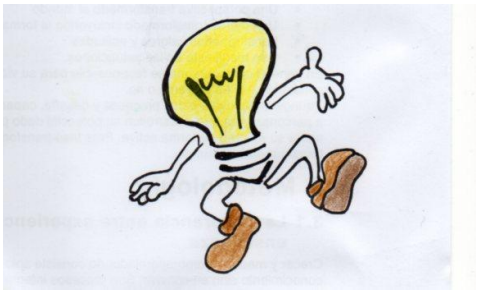
Schnelle Füße & Helle Köpfchen



Bei diesem Geländespiel wird bestimmt keinem langweilig. Es wird nicht nur Fitness, sondern auch logisches Denken benötigt.

Material

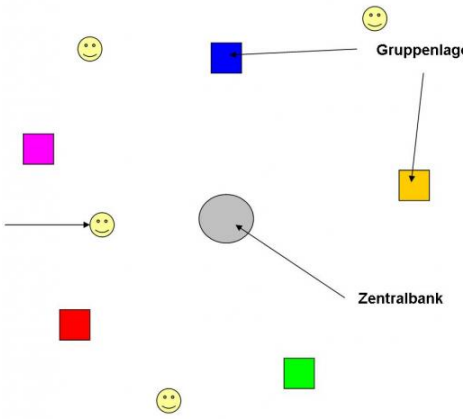
- Absperrmaterial für das Gelände
- bei Regen Planen, Schnüre
- Startsignal (Hupe, Pfeife o.ä.)
- Erste-Hilfe-Box
- Spielgeld (hier können auch Deckel, Korken o.ä. verwendet werden)
- Hinweise, Namenskarten, Rätselformulare (auf farbigen Zetteln je Gruppe)
- Stifte, Radierer
- Plastikhüllen, um die Zettelchen etwas zu schützen
- Tüten für mobile Banken, in denen sie das Spielgeld transportieren
- Plastikhüllen für mobile Banken, in denen sie die Hinweise transportieren
- Preis

Vorbereitung

- passendes Spielgelände suchen (Wald)
- für jede Gruppe ein Lager markieren
- Zentralbank in Mitte des Spielfeldes markieren
- Hinweise, Namenskarten und Rätselzettel erstellen und auf farbiges Papier drucken (pro Gruppe eine andere Farbe)

Dateien zum Downloaden

Spielplan



Namenskarten

Namenskaertchen

Ziel des Spiels

- Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich ein Rätsel zu lösen. Dazu müssen sich die Teilnehmer Lösungshinweise für das Rätsel kaufen.
- Es ist auch möglich, sich zusätzliche Hinweise zu "erarbeiten".
- In diesem Spiel können die einzelnen Gruppen sowohl durch eher sportliche als auch durch intellektuelle Leistungen gewinnen.

Durchführung

- Die Teilnehmer werden in gleich große Gruppen aufgeteilt.
- Jede Gruppe hat ein Lager. Die Lager sind in einem großen Kreis um die Zentralbankstation, die sich im Zentrum befindet, gruppiert.
- Vor Spielbeginn hat jede Gruppe etwas Zeit, um ihr Lager einzurichten (bei regnerischem Wetter Plane aufspannen) und eine Strategie zu entwerfen.
- Zur gleichen Zeit verteilen sich einige Mitarbeiter als "mobile Banken" im Wald.
- Der Spielbeginn wird signalisiert.
- Die Aufgabe der Spieler ist es nun, bei den mobilen Banken Geld von ihrem Konto abzuheben. Der Geldbetrag, der auf einmal abgehoben werden kann, ist beschränkt.
- Um eine größere Summe zu erreichen, müssen also mehrere Banken angelaufen werden.
- Bei den Banken kann nicht nur Geld abgehoben werden, sondern auch entscheidende Hinweise für das Rätsel gekauft werden.
- Der Preis für den Hinweis liegt dabei aber deutlich höher, als der maximal abzuhebende Betrag. Der Preis für einen Zusatzhinweis kann evtl. noch etwas höher sein.
- Somit muss solange Geld gesammelt werden, bis genug zur Verfügung steht.

- Geld darf zwischen den Spielern eines Teams nur bei einer Bank oder im eigenen Lager ausgetauscht werden.
- Die Gruppen können jederzeit versuchen, gegnerische Spieler zu überfallen bzw. abzuschlagen.
- Jede Gruppe erhält eine Reihe von Karten, auf denen 11 Namen stehen. Von diesen Namen ist jeweils einer in der Mitte fettgedruckt. Dieser Name bestimmt den Wert der Karte.
- Jeder Spieler trägt stets eine Karte bei sich. Karten können bei allen Banken und im eigenen Lager untereinander ausgetauscht werden.
- Kommt es also zu einem Überfall, werden die Karten der beiden Spieler miteinander verglichen. Der höher stehende Name schlägt dabei immer den weiter unten stehenden.
- Kommt es zu einem Untentschieden, trennen sich die Gegner ohne weitere Konsequenzen. Ansonsten bekommt der Gewinner alles Geld vom Verlierer. Hinweise werden nicht ausgetauscht!
- Ein Überfall ist an folgenden Stellen nicht erlaubt: Im Umkreis von 5 m 1. um die mobilen Banken und die Zentralbank 2. um die Gruppenlager und 3. um zwei sich gerade duellierende Spieler, die sich gerade abgeschlagen haben.

Generell gilt:

- Ein Spieler trägt entweder Geld oder einen Hinweis bei sich.
- Haben Spieler gerade Geld von einer Bank abgehoben, so kann er sich dort nicht sofort einen Hinweis kaufen. Dazu muss er eine andere Bank anlaufen.
- Die Lösung des Rätels wird bei der Zentralbank abgegeben. Wer zuerst die richtige Lösung abgibt, gewinnt.

Spielende:

- Das Spiel endet, sobald eine Gruppe die richtige Lösung des Rätsel bei der Zentralbank abgegeben hat.
- Bei vorzeitigem Spielende wird die Anzahl der richtigen Lösungen im Lösungsbogen gewertet.

Anleitung zum Lösen des Rätsels

- Die einzelnen Hinweise lassen sich direkt in das Diagramm eintragen: Ein sicheres "JA" kann als Pluszeichen im dazugehörigen Kästchen eingetragen werden, ein sicheres "NEIN" als Minuszeichen.
- Aus diesen Informationen können dann - rein logisch - weitere Informationen geschlossen werden. So führt z.B. ein Plus in einer Spalte oder einer Zeile dazu, dass alle anderen Kästchen in der gleichen Spalte/Zeile mit einem Minus markiert werden können, da jeweils nur eine Kombination möglich ist. D.h. wenn x=y gilt, dann kann nicht gleichzeitig x=z gelten.
- Alle Informationen sind rein logisch folgerbar, d.h. man muss an keiner Stelle raten.
- Das Rätsel kann alleine mit den Hinweisen gelöst werden. Die Zusatzhinweise können das Lösen aber erleichtern. Sie geben jeweils eine positive Lösung in einem Kästchen vor.
- Prinzipiell können natürlich beliebige Rätsel auf diese Weise mit einem Geländespiel verbunden werden.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES
- aufgeführte Dateien: MariES