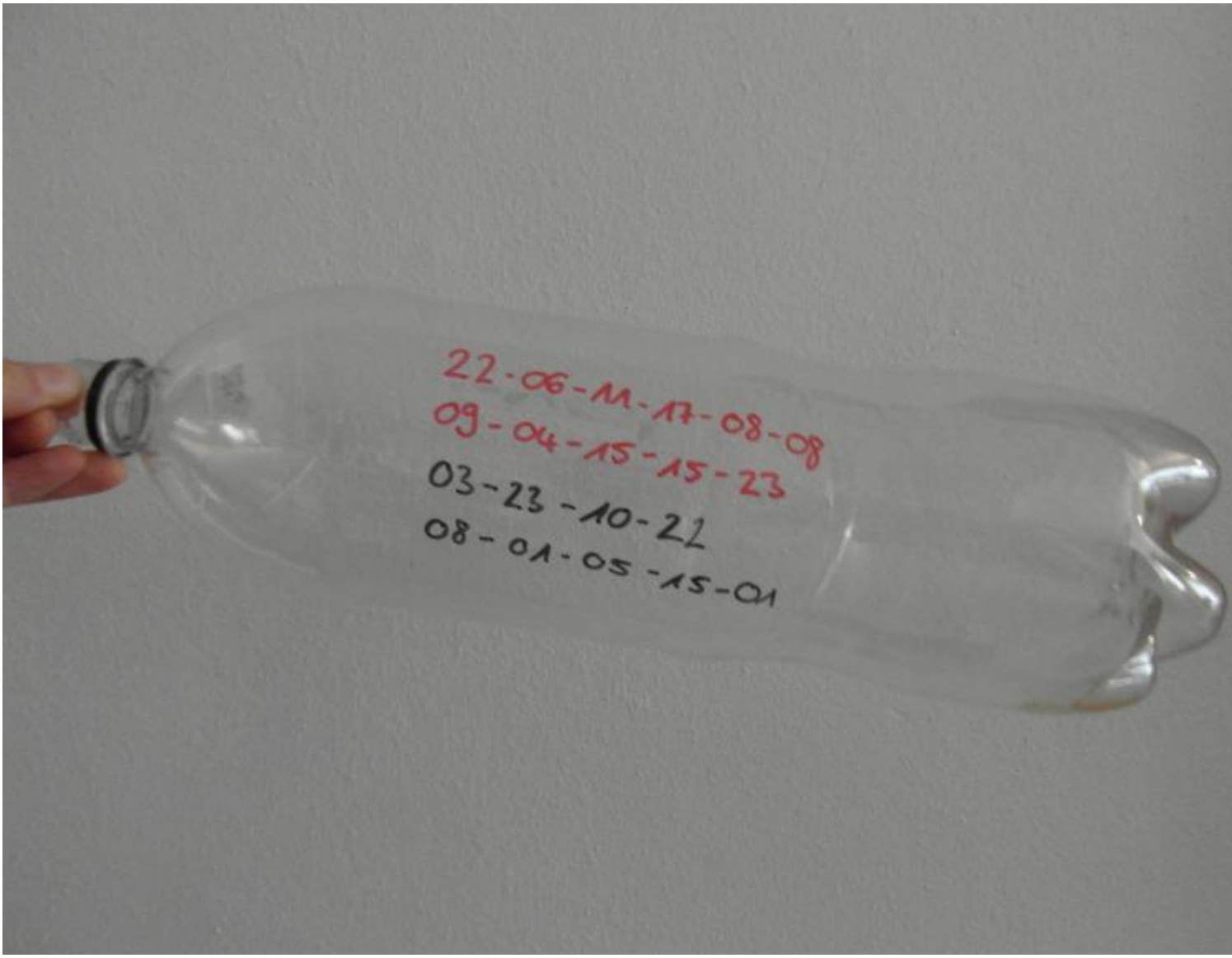
Neighbours & Enemies



Material

- pro Spieler 1 Plastikflasche o.ä.
- Folienstift permanent in Codefarben (pro Gruppe 1 Set)
- Absperrband
- 1 Umschlag pro Gruppe, in denen sich je 2 Codes und eine Tabelle befinden
- pro Gruppe Papier und Stifte für Entschlüsselung
- Spieler kennzeichnen (Bänder)
- Farben der Codes entsprechen Gruppenfarben
- Alkohol zum Entfernen der Nachrichten auf den Flaschen
- Markierung für Bases

Alternativ:

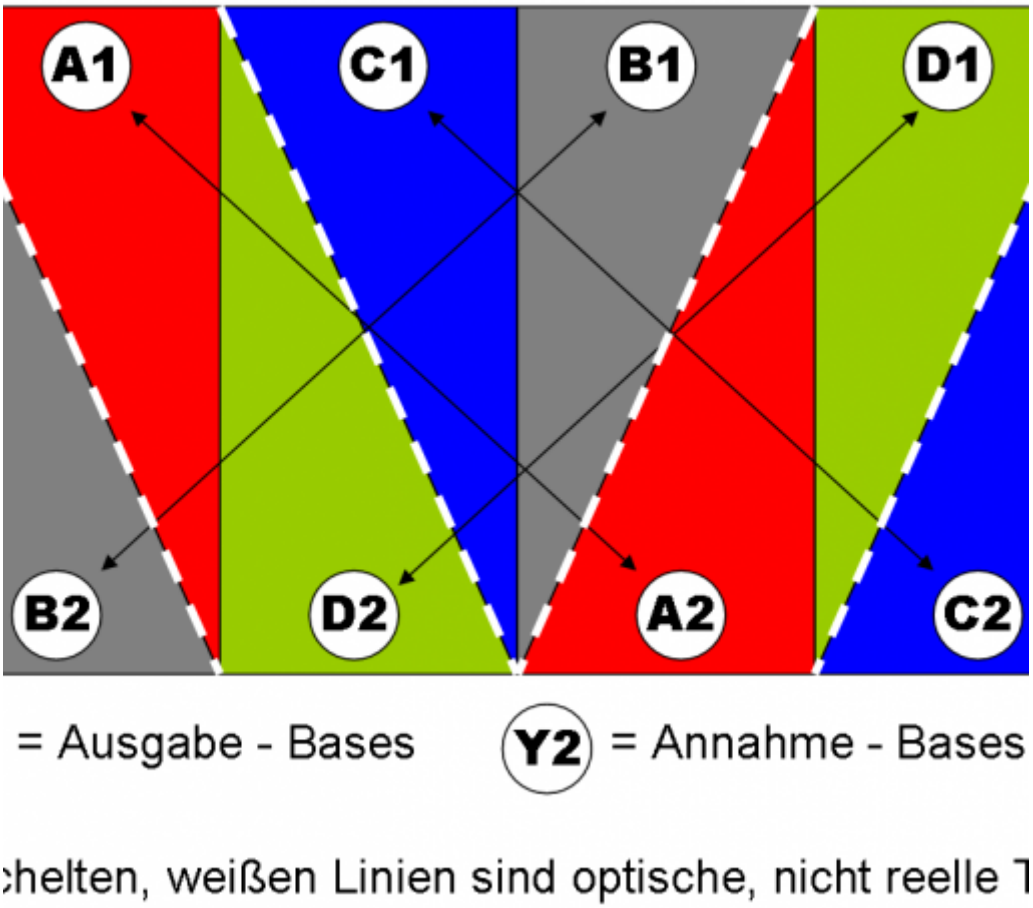
Papierzettel statt Plastikflaschen (günstiger!). Ab einer Gruppengröße von 50 Personen empfehlen wir daher das Spiel mit Papier zu spielen. Die Nachrichten sollten bereits ausgedruckt und zugeschnitten sein, sodass sie nicht an Ort und Stelle noch aufgeschrieben werden müssen. Die entschlüsselten Nachrichten können von einem Mitarbeiter wieder an die Ausgabestation gebracht werden und erneut verwendet werden.

Vorbereitung

- passendes Spielgelände suchen (es eignet sich ein ebenes Waldstück mit wenig Unterholz)
- Überlege dir zu entschlüsselnde Nachrichten. Die Nachricht besteht aus einem sinnvollen Satz mit 4 Wörtern und maximal 7 Buchstaben pro Wort. Die Nachricht ist durch die Umwandlung der Buchstaben in zweistellige Zahlen verschlüsselt. (s. Tabelle). Eine Nachricht besteht immer aus in zwei unterschiedlichen Farben geschriebenen Zahlenfolgen. Einer Farbe ist ein Code zugehörig. Die Gruppen müssen herausfinden, welche Farbe zu welchem Code gehört, um die Nachricht richtig entschlüsseln zu können.
- Jede Gruppe hat mit jedem der beiden Enemies einen gemeinsamen Code.
- Code überlegen: Der Code +11 heißt z.B., dass der Buchstabe A, der in der Tabelle A=01 ist, um 11 Buchstaben verschoben ist. à A=12! Das Wort „gut“ lautet mit diesem Code also 18-32-31.
- Die Nachrichten können sich wiederholen.
- Eine Nachricht auf jede Flaschen schreiben, damit die Spieler sofort starten können.
- Die den Gruppen zugehörigen verschlüsselten Botschaften den zuständigen Mitarbeitern an den Ausgabe – Bases geben.
- Spielfeld und Bases markieren

Codes (Beispiel)

Spielplan



Durchführung

- Je nach Teilnehmerzahl werden Gruppen gebildet.(gerade Gruppenanzahl!)
- Das Spielfeld ist je nach Anzahl der Gruppen in mehrere Teile aufgeteilt. In diesem Beispiel sind es 4 Gruppen, also 4 Teile. Jeder Gruppe gehören zwei der kleinen Felder, zwischen denen aber immer ein feindliches Feld liegt. Jede Gruppe teilt sich ihre zwei Felder mit einer anderen Gruppe. Sie sind also „Neighbours“ (zu deutsch: Nachbarn). Die anderen beiden Gruppen sind demzufolge „Enemies“ (zu deutsch: Feinde).
- **Generell gilt**: Jede Gruppe spielt für sich und versucht so viele Punkte wie möglich zu erspielen. Mit ihren „Neighbours“ können sie sich, wenn erwünscht, verbünden, um Informationen auszutauschen. Sie können sich auch dagegen entscheiden und isoliert spielen.
- Die Gruppen gehen vor Spielbeginn jeweils auf ihr Feld mit der Ausgabe-Base.
- Dort erhalten sie vom zuständigen Mitarbeiter einen Umschlag, indem sich eine Tabelle und 2 Codes befinden. Außerdem bekommt jeder Spieler eine Plastikflasche, auf denen jeweils eine andere verschlüsselte Botschaft der Gruppe geschrieben steht. (Achtung: Die Botschaften müssen zu den an die Gruppen jeweils ausgegebenen Codes passen!)
- Die Gruppen erhalten nun für jeden Spieler ein farbiges Bändchen zur Kennzeichnung. Was die Spieler zunächst nicht wissen: ihre Farbe ist auch die zugehörige Farbe eines Codes. Im Verlauf des Spiels wird dies sicher schnell auffallen und den Spielern dabei helfen, die gewünschten Gegner abzuschlagen.
- Bei Spielbeginn versuchen nun die Spieler ihre Flasche mit der verschlüsselten Nachricht diagonal durch das feindliche Feld zu ihrer Annahme – Base zu bringen.
- Gelingt einem Spieler dies, so darf er an der besagten Base versuchen, mithilfe des Codes und der Tabelle, die Botschaft auf seiner Flasche zu entschlüsseln.
- Eine Botschaft besteht aus 4 Zahlenfolgen, die in 2 unterschiedlichen Farben geschrieben sind. Es gilt zunächst herauszufinden, mit welchem Code welche Farbe entschlüsselt werden kann.
- Den Gruppen stehen Papier und Stifte zur Verfügung, mit denen sie die entschlüsselten Botschaften und die Informationen, die ihnen wichtig erscheinen, aufschreiben können.
- Für jede richtig entschlüsselte Botschaft bekommt die Gruppe 10 Punkte.
- Wurde eine Botschaft gelöst, so wird diese von der Flasche gelöscht und ein Spieler versucht sie durch die feindliche Linie hindurch zur Ausgabe - Base zu bringen. Dort wird eine neue zu entschlüsselnde Botschaft auf die Flasche geschrieben.
- **Generell gilt also**: An der Ausgabe - Base wird eine verschlüsselte Botschaft auf die Flasche geschrieben. An der Annahme - Base wird diese entschlüsselt und anschließend von der Flasche gewischt.
- Im gegnerischen Feld kann man abgeschlagen werden. Ein Spieler darf nur andere Spieler fangen, wenn er selbst nichts transportiert! Berührt man eine gegnerische Person, so muss diese ihre Flasche an den Angreifer abgeben. Der Angreifer kann nun mit seiner Beute an die eigene Annahme - Base und dort nachschauen, ob einer der Gruppen-Codes zum Entschlüsseln der gegnerischen Botschaft dienen könnte.
- Hat man eine Flasche erbeutet, darf die Nachricht auch zunächst auf ein Papier übertragen werden, um später entschlüsselt zu werden. Die Nachricht auf der Flasche wird gelöscht und kann nun für den eigenen Transport verwendet werden.
- Nach dem Entschlüsseln der Botschaft, wird diese gelöscht! Eine Flasche trägt immer nur einen Code.
- Wie gelangt die Gruppe an den ihr unbekannten Code? Er darf nicht gestohlen werden, sondern wird durch Verhandeln mit den „Neighbours“ erfragt. Die Bases der anderen Gruppen sind tabu. Die Verhandlungen finden außerhalb der Basebegrenzung statt.

Quellennachweis

- **Titelbild:** MariES

- **Aufgeführte Dateien:** MariES