Alles Geld oder was?

Material

- Namenskarten
- pro Gruppe 2 Fahnen
- Lebensbändchen in verschiedenen Farben (z.B farbiges Krepp-Papier, Legosteine o.ä.)
- Tücher in der gleichen Farbe wie Lebensbändchen
- Spielgeld
- Absperrband zur Markierung der Gruppenbasen
- Erste-Hilfe-Koffer

Vorbereitung

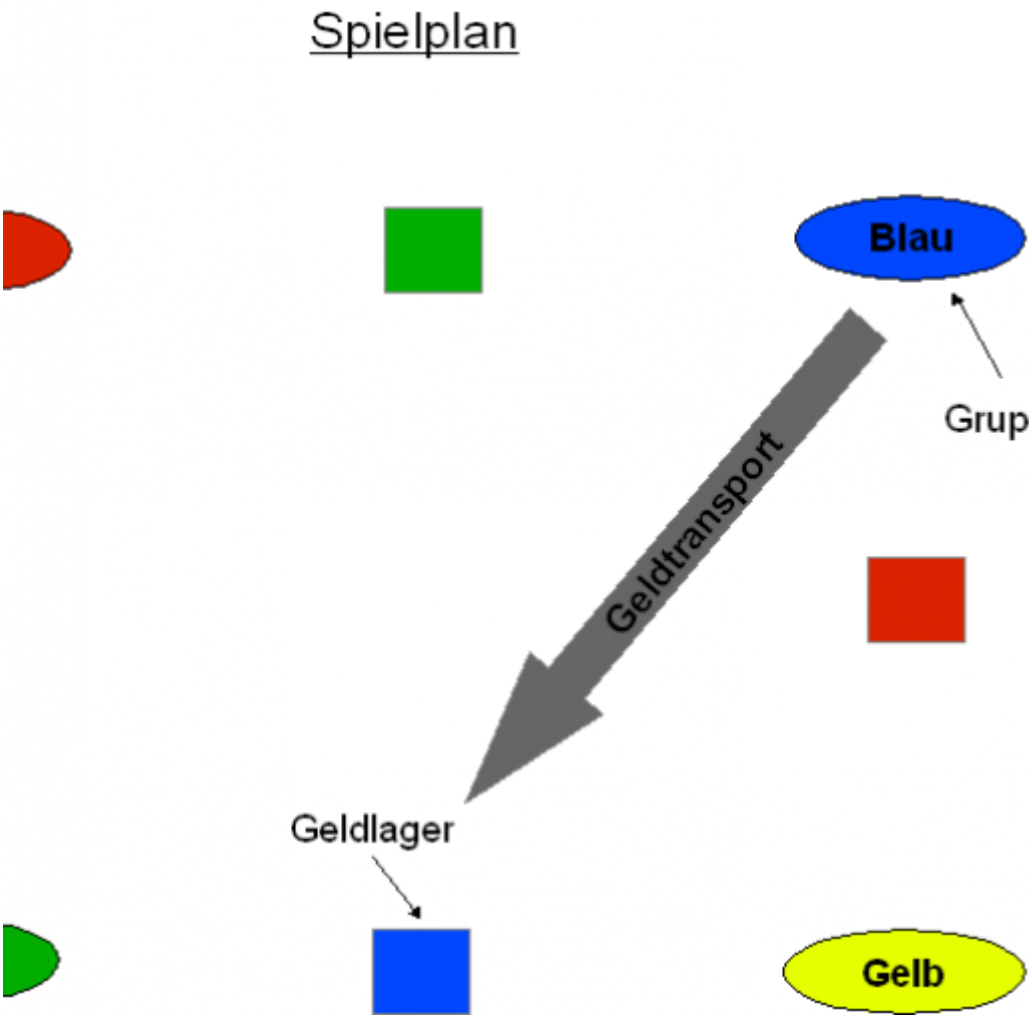
- passendes Spielgelände suchen (Wald oder Wiese)
- Basen und Geldlager markieren

- Namenskarten erstellen bzw. ausdrucken und ausschneiden

Durchführung

- Die Teilnehmer werden in gleichgroße Gruppen eingeteilt (mindestens 2).
- Jede Gruppe besitzt eine Gruppenbasis und ein Geldlager.
- In jedem Geldlager befinden sich 3500€ (10er, 20er, 50er). Das Geldlager einer Gruppe darf nur von dieser betreten werden. Dort ist man sicher und kann nicht abgeschlagen werden, ebenso wie in jeder Basis.
- Nun werden Geldscheine vom Geldlager zur entsprechenden Basis transportiert.
- Jeder Spieler darf höchstens 2 Scheine (Summe egal) mit sich führen. Nachdem er jedoch einen anderen abgeschlagen hat, darf er mit dem gegnerischen Lebensbändchen auch 4, bzw. 6 Scheine (mit 2 gegnerischen Lebensbändchen) transportieren. Besitzt ein Spieler nach dem Abschlagen 2 Lebensbändchen darf er niemanden mehr abschlagen, muss zurück in seine Basis, kann selbst jedoch abgeschlagen werden.
- Gelangt ein Spieler in seine Basis, muss er sein Geld und die gegnerischen Lebensbändchen abgeben. Es gibt pro Gruppe 2x so viele Lebensbändchen wie Mitspieler.
- Jeder darf nur 1 eigenes Lebensbändchen mit sich führen. Verliert ein Spieler seines, so muss er unverzüglich in seine Basis. Diese darf er ohne ein neues Lebensbändchen (auch zur Verteidigung) nicht verlassen.
- **Abschlagen (siehe Beispiel unten):** Jede Gruppe erhält zu Spielbeginn einen Kartensatz (7 Karten) zu 7 Namen. Alle Spieler bekommen eine Karte. Der **mittlere umrahmte** Name ist der eigene. Die über einem stehenden Namen sind höher/stärker, die unteren niedriger/schwächer als der eigene Name. Treffen zwei Spieler aus verschiedenen Gruppen aufeinander (durch Abschlagen wie beim Fangenspielen), vergleichen sie ihre Karten. Sieger des „Kampfes“ ist der, dessen Name oben steht. Der Verlierer muss ihm sein Geld und Lebensbändchen geben. Beide müssen in ihre jeweilige Basis zurückkehren, können jedoch noch abgeschlagen werden. Bei Namensgleichheit gewinnt keiner, beide gehen auseinander. Die Namenskarten können in der Basis untereinander getauscht werden. Dort sind auch die übrigen Karten, sofern vorhanden.
- **Fahnenraub:** In der Basis jeder Gruppe stecken 2 Fahnen, die bei Spielende 500€ wert sind. Ziel jeder Gruppe ist es, die eigenen Fahnen zu beschützen und gleichzeitig die Fahnen aus gegnerischen Gruppenbasen zu klauen. Ein Fahnenraub kann allerdings nur stattfinden, sofern die gegnerischen Fahnen nicht blockiert sind. Eine solche Blockade wird durch ein Tuch in der mannschaftseigenen Farbe simbolisiert, welches an die Fahnen gebunden wird. Die Blockade einer gegnerischen Basis kann dadurch aufgehoben werden, indem die eigenen Lebensbändchen, welche von dieser Gruppe gestohlen wurden, wieder zurückgekauft werden (40€ pro Stück). Besitzt ein Spieler nach einem Freikauf mehr als ein Lebensbändchen, so darf die gegnerische Basis, von der das/die Lebensbändchen gekauft wurden, solange nicht von dessen Gruppe überfallen werden, bis derjenige Spieler in seiner Basis ist. Das Blockade-Tuch muss wieder abgehängt werden, wenn alle Lebensbändchen einer Farbe zurückgekauft wurden. Somit ist die Basis ungeschützt und die Fahnen können gestohlen werden. Der Fahnenklau kann verhindert werden, indem der Eindringling noch vor Berühren der Basisabsperrung abgeschlagen wird. Der Eindringling gilt als sicher, wenn er die Basisabsperrung berührt. Auf dem Weg zur eigenen Basis darf der Fahnendieb wieder abgeschlagen werden.
- **Freibrief (siehe Beispiel unten):** Sollte einmal der Fall eintreten, dass alle Spieler einer Gruppe kein Lebensbändchen mehr haben, können sie sich **einmalig** mit dem Freibrief kostenlos 3 Lebensbändchen der eigenen Farbe von den anderen Gruppen holen. Er kann aber auch so jederzeit eingesetzt werden (selbst wenn noch Lebensbändchen vorhanden sind).
- **Spielende:** Nach ca. 30-45min endet das Spiel, das Geld jeder Gruppe wird gezählt und ein Sieger gekürt.

Möglicher Spielplan



Möglicher Spielplan

Freibrief

Freibrief

Beispiel für Namenskärtchen

Beispiel für Namenskärtchen

Quellennachweis

- Titelbild: Theresa Kluding
- aufgeführte Bilder/Dateien: Theresa Kluding