Mission Impossible

In diesem Nachtgeländespiel befinden sich die Spieler auf der Suche nach einem Geheimagenten. Dieser ist in Besitz eines sehr wichtigen Aktenkoffers. Werdet ihr die nötigen Informationen herausfinden, um ihn aus seinem Versteck zu locken?

Material

- 2x Satz Holzbretter (weiß)
- 2 Geländekarten
- Handy
- Zettel mit Handynummer
- Aktenkoffer
- Zettel mit Geheimcode (Zahlenkombination des Koffers)
- Geländespielkarten (pro Gruppe eine)
- Geldscheine (50er/100er) ca. 7200
- Absperrband zur Markierung des Feldes, in dem die Holzstücke verteilt werden und zur Markierung der Stellen, an denen die Kartenteile zu finden sind
- zu sammelnde Gegenstände (Korken, Bierdeckel o.ä.) und deren Wert festlegen

Vorbereitung

- Spielgelände suchen: Es eignet sich eine große, schlecht überschaubare Wiese (900 x 900m), oder ein Waldstück. Das Gelände darf ruhig uneben oder hügelig sein. Für die Dealer bzw. den Spion sollte es ein paar Büsche oder Bäume als Versteckmöglichkeit geben.

- Holzbretter mit dem Passwortsatz herstellen: Bretter (30 x 15cm) weiß angestrichen und mit einzelnen Worten des Satzes beschriften.

- Bretter in einem kleinen Teilstück (200 x 200m) des Spielgebiets verteilen

- Bsp. Passwortsatz: Denn ein / Greuel / für den / Herrn / ist, wer / sich auf / Abwege begibt, / doch mit den / Aufrichtigen / hält er / seinen Rat.
- Auf 2 Geländekarten wird der Platz eingezeichnet, an dem der Geheimagent erscheinen wird. Diese werde zerschnitten und danach im Gelände an 2 bis 3 Stellen verteilt
- Pro Gruppe eine weitere Geländekarte. In ihr wird das Spielgebiet und die sich dort befindenden Felder gekennzeichnet, in denen die Passwort- und die Kartenteile gesucht werden. Außerdem

werden die Stellen markiert, an denen sich der Dealer und der Spion herumtreiben.
- Für den Spion: Zettel mit dem Geheimcode des Aktenkoffers, der Netzvorwahl und der Rufnummer des Handys (Die Anzahl der einzelnen Zettel richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Gruppen.)
- Für Dealer: genügend Geld (Anhaltspunkt: Jede Gruppe muss sich ca. ein Drittel des Gesamtbetrages erspielen.)
- Mindestpreise für die Informationszettel des Spions und die momentane Höchstabgabe an Geld von den Spionen festlegen
- Den an den Agenten auszuzahlenden Geldbetrag festlegen.
- Zu sammelnde Gegenstände im gesamten Spielfeld verteilen.

Rollen für Mitarbeiter

- 1 Spion
- mindestens 3 Dealer
- 1 Agent

Die Mitarbeiter sollten **schwarz gekleidet** sein. Die Anzahl der Mitarbeiter richtet sich natürlich nach Anzahl der Teilnehmer.

Ziel des Spiels

- Das Ziel des Spiels ist es, in Gruppen, anfangs getrennt und später dann vereint, in den Besitz des Aktenkoffers eines Geheimagenten zu kommen.
- In der 1. Phase spielen die Gruppen getrennt. Jede versucht, sich so viele Informationen wie möglich zu erkaufen.
- Das Spiel ist so ausgelegt, dass keine der Gruppen alle Informationen zusammenbekommen kann. Daher müssen sie in der 2. Phase all ihr Wissen zusammenlegen, um zum Ziel zu kommen.
- Es gibt also keinen Gewinner oder Verlierer in diesem Spiel.

Durchführung

- Die Teilnehmer werden in gleich große Gruppen eingeteilt.
- Jede Gruppe erhält eine Geländespielkarte, in der die wichtigen Stellen einzeichnet sind.
- Jede Gruppe hat eine Basis im Gelände, in der sie die gesammelten Infos, Gegenstände und das Geld zusammentragen können.
- Alle Gruppen starten zum gleichen Zeitpunkt.
- In der 1. Phase des Spiels versuchen die Spieler, so viel Infos wie möglich zu erkaufen.
- Herauszufindende Infos: 1. Handynummer des Agenten 2. Zahlencode seines Aktenkoffers 3. Passwortsatz für Agenten 4. Karte mit Aufenthaltsort des Agenten

- Außerdem ist ein bestimmter Betrag an Geld als Bezahlung für den Agenten zu sammeln.
- Auch der Spion will für die Infos, die er gibt, Geld erhalten. Mit ihm können die Spieler allerdings um den Preis feilschen. Dabei ist allerdings ein Mindest- und ein Höchstpreis festgelegt.
- Welche Infos gibt der Spion? Er gibt Zettel mit Teilen der Handynummer sowie den Zahlencode des Aktenkoffers heraus.
- Wie kommen die Spieler an Geld? Im Spielgelände sind überall unterschiedlich wertvolle Gegenstände verteilt. Diese können beim Dealer gegen Geld eingetauscht werden.
- Die Spieler dürfen immer nur ein Gegenstand sammeln. Nur diejenigen, welche die Gegenstände beim Dealer eintauschen, dürfen mehrere auf einmal transportieren.
- In einem markierten Feld sollen die Spieler des Weiteren nach den Teilen des Passwortschatzes suchen. Auch hier dürfen jeweils immer nur einzelne Teile transportiert werden.
- An 2 bis 3 auf den Karten der Gruppen markierten Stellen sind Teile einer Geländekarte zu suchen, die den Aufenthaltsort des Agenten verrät. Ein Spieler darf immer nur ein Teil auf einmal transportieren.
- Keine der Gruppen soll es schaffen, alle Aufgaben zu erledigen!
- Nach 1 Stunde wird die 1. Phase beendet. Die Gruppen kommen alle an einem Punkt zusammen. Es wird festgestellt, dass niemand alles bekommen konnte.
- Die Gruppen müssen sich also zusammenschließen, um die 2. Phase erfolgreich bestreiten zu können. Alle Infos werden zusammengetragen.
- Sie bekommen nun ein Handy, mit dem sie durch die herausgefundene Handynummer den Agenten anrufen, um diesem den Passwortsatz durchzusagen. Ist der Satz richtig, begibt sich der Agent zu dem auf der zerteilten Karte eingezeichneten Ort.
- Auch die Gruppe begibt sich dorthin. Der Agent händigt gegen Bezahlung den Aktenkoffer an die Gruppen aus.
- Für die 2. Phase und die Auswertung der 1. Phase werden etwa 30 Minuten benötigt.

Spielübersicht

Spieluebersicht

Quellennachweis

- Titelbild: MariES
- aufgeführte Dateien: MariES