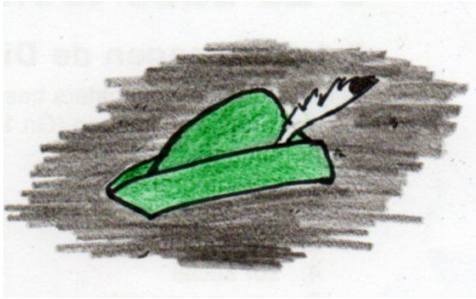
# Robin Hood - Nachtgeländespiel



Dieses Renn- und Taktikspiel wurde bereits auf einem Zeltlager gespielt. Rüstet euch aus, um Robin Hood in seinem Kampf für die Gerechtigkeit zur Seite zu stehen!

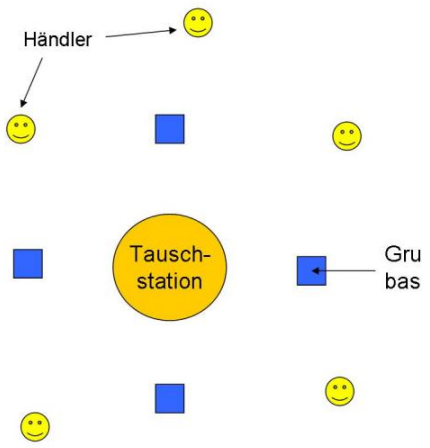
## Material

- Lebensbändchen
- Tauschmaterial: Kieselsteine, Leder, Wolle, Schwerter, Felle, Pfeile, Messer
- Lebensbändchen für Lieferanten
- Kennzeichung für die Händler
- Kennzeichnung der Stationen
- Lampen in Stationen
- Kennzeichnung der Patrouille
- Erste-Hilfe-Koffer

## Vorbereitung

- passendes Spielgelände suchen (Wald)
- Spielgelände wenn nötig abgrenzen
- Basen der Gruppen markieren
- Tauschstation markieren und einrichten (Waffen und Felle bereitlegen)
- Händler mit Taschenlampen und Tauschmaterial ausstatten
- Händler verteilen sich im Wald

## Skizze Spielaufbau




## Benötigte Mitarbeiterzahl

- Pro Gruppen-Basis-Station 1 Mitarbeiter
- Rohstoffhändler (Anzahl an Teilnehmerzahl anpassen)
- 1-4 Mitarbeiter in Tauschstation
- Mitarbeiter für Patrouille (je nach Teilnehmeranzahl)
- Mitarbeiter, die die abgenommenen Lebensbändchen wieder an die zugehörige Basis bringen

## Ziel des Spiels

- Robin Hood will eine Elitegruppe aus seinem Volk zusammenstellen.

## Durchführung

- Die Teilnehmer werden in Gruppen eingeteilt.
- Jede Gruppe spielt für sich. Jede Gruppe versucht, sich im Wald Waffen (Dinge, die zum Überleben im Wald wichtig sind) zu beschaffen (z.B. Schwerter, Pfeile, Messer und Felle).
- Natürlich wachsen die Dinge nicht so einfach im Wald; man muss sich Rohstoffe sammeln, die man dann eintauschen kann gegen Waffen.
- **Schwerter: 3 Kieselsteine, 2 Wolle, 2 Leder =10 Punkte**
- **Messer: 3 Wolle, 2 Leder =6 Punkte**
- **Pfeile: 2 Steine, 1 Leder =4Punkte**
- **Felle: 1 Leder, 1 Wolle = 2 Punkte**
- Die Gruppen sind im Wald um eine Station in der Mitte verteilt. In dieser Station können die gesammelten Rostoffe in Waffen und Felle eingetauscht werden.
- Die Rohstoffe (Wolle, Leder, Steine) gibt es bei Mitarbeitern im Wald, die durch kurze Blinksignale mit iher Taschenlampe ihre Position bekanntgeben.

- Jede Gruppe hat 3 Händler, welche die Rohstoffe umtauschen. Sie sind mit einem Band um den Kopf gekennzeichnet. Die Händler können auch während des Spiels ihre Rolle mit einem Lieferanten ihrer Gruppe tauschen.
- Die anderen Gruppenmitglieder sind Rohstoff-Lieferanten. Sie dürfen immer nur einen Rohstoff transportieren.
- Die Gruppen können auch untereinander tauschen.
- Es gibt Patrouillen des Sheriffs, welche den Lieferanten die Rohstoffe abnehmen dürfen, den Händlern aber nicht. Die Patrouillen fangen die Lieferanten, indem sie ihnen ihr Lebensbändchen abnehmen.
- Wird ein Lieferant gefangen, so gibt er seinen Rohstoff an die Patrouille, begibt sich zu seiner Basis, um sich ein neues Lebensbändchen zu holen.
- Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

## Spieldauer

- Erste Möglichkeit ist es, das Spiel zeitlich zu begrenzen (ca. 30-45 Minuten). Hier ist es wichtig, genügend Tauschmaterial zur Verfügung zu haben!
- Zweite Möglichkeit ist es, das Spiel dann zu beenden, wenn alle Waffen und Felle aufgekauft sind. Auch in diesem Fall ist es wichtig, dass Mitarbeiter die gesammelten Rohstoffe von der Tauschstation und den Patrouillen wieder zu den Händlern bringen, um den Spiellauf nicht zu unterbrechen.

## Quellennachweis

- Titelbild: MariES
- Skizze: MariES