

Hyroglyphenjagd

Spielart: Geländespiel

Kurze

Beschreibung:

- Ziel: Schriftrolle vom Gegner klauen
- rasant, wegen vielen Kurzsprints
- Ausdauer
- Fangen
- ein bisschen Taktik
- einfache Regeln
- grobe Geschichte: zwei verfeindete Stämme wollen Schriftrolle mit wichtigen Hyroglyphen vom Gegner klauen...

Anzahl der

Spieler:

10 bis 60

Materialien:

- 1 Seil (20 Meter, kann auch aus zusammengeknoteten einzelnen Seilen bestehen)
- 4 Seile (jeweils 7 Meter), bzw. Äste (siehe Plan)
- 2 Schriftrollen (oder Ähnliches, nicht Zerbrechliches, Leichtes)

Dauer:

10 bis 30 Minuten (wenn's zu kurz ist, können mehrere Durchgänge gespielt werden, bis ein Team 3 Siege hat oder so)

Terrain:

weite Wiese, Strand, Wüste (deshalb eine gute Geländespielalternative, wenn mal kein Wald da ist)

flaches, relativ übersichtliches Feld von ca. 20 x 50 Metern (Größe je nach Spielern)

wird folgendermaßen abgesteckt:

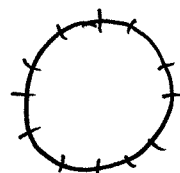
- Seil (20 Meter) in die Mitte (=Grenze)
- in jede Hälfte an den hinteren Rand jeweils eine neutrale Zone, worin Schriftrolle reinkommt (mit Seilen oder Ästen abstecken)
- Gefängnisse auf halbem Weg (mit Seilen oder Ästen abstecken)
- bei großem Gelände noch weitere neutrale Zone, um auch mehr taktischen Spielraum zu ermöglichen

Legende zum Plan:

X = Spieler von Team A

O = Spieler von Team B

 = neutrale Zone

 = Gefängnis

Regeln:

Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt.
Jede Gruppe kommt in eine Spielhälfte.
Bei Anpfiff vom Leiter geht's los.
Ziel ist es die Schriftrolle von der gegnerischen neutralen Zone in die eigene Spielhälfte zu kriegen.
Dazu kann man in die gegnerische Hälfte eindringen und die Schriftrolle einfach per Hand in die eigene Hälfte tragen.
ABER: Sobald man die Grenze übertritt, können die Gegner den Spieler durch Abschlagen fangen.
Umgekehrt kann der Gegner gefangen werden, wenn er die eigene Hälfte betritt.
Wird man abgeschlagen, muss man ins Gefängnis in der Hälfte vom gegnerischen Team.
Befreit wird man, wenn man von einem eigenen freien Spieler, der in die gegnerische Hälfte eindringt, berührt wird.
Sind mehrere eigene Spieler im Gefängnis können sich diese an die Hände nehmen und so eine Kette bilden. Es muss nur ein Gefangener der Menschenkette im Gefängnis bleiben und die anderen können das Gefängnis verlassen, um der eigenen Hälfte und so den Befreiern näher zu kommen.
In der neutralen Zone im gegnerischen Feld dürfen sich nur eigene Spieler sich aufhalten. Gegnerische nicht. Eigene Mitspieler, die sich im neutralen Feld in der gegnerischen Spielhälfte befinden, dürfen nicht abgeschlagen werden.
Hat ein Spieler die Schriftrolle, darf diese durch Werfen weitergegeben werden (deshalb Schriftrolle und keine schwereren Gegenstände, weil die zu weit fliegen).
Hat ein Spieler die Schriftrolle und wird abgeschlagen, muss die Schriftrolle an Ort und Stelle liegenbleiben.
Der Gegner darf die eigene Schriftrolle nicht berühren.
Ist die Schriftrolle vom Gegner in der eigenen Hälfte, hat das Team gewonnen.

mögliche Taktik

offensiv: gegnerische Abwehr durch Täuschungsmanöver (kurz ins Feld reinrennen und wieder raus) verwirren, bis mehrere schnellere Sprinter versuchen, zur neutralen Zone zu kommen. Dort ausruhen und mit erneutem Täuschungsmanöver versuchen, zurückzukommen

passiv: warten bis genügend Gegner gefangen sind, um Gegenangriff zu starten

bei Fragen:

-> Christian Ritter

Grenze
(= soll von 20m)

25m

