

Geländespiel:

Die Expedition „Dunkler Tann“ '96

Vorbemerkung: Dieses Spiel habe ich mit 8 Jungs im Wald nahe Taufkirchen gespielt. Das Spiel gelang einwandfrei. Der Zeitansatz von 45 Min. konnte problemlos eingehalten werden. Ich halte es für Wiederholungswürdig aufgrund folgender Eigenschaften:

- Zwar rel. materialintensive, jedoch vorbereitungsarme Gestaltung
- Hohe Kontrollfunktion, die die Leiter auf das Spiel ausüben können, selbst wenn sie nur zu zweit sind
- Kaum Komplikationen hinsichtlich der Spielregeln. Die Jungs kommen auf keine „krummen Touren“
- Kein hartes Gewinner /Verliererschema
- Forderung vieler Sinne und Fähigkeiten
- Beliebig erweiterbar auf eine große Anzahl Jungs

- 1. Material:**
- Wäscheklammern in den Gruppenfarben
 - Ausweiszettel alle gleicher Farbe
 - 4 Seile
 - 2 Dreiböcke
 - Hinweiszettel (hier nicht mitgeliefert, individuell z.B als Puzzle mit verschlüsselten Reimen drauf)
 - Schatz, getarnt und aufgehängt

- 2. Idee:** Die Expedition „Dunkler Tann“ war vor 3 Wochen mit etlichen wildniserfahrenen Männern vom Basislager (Ort der Gruppe) aufgebrochen, um noch unerforschtes Gebiet in den weiten und unzugänglichen Nadelwäldern auszukundschaften. Wegen der wilden Bären, die dieses Gebiet beherrschen, wurde die Expeditionsausrüstung in jener verhängnisvollen Nacht wie immer an einen Baum hochgebunden. Doch einer der Männer hatte eine Tüte Gummibärchen mit in den Schlafsack genommen, deren Duft ihre Artgenossen anlockte. Nur mit Mühe und Not können die Expeditionsmänner ihr Heil in der Flucht suchen, verlieren sich aber und so kann nur einer (durchführender Leiter des Anspiels) die schreckliche Botschaft ans Basislagerteam weitermelden.

Dieses (=die Jungs) macht sich auf den Weg, um die wertvolle Ausrüstung, die immer noch am Baum hängt, zu bergen. Um diese zu finden, sind jedoch Tips von Einheimischen (Eingeborenen) notwendig, da der Ort des Geschehens unbekannt ist. Diese Tips (in Form von Hinweiszetteln) rücken die Einheimischen aber nur gegen Tapferkeitsbeweise heraus (= Wäscheklammern der gegnerischen Farbe).

Wer alle Hinweise hat, kann diese entschlüsseln und auf Schatzsuche gehen! Der Schatz kann eine in ein Tarnnetz gewickelte Schatulle mit einem kleinen Preis darin sein; sie hängt am Baum. *(Geschichte hinkt, wie immer)*

- 3. Aufbau:**
- **2 Lager**, abgegrenzt durch je ein am Boden liegenden Seil und innen drin ein Dreibock, zwischen 2 Bäumen eine Wäschleine mitten über's Lager gespannt, daran 5 Wäscheklammern der Gruppenfarbe
 - **2 Einheimische** (Leiter): Diese laufen auf dem Spielfeld herum, wobei jeder für nur eine der beiden Gruppen zuständig ist (s.u.). Sie führen bei

sich: Wäscheklammern der jew. Gruppenfarbe in ausreichender Menge, Reserveausweise, 6 Hinweiskarten für Ihre Mannschaft

- **2 Gruppen** à 3-4 Jungs. Jeder Junge hat: 1 Wäscheklammer am Ärmel, 1 Ausweis
- **1 Schatz**, versteckt aufgehängt abseits des Spielfeldes

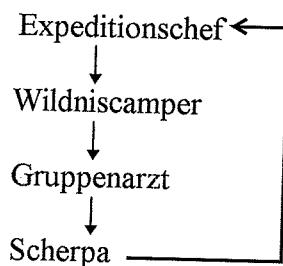
4. Ablauf/Regeln:

- **Ziel des Spiels** ist es für die Jungs, alle 6 Hinweiskarten von Ihrem Eingeborenen zu erwerben, weil nur diese entschlüsselt den Weg zum Schatz weisen. Eine Hinweiskarte gibt es gegen 2 gegnerische Klammern beim Eingeborenen seiner Gruppe.

- **Wie kommt man an die gegnerischen Klammern?**

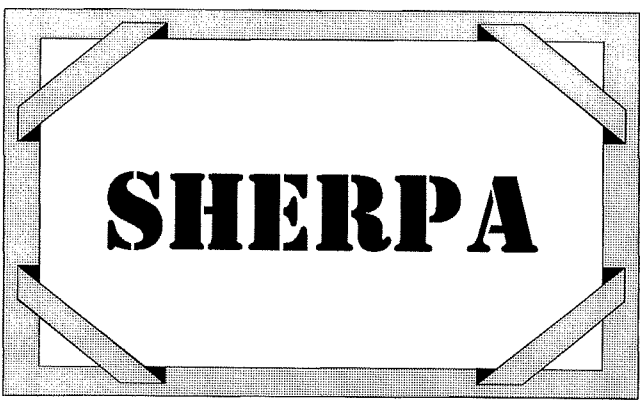
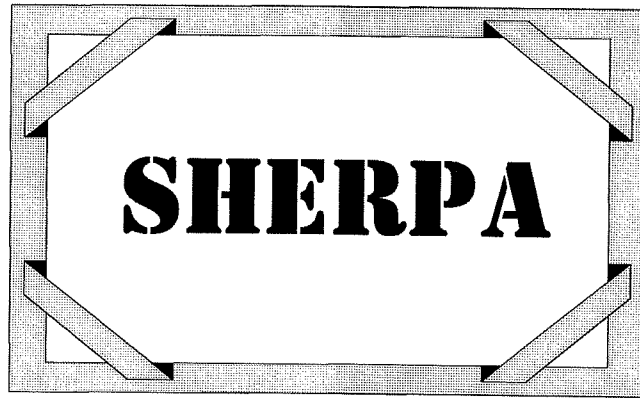
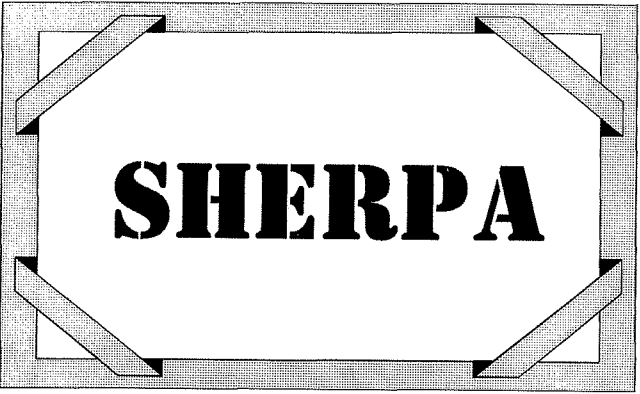
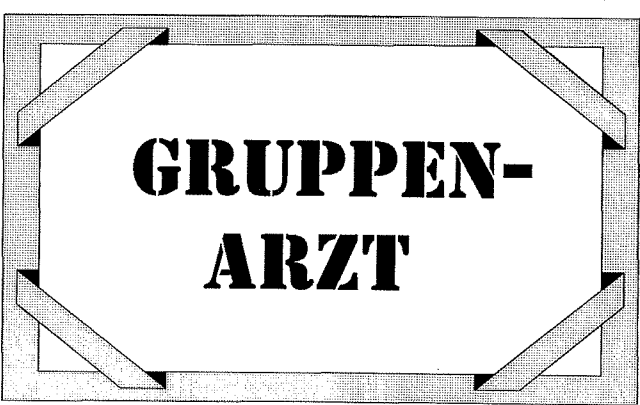
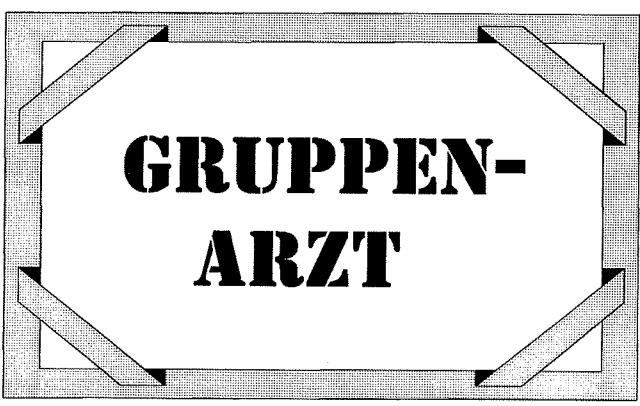
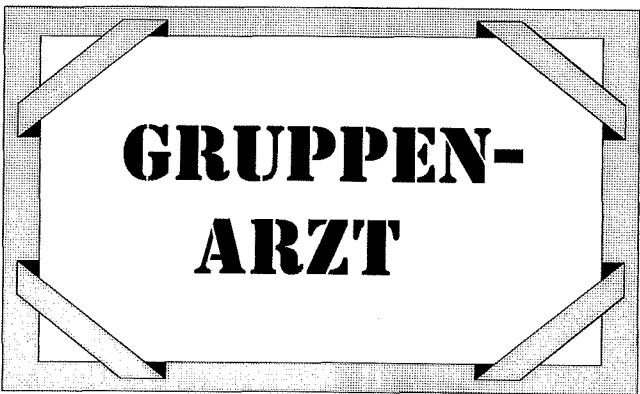
Voraussetzung ist der Besitz einer eigenen Klammer seiner Farbe, die offen am Ärmel getragen wird. Ohne eine eigene Klammer ist man nicht berechtigt, zu jagen oder auch nur irgend etwas zu transportieren, bei Verlust ist ein Ersatz der Klammer beim Gruppen-Eingeborenen zu bekommen. Ist dies gegeben, so gibt es **2 Möglichkeiten**, um an gegnerische Klammern zu kommen:

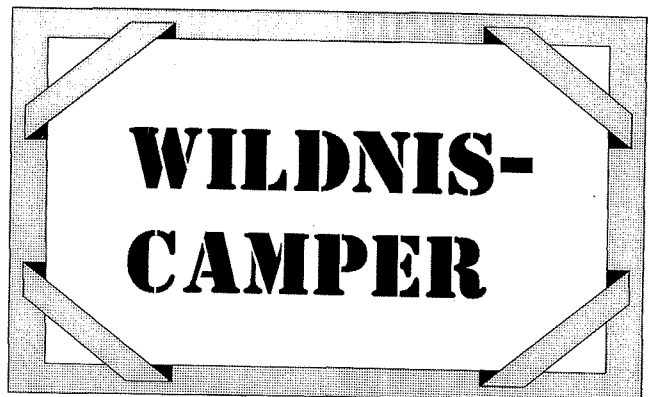
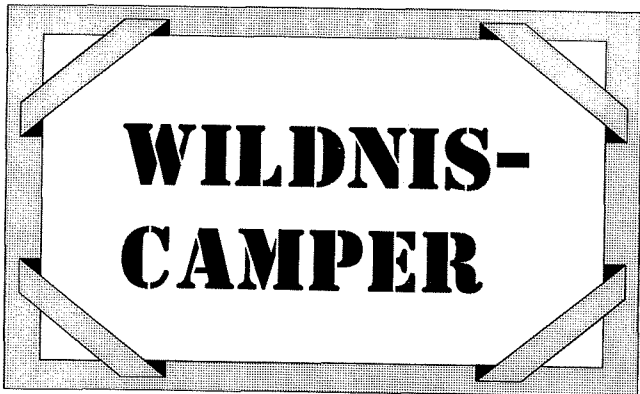
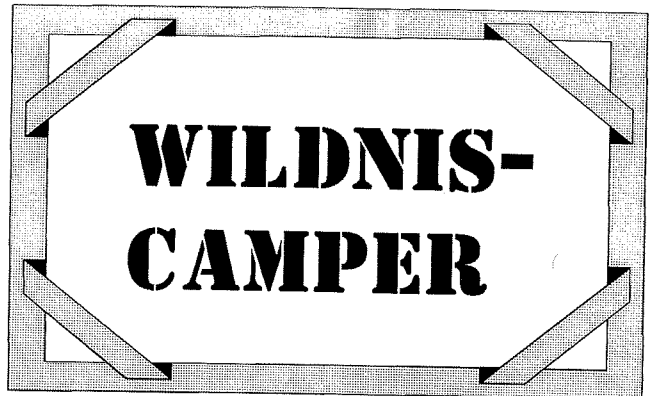
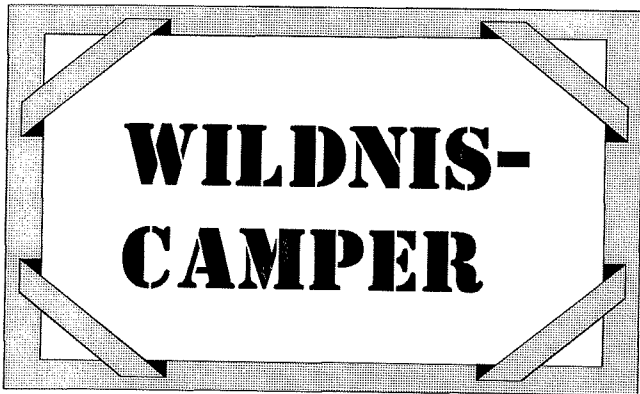
- a) Man schlägt einen Jungen ab. Daraufhin werden die Rangabzeichen gezeigt:



→ Der höhere bekommt die Klammer des anderen. Der Scherpa schlägt den Exp.-chef! Außerdem werden die Ausweise stets getauscht. Bei Gleichstand passiert gar nichts.

- b) Man schleicht sich an das gegnerische Lager an und schafft es, dort von der Leine eine Klammer zu holen. Sobald solch ein Fremder im Lager ist, gelten keine Rangabzeichen mehr. Jeder, der ihn sieht aus der Mannschaft, der das Lager gehört, kann zum Dreibock rennen und sagen „1,2,3 für...“. Derjenige muß dann seine Klammer abgeben (Risiko!). Dies gilt nicht, wenn sich der Eindringling vor dem Ruf bereits außerhalb der Lagerzone befindet: (= *Variante für Schlammrobber und besonders Einsatzfreudige*)
- Die Einheimischen haben neben Ihrer Gruppenbetreuungsfunktion auch noch die Aufgabe, in das Spiel schiedsrichterlich einzugreifen und das Spiel so zu lenken, daß die Länge angemessen ist (Vor Beginn des Spiels Zeit ausmachen, wann alle Hinweise ausgegeben sein werden und demnach im Verlauf des Spiels Wechselkurs für Hinweiskarten variieren, evtl. sogar welche herschenken, wenn die eine Mannschaft viel langsamer ist, wie die andere.
 - Hat eine Gruppe alle Hinweiskarten, so wird der erste Spielteil abgebrochen, es beginnt eine kurze Knoteleinheit, bei der die Einheimischen beratend leicht mitwirken. Die zweitplatzierte Gruppe muß mit weniger Hinweisen auskommen. Anschließend geht es auf die Suche, welche nicht zu lange dauern sollte.
 - Das Spiel hat voraussichtlich keine klaren Sieger, da erfahrungsgem. alle gleichzeitig am Schatz ankommen. Das macht aber nix, wenn alle am Preis teilhaben.





nicht weit von hier im Wald verborgen,
Am Baume hängt seit vielen Morgen,
Ein Sack recht gut im Grün versteckt,
Und dennoch haben wir ihn entdeckt.

Er ist gefüllt mit großen Schätzen,
Drum kamet ihr in schnellen Sätzen,
Damit der Beutel werde eurer,
Doch nicht so schnell ihr Abenteurer!

Erst lest was auf den Karten steht
Damit es euch nicht so ergeht,
Wie jenem Mann der blind in den Wald wollt gehen,
Und ward alsbald nie mehr gesehen...