

# Geländespiel

## „Gemeinsam ans Ziel“

HiLa 2023

Das Leben geht manchmal verschlungene Wege und wir wissen nicht genau, wo der Weg uns noch langführt. Doch gemeinsam können wir unseren Weg finden.

### Ziel des Spiels

---

In zwei Großgruppen versuchen wir so schnell wie möglich in jeweils 2 Spielfeldern vom Anfang bis zum Ende zu kommen. Mauern und Fallen stellen sich uns dabei in den Weg.

### Gruppen

---

Alle Teilnehmenden finden sich bis Freitag 17:00 Uhr zu stufenreinen Kleingruppen von 4-6 Personen zusammen. Diese Gruppen können gern stammesübergreifend sein.

Die Lagerleitung teilt alle Kleingruppen dann jeweils einer Großgruppe zu. Diese werden am Sabbat bekanntgegeben.

### Spielablauf

---

Jede Großgruppe hat zwei Spielfelder. Diese befinden sich an der Arena beim „Kartenleser“. Auf den Spielfeldern ist ein Anfang und ein Ende markiert, alle Felder dazwischen sind verdeckt.

Um einen Weg zum Ziel zu finden, muss die Großgruppe die Felder dazwischen aufdecken. Dafür benötigt sie „Informationen“.

### Informationen

Informationen bekommt man beim Lösen von Stationen. Diese Stationen sind in ganz Friedensau verteilt. Jede Station besteht aus einer Aufgabe in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden (Jupfis/Pfadis/Scouts).

Beim Lösen einer Station kann man ein bis drei Informationen erhalten. Eine Station kann dabei nur bewältigt werden, wenn eine Kleingruppe vollständig und mit ihrem Laufzettel anwesend ist.

### Beim Kartenleser – Das Aufdecken von Feldern

Um Felder aufzudecken kommt ein Vertreter der Kleingruppe mit dem Laufzettel zum Kartenleser (an die Arena). Dort kann er eine von zwei Aktionen durchführen:

#### Felder aufdecken

Durch das Bezahlen von 1 Information (Anfangspreis) kann die Kleingruppe auf einer der Karten ihrer Großgruppe ein beliebiges Feld aufdecken. Ist dieses Feld eine Mauer, passiert nichts. Ist dieser Weg ein Feld ist die Großgruppe einen Schritt weiter Richtung Ziel gekommen. Ist dieses Feld eine Falle, steigen schrittweise die Kosten für das Aufdecken einer Information. Bei jeder 5. Falle steigen die Kosten für „aufdecken“ und „überprüfen“ um 1 Information.

## Felder überprüfen

Durch das Bezahlen von 3 Informationen (Anfangspreis) kann die Kleingruppe auf einer der Karten ihrer Großgruppe ein Feld überprüfen.

Beim Überprüfen wird sozusagen unter das Feld geluncht. Handelt es sich um eine Falle wird diese markiert. Handelt es sich um eine Mauer passiert nichts. Handelt es sich um einen Weg wird dieser aufgedeckt. Wird eine bereits markierte Falle durch die Aktion „aufdecken“ aufgedeckt steigen die Kosten für „aufdecken“ sofort um 1 Information.

## Einzelgänger

Im gesamten Spielgebiet gibt es die sogenannten „Einzelgänger“. Diese wollen verhindern, dass die Großgruppe zusammenarbeitet. Die „Einzelgänger“ sind deutlich erkennbar.

Fängt ein „Einzelgänger“ eine Kleingruppe, indem er eine Person der Gruppe abschlägt, muss die Kleingruppe in einem Minispiel gegen den Einzelgänger antreten. Die Minispiele sind immer unterschiedlich und können sich im Laufe des Spiels bei jedem Einzelgänger auch ändern. Ihr wisst also vorher nie, welches Spiel wohl auf euch zukommt.

Gewinnt die Kleingruppe, darf sie weiterziehen. Verliert die Kleingruppe, verliert sie 25 % der gesammelten Informationen, mindestens jedoch 1 Information.

## Waldläufer

Waldläufer wollen den Zusammenhalt der Gruppe fördern. Werden Waldläufer durch eine Kleingruppe durch Antippen gefangen, so geben die Waldläufer „1 Entschärfung“ aus. Diese muss von der Kleingruppe dann zum „Kartenleser“ gebracht werden. Durch die Entschärfung werden alle Kosten beim Kartenleser um 1 verringert (aber nicht weniger als der Anfangspreis).

## Zeitplan

---

- 15:00 zentrale Erläuterung der Spielregeln
- 15:30 Spielbeginn
- 17:30 spätestes Spielende\*
- 18:30 Fristende zur Abgabe der Laufzettel (Lagerleitung)

\* Das Spiel endet entweder, wenn eine Großgruppe beide Ziele erreicht hat oder um 17:30 Uhr. Das Ende des Spiels wird durch das Blasen von Fanfaren deutlich gemacht