

Spielenachmittag:

Tief im Urwald Brasiliano...

1. Idee:

Tief in Urwald Brasiliano ist ein lange für verschollen gehaltener Schatz der XX-Indianer wieder im Gespräch. Den Weg zu ihm findet man aber nur über drei Hinweise eines „Weisen“ in Form von Schriftrollen. Damit der Weise die Hinweise herausrückt, sammelt man „Steine der Weisen“ auf vielfältige Weise auf dem Spielplan.

Wer alle Hinweise hat, kann durch ein wenig rätseln den realen Standort in der Nähe des Gruppenraums ausfindig machen und den Schatz heben!

2. Aufbau/Material:

- 1 Spielplan (am Besten nochmal selber zeichnen oder wenden an Brandon L.) → Anlage
- 3 Spielsteine, einen pro Gruppe.
- 1 Spielstein „Weiser“
- 4 bemalte Spielsteine „Actionfeld“
- 4 Barrieresteine für die Höhlen
- 15+ Risikokarten → Anlage
- 15 Quizfragen → Anlage
- 4-5 Actionspiele → Anlage
- 3mal 3 Schriftrollen, **angepaßt an den Ort des Verstecks!**
- 20 (ca.) Steine (farblich veredelt???)
- 1 verpackter und versteckter Schatz
- 1 Würfel
- Spielmaterial

3. Ablauf/Regeln:

- Ziel des Spieles ist, drei (verschiedene) Schriftrollen vom Weisen zu bekommen und dadurch den Schatz zu finden.
- Gegen drei Steine der Weisen kann man beim Weisen 1 Rolle eintauschen. Dazu ist folgendes wichtig:
Steine erhält man auf 3 verschiedene Arten:
 - Man zieht (Würfel) auf ein Actionfeld, das durch einen bemalten Zettel auf dem Weg gekennzeichnet ist. Der Gewinner des Spiels bekommt 3, der Mittlere 2 und der Verlierer 1 Stein der Weisen.
 - Man zieht auf ein Risikofeld (Orte, die durch große Pfeile gekennzeichnet sind) Dort wird eine Karte gezogen, → große Gewinne, aber auch Verlust möglich.
 - Man betritt eine Gruft des Wissens. Kann man die Frage (keine Wahlmöglichkeit) richtig beantworten, 1 Stein. Wenn nicht, fällt vor die Höhle eine Barriere, man ist eingesperrt und kann sich nur durch richtiges beantworten einer weiteren Frage retten. (Dies ist eine gute Kontrollmöglichkeit für zu schnelle Gruppen: Stell einfach eine harte Frage und schon sitzen sie fest und sind aufgehoben, während die anderen aufholen können.)

- Hat man genug Steine, so zieht man zu dem Weisen, der irgendwo auf den Spielplan steht. Er wird gelegentlich bewegt durch einige Risikokarten, die entsprechendes anweisen.

Damit sind die groben Strukturen des Spiels abgesteckt.

4. Hinweise

- Das Spiel ist zwar materialintensiv, das macht das Spiel jedoch nicht viel komplizierter
- Der Text der Rollen muß dem Ort des Verstecks angepaßt sein! → Blatt 3 selber schreiben!
- Besonders auf die Verteilung der Actionfelder achten, damit diese Elemente gut verteilt über die Dauer des Spiels auftreten
- Viel mit Spiel und Verkleidung arbeiten, das hebt die Stimmung!
- Das Spiel kann natürlich auch mit 2 Gruppen gespielt werden, oder mit 4.

Viel Spaß!

Quizfragen:

- Welche Krankheit kommt in Sumpfgebieten besonders oft vor? → Malaria
- Wo liegt der größte Regenwald der Welt? → Brasilien
- Welches Werkzeug braucht man, um sich seinen Weg durch den Urwald zu hacken? → Machete
- Warum gibt es in Deutschland keinen Regenwald? → v.a. Niederschlag zu gering, Temperatur zu kühl
- Sind die Ureinwohner der Wälder eher größer oder kleiner als wir? → kleiner
- Nenne eine typische lautlose Jagdwaffe der Pygmäen? → Blasrohr
- Warum schlafen die Ureinwohner nicht am Boden? → Ungeziefer etc.
- Nenne 5 Urwaldtiere! → Ara/Papagei, Orang-Utan, Affe, Gorilla,...

...offen für mehr...

Action-Spiele:

- Brücke über den Urwaldfluß ist eingekracht → Neu aufbauen!
- Zuschreibespiel (Fluß ist ja laut) : Einer der Gruppen schreit einem anderen aus seiner Gruppe auf der anderen Seite des Raums einen Satz vor, den er verstehen und ebenfalls aufschreiben muß. Die schnellste Mannschaft gewinnt.

Sätze (werden auf Karten ausgegeben):

- Wir suchen große Balken, die über die Schlucht gelegt werden. Schwinge du dich auf die andere Seite, damit das Holz festgemacht wird!

- Werfe einen Anker um den großen Baum auf der anderen Seite der Schlucht! Wir suchen Holzbalken und hangeln uns dann rüber!

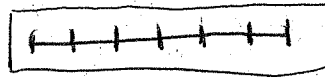
- Schwinge dich über den Fluß und spanne ein Seil! Wir suchen Holz und hangeln dann rüber.
Mach' das Seil aber gut fest!

• Sumpf: Tauziehen oder Gürtelkampf: Zwei Gürtel werden zu einer großen Rundschlinge verknüpft. Zwei Jungen knien einander gegenüber und bekommen beide die Schlinge in ihren Nacken gelegt. Wer es schafft den Gegner am Kopf so weit zu sich her zu ziehen, daß seine stützenden Hände über eine festgelegte Linie gelangen, hat gewonnen.

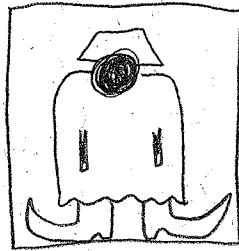
Ziemlich wild aber gut!

• Verirrt!: Labyrinth lösen (Anlage) am besten 2 Blätter pro Gruppe machen.

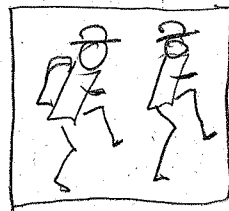
• Flucht vor dem Tiger: Staffel oder ähnliches



Barriere-Stein

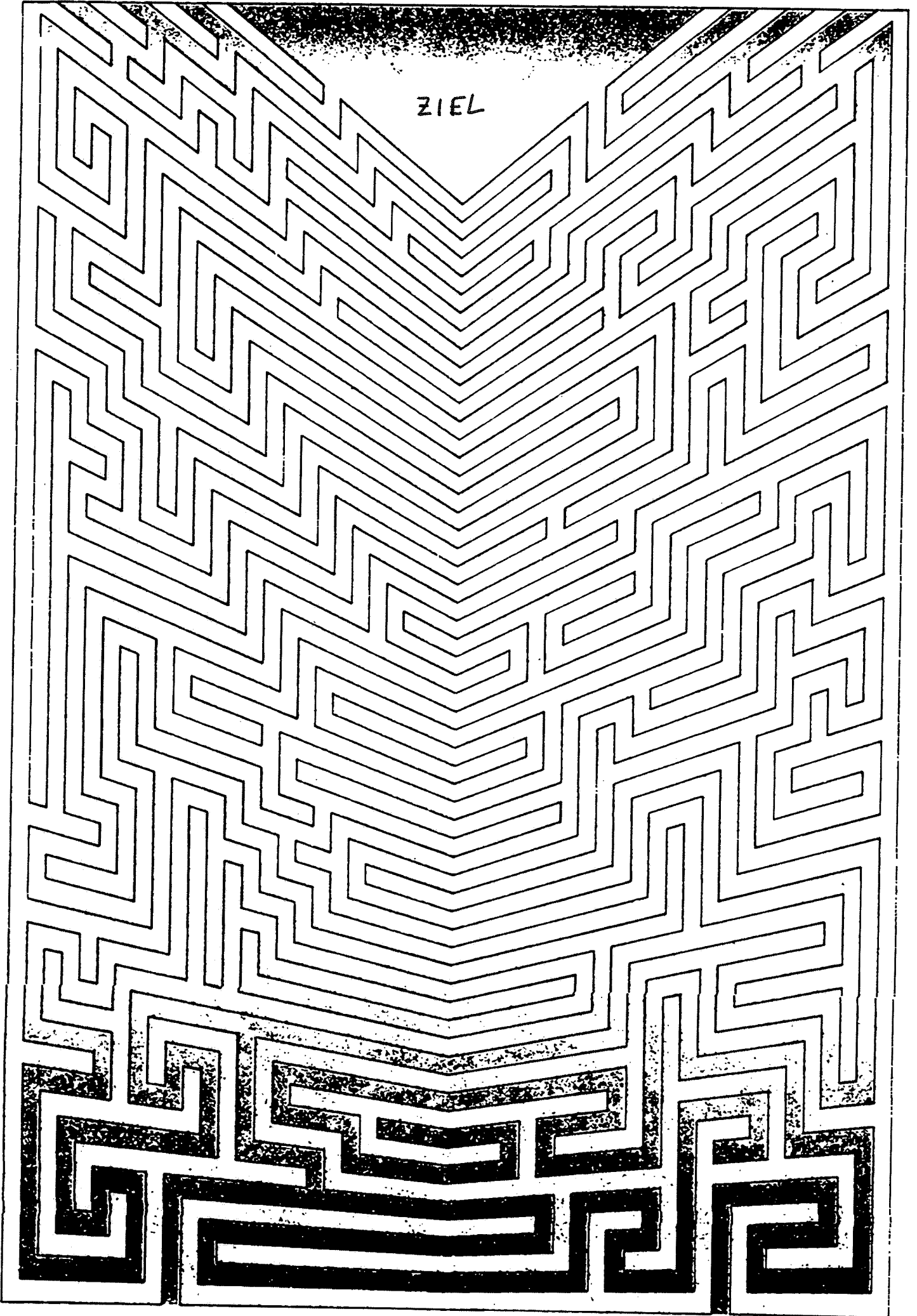


Der Weise



Spielstein Gruppe

ZIEL



EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
6 SCHRITTE NACH
LINKS/UNTEN BEWEGT

EREIGNIS:
IHR SEID EIN SPITZEN-
TEAM UND ARBEITET
VOLL ZUSAMMEN!
↪ 5 SCHRITTE VOR!

EREIGNIS:
IHR FINDET DEN
FREIBRIEF FÜR EINE
GRUFT DES WISSENS!
HEBT IHN GUT AUF!

EREIGNIS:
IHR HABT EINEN STEIN
DER WEISEN ENTDECKT
UND SCHIEBT IHN
GLEICH EIN!
GRATULATION

EREIGNIS:
KAUM ZU GLAUBEN
ABER IHR HABT DEN
VERSCHOLLENEN
BEAMER GEFUNDEN!
BEAMT EUCH,
WOHIN IHR WOLLT!

EREIGNIS:
IHR SEID GUTE CAMPER
IM FEUERMACHEN. ALS
BELOHNUNG ERWERBT
IHR EINEN WEITEREN
STEIN DER WEISEN!

EREIGNIS:
IHR HABT GIFTIGE
TROPENFRÜCHTE
GEGESSEN. JETZT IST
EUCH ÜBEL...
↪ NUR 1/2 WÜRFELZAHL VOR!

EREIGNIS:
IHR HABT EUER MESSER
FALSCHUM GEHALTEN
ALS IHR HOLZ SCHNITZEN
WOLLTET!
↪ 1 STEIN DER WEISEN
ABGEBEN!

EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
2 SCHRITTE NACH
RECHTS/OBEN BEWEGT

EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
2 SCHRITTE NACH
RECHTS/OBEN BEWEGT

EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
2 SCHRITTE NACH
LINKS/UNTEN BEWEGT

EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
4 SCHRITTE NACH
RECHTS/OBEN BEWEGT

EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
4 SCHRITTE NACH
LINKS/UNTEN BEWEGT

EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
4 SCHRITTE NACH
LINKS/UNTEN BEWEGT

EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
6 SCHRITTE NACH
RECHTS/OBEN BEWEGT

EREIGNIS:
DER WEISE WIRD UM
6 SCHRITTE NACH
RECHTS/OBEN BEWEGT

EREIGNIS:

**IHR HABT EUCH
VERIRRT UND LAUFT
DEN FALSCHEN WEG!**

↪ **4 SCHRITTE ZURÜCK
VON DORT, WO IHR
HERKAMT!**

EREIGNIS:

**IHR HABT EINE VERSTECKTE
FALLGRUBE NICHT BEMERKT,
ROLLT DURCH VIELE DUNKLE
GÄNGE UND FINDET EUCH:**

**EINGESPERRT IN EINER
GRUFT DES WISSENS!**

EREIGNIS:

**IHR HABT VERGESSEN,
EUER ESSEN WASSER-
DICHT ZU VERPACKEN!**

**JETZT IST ALLES
DURCHNÄSST!**

**DAS KOSTET
↪ 1 STEIN DER WEISEN!**

Vermächtnis der Inka 1

WER FINDEN WILL DES INKAS
SCHATZ,
DES KOPF MUß FREI SEIN OHNE
HATZ.

UND NUR DEN TAPFERSTEN
WIRD ES GELINGEN
DEN GROßEN PREIS NACH HAUS
ZU BRINGEN.

SEID IHR BEREIT? BEDENKT ES
GUT

IST WIRKLICH GROß GENUG
DER MUT?

WOHLAN, SO SPRICHT DER RAT
DER GREISEN

DEN WEG ZUM SCHATZ WIR
EUCH NUN WEISEN:

DEN SCHATZ KANN FINDEN NUR
DIE GRUPPE,

DIE ZEIGT: MIR IST DAS WETTER
SCHNUPPE !

Vermächtnis der Inka 2

DER WEG IST LANG, DER WEG
IST SCHWER,
DOCH LANGSAM SEID DEM
SCHATZ IHR NÄHER.
SCHON LANG DER SCHATZ IN
EINER KISTE RUHT,
AUS HOLZ UND REICH VERZIERT,
MAN SIEHT SIE GUT.
WIR WISSEN, DAß IHR NACH
DEM SCHATZE SPÄHT,
OB IHR DIE KISTE JETZT SCHON
SEHT?
DAS KANN NICHT SEIN, AUCH
WENN DER HALS SICH RECKE,
DENN EUER SCHATZ IST UM DIE
ECKE.
DOCH WIE GENAU DERSELBE
LIEGT,
WEIß NUR, WER VERMÄCHTNIS 3
IN HÄNDEN WIEGT...

Vermächtnis der Inka 3

DA DRAUßEN, WERDET IHR ES
CHECKEN,
DA GIBT ES VIELES ZU ENTDECKEN.
VIEL GRAS UND BÜSCHE SIND ZU
SEHN,
BIS DORTHIN IST'S NICHT WEIT ZU
GEHN,
DER SCHATZ WILL SICH DENNOCH
NICHT ZEIGEN,
DRUM LEST, WOHIN DIE HINWEISE
NEIGEN:
DIE BÄUME HABT IHR SCHON GESE-
HEN,
DIE VEREINZELT VOR DEM RATHAUS
STEHEN.
IN EINEM DIESER GROßEN WESEN,
HÄNGT EIN GETARNTES SÄCKCHEN,
HABT IHR'S GELESEN?
GELINGT ES EUCH, DARANZU KOM-
MEN,

DEN **SCHATZ DER INKA** HABT IHR GE-
NOMMEN!

Vermächtnis der Inka 3



