

Geländespiel Pfila '93

Vorgeschichte: Zwei Survivor, Sam und Jack werden im australischen Busch von einem bisher noch unbekanntem Wesen angefallen! Nach hartem Kampf kommen sie gerade noch lebend davon. Jack bleibt dort in der Wildnis, um weiteres über dieses Wesen ausfindig zu machen (wissenschaftlich hochbedeutend!). Sam schleppt sich bis ins Pfila, um für Expeditionen zu werben, die den wahren Beweis für die Existenz des Wesens erbringen sollen: Ein lebendes Biest ins Pfila bringen! (~Es lockt eine hohe Prämie)

-> Es gibt acht Gruppen, nach Jungscharen geordnet => 10-12 Jungs pro "Expedition", mit je einer Mannschaftsfarbe.

1. Postenlauf

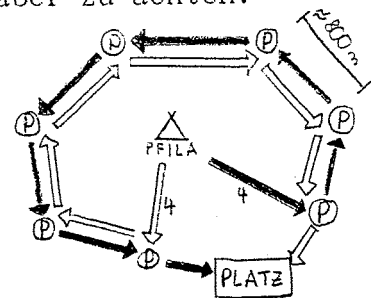
Sam konnte nur noch mit seiner Wasserflasche und dem Kompaß flüchten. Um den Weg zurück zu finden, marschierte er von einem markanten Punkt zum andern, indem er dort jeweils die Marschzahl bis zum nächsten Punkt auf Rinde kratzte, und diese dort ließ.

-> Start der Gruppen im Abstand von zehn Minuten, nach Marschzahl auf dem Kompaß von Posten zu Posten. Jede Expedition wird von einem ihrer Leiter begleitet. Nur dieser besitzt eine Karte. Diese ist aber für die Jungs absolut tabu! Auch der Leiter soll sie nur im äußersten Notfall benützen. Sie gibt die genaue Lage des nächsten Postens an.

Die Zahl für jeden folgenden Posten bekommt man nach Erledigung der jeweiligen Aufgabe. An jedem Posten steht ebenfalls ein Leiter. Bei Aufgaben auf Schnelligkeit oder Schönheit, gibt es zusätzlich Pfila-Dollar zum Sammeln (später wichtig). Diese Spielphase geht nicht auf Zeit, auf ein zügiges Laufen ist aber zu achten.

Grobe Lage der Posten und Laufrichtung:

Nach dem Postenlauf Ankunft am Platz des Geschehens. Gleich Bezug und Aufbau des Lagers (symbolisch, 5m Durchm.) dort, wo der Luftballon mit der Farbe der jeweiligen Mannschaft am Baum hängt. Danach: Mittagspause an der Einfahrt, aber in den Gruppen (Essen ist am Platz).

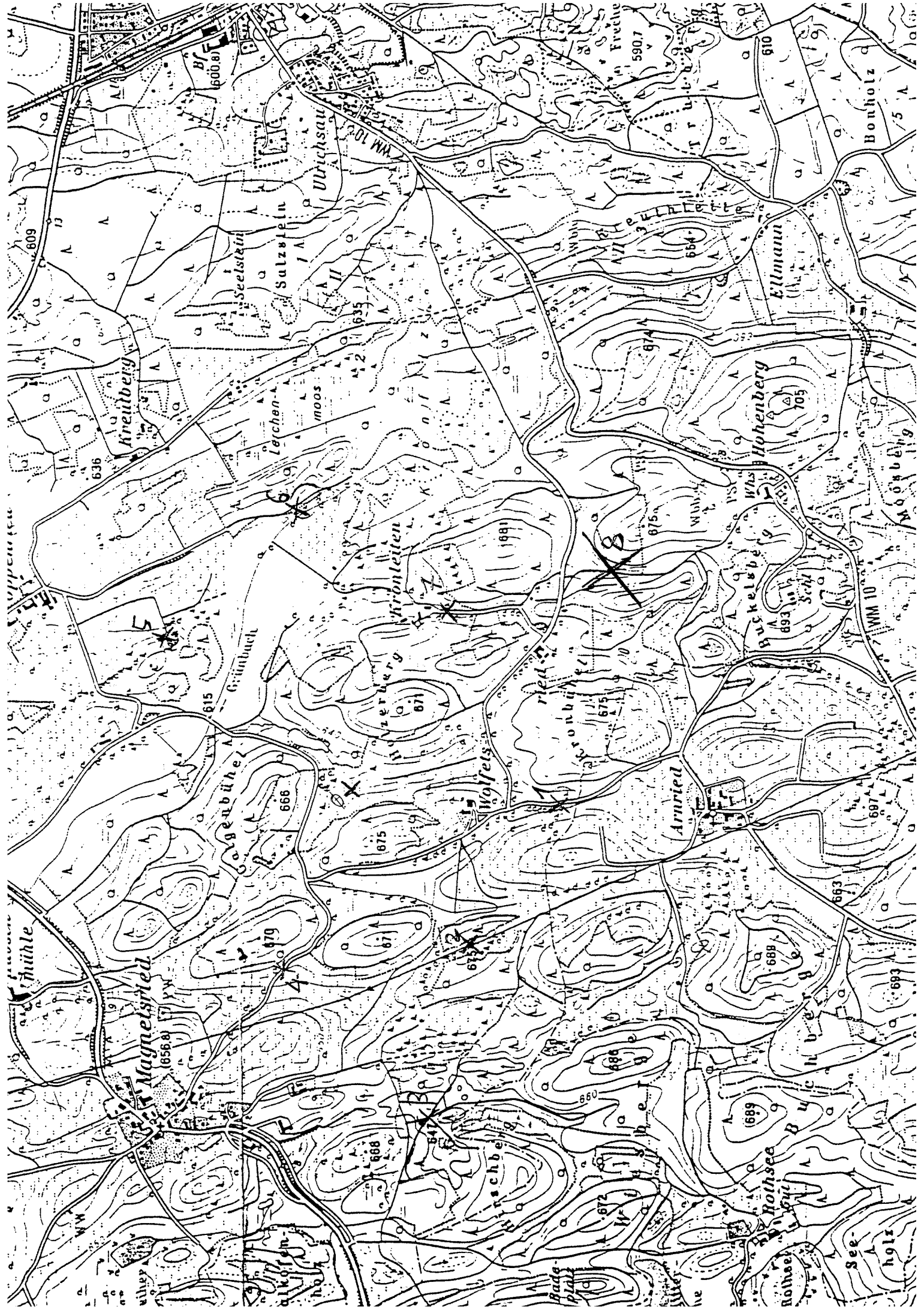


Marschzahl: Genannte Zahl der 64° Einteilung auf den **fixen** Nordpunkt am Kompaß einstellen. Will man die Marschrichtung wissen, so dreht man sich solange, bis die Nadel auf die **bewegliche** Nordmarkierung zeigt.->Die Visiereinrichtung zeigt auf die Marschrichtung. So einfach ist das!

2. Hauptteil

Jack hat während der Abwesenheit von Sam die Gebiete, in denen er das Wesen gesichtet hat, genaue Karten der Fundorte angelegt. Leider sind von diesen wertvollen Karten durch die raue Wildnis nurmehr Fetzen übriggeblieben. Einige hat er noch, die er aber verständlicherweise nur gegen Geld rausrückt.

-> Ziel jedes Expeditionsteams ist es, sich seine Karte zusammenzusuchen (besteht aus 40 Stück).



*In den Gruppen werden kurz vor Anpfiff des Spiels Rangabzeichen ausgeteilt (dürfen die anderen Gruppen nicht sehen!):

Expeditionskommandant

Scout

Pionier

Techniker

Aborigine

Saboteur

Jeder Grad schlägt alle unteren, aber: der Saboteur auch den Kommandanten.

*Jeder hat außer dem Abzeichen eine Wasserflasche seiner Farbe (Papier, klebt auf Kleidung) offen sichtbar an sich. Ohne diesen "Wasservorrat" kann er im heißen, australischen Busch kaum etwas sinnvolles machen (keine Schnipsel tragen, keinen "angreifen", s.u.). Eine neue Flasche bekommt jede Expedition bei ihrem Leiter wieder. (Dieser ist immer im Lager. Wichtig: Die Flasche eines Kommandanten auf der **anderen Seite** unterschreiben, warum s.u.).

Es gibt 2 Möglichkeiten, an Planstücke zu kommen:

- Man läuft herum und sucht Schnipsel seiner Farbe; man darf nur eines jeweils ins Lager tragen. Außerhalb des Ringes, das durch die Lager begrenzt wird, liegen keine Schnipsel.
Von Schnipseln anderer Farben darf man max. drei mit sich tragen. Sie bringen einem nur, daß die jeweilige Mannschaft sie nicht findet.

- Man kauft Schnipsel bei Jack:

Greift man einen einen anderen an (abschlagen), so zeigt man sich gegenseitig den Rang (Schildchen). Wer gewinnt (s.o.), bekommt die Flasche des anderen. Diese kann beim Leiter seines Lagers gegen einen Pfila-Dollar Schein eingetauscht werden. **Die Flasche eines Expeditionskommandanten ist drei Scheine wert**, erkenntlich an der Unterschrift.

Das Wasser der anderen Gruppen "bessert ja die eigenen Reserven auf", für soetwas ist der Leiter in dieser Gegend schon bereit zu zahlen.

Das Geld wird zu Jack gebracht, welcher an einem zentralen Punkt steht. Für einen Dollarschein gibt es ein Puzzleteil, wieder nur eins pro Person.

Jack hat von jedem Plan das komplette Puzzle, die auf dem Gelände sind nur Doppelte. Man bekommt also am Ende auf jeden Fall ein komplettes Puzzle, notfalls komplett "erkauft". So kann es also durchaus mal sein, daß man ein Teil kauft, das man schon auf dem Feld gefunden hat. Pech! (Im Laufe des Spiels können evtl. die Puzzlepreise steigen.)

-> Hat man seinen Plan zusammengeklebt, folgt die Gruppe dem betreffenden Weg (für manche Gruppen unterschiedlich). Dort begegnet sie irgendwann ihrem Monster (die Leiter der Posten) und nimmt ihn gefangen (er läßt dies nach einer Weile geschehen). Dann so schnell wie möglich zum Pfila und das Wesen an der Fahne abladen. **Die schnellste Gruppe ist Sieger und bekommt die Prämie!**

Leiterpotential:

Leiter a: Survivor Sam (Vorspiel am Anfang, später dann mit Gruppe)
Leiter b: Survivor Jack (verkauft Pläne, verstreut zuvor die Fetzen)
Leiter c: Erklärung des Spiels, Schiedsrichter während Spiel (Brandon)
7 Leiter: Begleitung der Gruppen das ganze Spiel + Leiter a => 8 Leiter
7 Leiter: Betreuung der Posten -> später Bestien
1 Leiter: Hilfe beim Aufbau für Leiter b (Ballons anbinden...), wird später die 8. Bestie