

Robin Hood-Geländespiel, Teil 1

Geschichte:

Der Sheriff von Nottingham schikaniert die Bevölkerung. Alle Bauern hat er ihrer Ernte beraubt und er kontrolliert jetzt, wer wieviel bekommt und essen darf. Alle sind sie auf die Gutmütigkeit des Sheriffs angewiesen und weit und breit ist kein Robin Hood, der helfen kann (man munkelt, dass der Sheriff ihn in einer Nacht- und Nebelaktion gefangengenommen hat und ihn zur Zeit peinlich verhört). Deshalb muss jeder selbst schauen, wie er zu seinem Essen kommt. Man muss sich dabei zusätzlich mit dem Gemüsehändler, ein Vetter des Sheriffs, herumschlagen, der das alleinige Verkaufsrecht für Gemüse besitzt und unverschämt hohe Preise macht. Außerdem gilt es geheime Nahrungsmitteldepots zu plündern, die die kostbaren Zwiebelzuchten von Nottinghamshire beinhalten und die der Sheriff ganz für sich alleine behalten wollte. Nicht mit uns!

Spielprinzip:

Es gibt ein zentrales Lager für alle Gruppen – ein Leiter ist zentraler Lagerverwalter. Dort kann erbeutetes Gemüse abgeliefert werden und der Lagerverwalter schreibt dafür Punkte gut.

Im Wald ist zu finden der Sheriff: Dort bekommt man einen Umschlag, der Geld (zum Gemüse kaufen) erhalten kann oder eine Ereigniskarte. Im Anschluss daran müssen die Kinder den Gemüsehändler finden. Dort können sie für das beim Sheriff erhaltene Geld Gemüse kaufen, das sie dann ins zentrale Lager bringen, wo es gut geschrieben wird.

Außerdem sind im Wald Zwiebeln versteckt. Findet ein Kind eine Zwiebel, kann er sie auch ins Lager bringen, wofür es auch Punkte gibt. Jedoch spielen diese Zwiebeln eine besondere Rolle: sie können innerhalb des Lagers noch von anderen Gruppen erbeutet werden (s.u.).

Bei bestimmten Ereignissen können die Kinder sich gegenseitig abschlagen. Dabei trägt jede Gruppe ein Lebensband bestimmter Farbe. *Ohne diesem Zeichen kann keiner etwas kaufen oder verkaufen. ;-)*

Wertung:

Für jedes Gemüse, das eine Gruppe AM ENDE in Besitz hat, gibt es folgende Punkte:

Petersilienstengel	2 Punkte
Radieschen	3 Punkte
Karotte	4 Punkte
Zwiebel	6 Punkte

Zusätzlich gibt es für das BRINGEN einer Zwiebel ins Lager folgende Punkte:

Bringen in den ersten 20 Minuten	3 Punkte
Bringen in den zweiten 20 Minuten	2 Punkte
Bringen in den dritten 20 Minuten	1 Punkt
Bringen in den letzten 10 Minuten	0 Bonuspunkte

Aufgaben des Sheriffs:

Der Sheriff hat Umschläge, die er *entweder* mit Geld (ein Umschlag darf 2 oder 3 Pfund enthalten) *oder* mit einer Ereigniskarte füllt (es gibt die zwei Arten *Verräter* und *Robin Hood*). Kommt ein Kind, bekommt es (i.d.R. per Zufall) einen Umschlag (darauf achten dass keiner Umschläge hortet, deshalb z.B. kriegt keiner einen Umschlag, der vor weniger als 5 Minuten sich einen geholt hat...).

Außerdem ist darauf zu achten, dass höchstens 3-5 Verräterkarten gleichzeitig im Spiel sind (kann dadurch gesteuert werden, dass im Allgemeinen diese Karten wieder zum Sheriff kommen (s.u.)). Die Robin Hood-Karten machen erst Sinn nach der ersten halben Stunde bis zum Beginn der letzten Viertelstunde.

Der Sheriff ist auch dafür zuständig, dass Leute, die ihr Lebensbändchen verloren haben, ein Neues kriegen. Kann jemand, der ein neues verlangt, gleichzeitig eine Verräterkarte abgeben, kriegt er das Lebensband gratis. Wenn nicht, so gibt es 5 Minuspunkte für die entsprechende Mannschaft (NOTIEREN!).

Der Sheriff darf seinen Ort wechseln.

Aufgaben des Gemüsehändlers:

Der Gemüsehändler besitzt Petersilie (Preis: 2 Pfund pro Stengel), Radieschen (Preis: 3 Pfund pro Stück) und Karotten (Preis: 4 Pfund pro Stück). Diese verkauft er an jedem, der ihm das entsprechende Geld geben kann. Der Gemüsehändler darf seinen Ort wechseln.

Aufgaben des Lagerverwalters:

Der Lagerverwalter nimmt Petersilien, Radieschen und Karotten in Empfang und schreibt den Mannschaften jeweils die Punkte gut (s.o.; sie können dann auch gleich zum Kochen benutzt werden). Für die Zwiebeln werden ausserdem die Zeitbonuspunkte gutgeschrieben. Ansonsten wird mit den Zwiebeln jeder Mannschaft jeweils ein Haufen gebildet. Aufgrund der Robin Hood-Karte (s.u.) können nämlich die Zwiebeln den Besitzer wechseln: Will ein Kind dieses Ereignis ausführen, so wird dies auch durch den Verwalter gemanagt (s.u.).

Verräterkarte:

Mit der Verräterkarte darf ein Kind (das ein Lebensbändchen trägt) jedes beliebige andere Kind überfallen (= Lebensbändchen abnehmen) und zusätzlich Lösegeld erpressen: Er hat ein Recht auf Geld oder Gemüse in Wert von 4 Pfund (z.B. 1 Karotte, oder ein Radieschen und ein Pfund...). Kann er das bekommen, so *muss* er diese Güter nehmen und *muss* dem Überfallenen dafür die Verräterkarte geben (der aber damit nichts machen kann, da er kein Lebensbändchen hat; außer dass er damit beim Sheriff keine Strafpunkte bekommt). Hat der Überfallene weniger, darf der Verräter entscheiden, ob er trotzdem diesen Tausch (Güter gegen Karte) macht oder darauf verzichtet. Das Lebensbändchen wird in jedem Fall abgenommen!

Robin Hood-Karte:

Sei sorgt für soziale Gerechtigkeit: Ein Kind, das damit ins Lager kommt, gibt dem Verwalter diese Karte und bestimmt einen Zwiebelhaufen einer Mannschaft, der aufgelöst wird: Die Zwiebeln diese Haufens werden gleichmäßig auf alle Mannschaften verteilt (einschliesslich der Überfallenen). Übrigbleibende Zwiebeln kommen wieder auf den Haufen der Überfallenen Mannschaft, außer, wenn die Angreifende Mannschaft den Sonderpreis von 1 Pfund pro Zwiebel zahlen kann.

Beispiel: Mannschaft A hat 7 Zwiebeln. Mannschaft B bringt den Robin Hood und wählt sich Mannschaft A als Opfer: Zunächst bekommt, falls 4 Mannschaften mitspielen, jede Mannschaft eine Zwiebel auf ihren Haufen. Die restlichen drei Zwiebeln gehen nicht mehr auf. Mannschaft B zahlt jedoch 2 Pfund. Dann bekommt sie zwei dieser Zwiebeln und eine verbleibt bei Mannschaft A (endgültige Verteilung: A:2 B:3 C:1 D:1).

In den letzten 10 Spielminuten kann diese Karte nicht mehr eingesetzt werden!

Anmerkung: Gegen die Taktik, die Zwiebeln bis zum Schluß woanders zu lagern, ist das Vergeben von Bonuspunkten (s.o.) gerichtet. Außerdem muß man beim Anfänglichen Erklären nicht die genaue Wirkung der Robin Hood-Karte beschreiben.

Schlußbemerkung:

Geländespiel wurde auf den KiJu-Tagesfahrten 1999 gespielt. Story, Punktemaßstab, etc. sind den örtlichen Begebenheiten anzupassen. Speziell auf der Tagesfahrt wurde mit dem erbeutetem Gemüse am Ende ein Süppchen gekocht.

Verräter

Wenn Du ein Lebensbändchen hast, darfst Du jeden beliebigen Mitspieler angreifen (einfach Abschlagen):

-Du bekommst dann auf alle Fälle sein Lebensband.

-Du hast ein Recht darauf, dass dein Gegner dir Geld oder Gemüse in Wert von 4 Pfund gibt.

Kann Dein Gegner Dir das geben, nimmst Du es und *musst* ihm dafür diese Karte geben.

Kann er Dir nicht soviel geben, kannst Du Dich entscheiden, ob Du trotzdem das, was er Dir geben kann (z.B. nur 3 Pfund) *im Tausch gegen diese Karte* nimmst oder ob Du verzichtest und andere Mitspieler jagst.

Diese Karte schützt Dich vor Überfällen anderer Verräter. In so einem Fall passiert gar nichts!

Verräter

Wenn Du ein Lebensbändchen hast, darfst Du jeden beliebigen Mitspieler angreifen (einfach Abschlagen):

-Du bekommst dann auf alle Fälle sein Lebensband.

-Du hast ein Recht darauf, dass dein Gegner dir Geld oder Gemüse in Wert von 4 Pfund gibt.

Kann Dein Gegner Dir das geben, nimmst Du es und *musst* ihm dafür diese Karte geben.

Kann er Dir nicht soviel geben, kannst Du Dich entscheiden, ob Du trotzdem das, was er Dir geben kann (z.B. nur 3 Pfund) *im Tausch gegen diese Karte* nimmst oder ob Du verzichtest und andere Mitspieler jagst.

Diese Karte schützt Dich vor Überfällen anderer Verräter. In so einem Fall passiert gar nichts!

Verräter

Wenn Du ein Lebensbändchen hast, darfst Du jeden beliebigen Mitspieler angreifen (einfach Abschlagen):

-Du bekommst dann auf alle Fälle sein Lebensband.

-Du hast ein Recht darauf, dass dein Gegner dir Geld oder Gemüse in Wert von 4 Pfund gibt.

Kann Dein Gegner Dir das geben, nimmst Du es und *musst* ihm dafür diese Karte geben.

Kann er Dir nicht soviel geben, kannst Du Dich entscheiden, ob Du trotzdem das, was er Dir geben kann (z.B. nur 3 Pfund) *im Tausch gegen diese Karte* nimmst oder ob Du verzichtest und andere Mitspieler jagst.

Diese Karte schützt Dich vor Überfällen anderer Verräter. In so einem Fall passiert gar nichts!

Verräter

Wenn Du ein Lebensbändchen hast, darfst Du jeden beliebigen Mitspieler angreifen (einfach Abschlagen):

-Du bekommst dann auf alle Fälle sein Lebensband.

-Du hast ein Recht darauf, dass dein Gegner dir Geld oder Gemüse in Wert von 4 Pfund gibt.

Kann Dein Gegner Dir das geben, nimmst Du es und *musst* ihm dafür diese Karte geben.

Kann er Dir nicht soviel geben, kannst Du Dich entscheiden, ob Du trotzdem das, was er Dir geben kann (z.B. nur 3 Pfund) *im Tausch gegen diese Karte* nimmst oder ob Du verzichtest und andere Mitspieler jagst.

Diese Karte schützt Dich vor Überfällen anderer Verräter. In so einem Fall passiert gar nichts!

Robin Hood

Dein Einsatz für soziale Gerechtigkeit in diesem Land!

Gehe sofort zum Lager und wähle einen Zwiebelhaufen einer Mannschaft aus.
Dieser wird unter allen Mannschaften *gleichmässig* aufgeteilt. Überzählige Zwiebeln werden auf Euren Stapel gelegt, falls Du den Sonderpreis von einem Pfund pro Zwiebel zahlst.

Robin Hood

Dein Einsatz für soziale Gerechtigkeit in diesem Land!

Gehe sofort zum Lager und wähle einen Zwiebelhaufen einer Mannschaft aus.
Dieser wird unter allen Mannschaften *gleichmässig* aufgeteilt. Überzählige Zwiebeln werden auf Euren Stapel gelegt, falls Du den Sonderpreis von einem Pfund pro Zwiebel zahlst.

Robin Hood

Dein Einsatz für soziale Gerechtigkeit in diesem Land!

Gehe sofort zum Lager und wähle einen Zwiebelhaufen einer Mannschaft aus.
Dieser wird unter allen Mannschaften *gleichmässig* aufgeteilt. Überzählige Zwiebeln werden auf Euren Stapel gelegt, falls Du den Sonderpreis von einem Pfund pro Zwiebel zahlst.

Robin Hood

Dein Einsatz für soziale Gerechtigkeit in diesem Land!

Gehe sofort zum Lager und wähle einen Zwiebelhaufen einer Mannschaft aus.
Dieser wird unter allen Mannschaften *gleichmässig* aufgeteilt. Überzählige Zwiebeln werden auf Euren Stapel gelegt, falls Du den Sonderpreis von einem Pfund pro Zwiebel zahlst.

Robin Hood

Dein Einsatz für soziale Gerechtigkeit in diesem Land!

Gehe sofort zum Lager und wähle einen Zwiebelhaufen einer Mannschaft aus.
Dieser wird unter allen Mannschaften *gleichmässig* aufgeteilt. Überzählige Zwiebeln werden auf Euren Stapel gelegt, falls Du den Sonderpreis von einem Pfund pro Zwiebel zahlst.