

DER VERLORENE SCHATZ

Zum Spiel

Wir haben das Spiel selbst entwickelt und schon einmal erfolgreich in unserem Jugendzentrum als Hausspiel durchgeführt. Es eignet sich besser als Outdoor-Geländespiel. Das Spiel kann natürlich optimiert und angepasst werden. Wir möchten dir aber gerne schon einmal alle Materialien zur Verfügung stellen. Viel Spaß!

Teilnehmeranzahl: pro Gruppe 3 - 8 Teilnehmer (bei 4 Gruppen also 12-32 Teilnehmer)

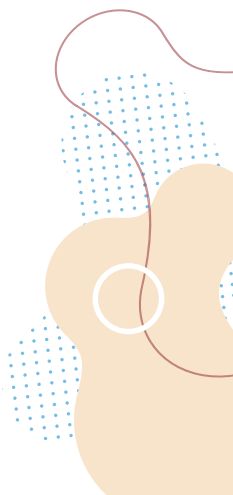
Mitarbeiter: 8

Spieldauer: ca. 90 - 180 Minuten

Altersgruppe: 10 - 18 Jahre

Spielidee

Auf einem ausgewählten Gelände außerhalb des Spielfelds wird eine Schatztruhe versteckt. Die Teilnehmer werden in 4 Gruppen eingeteilt. Gewonnen hat am Ende die Gruppe, die zuerst den Schatz gefunden hat. Um an den Schatz zu gelangen gibt es eine Schatzkarte. Diese wird allerdings zerstückelt und muss erst zusammengesetzt werden. Die Gruppen können sich im Shop Schatzkartenstücke kaufen (dazu später mehr). Es geht darum, so schnell wie möglich Münzen zu erwirtschaften, um dann die einzelnen Teile der Schatzkarte zu kaufen und als erste Gruppe den Schatz zu finden.



Material:

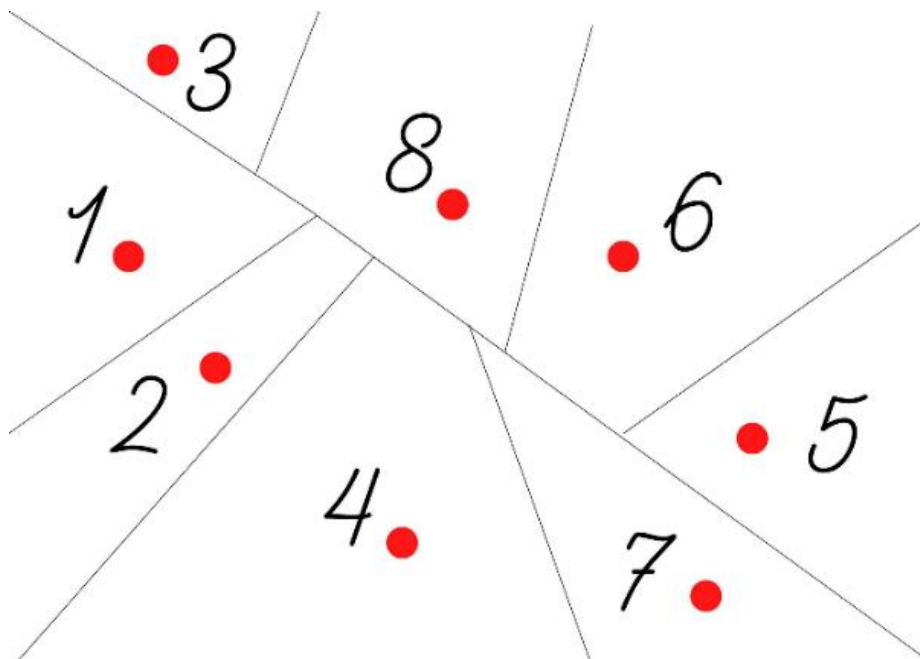
Das musst du besorgen:

- 1 Pokerkoffer
- 1 Schatztruhe mit Inhalt (z. B. Süßigkeiten)
- 1 Schatzkarte pro Team (dazu später mehr)
- 2 Würfel (am besten überdimensional)
- 5 Becher
- Rohstoffe / Materialien (dazu später mehr)

Spielvorbereitung:

1. Du brauchst eine Schatztruhe! Vielleicht hast du noch eine alte Holzbox irgendwo im Keller? Fülle die Truhe mit Inhalt (dem Schatz). Überlege dabei: Was mögen deine Teilnehmer? Bei uns waren es z. B. Süßigkeiten und Durstlöscher.
2. Als nächstes fertige die Schatzkarte an. **Jede Gruppe erhält eine eigene Karte.** Hierfür kannst du bei Google Maps ein Screenshot von eurem Spielgelände machen und auf A3 ausdrucken. Schneide dann die Karte in 8 Stücke. Nummeriere sie anschließend auf der Rückseite von 1-8 durch und markiere sie farblich, je nach Teamaufteilung (Bsp.: Rot für Team Rot; Blau für Team Blau). Auf dem Stück mit der Nummer 8 ist dann eine Markierung gesetzt, wo sich der Schatz befindet.

Beispiel Rückseite:



3. Einen Großteil der Spielmaterialien findest du auf unserer Webseite zum Download. Diese müssen nur noch ausgedruckt und ausgeschnitten werden. Wir empfehlen dazu etwas dickeres Papier – min. 200g.

Für 4 Teams wird folgendes benötigt:

- 1x Kunstgegenstände
- 1x Kunstsammlung Übersichtskarte
- 1x Rohstoffpreise Übersichtskarte
- 2x Spielübersicht Team
- 1x Werkzeug- und Waffenkarten
- 2x Übersicht Währung
- 1x Liste Verkaufspreise (A3)
- 1x Stationen Schilder (A3; 80g Papier)
- 1x Lösung für Rätsel 1-12 (80g Papier)
- 2x Rätsel 1-12 (80g Papier)
- 5x Team Timer (80g Papier)
- 240 Holz = 16x ausdrucken (80g Papier)
- 150 Gold = 10x ausdrucken (80g Papier)
- 150 Eisen = 10x ausdrucken (80g Papier)
- 150 Diamanten = 10x ausdrucken (80g Papier)
- 60 Eisenerz = 4x ausdrucken (80g Papier)

4. Teile die Mitarbeiter ein:

Rolle	Spielleiter	Fahrender Händler	Verkäufer	Bandit	Goldschürfer	Holzfäller	Fabrikarbeiter	Trödelmarktbefitzer
Mitarbeiter								

Erklärung und Anleitung einzelner Rollen:

Spielleiter:

Als Spielleiter hast du das Spiel verstanden. Du kannst das Spiel erklären und bist für Rückfragen da. Während des Spiels schaust du bei einzelnen Gruppen und Mitarbeitern vorbei und checkst, ob alles läuft oder Hilfe benötigt wird.

Außerdem wirst du alle paar Minuten *Eisenerz* im Raum verteilen (ca. 3 Eisenerz alle 5 Minuten).



Fahrender Händler:

Du läufst eine Runde und klapperst alle Gruppen ab. Dort kaufst und verkaufst du Rohstoffe.

Die Rohstoffpreise schwanken (s. Rohstoffpreise Übersichtskarte).

Außerdem kaufst du den Gruppen ihre Kunstsammlung ab, falls sie dies möchten (s. Kunstsammlung Übersichtskarte – **Wichtig: Hier zählen unterschiedliche Gegenstände**).

Sobald du bei allen Gruppen warst, startet eine neue Runde.

Das brauchst du:

- Wechselgeld (Pokerchips)
- Übersicht Währung
- Rohstoffe (Diamanten, Gold, Eisen und Holz)
- Rohstoffpreise Übersichtskarte
- Kunstsammlung Übersichtskarte
- Optional: Verkleidung (z. B. Mantel, Fellmütze, Handwagen)

Verkäufer:

Hier können Werkzeuge, Waffen und Schatzkartenstücke erworben werden. Die Preise sind in der Übersicht aufgelistet.

Die Preise der Schatzkartenstücke kann man im Laufe des Spiels auch noch erhöhen. *(Wir waren zum Teil bei 700 für ein Schatzkartenstück, da wir merkten, dass die Gruppen viel zu viel Geld hatten. Am besten im Austausch mit dem Spielleiter bleiben und die Preise für die Schatzkartenstücke anpassen.)*

Das brauchst du:

- Stationen Schild: Shop
- Liste Verkaufspreise
- Wechselgeld (Pokerchips)
- Übersicht Währung
- Werkzeug- und Waffenkarten
- Schatzkartenstücke (Für jedes Team acht Schatzkartenstücke – nummeriert 1-8 und farblich gekennzeichnet)
- Optional: Verkleidung (z. B. Hemd, schicke Hose)



Bandit:

Um an Diamanten zu gelangen, müssen die Teilnehmer den Banditen besiegen.

Gespielt werden 5 Runden „Schnick-Schnack-Schnuck“, wovon 4 gewonnen werden müssen, um einen Diamanten zu bekommen. Das ist natürlich sehr schwer! Das ist bewusst so, denn der Diamant ist der wertvollste Rohstoff im Spiel. Im Shop können Waffen erworben werden, mit denen der Bandit leichter zu besiegen ist.

Zwille: 3 von 5 „Schnick-Schnack-Schnuck“ gewinnen

Revolver: 2 von 5 „Schnick-Schnack-Schnuck“ gewinnen

Jede Gruppe kann nur einmal alle 8 Minuten zum Banditen. (Jeweils im Team Timer eintragen)

Das brauchst du:

- Stationen Schild: Bandit
- Diamanten
- Team Timer
- Kugelschreiber
- Optional: Verkleidung (z. B. Cowboyhut, Lasso, Revolver, Weste)

Goldschürfer:

Um an Gold zu gelangen, müssen die Teilnehmer das Gold beim Goldschürfer finden.

Es werden 5 Becher aufgestellt. Unter einem der Becher befindet sich ein Gold. Die Teilnehmer müssen den richtigen Becher erraten. Auch hier können Werkzeuge erworben werden, mit denen die Goldsuche einfacher wird.

Spitzhacke = 4 Becher // Golddetektor = 3 Becher

Jede Gruppe kann nur einmal alle 8 Minuten zum Goldschürfer. (Jeweils im Team Timer eintragen)

Das brauchst du:

- Stationen Schild: Goldschürfer
- 5 Becher
- Gold
- Team Timer
- Kugelschreiber
- Optional: Verkleidung (z. B. Spitzhacke, altes Hemd, Öllampe)



Fabrikarbeiter:

Um Eisen zu erhalten brauchen die Teilnehmer 3 Eisenerz. Dieses ist im Raum verteilt. Der Spielleiter verteilt alle paar Minuten Eisenerz. Sobald sie genug Eisenerz gesammelt haben können sie zum Fabrikarbeiter und Eisenerz in Eisen umwandeln.

Mit der Bergarbeiter Ausrüstung braucht man nur 2 Eisenerz.

Jede Gruppe kann nur einmal alle 8 Minuten zum Fabrikarbeiter. (Jeweils im Team Timer eintragen)

Das brauchst du:

- Stationen Schild: Fabrikarbeiter
- Eisen
- Team Timer
- Kugelschreiber
- Optional: Verkleidung (z. B. dreckiges Gesicht, alte Kleidung, Mütze)

Hinweis: Der Fabrikarbeiter ist eine sehr langweilige Rolle. Gegebenenfalls kann man die Rolle auch umändern, sodass man z. B. beim fahrenden Händler Eisenerz in Eisen umwandeln kann oder im Shop.

Holzfäller:

Beim Holzfäller können die Teilnehmer Holz bekommen. Dafür müssen sie mit einem Würfel einmal würfeln. Bei einer 4,5 oder 6 gibt es ein Holz.

Auch hier können Werkzeuge erworben werden um bessere Chancen zu bekommen.

Kleine Axt: Man darf nochmal würfeln. Der zweite Wurf gilt!

Motorsäge: Man bekommt zwei Würfel. Hier besteht auch die Chance mehr Holz zu bekommen z.B. bei einer 8,9,10,11 = 2 Holz und bei einer 12 = 3 Holz.

Jede Gruppe kann nur einmal alle 8 Minuten zum Holzfäller. (Jeweils im Team Timer eintragen)

Das brauchst du:

- Stationen Schild: Holzfäller
- 2 Würfel
- Holz
- Team Timer
- Kugelschreiber
- Optional: Verkleidung (z. B. Holzfällerhemd)



Trödelmarktbesitzer:

Auf dem Trödelmarkt können Kunstgegenstände und Rätsel erworben werden.

Ein Kunstgegenstand kostet 5 Geldeinheiten. Jede Gruppe kann alle 5 Minuten max. 3 Kunstgegenstände erwerben. Kunstgegenstände werden zufällig gezogen.

Ein Rätsel kostet 10 Geldeinheiten, welches die Gruppe dann lösen muss. (Rätsel dürfen auch in der Teambase gelöst werden).

Das fertige Rätsel wird dann wieder beim Trödelmarkt abgegeben und gibt, wenn es richtig ist, 40 Geldeinheiten.

Hat eine Gruppe „Buch des Wissens“ bekommen sie 60 Geldeinheiten.

Alle 10 Minuten darf ein Rätsel gekauft werden. Alle Gruppen starten bei Rätsel 1, danach Rätsel 2, usw.

Sind die 10 Minuten vorbei, darf die Gruppe ein weiteres Rätsel erwerben, auch wenn sie das vorherige noch nicht gelöst hat.

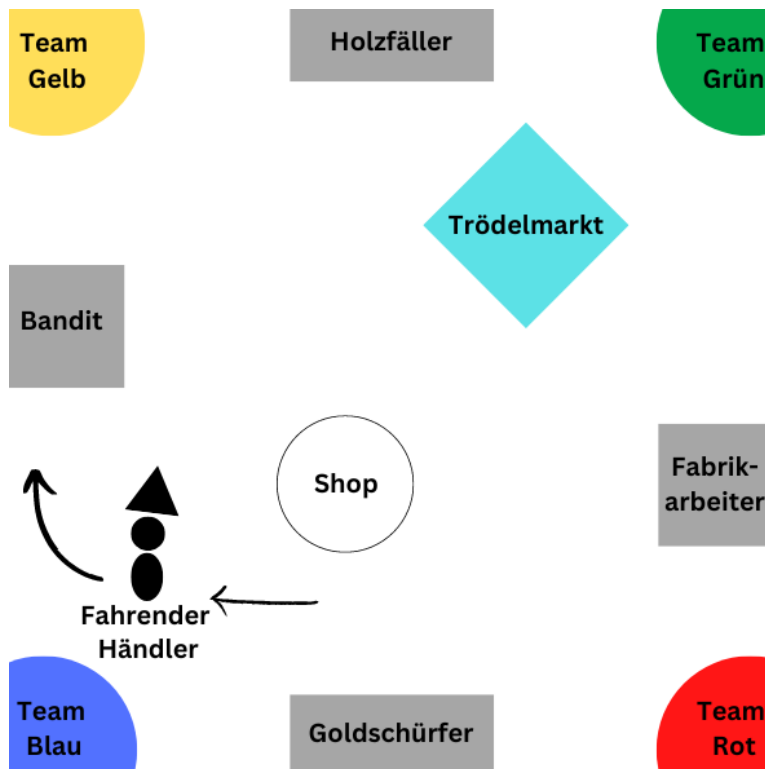
Das brauchst du:

- Stationen Schild: Trödelmarkt
- Pokerchips
- Übersicht Währung
- Kunstgegenstände
- 4x Rätsel 1-12
- Lösungen für Rätsel 1-12
- Team Timer
- Kugelschreiber
- Optional: Verkleidung (z. B. buntes Gewand, ausgefallene Mütze)



5. Aufbau

So könnte z. B. das Spielfeld aussehen:



Alle Mitarbeiter sind eingeteilt? Alle Stationen sind aufgebaut? Gut!

Zu Beginn erhält jede Gruppe noch eine Spielübersicht und Startkapitel (50 Geldeinheiten, 1 Diamant, 2 Gold, 3 Eisen und 4 Holz).

Dann kann es jetzt ja losgehen!

Spielablauf:

Mit einem Startsignal beginnt das Spiel.

Wichtig ist, dass immer eine Person pro Team in der Teambase bleibt. Alle anderen können sich frei bewegen. Diese Person muss natürlich nicht immer die gleiche sein. Jetzt können die Teilnehmer zu den verschiedenen Stationen (Bandit, Goldschürfer, Fabrikarbeiter und Holzfäller) gehen, um Rohstoffe zu bekommen. Jedes Team kann nur alle 8 Minuten die gleiche Station anlaufen. Der jeweilige Mitarbeiter macht sich Notizen auf dem Team Timer.

Auf dem Spielfeld können die Teilnehmer nach Eisenerz suchen, welches alle paar Minuten von dem Spielleiter verteilt / versteckt wird.

Im Shop können sie Werkzeug- und Waffenkarten erwerben, wodurch sie bessere Chancen bei den Rohstoffstationen haben. Es können beliebig viele Werkzeuge und Waffen pro Team erworben werden. Jeder Teilnehmer kann mehrere Werkzeuge und Waffen besitzen und mit sich tragen. Werkzeuge und Waffen können innerhalb des Teams getauscht werden und sind dauerhaft, gehen also nach „Benutzung“ nicht verloren.

Im Shop können auch Schatzkartenstücke erworben werden. Jedes Team hat genau 8 Schatzkartenstücke. Mit dem letzten Stück können sie den Schatz finden.

Auf dem Trödelmarkt können die Teilnehmer Kunstgegenstände erwerben. Mit diesen versuchen sie eine Sammlung aufzubauen. Wichtig ist, dass hier unterschiedliche Gegenstände zählen. Kunstgegenstände können untereinander getauscht werden.

Auf dem Trödelmarkt können die Teams auch Rätsel erwerben, welche sie dann lösen müssen. Alle aus dem Team dürfen mithelfen das Rätsel zu lösen. Gelöste Rätsel werden wieder auf dem Trödelmarkt abgegeben.

Es gibt einen „fahrenden Händler“, der immer eine Runde läuft („fährt“) und dabei alle Gruppen abklappert. Er kauft und verkauft Rohstoffe. Jede Gruppe darf beliebig viele Rohstoffe kaufen und verkaufen, solange genügend Rohstoffe vorhanden sind. Darüber hinaus kauft der fahrende Händler den Gruppen ihre Kunstsammlung ab, falls sie dies möchten.

Das Spiel endet, sobald die erste Gruppe den Schatz gefunden hat.

Tipps und Tricks

Wir hatten den Schatz fast das ganze Spiel über im Auto. Als das vorletzte Schatzkartenstück gekauft wurde, ist der Spielleiter mit dem Auto an den Zielort gefahren, hat die Schatztruhe ausgeladen und dort auf die Gruppe gewartet.

Aus unserer Erfahrung können wir sagen, dass die Teilnehmer zu Beginn etwas überfordert waren. *Was genau soll ich jetzt machen? Woher bekomme ich Gold? Was bringt der Shop?* Hier kann der Spielleiter etwas nachhelfen und Tipps geben.

Im Laufe des Spiels verstehen die Teams das Spiel aber immer besser und haben richtig Spaß daran, ihre eigene Strategie zu entwickeln.

Falls etwas unklar ist, legt der Spielleiter die Regel fest.

Ihr könnt das Spiel auch gerne anpassen z. B. mehr Eisenerz verteilen (mehr Dynamik und Action) oder höhere Preise für Schatzkartenstücke (Spiel dauert länger).

Falls euch das Grundspiel noch zu langweilig ist, dann schaut euch mal unsere Erweiterungen an.

