

## Der Informant

Anzahl TN: 12 – ca 80 (bei mehr TN wird's Stau bei den einzelnen Personen geben)  
Anzahl Leiter: 6 (bei jüngeren Kindern: evtl. zusätzliche Begleitpersonen)  
Gelände: Grundsätzlich überall spielbar, wo genügend Platz vorhanden ist

### Material

(in Klammern: wer dieses zu Beginn besitzt):

- 1x pro Gruppe (optimal: 6er- bis 8er-Gruppen)
  - dubioses Objekt (Geschäftsmann)
  - Treffpunkt auf einem Zettel oder in mündlicher Form (Geschäftsmann)
  - „Energy-Drink“ oder auch Energy-Tee (Wirt)
  - Liebesbrief, vgl. Vorlage Liebesbrief.doc / .pdf im Anhang (Wirt)
  - Schablone / Morseschlüssel, vgl. Vorlage MorseVorlage.pdf (Wirt)
  - Geheimbotschaft, vgl. Vorlage Brief\_Treffzeit.doc\* (Polizist)
  - Handelsbewilligung, vgl. Vorlage Handelsbewilligung.doc /.pdf \*\* (Polizist)
  - falscher Talisman, egal was, einfach vom richtigen unterscheidbar (Hehler)
  - richtiger Talisman egal was, einfach vom falschen unterscheidbar (Wahrsager)
  - Pässe, vgl. Vorlage PassVorlage.pdf (Wahrsager)
- allgemeines Materialliste
  - div. Plunder (gerne auch sperrig) als Handelswaren (für Lagerist und Geschäftsmann)
  - diverser Krimskrams als Hehlerware (Hehler)
  - 2x Stift (Geschäftsmann, Lagerist)
  - Spielgeld oder etwas, das als Geld genutzt werden kann (Geschäftsmann)

Nötige Absprachen vor dem Spiel:

- Wahrsager und Lagerist müssen ein Passwort vereinbaren
- Geschäftsmann muss wissen, was der Lagerist im Lager hat
- Der Wirt muss echte und wertlose Talismane unterscheiden können

\*Die Geheimbotschaft muss natürlich angepasst werden. Morseübersetzer finden sich im Internet wie Sand am Meer, hier zum Beispiel:

<http://www.ceviwil.com/pages/diverses/morsen.php>

\*\*muss ggf. angepasst werden

### Gelände

Das Spiel kann grundsätzlich überall gespielt werden, wo genügend Platz vorhanden ist. Spezielle Verkleidung und Ausgestaltung der Orte (der Wirt ist in einer Schenke, ein Geschäftsmann mit Anzug und Kravatte in einem Büro oder zumindest an einem Tisch macht mehr her als einer, der einfach an einen Baum gelehnt ist) kann beliebig aufwändig gestaltet werden. Ist aber jedem Spielleiter selbst überlassen, lass deiner Kreativität freien Kauf...

## Übersicht

Bei diesem Geländespiel dreht sich alles um Informationen und wie diese beschafft werden können. Das Spiel spielt in einem kleinen Dorf, in dem es nebst der üblichen Infrastruktur (Wahrsager, Hehler, Zollfreilager) auch einen Polizisten, einen Wirt und einen Geschäftsmann gibt (oder halt die weibliche Form, das Ursprungsspiel wurde für eine Bubengruppe entwickelt, deshalb ist hier alles in der männlichen Form). Jeder der Protagonisten hat gewisse Informationen und Gegenstände, die er den Teilnehmenden unter gewissen Bedingungen aushändigt. Diese Bedingungen werden in der Folge beschrieben.

Die TN werden in 6er bis 8er-Gruppen aufgeteilt. Ihr Ziel ist es, einen Informanten zu treffen, der ihnen sagen kann, wie sie zum Dessert kommen (oder was auch immer, völlig egal).

Sie müssen also den Treffpunkt und den Zeitpunkt herausfinden, sowie einen gültigen Pass haben. Diese Infos werden ihnen zu Beginn des Spiels bekannt gegeben. Wenn sie alle drei Dinge hätten sollten sie sich beim Wirt treffen und dort auf die anderen warten.

Den **Treffpunkt** erhalten sie vom Geschäftsmann, wenn sie für ihn einen Gegenstand verkaufen und noch etwas draufzahlen. Den Gegenstand können sie beim Hehler verkaufen, erhalten ihn vom Geschäftsmann aber erst, wenn sie ihm eine Ansichtskarte mit einem Liebesbrief geben. Die Ansichtskarte kriegen sie vom Wirt, der ihnen diese aushändigt, wenn er auf seine Tochter angesprochen wird. Die Information über die Tochter erhalten die TN vom Wahrsager.

Den **Zeitpunkt** finden sie aus einer verschlüsselten Geheimbotschaft heraus. Die Geheimbotschaft erhalten sie (gratis) vom Polizisten, um sie zu entschlüsseln müssen sie eine Schablone haben, die sie vom Wirt bekommen, sofern sie ihm einen Talisman geben. Diesen wiederum kriegen sie vom Wahrsager gegen Geld. Der Wirt rückt mit der Info über die Schablone nur heraus, wenn er darauf angesprochen wird, das reine Erwähnen der Geheimbotschaft reicht nicht. Die Info über die Schablone beim Wirt bekommen sie vom Lageristen, dass der Lagerist diese Info hat bekommen die TN wiederum vom Geschäftsmann, der sie gibt, sobald er auf die Geheimbotschaft angesprochen wird.

Den **Pass** können die TN beim Wahrsager kaufen, aber nur wenn sie das richtige Passwort kennen. Dieses bekommen sie vom Lageristen (nur wenn sie bereits eine Handelsbewilligung haben), sofern sie den Hehler „zu einer kleinen Aktion“ überreden können. Der Hehler macht dies nur, wenn er dafür einen Energy-Drink bekommt, die sie beim Wirt gegen Geld kaufen können.

Für all das brauchen die TN Geld. Geld können sie beim Geschäftsmann verdienen, indem sie Botengänge für ihn erledigen (zum Lageristen). Dazu benötigen sie eine Handelslizenz, die sie beim Polizisten bekommen. Die Kosten für diese Lizenz übernimmt der Geschäftsmann, aber nur auf Nachfragen.

## **Geschäftsmann**

### **besitzt**

Geld

Beschaffungsaufträge

evtl. Handelswaren

dubioses Objekt

Treffpunkt

Stift

Sitzt in seinem Büro und ist eine eher dubiose Gestalt, auch wenn man es ihm nicht ansieht.

Der Geschäftsmann hat Beschaffungsaufträge (Botengänge ins Lager im unteren Hafenteil) für die Kinder, mit denen sie sich Geld verdienen können. Für erledigte Botengänge bezahlt er die Kinder (siehe separate Tariftabelle). Dabei muss jeweils kontrolliert werden, ob der Beschaffungsauftrag vom Lageristen visiert wurde und ob die gewünschte Ware geliefert wird. Alternativ: Beschaffungsauftrag mit Ware schicken, Lagerist visiert dann den Erhalt der Ware.

Um ins Lager zu gelangen müssen die Kinder eine Zugangsberechtigung haben. Diese gibt es nur gegen Bezahlung bei der Polizei. Wird der Geschäftsmann um Geld für diese gefragt, so gibt er es ohne Bedingungen, er selbst informiert jedoch nicht darüber, dass es überhaupt eine Bewilligung braucht. Fragen die Kinder allerdings, wo diese Bewilligung zu kriegen sei, so gibt er bereitwillig Auskunft.

Spielzweige:

1. Falls die Kinder mit einem Rätsel von der Polizei her kommen und ihn darauf ansprechen, so erzählt er den Kindern (ohne Gegenleistung), dass es sich womöglich um eine Geheimschrift handelt. Er erzählt auch, dass der Lagerist diese lösen könne(ebenfalls ohne Gegenleistung)
2. Wenn die Kinder mit einer Ansichtskarte von einer Frau kommen, so dankt er, dass sie ihm diese ausgehändigt hätten, bevor der Wirt das rausgefunden hat (der Brief ist für die Tochter des Wirts, das hätte ja ein Theater gegeben). Er bittet die Kinder, einen Gegenstand zum höchstmöglichen Preis zu verkaufen.
3. Wenn die Kinder den Erlös bringen, so sagt er, das sei zu wenig, er wolle mindestens doppelt so viel (siehe Preistabelle), wenn die Kinder aber draufzahlen, so erhalten sie einen wertvollen Tipp. Zahlen sie, so gibt er ihnen den Treffpunkt bekannt.

## **Wirt**

### **besitzt**

Energy-Drink

Liebesbrief

Schablone (Morsecode)

Typ verlotterte Dorfbeiz. In der Kneipe kann gegen Bezahlung (siehe separate Tariftabelle) etwas getrunken werden (kein Zusammenhang mit dem Spiel).

Die Kneipe hat Sitzgelegenheiten und darf gerne weiter ausgeschmückt werden.

Der Wirt ist eine eher schmutzige Gestalt mit dreckigen Kleidern, ist nicht gerade unfreundlich aber keinesfalls zuvorkommend. Wenn jemand vorbei kommt versucht er, sie zu einer Konsumation zu überreden.

Spielzweige:

1. Falls der Wirt auf seine Tochter angesprochen wird, oder die Kinder darüber reden hört, streitet er eine Beziehung seiner Tochter zu jemandem vehement ab, da man aber gerade beim Thema sei, er habe einen Liebesbrief gefunden, die jemand liegen gelassen habe (Liebesgesülze), vielleicht könnten die Kinder sie ja dem Besitzer aushändigen.
2. Falls der Wirt auf die Existenz eines Fälschers angesprochen wird, sagt er den Kindern (ohne Gegenleistung), dass dieser einer der zwielichtigen Figuren sei (gemeint ist der Wahrsager, aber auch der Hehler und der Geschäftsmann kämen natürlich in Frage).
3. Er verkauft auf Anfrage Energy-Drinks (siehe separate Tariftabelle)
4. Wenn die Kinder kommen, und nach einer Schablone zur Geheimnachrichtenverschlüsselung fragen, so verlangt er im Tausch dazu einen Talisman.
5. Wenn die Kinder mit einem Talisman vom Wahrsager kommen, so gibt er die Schablone, der Talisman des Hehlers ist allerdings wertlos.
6. Wenn die Kinder kommen und behaupten sie seien fertig kontrolliert er, ob sie wirklich alles haben. Falls ja gibt er eine Runde aus, ansonsten schickt er sie wieder ins Spiel zurück.

## **Polizist**

### **besitzt**

Geheimbotschaft

Handelsbewilligung

Was soll man sagen, ein Polizist in Uniform (natürlich nicht echt, ist ja verboten). Ist auf seinem Polizeiposten anzutreffen. Der Posten besteht aus seinem Büro.

Der Polizist ist freundlich, hört er die Kinder aber von einem Fälscher/Hehler sprechen, warnt er sie eindringlich vor solchen Gestalten. Weiter sagt er ihnen, sie sollen verdächtige Gegenstände oder Geld, von dem sie vermuten, es sei Schwarzgeld, vorbeibringen sollen. Sollten die Kinder irgendwelche Gegenstände oder Bargeld (ob gefunden oder erhalten) vorbeibringen und dem Polizisten als verdächtig melden (wer weiss, kann ja passieren), dann nimmt der Polizist diese entgegen und bedankt sich. Bei nächster Gelegenheit gibt er das Geld und die Gegenstände dem Hehler, der sie wieder irgendwo verstecken kann.

Spielzweige:

1. Der Polizist gibt den Kindern einen Geheimtext, der von einem Schmuggler stammt. Er kann ihn nicht entschlüsseln, hofft aber, dass die TN das können. Er macht dies gratis und ohne Aufforderung (Gespräch geschickt drauf lenken).
2. Wenn die Kinder ihn nach einem Pass fragen, sagt er, er könne keine Pässe ausstellen, da er die nötigen Formulare nicht habe, aber in ca. 2h solle Nachschub kommen. Er informiert sie dann weiter, dass ein Fälscher sein Unwesen treibt, der alle Passformulare gestohlen habe (darum hätte er keine mehr) und daher alle Pässe perfekt fälschen kann. Er warnt sie auch davon, dass dies nicht legal sei.
3. Auf Anfragen stellt er Handelserlaubnisse aus. Preis gemäss Tariftabelle

## **Lagerist**

### **besitzt**

Handelswaren (Bälle, Schreiber etc., bitte mit Geschäftsmann absprechen, was vorhanden)

Passwort (bitte mit Wahrsager absprechen)

Stift (Beschaffungsauftrag visieren)

Ein Lagerist der faulen Sorte. Sein Lager unordentlich, im Wesentlichen eine grosse Halle mit einem Haufen Zeugs unordentlich verteilt.

Wenn jemand in die Nähe des Lagers kommt, fragt er schroff und knapp nach der Handelserlaubnis. Falls die Kinder keine solche Bewilligung besitzen jagt er sie weg, fragen sie ihn, wo man so eine bekommt, so schimpft er nur, die heutige Jugend sei ja noch blöder als die Erwachsenen zu seiner Jugendzeit.

Haben die Kinder eine Berechtigung, so wird er sofort freundlich und freut sich auf jedes Gespräch. Wird er jedoch gebeten, etwas zu tun (arbeiten), so macht er dies zwar, jedoch unter ständigem Reklamieren, alle wollten was von ihm, er müsse arbeiten wie ein Ochse...

Wenn die Kinder Botengänge für den Geschäftsmann machen, so gibt er ihnen den gewünschten Gegenstand und visiert den Beschaffungsauftrag (resp. nimmt die Ware entgegen und visiert den Empfang).

Spielzweige:

1. Wenn die Kinder mit einer Geheimbotschaft kommen (Ausweis muss trotzdem vorhanden sein), so informiert er, dass es eine Schablone gebe, er habe diese aber dem Wirt ausgeliehen, wenn die Kinder die Schablone zurückbringen, so werde er die Botschaft entschlüsseln.
2. Wenn die Kinder die Schablone bringen und die Botschaft nicht selbst entschlüsselt haben, so verlangt er einen Geldbetrag für diese Dienstleistung, gibt auch die Schablone nicht mehr her. (siehe separate Preistabelle)
3. Wenn die Kinder (mit Zugangsberechtigung) nach einem Passfälscher fragen, sagt er ihnen, dass es sich dabei um den Wahrsager handelt, man aber ein Passwort brauche. Er bietet an, es zu verraten, falls der Hehler zu einer „kleinen Aktion“ überredet werden kann, bringen die Kinder den Hehler dann mit, wird das Lösungswort (bitte mit Wahrsager vereinbaren) bekannt gegeben.

## **Hehler**

### **besitzt**

Talisman (wertlos)

Hehlerware

Eine zwielichtige Gestalt mit mobilem Laden (unter seinem langen Mantel).

Er ist überall, wandert herum, versteckt sich auch mal ein bisschen.

Wenn er die Kinder sieht, bietet er ihnen Ware und Kauf von Waren an, sieht er die Kinder mit einem Gegenstand, so geht er manchmal (in der Kompetenz des Darstellers) auf sie zu und macht ihnen ein Angebot, kommen die Kinder und bieten die Ware an, so macht er ihnen ein Angebot nach Preistabelle (oder nach Gutdünken, sofern der Gegenstand nicht auf der Tabelle ist).

Spielzweige:

1. Wenn die Kinder kommen und nach einem Talisman fragen, so verkauft er ihnen eins, reklamieren die Kinder später, weil es nicht das Richtige ist, so kauft er es zum halben Preis zurück.
2. Wenn die Kinder mit einem Liebesbrief kommen, so verrät er ihnen, dass diese dem Geschäftsmann gehört.
3. Wenn ihn die Kinder bitten, zum Lageristen zu kommen, um eine „kleine Aktion“ durchzuziehen, so ist er dazu bereit, wenn sie ihm einen Energy-Drink spendieren. (weil er ja so durstig ist und dafür Energie braucht). Bringen die Kinder das Gewünschte, so kommt er bereitwillig mit.

**Besonderes:** Zu Beginn des Spiels hat nur der Geschäftsmann Geld, später nehmen der Wirt, der Polizist, der Wahrsager und evtl. auch der Lagerist und der Hehler selbst zu Geld. Da der Hehler die einzige Figur ist, die sich frei bewegen kann, muss er evtl. bei Gelegenheit das Geld von den einzelnen Personen wieder zurück zum Geschäftsmann bringen

## **Wahrsager**

**besitzt**

Pässe

Talisman

Ein Wahrsager im langen Gewand mit Tarotkarten auf einem kleinen Tischchen. Sieht, wenn die Kinder danach fragen in die Karten und sieht die Zukunft voraus. Dabei kommt aber nur Blabla raus...

Spielzweige:

1. Er streut das Gerücht, die Tochter des Wirts habe eine Affäre mit einer zweifelhaften Gestalt (gratis, ohne Aufforderung).
2. Verkauft den Kindern einen Talisman (siehe Preistabelle), wenn sie danach verlangen.
3. Wenn die Kinder nach einem Pass fragen (oder ob er der Fälscher sei), so fragt er nach einem Lösungswort. Kommt dieses nicht, so streitet er sofort ab, etwas mit Passfälschung zu tun zu haben.
4. Wenn die Kinder das richtige Lösungswort sagen (bitte mit Lageristen absprechen) dann zeigt er ihnen den Pass, preist die Qualität an, verlangt aber Geld dafür (siehe Preistabelle).
5. Wenn die Kinder etwas über eine Geheimbotschaft fragen, schickt er sie zum Geschäftsmann, da dieser sich mit solchen Sachen auskenne.



## **Preistabelle:**

<b>Gegenstand</b>	<b>Anz.</b>	<b>Besitzer</b>	<b>Empfänger</b>	<b>Bedingung</b>	<b>Preis</b>	<b>Pfad</b>
Talisman (echt):	7	Wahrsager	Geschäftsmann	danach fragen	20	2.6
Talisman (falsch):	7	Hehler	wertlos	danach fragen	5	2.6f
Hehlerwaren	viele	Hehler	wertlos	wird angeboten	2-5 (ermessen)	-
Handelslizenz	7	Polizist	behalten (Lagerist)	danach fragen	5	G
Liebesbrief	7	Wirt	Geschäftsmann	Tochter erwähnen	0	1.2
Handelswaren	viele	Lagerist	Geschäftsmann	Auftrag	10	G
Info über Tochter	-	Wahrsager	Wirt	wird angeboten	0	1.1
Morsecode	7	Geschäftsmann	Lagerist	Talisman	0	2.4-2.7
Energy-Drink	7	Wirt	Hehler	Anfrage Lagerist	10	3.3
dubioses Objekt (Ankauf Hehler)	7	Geschäftsmann	Hehler	Liebesbrief bringen	20	1.4
Treffpunkt	7	Geschäftsmann	SIEGBEDINGUNG	dubioses Objekt verkaufen	40	1.5
Getränk	viele	Wirt	wertlos (Stärkung)	wird angeboten	1	-
Botschaft entschlüsseln	-	Lagerist	SIEGBEDINGUNG	Schablone bringen	5	2.7

## **Materialliste (für 7 Gruppen)**

7	Talisman echt
7	Talisman falsch
viele	Hehlerwaren (irgendwelcher Plunder)
7	Handelslizenz (vgl. Vorlage)
7	Liebesbrief (vgl. Vorlage)
viele	Handelswaren (irgendwelcher Plunder)
7	Schablone (Morsecode, vgl. Vorlage)
7	Energy-Drink
7	Treffpunkt-Info
7	Pass (vgl. Vorlage)
7	Geheimbotschaft (vgl. Vorlage)

## **weiteres Material**

Tarotkarten	Wahrsager	show
Küchenschürze	Wirt	show
Notizpapier	Geschäftsmann	Kommunikation mit Lagerist
Geld (Abstufung)	Geschäftsmann	Geld