

## Geländespiel

# Rettet Telemachos

### Geschichte

Telemachos, der Sohn des Odysseus wurde vom Zyklopen Polyphem gefangengenommen und in eine Höhle gesperrt. Wir müssen diesen unbedingt befreien. Dazu benötigen wir einen **Speer** um den Zyklopen zu bezwingen sowie ein **Kroki** mit der Lage der Höhle.

### Gruppeneinteilung

Es werden ca. 7 Gruppen zu 6-8 Teilnehmern gebildet. Die Gruppen sind im Alter durchmischt. Im Optimalen Fall wird jede Gruppe von einem Hilfs- oder Leiter begleitet, der die Gruppe durch das Spiel führt.

### Spielziel

Jede Gruppe baut sich einen Speer und sammelt so viele Kartenstücke wie möglich.

Für den Speer benötigen wir einzelne Gegenstände, die wir im Verlauf des Spiels sammeln, dabei erhalten wir stückweise das Kroki. Während jede Gruppe einen eigenen Speer fertigt, arbeiten sie an einem gemeinsamen Kroki.

Die Gruppe, die den Speer zuerst gefertigt hat, gewinnt, jedoch braucht es alle Gruppen für das Kroki und somit die eigentliche Aufgabe: Die Befreiung von Telemachos.

### Der Speer und das Kroki

Für den Speer müssen folgende Gegenstände während des Spiels erarbeitet werden

- |                |  |
|----------------|--|
| 1. Speerschaft | Stock mit Kerbe für Klinge sowie Loch für Bolzen |
| 2. Speerklinge | Span Holz in Form einer Speerklinge              |
| 3. Bolzen      | Holzbolzen zum festmachen der Klinge am Schaft   |
| 4. Ledergriff  | Lederstück für den Griff                         |
| 5. Kordel      | Schnur zum festmachen des Leders am Stock        |

Das Kroki ist eine grosse (z.B. A-3) Karte vom Standort der Höhle im Gelände, wo im Anschluss an das Spiel ein Actionrollenspiel stattfindet. Das Kroki wird in viele Teile geschnitten, welche die TN während dem Spiel sammeln und an einem gemeinsamen Anschlagbrett zusammensetzen.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn das Kroki vollständig zusammengesetzt wurde und  $n$  Gruppen, einen Speer gebaut haben.

Nach dem Erörtern des Standorts der Höhle, schleichen wir uns an dieselbe an und überwältigen den Zyklopen. Anschliessend befreien wir Telemachos und feiern den Erfolg mit einem Fackelzug zurück zum Lagerplatz und anschliessendem Pudding.

## Personentabelle

Im Folgenden ein Überblick über die Charaktere im Spiel. Alle Charaktere bis auf die Schurken und den Hehler haben einen festen Standort.

Charakter	Gegenstand/ Info	Aufgabe	Weiteres
Hehler	Verkauft Gutscheine für jegliche Gegenstände für sehr viel Geld. Jedoch nur wenn man ihn fragt.	für Gold	Der Hehler steht im Bunde mit den Schurken
	Verkauft Schurken-Membercards für 15, 20 und 30 Minuten Sicherheit vor den Schurken.	für Gold	Der Schurke kann sich frei im Gelände bewegen.
Holzfäller	Speerschaft	Durch Abgabe von einem Zettel „Gutschein für ein Item“ und gelöstes Kreuzworträtsel zum Thema Axt, Säge, Feuer, Holz	
	Gold	Durch das herbeitragen von Holz bis zu einer bestimmten Höhe, bekommen die TN Gold	
Odysseus	stellt Waffenschein aus	Wenn man ihm den Orakelspruch vom Orakel auswendig vorträgt	ist bekümmert wegen seinem gefangenen Sohn. Der gute Orakelspruch heitert ihn aber auf.
Orakel	<p>Spricht folgende Dinge an:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bund zwischen Hehler und Schurken</li> <li>• Liebesbeziehung zw. Schmied und Wirtstochter</li> <li>• Der Wirt hält den Schmied für einen Taugenichts, und wäre erbost wenn er von der Liebesbeziehung wüsste.</li> <li>• Telemachos hat gute Chancen zu entkommen wenn</li> </ul>	Lied singen zum erwecken des Orakels	Schläft und ist nur durch Gesang zu wecken. Erzählt viel Irrelevantes gespickt mit sinnvollen Infos. Schläft irgendwann mitten im Satz wieder ein.

	<p>Odysseus folgendne Orakelspruch hört: „...“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Söldner und Schmied sind dicke Freunde</li> <li>• Fülltext: z.B. dass Telemachos in grosser Gefahr schwebt</li> </ul>		
	Übergibt nach 1h Spielzeit magischen Speergriff in Folge göttlicher Eingebung		
Schmied	Speerklinge	Liebesbrief an die Wirtstochter überbringen	Ist in Wirtstochter verliebt und dürstet nach einem Bier.
	Unterschreibt den Waffenschein und gibt Hilfestellung beim zusammenbauen des Speers.	Wenn man ihm ein Bier bringt	
Söldner	übergibt einen Bolzen und dem Siegerteam einen Geldbetrag	Gladiatorenkampf: Jeweils zwei Vertreter zweier Gruppen kämpfen gegeneinander den Kurzstockkampf (siehe unten)	Ist der Freund vom Schmied
Wirt	Zwischenverpflegung für Gruppe	für Geld	Wird wütend, wenn man ihm von der Liebesbeziehung seiner Tochter zum Schmied erzählt, den er für einen Taugenichts hält. Gibt uns kein Bier, weil TN nicht volljährig
	Ist erbost, wenn er von der Liebesbeziehung erfährt.	nichts	
Wirtstochter	zapft heimlich Bier ab sofern sie nicht eingeschnappt ist, weil wir ihrem Vater (Wirt) von der Liebesbeziehung erzählt haben.	Wenn man den Liebesbrief übergeben hat und dem Vater niemand von der Liebesbeziehung erzählt hat. Man muss sie jedoch explizit nach	Ihr Gemütszustand ist zu Beginn neutral. Immer wenn irgendeine Gruppe einen Liebesbrief überbgint, ist sie

		dem Bier fragen	gut gelaunt
	Kordel und Lederstück	Wenn man versichert, dem Schmied einen Liebesbrief zu bringen.	Immer wenn irgendeine Gruppe ihrem Vater von der Liebesbeziehung erzählt, wird dieser wütend und weist sie zurecht. Das hat zur Folge, dass sie uns nicht mehr mit dem Bier hilft bis eine andere Gruppe wieder einen Liebesbrief überbracht hat.
Anschlagsbrett Taverne	<p>Bei der Taverne befindet sich ein Anschlagsbrett mit folgenden Infos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anleitung/ Bauplan für Speer</li> <li>• Ankündigung vom Gladiatorenkampf beim Söldner</li> <li>• In vielfacher Auflage zum Abreißen an den Rand geheftet: „Gutschein für ein Item“</li> <li>• Hinweis, dass das Orakel mit Gesang zu erquicken sei.</li> </ul>	nichts	ein grosses Holzbrett bei der Taverne.
Schurkenlager	Die Schurken überfallen von Zeit zu Zeit Gruppen und fangen jeweils einen TN, der von der Gruppe sofort freigekauft werden muss.	für Gold	Stehen im Bunde mit dem Hehler

## Material

- 7 vorbereitete Haselnusstecken
- 7 Speerklingen aus Sperrholz
- 14 Holzdübel als Bolzen
- 7 Lederstücke für Griff
- 7 Schnüre, lederbänder oder Kordeln zum Befestigen des Griffes
- 7 Liebesbriefe
- 7 Waffenscheine
- 7 verschiedenfarbige Garnfarben (zum Markieren der Gruppen)
- ca 15 Schurken Membercards
- Kroki oder Fantasiekarte
- Preisliste für Hehler
- 7 Becher für Bier vom Schmied
- 7 Free-Item Zettel für das Anschlagbrett
- Weitere Schmierzettel für Anschlagbrett wie z.B. Ankündigung Arena, Hinweis wie das Orakel zu erwecken ist oder eine Anleitung zum Speerbau.
- Zwischenverpflegung für die Taverne