

Wo finden wir unsere Zelte?

Die Geschichte

Die Pfadfinder der Einheit "Fledermaus" sind noch spät im Wald unterwegs, sie haben sich verlaufen. Auf der Suche nach einem Schlafplatz stoßen sie auf ein oder mehrere Zeltlager und versuchen jeweils in einem Zelt einen Schlafplatz zu finden. Da es jedoch stockfinster ist, sind sie gezwungen sich schrittweise heranzutasten.

Regeln

Dieses Spiel kann man zu zweit, zu mehreren, entweder lokal oder auch auf Distanz spielen.

So kann man zum Beispiel mithilfe von Funk, Skype, Teamspeak, IRC oder allen möglichen Verbindungsarten spielen.

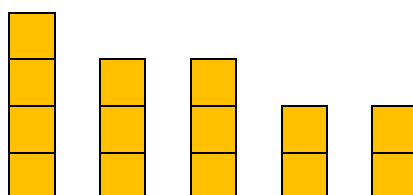
Jede Partei zeichnet sich ein eigenes Spielfeld und jeweils auch eins für alle beteiligten Mitspieler. Je mehr Spieler ihr seid, desto kleiner sollten die Felder ausfallen, um das Spiel nicht zu lange zu halten (Mindestgröße: 9x9). Alle müssen sich absprechen welche Größe das Spielfeld haben sollte, es muss bei allen Spielern identisch groß sein. Die Spielfelder werden nach einem Schachbrettmuster aufgebaut und auch dem entsprechend bezeichnet. (Hier ein Beispiel für zwei Spieler, für das erste Spiel kann es von Vorteil sein sich auf dieses Muster zu einigen.)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

Jetzt verteilen alle Spieler ihre Zelte auf ihrem eigenen Spielfeld. Auch hier muss sich im Vorfeld abgesprochen werden wieviel Zelte man einsetzt und von welcher Größe sie sein sollen, dies muss nämlich bei allen Spielern gleich sein.

Als Beispiel, ein Zelt mit vier Schlafplätzen, zwei mit drei und zwei mit zwei Schlafplätzen.



Hier sind der eigenen Fantasie keine Grenzen gesetzt; wichtig ist nur, dass alles bei allen Spielern identisch aufgebaut ist.

Es sind genauso viele Pfadfinder unterwegs wie es freie Schlafplätze gibt, das heißt, wie es einzelne Zelt-Häuschen auf einem Spielfeld gibt. (In unserem Beispiel hier wären das dann genau 14.)

Und dann muss auch noch die Spiel-Reihenfolge festgelegt werden. Bei zwei Spielern wird sich abgewechselt, bei mehreren wird sich auf eine Reihenfolge geeinigt.

Ziel des Spiels

Gewinner ist, wer zuerst all seine Pfadfinder auf den Zeltplätzen von anderen untergebracht hat.

Material

Ein Kugelschreiber oder Bleistift, ein kariertes Blatt und eventuell verschiedene Farbstifte.

Vorbereitung

Die Spieler einigen sich auf die Anzahl der Pfadfinder und die Aufteilung der Zelte. Für die erste Runde empfehlen wir das Beispiel aus den Regeln zu benutzen.

Alle Spieler zeichnen sich die Spielfelder ein. Ein Raster für sich selbst und eines für jeden Mitspieler. Benennt die Zeltplätze nach den Spielern, zu denen sie gehören. Jeder zeichnet sich auf seinem Zeltplatz die Zelte ein, auf die sich vor Spielbeginn geeinigt wurde.

Tipp: Um sich nicht zu verzetteln, empfiehlt es sich Kreise oder Strichmännchen für die eigenen Pfadfinder zu zeichnen. Diese kann man durchstreichen, sobald man einen Pfadfinder untergebracht hat.

Ablauf

Spieler 1 beginnt und fragt: „Kann ein Pfadfinder in D7 schlafen?“

Jetzt antworten alle Spieler der Reihe nach entweder:

„Ja, bei mir ist hier noch ein Platz frei“, „Nein, hier steht überhaupt kein Zelt!“, oder „Hier ist schon besetzt!“.

Auf dem Raster mit den Zeltplätzen der anderen Spieler markiert sich Spieler 1 die Antworten seiner Mitspieler. Hier empfiehlt es sich mit verschiedenen Farben oder Symbolen zu arbeiten für leere Felder, offene Schlafplätze und belegte Schlafplätze.

Die anderen Spieler, sofern bei ihnen ein Schlafplatz vergeben wurde, markieren sich dies auf ihrem eigenen Spielfeld und teilen es den andern mit.

Tipp: Es kann nicht schaden sich auf den Spielfeldern der anderen Mitspieler deren Antworten zu markieren und so zu sehen, wo bereits vergebene Schlafplätze sind und wo sich eventuell freie Schlafplätze befinden könnten.

Nun ist Spieler 2 an der Reihe und fragt nach einem anderen Schlafplatz.

So geht es Reihum, bis einer seine Pfadfinder alle untergebracht hat. Wenn zu mehreren gespielt wird, können die anderen noch weiterspielen. Der Gewinner kann noch Schlafplätze vergeben, wird bei der Suche jedoch übersprungen, da er keine Pfadfinder mehr hat.