



CVJM Unterensingen e.V.

Die Gefangenen von Burg Steinegg

Damals vor hunderten von Jahren war die Burg Steinegg ein berüchtigtes Gefängnis für die schlimmsten Verbrecher. Es hieß, dass wer einmal darin Gefangen war, niemals wieder herauskommen würde. Doch heute ist Panik ausgebrochen: Bei Renovierungsarbeiten im alten Gemäuer ist man auf das Verließ gestoßen und dunkle Schatten sind aus den alten Gemäuern geflüchtet. Die Gefangenen sind ausgebrochen und sinnen nach Rache.

Eure Aufgabe ist es sie wieder einzufangen. Vorsicht: Sie verstecken sich und sind nicht leicht aufzuspüren. Aber wenn ihr sie seht, sind sie unverkennbar, denn ihr Gesichter sind gezeichnet von den Jahrhunderten der Gefangenschaft. Manchmal greifen sie euch vielleicht auch an. Manche rennen sie eher weg. Sie sind etwas geschwächt und sind nicht besonders schnell. Das ist euer Vorteil.

Letztendlich müsst ihr den Burgschatz wieder beschaffen, den die furchteinflößenden Kreaturen mitgenommen haben. Aber Vorsicht – er wird gut bewacht. Dunkle Gerüchte sagen, ein Wehrwolf schütze den Schatz und wenn die Legenden stimmen, dann bekommt nur der Zutritt, der eine Reihe von Aufgaben erledigt hat – bei allen anderen Kreaturen.

Habt ihr ein Monster gefangen:

1. Tief unten in unserer Gruft gab es viel zu wenig zu essen. Wir haben nahezu alles probiert. Als kleine Einstimmung müsst ihr von diesem Seetang essen. Alternativ können es die Fischstreifen sein. Erst wenn ihr das probiert habt, könnt ihr weiter gehen.
→ Seetang und Fischstreifen aus dem Asias Shop
2. Ihr habt ja keine Ahnung, was man nicht alles trinkt, wenn man durstig ist, wie wir. Wenn ihr weiter wollt, dann müsst ihr dieses Gebräu probieren.
3. Wir haben uns Haustiere gehalten – alles was im Kerker zu finden war. Was findet ihr denn in dieser Kiste? Gegenstand ertasten in der Kiste (Schlange).
4. Die schlimmsten unter uns wurden gefesselt. Erst wenn ihr diesen Knoten gelöst habt dürft ihr weiter.
5. Manchmal war es ganz schön einsam da unten. Wer traut sich alleine diesen Weg bis zum nächsten Leiter zu gehen.
6. Ihr habt bewiesen, dass ihr mutig seid. Als Belohnung gibt es eine Überraschung aus meinen großen Sack. Aber vorher muss sich einer von euch 20 Wäscheklammern an die Hände klemmen lassen.

Material: Seetang oder ähnliches aus dem Asiasshop, Brottrunk oder Krautsaft, Gummischlange im Schuhkarton, Seil, 20 Wäscheklammern, 6 Masken, Fackeln.

Helfer: Pro Gruppe eine Begleitung plus 6 (7) für die Masken.