



CVJM Unterensingen e.V.

Nachtgeländespiel SKS

Im Dunkel der Immenrieder Wälder ist eine große Schmuggelaktion angelaufen. Dealer sind unterwegs um ihre Ware an Schmuggler abzugeben. Doch nur mit einem vollständigen Muster-Sortiment der Waren kann eine Gruppe den Lageplan der gesamten Ware vom Ober-Dealer erhalten.

- Die Schmugglerbanden

(ca. 6) schleichen durch den Wald und suchen die Dealer (2-3 Mias) die ihnen beim zusammentreffen eine Probe übergeben. Dabei müssen sie aber vorsichtig sein, denn eine der anderen Banden besitzt die gefährliche Waffe. Leise und unauffällig ist oberstes Gebot.

- Die Waffe

"Stempelkissen + Stempel" ist zu Beginn in Besitz einer Bande. Wird man von dieser SKS-Bande geschnappt bekommt jeder Schmuggler einen Stempel ins Gesicht gedrückt. Diese "gezeichnete" Bande ist nun unfreiwillig Besitzer der SKS- Waffe - als SKS bekommt die Gruppe aber keine Warenproben von den Dealern, deshalb muss die Bande schnell versuchen eine andere Schmugglerbande zu stellen und dadurch die SKS-Waffe wieder abzugeben.

- Die Dealer

haben verschiedene Waren-Sorten, die sie an die Schmuggler weitergeben. Jedoch immer nur ein Stück. Am Anfang beginnt jeder Dealer aber nur mit einer Warensorte, so wird verhindert, daß eine Gruppe zu schnell ein komplettes Sortiment besitzt. Erst nach einer abgesprochenen Zeit kommen weitere Sorten in Umlauf. Die Dealer können untereinander ihre Sorten tauschen, so müssen die Banden grundsätzlich einen Dealer anhauen, um sicherzugehen, keine Sorte zu verpassen.

- Ziel

Jeder Schmugglerbande ist es, von jeder Ware eine Probe zu ergattern. (acht Bonbonsorten - Maoam, Werfers Echte, nimm zwei...). Hat sie das geschafft, muß sie den Ober-Dealer suchen. Er ist jedem Dealer bekannt. Bei vorzeigen des kompletten Satzes erhalten sie den Lageplan ihrer Ware (jede Gruppe einen anderen Lageort) Die SKS- Bande erhält ihren Lageplan zuletzt!! Jede Gruppe muß deshalb versuchen, die SKS- Waffe nicht reingedrückt zu bekommen, bzw. möglichst schnell wieder abzugeben.

Hauptregel des Spiels:

Leise und unauffällig die Dealer treffen, ohne auf eine andere Schmugglerbande zu stoßen. Jede Gruppe könnte die SKS-Bande sein!!!

Material:

Acht Bonbonsorten, ca. 6 Extra-Tüten als Lageort-Ware, Stempelkissen und Stempel. Transportgefäße für die Ware.