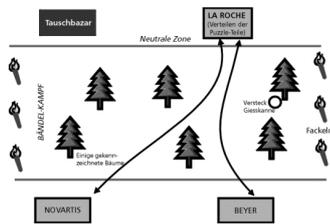


## Konkurrenzkampf der Chemie-Multis



«La Roche» hat ein Saitenwachsmittel erfunden. Andere Firmen möchten es auch. Sie können bei «La Roche» das Rezept dazu holen, es ist in kleine Teile zerlegt. Das Mittel muss in einer Giesskanne zubereitet werden. Diese gilt es zu suchen.

### Einleitung

Die Firma «La Roche» hat ein Saitenwachsmittel erfunden. Damit können mit wenig Material sehr lange Gitarrensaiten hergestellt werden. Die Firmen «BAYER» und «Novartis» möchten das Mittel auch haben um konkurrenzfähig zu bleiben. Sie können bei der Firma «La Roche» das Rezept dazu holen, jedoch ist dieses in viele kleine Teile zerlegt. Damit das Mittel auch richtig funktioniert, muss es in einer Giesskanne zubereitet werden. Diese Kanne gilt es zu suchen.

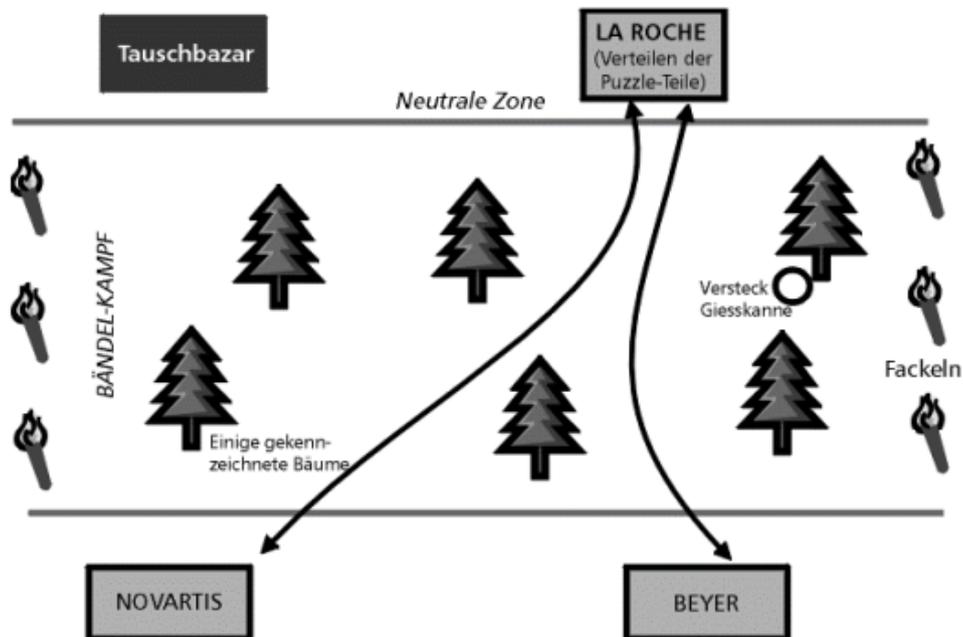
### Das Spiel

Die Angestellten der Firmen «Novartis» und «BAYER» holen bei der «La Roche» Teile des Rezeptes ab. Der Weg dorthin führt durch eine Bündelkampf-Zone. Das Rezept gibt es in zwei Ausführungen (blaue und rote Schrift). Jeder Spieler erhält in der «La Roche» irgend ein Teil - ungeachtet seiner Gruppenzugehörigkeit. Wenn er seine Firmenfarbe erhält, bringt er das Teil in seine Firma. Wenn die Farbe nicht stimmt, kann er in den Tauschbazar gehen und mit einem Gegenspieler tauschen. Fremdfarbige Puzzleteile müssen jedoch nicht zwingend sofort getauscht werden. Man kann so zu verhindern suchen, durch zurückhalten wichtiger Teile den Gegner am Vervollständigen des Rezeptes zu hindern. Wer beim Bündelkampf gerupft wird, muss sein Puzzleteil abgeben und an Ort und Stelle stehen bleiben und ein Lied singen. Er muss so lange singen, bis er von zwei Mitspielern umringt und so erlöst wird.

Innerhalb des Bündelkampf-Gebietes sind einige Bäume ( ca. 10 St. ) mit Gitarrensaiten gekennzeichnet. Im Umkreis von ca. 5 Metern eines dieser Bäume ist die Giesskanne versteckt, die von beiden Gruppen gesucht wird.

Gewinner ist die Gruppe, die nach Ablauf der Spielzeit die Giesskanne gefunden und das Rezept zusammengesetzt hat.

Da es sich hier um ein Nachtspiel handelt, vor allem bei der Altersstufe 8 - 12 Jahre das Spielfeld nicht zu gross wählen. Es ist sowieso von Vorteil, in Gruppen unterwegs zu sein, man muss dann viel weniger lange Lieder singen, bis man erlöst wird.



## Material

- Giesskanne
- Gitarrensaiten (oder Draht ) zum Kennzeichnen der Bäume
- einige Fackeln zum Abstecken der Spielfeldgrenzen
- zwei identische Rezept-Puzzle
- Wolle für Bündelkampf
- Vogelband zum Markieren der Posten

## Quellennachweis

Titelbild: Mit freundlicher Genehmigung von [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!

Spielidee: Mit freundlicher Genehmigung von [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!