# Drecking

## Spielgedanke

Zwei gegnerische Mannschaften sind auf Schatzsuche. Die Informationen über den Schatz (Koordinaten des Standortes, Einmassplan) und das Material für die Schatzsuche (Karte, Spaten, etc.) muss bei der Spielleitung (Kasse) gekauft werden.

Das Geld wird verdient durch das Lösen von Postenaufgaben oder durch die Abgabe von "Bändeli" (Wollfäden), die man den gegnerischen Spielern abgenommen hat.

## Material

- Spielgeld
- Bämdeli (Wollfäden) in zwei verschiedenen Farben
- Markierungsband
- vorbereitete Informationen zum Standort des Schatzes:
    - 12 Kärtchen mit den einzelnen Ziffern der Koordinate
    - Schlüssel zum Zusammensetzen der Ziffern.
        - z.B. blau = 1. Ziffer
        - rot= 2. Ziffer etc.
    - evtl. Einmassplan oder genauer Hinweis zum Versteck

- Karten
- Koordinaten-Massstäbe
- Spaten
- Material für den Betrieb der einzelnen Posten (je nach Postenaufgabe)
- pro Gruppe ein Schatz (z.B. ein Multipack SUGUS)

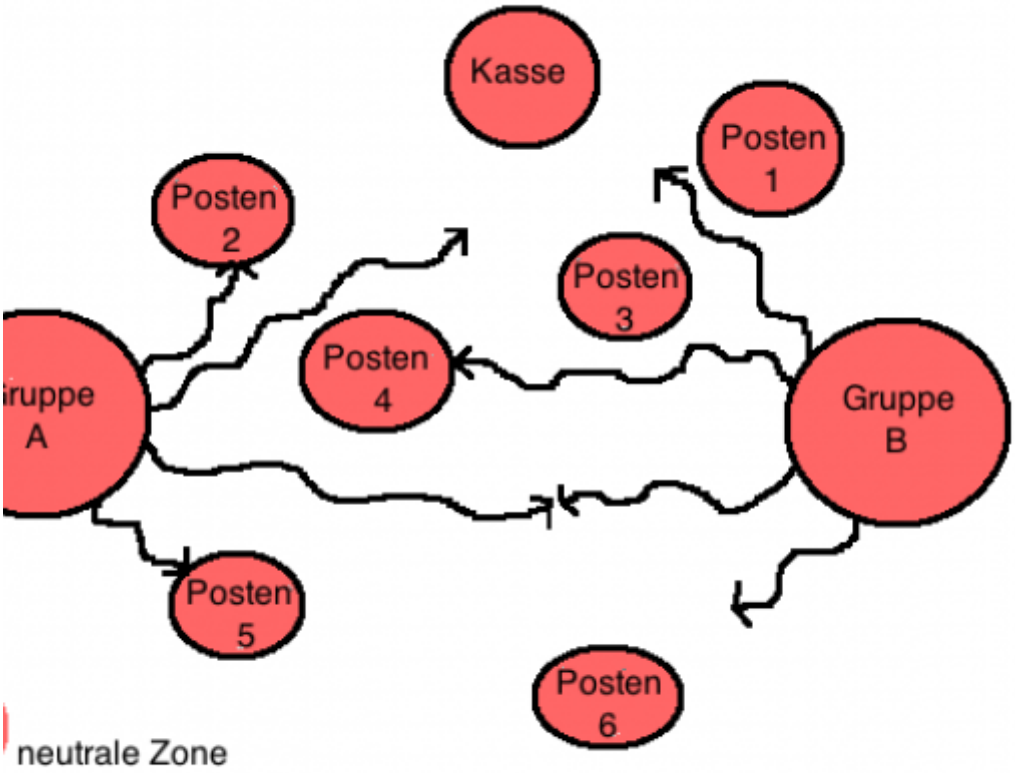
## Spielvorbereitungen

- Gruppen zusammenstellen
- jede Gruppe wählt einen Chef und rüstet sich mit "Bändeli" aus
- jede Gruppe markiert für sich einen Gruppenraum (neutrale Zone) mit Band
- Die Posten und eine Kasse werden durch das Leiterteam eingerichtet. Auch sie werden durch Markierungsband als neutrale Zone gekennzeichnet.

## Mögliche Postenaufgaben

- Baumstamm zersägen
- Nägel einschlagen
- Liegestütz, Rumpfbeugen
- Häkeln
- 1. Hilfe-Kenntnisse
- Bibelkenntnisse
- kleines BMX-Rallye
- etc.
- etc.

## Mögliche Spielaufstellung




## Spielverlauf

Beide Gruppen versuchen, an den Posten möglichst viel Geld zu verdienen.

Bei jedem Posten darf sich gleichzeitig nur ein Spieler im neutralen Gebiet aufhalten.

Die Postenarbeit wird je nach Leistung und Schwierigkeit verschieden entlöhnt.

Auf dem nicht-markierten Gebiet findet während der ganzen Spieldauer ein Bändelikampf statt. Jede Gruppe versucht dabei einerseits zu verhindern, dass der Gegner die Postenräume überhaupt erreicht und andererseits möglichst viele Wollfäden zu ergattern.

Für einen erbeuteten Wollfaden des Gegners zahlt die Kasse 10 Taler.  Der Kauf eines eigenen Wollfadens (um weiterspielen zu können) kostet 5 Taler.

Wichtig: Vor dem Spiel muss festgelegt werden, ob ein Spieler, der sein Bändeli im Kampf verliert, gleichzeitig das Spielgeld, das er allenfalls bei sich trägt, dem Gegner abgeben muss oder nicht.

Im neutralen Gruppenraum werden die gekauften Informationen zusammengetragen. Sobald der Standort des Schatzes klar ist, geht die Gruppe heimlich auf Schatzsuche.

Die Spieldauer kann durch die Spielleitung variiert werden, indem sie die PReise für Informationen und Material erhöht oder senkt.

Da alle Posten bemannt sein müssen, braucht man für die Durchführung dieses Spieles recht viel Personal. Jungscharen, die nicht über ein grosses Leiterteam verfügen, könnten für diese Aufgabe vielleicht Mitglieder

der Jugendgruppe um Hilfe bitten.

## Quellennachweis

Titelbild: Juropaarchiv, www.juropa.net

Mögliche Spielaufstellung: Juropaarchiv, www.juropa.net

Inhalt aus den Jungscharleiter Nachrichten, 4. Ausgabe 1990, © BESJ-Verlag, Fällanden, Seite 69-70, Martin Weidmann