

Nervenreise

Im Teenagerclub und in Lagern /Wochenenden, brauchen wir manchmal wenig und manchmal viele Nerven. Die Nervenreise ist ein frohes Spiel um unsere Nervenbelastung auf humorvolle Art und Weise zu prüfen.

1. Allgemeine Hinweise zum Spiel

Spielalter: Teenager, Jugendliche, Erwachsene und Familien

Gruppengrösse: Gespielt wird in Gruppen von 2-4 Spielern

Spielort: Das Spiel kann in einem grossen Haus (Lagerhaus, Gemeindehaus) oder im Freien gespielt werden.

Spieldauer: Je nach Anzahl Gruppen und der Distanz der Posten dauert das Spiel ca. 1 bis 1 ½ Std.

2. Es werden folgende Posten aufgestellt

Spielleitung / Kurverein / Wohngemeinde / Kiosk / Supermarkt / Nervenheilanstalt

Pro Posten muss 1 Person als Postenchef zur Verfügung stehen. Evtl. können zwei Posten zusammengelegt werden, doch fordert das von den Teilnehmern etwas Geduld (Warteschlangen) und von den Postenchefs viel Übersicht und Organisation.

3. Spielregeln

Jede Gruppe würfelt immer bei der Spielleitung. Zählung: Nur 1-3; 4-6 entsprechen wieder 1-3. (Diesen Posten mit 2 Personen besetzen)

Jeder Gruppe steht ein gleiches Mass an Nervenkraft zur Verfügung.

1 NvD	=	Nerven wie Drahtseile	(kleine Drähte abgeben)
10 stN	=	Starke Nerven	(Schnur, ca. 3 cm lang abgeben)
20 schwN	=	Schwache Nerven	(Garn, ca. 3 cm lang abgeben)
1 NwD	=	10 stN	
1 stN	=	10 schwN	

Wenn einer Gruppe die Nerven ausgehen, kann sie sich bei der Nervenheilanstalt = Spielleitung durch körperlich Ertüchtigung neue Nerven erwerben. Für 30 Kniebeugen, die von allen Gruppenmitgliedern gemacht werden, gibt es 1 NwD.

An den Posten können keine Nerven umgetauscht/gewechselt werden. Untereinander können die Gruppen ihre Nerven wechseln.

4. Vom Start zum Ziel

Die Gruppen sollen in möglichst kurzer Zeit und mit möglichst geringem Nervenverschleiss die vor ihnen liegenden Aufgaben bewältigen. Die meisten Aufgaben kosten Nerven, bzw. Zeit.

Damit die Gruppen zum Start zugelassen werden, müssen sie folgende Aufgaben lösen (die Reihenfolge spielt keine Rolle):

A: Urlaubsschein holen: Er wird von der Wohngemeinde gratis abgegeben.

B: Fragebogen ausfüllen: Bei der Spielleitung das Blatt ausfüllen und dafür 5 schwN bezahlen.

C: Billet kaufen oder Auto volltanken Die Gruppe muss wählen!

Billett: Beim Kiosk kaufen und pro Person 2 stN bezahlen.

Auto volltanken: Beim Supermarkt, 1 NwD bezahlen.

Bahn oder Auto können im Spiel Vor- und Nachteile bringen

D: Ferienpass kaufen = freiwillig

Die Gruppe hat die Möglichkeit, für 1 NwD beim Kurverein einen Ferienpass zu lösen. Damit lassen sich verschiedene Aufgaben mit weniger Nervenkraft bewältigen.

Sieger der Nervenreise:

Die benötigte Spielzeit wird in Nervenkraft umgerechnet und von den übrig gebliebenen Nerven abgezogen. Sieger ist die Gruppe, die am Ende noch am meisten Nerven besitzt.

Umrechnungstabelle:

15 Sek.	=	10 schwN
30 Sek.	=	20 schwN
10 Min.	=	400 schN = 40 stN

5. Material

Jede Gruppe bekommt: 1 Spielplan
Nervenkraft im Wert von 1NwD, 10 stN, 20 schwN in einem Couvert
1 Schreibzeug

Jeder Posten bekommt: 1 Postenschild (gross anschreiben)
1 Schreibzeug, genügend Nerven zum Abgeben

Die Spielleitung hat: 1 Stoppuhr
1 grossen Schaumgummiwürfel (kleiner Würfel geht auch)

Der Kiosk hält Getränke und Bonbons bereit!