

5 Mio. Bombe



Gastgeberheft

Anleitung

Grundgeschichte:

Das ist passiert!

Ein Wahnsinniger hat einen Brief geschrieben, indem steht, dass er die Stadt mit einer Bombe hochgehen lassen möchte. Um die Stadt zu retten zahlt 5 Mio. Euro oder alles wird explodieren. Eine Lösegeldübergabe ist bereits schon gescheitert. Es gibt eine zweite Chance und ihr müsst sie nutzen. Übergebt das Lösegeld bis ____ Uhr.

Um an den Ort zu gelangen, an dem das Lösegeld übergeben werden soll, müsst ihr Aufgaben lösen. Diese Aufgaben hat sich der Wahnsinnige ausgedacht. Wenn ihr die Aufgaben gut meistert, erhaltet ihr entsprechend eurer erbrachten Leistungen Ermittlerergebnisse, die ihr am Ende zusammensetzen müsst.

Es handelt sich bei diesem Krimispiel im Prinzip um eine „Schnitzeljagd“, bei der an verschiedenen Stationen Teamaufgaben gelöst werden müssen. Die Besonderheit unseres Konzepts ist, dass die Stationen digital gefunden werden können (siehe Hinweis „GPS“) und, dass während der Jagd ein Kriminalfall gelöst werden muss.

Spielvorbereitung:

Die erste und aufwendigste Vorbereitung ist das Aussuchen und die Vorbereitung ausgewählter Teamaufgaben. Wir haben mehrere Vorschläge zusammengestellt, die ebenfalls eine Materialliste beinhalten. Suchen Sie sich 6-7 Aufgaben heraus, die am besten zum Alter der Gruppe und zu den örtlichen Gegebenheiten passen.

Weg konzipieren:

Wie Sie sicher gemerkt haben, benötigen Sie eine Menge an Material und Zeit. Die meisten Materialien haben Sie sicherlich im Haushalt, andere findet man in der Natur und ein paar wenige Dinge gibt es nur zu kaufen. Wenn Sie nicht lange suchen wollen, können Sie das fehlende Material kostengünstig in unserem Shop erwerben: www.krimispiel-shop.de.

Hier einige Tipps zur Vorbereitung:

- 1.) Lege Sie zuerst eine Wegstrecke fest, die möglichst keinen Rundweg darstellt und ungefähr 3 km umfassen sollte.
- 2.) Verteilen Sie 6-7 Stationen auf ihren geplanten Weg.
- 3.) Setzen Sie mit einem GPS-Gerät „Wegpunkte“ an den ausgewählten Stationen
- 4.) Verstecken Sie an den Wegpunkten ebenfalls die Aufgabenkärtchen mit dem jeweils nächsten Wegpunkt (den Sie vorher notiert haben müssen). Dabei sollte das Versteck auf keinen Fall weiter als 50m Umkreis von dem Wegpunkt entfernt sein.

TIPP: Erst die Wegpunkte setzen, dann die Wegpunkte auf die Aufgabenkärtchen schreiben und zuletzt die Aufgabenkärtchen in eine Dose stecken und am jeweiligen Wegpunkt verstecken. Denken Sie daran, dass an Wegpunkt x schon die Dose mit dem Hinweis auf den nächsten Wegpunkt versteckt sein muss!

4.) Wählen Sie für jede Station eine passende Teamaufgabe aus und organisieren Sie das dazugehörige Material. Selbstverständlich können Sie auch eigene Teamaufgaben erfinden bzw. spielen!

5.) Denken Sie sich noch vier Punkte in der Nähe der letzten Station aus, an denen die Lösegeldübergabe stattfinden könnte.

6.) Für die Lösegeldübergabe benötigen Sie die Karten „Lösegeldübergabe“. Tragen Sie per Hand die vier Orte ein, die den Verdächtigen zugeordnet werden. Hierfür benötigen Sie auch noch 1-3 Koffer oder Pakete.

Wegpunkte setzen:

Wenn Sie die Schnitzeljagd mit einem GPS-Gerät machen, müssen Sie die Wegpunkte mit dem GPS-Gerät setzen. Dies kann bereits einige Tage oder Wochen für der Rallye vorbereitet werden. Wenn Sie den Weg mit anderen Hilfsmitteln (Kreide, Stöcker, Stoffreste an Bäumen, etc.) markieren wollen, machen Sie dies erst kurz vor der Rallye!

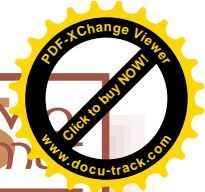
Das Spiel:

Lesen Sie der Gruppe die Grundgeschichte vor und dann geht es los. Erklären Sie ihnen das GPS-Gerät und nennen Sie den ersten Wegpunkt oder führen Sie die Gruppe an den Start, von wo sie den Pfeilen folgen sollen. So laufen sie nun gemeinsam alle Stationen ab. An jeder Station suchen die Teilnehmer dann die Dose mit der Aufgabe, die sie erledigen müssen, um dann als Belohnung eine Karte der Ermittlungsergebnisse zu bekommen. Die Ortskarte gibt es als Hinweis dazu.

Wenn alle Stationen bewältigt wurden, versuchen die TN mit Hilfe der Ermittlungsergebnisse herauszufinden, wer der Erpresser ist. Vielleicht schaffen es die TN alleine, ansonsten können Sie ihnen auch weiterhelfen. Wenn der Erpresser bekannt ist, erfolgt abschließend die Lösegeldübergabe.

Lösegeldübergabe:

Verteilen Sie die Karten „Lösegeldübergabe“ an die TN. Je nachdem, welchen Verdächtigen die TN für den Erpresser halten, wird der Ort der Lösegeldübergabe zugeordnet. Sind sich die TN nicht sicher, können Sie auch an 2 oder 3 Orten das Lösegeld übergeben (deshalb die 2-3 Koffer oder Pakete!). Am ausgewählten Punkt legen die TN das Lösegeld ab und verstecken sich. Ein von Ihnen ausgewählter Mitarbeiter spielt an dieser Stelle den Erpresser und versucht das Lösegeld zu beschaffen. Die TN haben die Aufgabe, ihn zu fangen. Natürlich werden sie es schaffen!



Hinweise zum GPS-Gerät:

Mit einem GPS-Gerät können Sie, ähnlich wie mit einem Navigationsgerät für Autos, einen Weg verfolgen. Die Bedienung ist relativ einfach. Gehen Sie an einen Ort, den Sie für eine Aufgabe ausgewählt haben. Schalten Sie das GPS-Gerät ein und gehen Sie auf den Menüpunkt „Wegpunkte markieren“. Bestätigen Sie den Wegpunkt und merken Sie sich die Nummer, welche dem Weg zugeordnet wurde. Schon ist der erste Wegpunkt gesetzt. Wenn diese Nummer später von den TN angeklickt wird (unter Wegpunkte zuerst den Buchstaben auswählen enter, dann die Nummer auswählen enter, goto / enter!), erscheint auf dem Gerät ein Pfeil, der die Richtung anzeigt (ähnlich einem Kompass). Folgen Sie diesem Pfeil. Zudem zeigt das Gerät auch die Entfernung zum nächsten Punkt an. Zu beachten ist, dass das Gerät nur die Richtung anzeigt, wenn man in Bewegung ist. Sobald man stehen bleibt, ändert sich auch die Richtung des Pfeils. Außerdem sind die Geräte größtenteils nicht 100% genau. Das heißt, dass man den Punkt gefunden hat, wenn das GPS-Gerät anzeigt, dass es nur noch 3-5m sind.

Die GPS-Geräte kann man sich zum Teil schon überall leihen. Die Anschaffung eines GPS-Gerätes kann ca. 100 € kosten, lohnt sich allerdings sehr, da man es später auch für das sogenannte „Geocaching“ (www.geocaching.de) nutzen kann.

© 2012 Kupferberg Kreativ

Idee: Holger Busch / Mitarbeit: Melanie Brankov - Stein
www.krimispiel.info
Zeichnungen: Anita Tepe, www.kunstbanausin.de

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks und der Wiedergabe in jeder Form behält sich der Urheber vor. Es ist ohne seine schriftliche Genehmigung nicht erlaubt das Spiel oder Teile daraus auf fotomechanischen Weg (Fotokopie, Scan) zu vervielfältigen und unter Verwendung elektronischer bzw. mechanischer Systeme zu speichern, systematisch auszuwerten oder zu verbreiten.