

## Das Spionagespiel!



- Zeit: 1h 30min
- Ziel: Alle TeilnehmerInnen sind Spione und müssen in Teams eine feindliche Aktion verhindern/ausführen. Dabei dürfen sie natürlich nicht von den anderen Spionageteams entdeckt werden. Achtet bitte weiterhin auf die Corona-Verordnungen.

### **Rollen/Akteure**

- Ein Spielleiter (später abgekürzt als SL)
- Jeder Teilnehmer/ jede Teilnehmerin ist ein Spion mit seiner eigenen ID
- Mehrere Teams mit jeweils vier Personen. Mindestens 4 Teams
- Ein Verbrecher-Team (VT), der Rest sind Spionage-Teams (ST)

### **Das Spiel**

#### Vorbereitung

- Liste auf der Letzten Seite ausdrucken und IDs/Teamnummern vorbereiten.
- Das Spiel findet in eurem Ort statt. Für euren Ort müsst ihr Fragen vorbereiten, oder Hinweise aufhängen, die die TeilnehmerInnen finden müssen.
  - Am einfachsten grenzt ihr das Suchgebiet im Voraus ein und hängt durchnummerierte Zettel auf. Auf der Rückseite steht dann jeweils ein Wort, somit könnt ihr überprüfen, dass der jeweilige Zettel gefunden wurde. Beispiel Zettel auf der letzten Seite.
  - Das Gebiet sollte nicht zu klein sein, damit sich die Gruppen nicht zu einfach über den Weg laufen.

#### Ziel

Es weiß niemand – außer dem Spielleiter, bzw. der Spielleiterin – wer das VT ist und wer die ST sind:

- Ziel Verbrecher-Team: Das VT muss es schaffen, durch die Zettel ihre Bauklötze zu bekommen (wie die Zettel funktionieren folgt). Nach einer Stunde muss das VT mit ihren Bauklötzen einen Turm bauen. Wenn der Turm höher als ...m ist haben sie gewonnen.

☞ Ihr müsst im Voraus schauen, wie viele Bauklötze man gut stapeln kann um zu bestimmen, wie hoch er Turm sein muss.

- ☞ Es sollte mehr Zettel geben, als sie Bauklötze brauchen. Z.B. Euer Turm soll 5 Bauklötze hoch sein, dann braucht ihr mindestens 8 Zettel, um die Bauklötze zu bekommen.
- Ziel Spionage-Teams: Das Ziel der ST ist es zu verhindern, dass die feindliche Aktion (Bau des Turms) durchgeführt wird. Dazu müssen sie die gleichen Zettel finden und bekommen dafür ebenfalls Bauklötze. Für jeden Zettel gibt es zwei Bauklötze weniger als es Gruppen gibt. So bekommen bei vier Teams nur die ersten zwei, die das Wort des Zettels dem SL nennen, einen Bauklotz. Egal ob ST oder VT. Dadurch können die ST dem VT die Bauklötze „wegnehmen“, wenn sie den Zettel schneller gefunden haben. Die Zettel bleiben an der Stelle, an der sie waren!
- Das zweite Ziel ist es die meisten Punkte zu haben. Jeder Spieler hat seine eigene Spionage-ID auf dem Rücken und seine Teamnummer auf dem Bauch. Diese muss natürlich geheim bleiben. Wenn eine ID von einem anderen Team entdeckt wird, bekommt das ST, bzw. VT 10 Punkte, wenn sie die ID und die Teamnummer dem SL nennen.
- ☞ Ein relativ großer Radius um den Treffpunkt ist der „Safe-Spot“ in diesem dürfen die SpielerInnen ihre IDs abdecken, sodass auch zwei Teams gleichzeitig zum SL kommen können.
- ☞ Die Spieler dürfen sich nicht berühren. Fangen, um die ID zu lesen ist verboten.
- ☞ Die IDs/Teamnummern dürfen – außer im „Safe-Spot“ – natürlich nicht mit Jacken oder Ähnlichem verdeckt werden.

## Ablauf

Jedes Team kommt nacheinander zum Spielleiter, bzw. zur Spielleiterin. Von ihm/ihr bekommen sie ihre Rolle und ihre ID zugeteilt. Die ID ist ein fünfstelliger Code, der auf ihre Rücken geklebt wird. Außerdem wird ihre Teamnummer auf den Bauch geklebt. Sobald alle Teams ihre Infos bekommen haben, haben sie eine Stunde Zeit die feindliche Aktion auszuführen/zu verhindern.

Dafür müssen sie, in einem vorher ausgemachten Gebiet, Zettel suchen. Wenn sie einen Zettel gefunden haben, kommen sie zum SL zurück und nennen das Wort auf der Rückseite. Das Team muss immer beisammen bleiben. Für ein richtiges Wort bekommen sie einen Bauklotz. Wie vorhin erwähnt gibt es weniger Bauklötze als Teams. So bekommen bei vier Teams nur die ersten zwei, die diesen Zettel gefunden haben, einen Bauklotz.

Die Zettel bleiben an der Stelle, an der sie waren!

Wenn ein Team eine ID und die Teamnummer eines anderen Spielers entdecken konnte, teilen sie das ebenfalls dem SL mit und bekommen pro Kombination aus Teamnummer und ID 10 Punkte.

Nach Ablauf der Stunde treffen sich alle wieder am Startpunkt. Das VT baut ihren Turm, wenn dieser hoch genug ist haben sie automatisch gewonnen. Danach wird bekannt gegeben, wer der Gewinner der Punkte ist.

## Beispiel IDs

Die Teamnummern und IDs bekommt jedes Team nacheinander vom SL. Die Teamnummer wird auf die Brust geklebt und die ID auf den Rücken (entweder auf Papier geschrieben und aufgeklebt, oder direkt auf Kreppband geschrieben). Der/Die SL legt im Voraus fest, welches Team das Verbrecher-Team ist und teilt dies mit. An der ID ändert sich dabei nicht. Bei mehr als 4 Teams müssen neue fünfstellige IDs erfunden werden.

Team (Brust)	ID (Rücken)	Team (Brust)	ID (Rücken)
1	68365	3	98536
1	96952	3	25954
1	48428	3	65964
1	69863	3	55585
2	26578	4	77856
2	46238	4	62538
2	79462	4	48758
2	68638	4	11585

## Beispiele für die Zettel

Die Zahl schreibt ihr auf die Vorderseite und das Wort auf die Rückseite. Diese Zettel werden in eurem ausgemachten Gebiet (relativ sichtbar) versteckt. Wenn ein Team den Zettel gefunden hat, nennt es euch die Zahl mit dem dazugehörigen Wort. Wenn es richtig ist, kreuzt ihr „Gefunden 1“ an und das Team bekommt seinen Bauklotz. Wenn das zweite Team kommt, die Zahl und das Wort nennt, macht ihr ein Kreuz bei „Gefunden 2“ und gebt wieder einen Bauklotz. Habt ihr vier Gruppen bekommt die dritte Gruppe, die das Wort und die Zahl nennt, keinen Bauklotz mehr (könnt ihr in der Liste abhaken zur Übersicht). Die Zettel müssen nicht in der Reihenfolge der Zahlen gefunden werden.

Zettel	Wort auf der Rückseite	Gefunden 1	Gefunden 2 (bei 4 Teams)	Gefunden 3 (bei 5 Teams)
1	Kirchturm			
2	Landjugend			
3	Kreuz			
4	Weihwasser			
5	Pflug			
6	Spinner			
7	#kljbbeieisichschee			
8	Spion			
9	Zettel 9			
10	Wer das liest ist doof			