

# Spielphase I

- ◆ Spielgrenzen: Grenze des Waldes im Norden, Westen und Süden, Ende der Bernadotte-Wiese im Osten. Es dürfen keine asphaltierten Straßen überquert werden. Ausnahme: Benutzung der Toilette in der Weinberggaststätte im Süden des Parkplatzes. Waldrand = Grenze des Spielgeländes.
- ◆ Um 12.50 Uhr schließen die Stationen.
- ◆ Unser Lager ist auf der Bernadotte-Wiese. Diese wird umsäumt von einem Wald im Norden und im Süden.
- ◆ Im Nord-Wald und im Süd-Wald findet ihr 17 Stationen, an denen ihr Aufgaben erfüllen könnt (gleichmäßig im Nord- und Süd-Wald verteilt). An jeder Station gibt es für eine bewältigte Aufgabe einen oder (je nach Schwierigkeitsgrad oder Entfernung vom Lager) mehrere Punkte. Die Gruppe, die eine Aufgabe an einer Station am besten bewältigt, bekommt einen Bonuspunkt. Dieser wird am Ende der Spielphase nachgetragen. Die Punkte müssen auf der Karte des Gruppenleiters eingetragen werden (Aufkleber bzw. Stempel). Die Gruppe muss bei jeder Station vollständig erscheinen. Jede Station kann nur dann ein zweites Mal besucht werden (um den bestehenden Rekord zu überbieten und einen Bonuspunkt zu bekommen), wenn alle anderen Stationen gemacht wurden und nicht gleichzeitig eine andere Gruppe, die noch nicht an dieser Station war, sich anstellt.
- ◆ Schikane: Es gibt zwei so genannte „Schwarze-Peter-Karten“: Die Gruppe, die eine „Schwarze-Peter-Karte“ hat, darf diese Karte unterwegs bei einer Gruppe, der sie begegnet, gegen ein Materialkärtchen ihrer Wahl tauschen. Ein Tausch auf der Bernadotte-Wiese ist nicht mehr möglich, auch kein Tausch nach 13.00 Uhr. Ein unmittelbarer Rücktausch mit der gleichen Gruppe ist nicht möglich. Hat man eine „Schwarze-Peter-Karte“ erhalten, darf man sie erst weitergeben, nachdem eine weitere Station gelöst wurde. Die Gruppe, die die „Schwarze-Peter-Karte“ am Ende der Spielphase noch besitzt, ist verpflichtet, sie bei der Spielleitung abzugeben: es gibt einen Punktabzug.
- ◆ Es sind zwei Quacksalber unterwegs, die euch ansprechen: lasst euch überraschen.
- ◆ An jeder Station bekommt ihr außerdem ein Kärtchen, mit dem ihr später Material eintauschen könnt, um eine Kohte zu bauen (wird in Spielphase III gebaut). Ihr braucht dafür: 16 Heringe, 4 x 1m Seil, 1 x 3m Seil, 1 Stange, 1 Hammer. Diese Kärtchen können mit anderen Gruppen getauscht werden. Kärtchen werden ausgegeben, solange der Vorrat reicht. Keine Panik: eine Gruppe sollte gut  $\frac{1}{4}$  des benötigten Materials einheimsen.
- ◆ Jede Gruppe erhält eine Information (Programm) über die „Ansbacher Schlossrabben“, die bis zum Spielende an jemanden freundlich weitergegeben werden muss. Dabei solltet ihr dieser Person gute Gründe nennen, warum die Pfadfinderei so schön ist. Diese Infos dürfen natürlich nicht an Teilnehmer oder Helfer des Nordcups weitergegeben werden. Jede nicht verteilte Karte führt am Ende des Spiels zu einem Punktabzug.
- ◆ Die Spielphase I endet um 13.00 Uhr. Bis dahin müssen sich die einzelnen Gruppenleiter bei der Spielleitung gemeldet haben. 1 Punkt Abzug pro 5 Minuten Verspätung.
- ◆ Jede Gruppe erhält einen groben Umrissplan des Spielgeländes. Ihr müsst so gut wie möglich alle Waldwege einzeichnen, am Spielende wird in diese Karte von der Spielleitung der Ort des versteckten Schatzes eingezeichnet (je besser eure Karte, desto leichter ist der Schatz zu finden). Bei der Spielleitung könnt Ihr Euch Ersatz-Skizzen holen.
- ◆ Um möglichst viele Punkte zu erreichen, solltet Ihr Euch etwas beeilen!
- ◆ Mittagessen gibt es an der Zentralstelle zwischen 12.30 und 13.30 Uhr, Getränke können hier und an verschiedenen Stationen jederzeit nachgefasst werden.
- ◆ Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erringen, einen Schatz zu finden und in einer selbst aufgebauten Kohte unterzubringen.
- ◆ In der Spielphase II bekommen wir Besuch: Fridolin. Er wird allen Gruppen einer einzigen Farbe zu jeweils einem Bonuspunkt verhelfen.

## Spielphase II

- ◆ Jetzt haben sich immer zwei Gruppen mit gleicher Farbe zusammengeschlossen. Die beiden ursprünglichen Gruppenleiter wählen einen neuen. Die ursprünglichen Gruppenleiter behalten aber ihre Karte.
- ◆ Jede Gruppe bringt ihre Wege-Skizze für die Schatzkarte ein. Vergleicht diese beiden Exemplare und erstellt in Phase II ein noch genaueres Exemplar.
- ◆ Info/Programm schon verteilt? Noch ist dafür Zeit.
- ◆ Ihr findet jetzt 7 neue Stationen, an denen Ihr Punkte (und vielleicht noch Materialkarten) bekommt (die Aufkleber bzw. Stempel kommen jeweils auf **beiden** Karten). Diese Stationen befinden sich jetzt in der unmittelbaren Umgebung der Bernadotte-Wiese.
- ◆ Die Quacksalber sind weiterhin unterwegs.
- ◆ Fridolin, unser Esel erhält für jede Gruppenfarbe einen gekennzeichneten Futterplatz. Gewonnen hat die Gruppenfarbe, aus deren Futterplatz Fridolin innerhalb einer bestimmten Zeit am meisten gefressen hat. Jede Gruppe dieser Farbe erhält einen Bonuspunkt.
- ◆ Spielphase II endet um 14.30 Uhr. Die Stationen werden 10 Minuten vorher abgebaut. Bitte wieder bei der Spielleitung melden. Jetzt werden auch die Gruppen-Karten abgegeben.

## Spielphase II

- ◆ Jetzt haben sich immer zwei Gruppen mit gleicher Farbe zusammengeschlossen. Die beiden ursprünglichen Gruppenleiter wählen einen neuen. Die ursprünglichen Gruppenleiter behalten aber ihre Karte.
- ◆ Jede Gruppe bringt ihre Wege-Skizze für die Schatzkarte ein. Vergleicht diese beiden Exemplare und erstellt in Phase II ein noch genaueres Exemplar.
- ◆ Info/Programm schon verteilt? Noch ist dafür Zeit.
- ◆ Ihr findet jetzt 7 neue Stationen, an denen Ihr Punkte (und vielleicht noch Materialkarten) bekommt (die Aufkleber bzw. Stempel kommen jeweils auf **beiden** Karten). Diese Stationen befinden sich jetzt in der unmittelbaren Umgebung der Bernadotte-Wiese.
- ◆ Die Quacksalber sind weiterhin unterwegs.
- ◆ Fridolin, unser Esel erhält für jede Gruppenfarbe einen gekennzeichneten Futterplatz. Gewonnen hat die Gruppenfarbe, aus deren Futterplatz Fridolin innerhalb einer bestimmten Zeit am meisten gefressen hat. Jede Gruppe dieser Farbe erhält einen Bonuspunkt.
- ◆ Spielphase II endet um 14.30 Uhr. Die Stationen werden 10 Minuten vorher abgebaut. Bitte wieder bei der Spielleitung melden. Jetzt werden auch die Gruppen-Karten abgegeben.

## Spielphase III

- ◆ In Spielphase III finden sich alle Gruppen einer Farbe zusammen. Der Treffpunkt eurer Farbe ist ausgemaltes.
- ◆ Vergleicht Eure Wegeskizzen und gebt die beste Version bei der Spielleitung so bald wie möglich ab, damit der Schatz eingezeichnet werden kann.
- ◆ Vier Personen aus jeder Gruppenfarbe suchen anhand ihrer Schatzkarte den Schatz und bringen ihn unverzüglich zum Lager zurück.
- ◆ Tauscht eure Materialkarten gegen echtes Material und holt euch 4 Kohtenblätter: jede Gruppenfarbe baut damit eine Kohte.
- ◆ Bringt den gefundenen Schatz in Eure Kohte.
- ◆ Wie geht's Fridolin? Hat er für euch gepunktet?
- ◆ Während die Kohten errichtet und der Schatz geholt wird, hat jede Gruppenfarbe möglicherweise noch zwei Spiele an der Zentralstelle vor sich. Die hier errungenen Punkte werden bei der Endabrechnung berücksichtigt. Informationen gibt es am Anfang dieser Spielphase.
- ◆ Am Spielende wird der Sieger verkündet.
- ◆ Bilder vom NordCup findet ihr in Kürze im Internet ([www.adventisten-ansbach.de](http://www.adventisten-ansbach.de) -> Bilder)

## Spielphase III

- ◆ In Spielphase III finden sich alle Gruppen einer Farbe zusammen. Der Treffpunkt eurer Farbe ist ausgemaltes.
- ◆ Vergleicht Eure Wegeskizzen und gebt die beste Version bei der Spielleitung so bald wie möglich ab, damit der Schatz eingezeichnet werden kann.
- ◆ Vier Personen aus jeder Gruppenfarbe suchen anhand ihrer Schatzkarte den Schatz und bringen ihn unverzüglich zum Lager zurück.
- ◆ Tauscht eure Materialkarten gegen echtes Material und holt euch 4 Kohtenblätter: jede Gruppenfarbe baut damit eine Kohte.
- ◆ Bringt den gefundenen Schatz in Eure Kohte.
- ◆ Wie geht's Fridolin? Hat er für euch gepunktet?
- ◆ Während die Kohten errichtet und der Schatz geholt wird, hat jede Gruppenfarbe möglicherweise noch zwei Spiele an der Zentralstelle vor sich. Die hier errungenen Punkte werden bei der Endabrechnung berücksichtigt. Informationen gibt es am Anfang dieser Spielphase.
- ◆ Am Spielende wird der Sieger verkündet.
- ◆ Bilder vom NordCup findet ihr in Kürze im Internet ([www.adventisten-ansbach.de](http://www.adventisten-ansbach.de) -> Bilder)