

Drachenjäger*innen (Geländespiel)

- Zielgruppe:** ab Pfadis
- Gruppengröße:** 6 - 30
- Ort:** draußen
- Zeitraumen:** 1,5 Stunden
- Material:** Stift, Papier mit Karten mit den Nummern 1 bis 10 (je nach Anzahl der Gruppen und Mitspieler 2-3 Kartensätze), Bierdeckel o.ä. als „Gold“
- Vorbereitung:** Zettel schreiben, Verstecke bauen

Vor dem Spiel

1. Es werden drei gleichmäßig große Gruppen gebildet: Drachenjäger*innen, Ritter*innen und königliche Hoheiten. Jede Gruppe muss sich ein Camp aus Stöcken, Stämmen und Ästen bauen. Bei Gruppen unter 10 Personen werden zwei Gruppen gebildet.
2. Jeder Gruppe werden 10 „Stärkekarten“ geben, die in der Gruppe untereinander verlost werden. Stärkekarten sind die Zettel, die mit den Zahlen von 1 bis 10 nummeriert sind. Jeder Spieler muss seine Stärkekarte bis zum Ende des Spiels behalten. Bei Gruppen unter 10 Personen werden einzelne Stärkekarten weggelassen, aber nicht die 1 oder die 10.

Bedeutung der Kartenwerte

Die Karte 10 ist die stärkste Karte und kann alle anderen Karten besiegen, wird aber selbst von der Karte 1 geschlagen. Die Karte 10 ist die einzige Karte, die nicht die Karte 1 schlagen kann. Die anderen Zahlen sind normale Zahlen, d.h. je höher desto stärker.

Also können die Karten 2 bis 9 die Karte 1 schlagen. Die höhere Zahl gewinnt; mit Ausnahme der Karte 1, die die Karte 10 schlägt. Es wird an einer zentralen Stelle eine „Geldbank“ eingerichtet. Um die Bank herum wird eine neutrale Zone von ca. 4-5 m gezogen, innerhalb derer keine Überfälle stattfinden dürfen. Ein*e Leiter*in besetzt die Bank. Zu Beginn des Spiels bekommen die Drachenjäger großzügig Gold in Form von Bierdeckeln. Ritter und königliche Hoheiten bekommen jedoch kein Startgold.

Ablauf

Die Drachenjäger versuchen das Gold von ihrem gebauten Camp zur Bank zu schaffen, während Ritter und königliche Hoheiten versuchen den Drachenjägern das Gold abzunehmen. Außer den Drachenjägern sollte niemand wissen wo deren Camp ist. Falls das Camp doch entdeckt wird dürfen, königliche Hoheiten und Ritter nicht in das Camp um das Gold zu stehlen. Die Drachenjäger müssen sich nun eine Taktik ausdenken, wie sie am besten das Gold zur Bank bekommen. (Es ist nicht unbedingt ratsam alles Gold auf einen Rutsch zu schmuggeln.) Bei einem Überfall wird im Zweikampf „gekämpft“. Es gewinnt allerdings nicht der körperlich stärkere, sondern der Kampf wird mittels der Stärkekarten ausgetragen. Der Verlierer muss sein Gold rausrücken, sofern er überhaupt welches dabei hat. Jede Gruppe kann eine andere Gruppe überfallen! Königliche Hoheiten können also auch von Rittern oder Drachenjägern überfallen werden, ebenso können die Ritter von Drachenjägern oder königlichen Hoheiten überfallen werden. Am Ende gewinnt die Gruppe mit dem dicksten Bankkonto.

Variante

Das Gold wird von den Leitern in verschiedenen Verstecken deponiert. Den Drachenjägern wird ein Camp als „sichere Zone zugewiesen“, außerdem erhalten sie eine Karte auf der alle „Goldadern“ eingezeichnet sind. Die anderen beiden Gruppen erhalten lediglich Kartenfragmente oder rätselhafte Karten.