

# DIE \* QUIETSCHIE- JAGD \*

Sippenführertreffen 2005



Bund der Pfadfinderinnen & Pfadfinder e.V.  
Landesverband Hessen

## Vorraussetzungen:

1 Fahrtentag  
Strecke je nach Alter  
2 (möglichst) gleich schnelle Sippen/Gruppen  
1 Person, die den Forscher spielt

## Material:

### Für den Forscher:

Himbeersirup  
Waldmeistersirup  
Zitronensaft  
Verkleidung (weißer Kittel, Schutzbrille, Schutzhandschuhe)

### Für jede Gruppe:

1 Wanderkarte  
1 Kompass  
1 Beutel Sägemehl  
1 Ei pro Person  
1 Löffel pro Person  
1 zerteiltes Bettlaken (2 große Stücke)  
1 Kerze  
Streichhölzer  
10 Wegzeichenkarten  
10 Jokerbriefe  
1 „Verhaltensstandard für Testpersonen“ (Regeln)

### Für jeden Sippling:

Festes Schuhwerk  
Ordentlicher Wanderrucksack  
Wasserflasche  
Evtl. Verkleidung

### Außerdem:

Evtl. Material für das O-Spiel

## **Kurzerklärung**

Ein verrückter Forscher verleitet die Sippen zu einer Teilnahme als Testpersonen an einem Versuch. Dabei soll das Phänomen der Quietschie-Jagd erforscht werden. Im Verlauf des Versuches werden sich die zwei Sippen gegenseitig verfolgen. Die Verfolgten müssen hinter sich mit Wegzeichen eine Spur legen. Einen Vorsprung können beide Gruppen durch ihre Joker bekommen.

## **Gruppenaufteilung und Verwandlung**

Der Forscher kommt im Lager an und erläutert sein Vorhaben. Er überredet die Gruppen dazu, an dem Versuch teilzunehmen. Sie sollen sich mittels eines Serums in Quietschie's bzw. Quietschie-Jäger verwandeln.

Er versichert, dass alles ungefährlich ist, da eine Rückverwandlung mit dem entsprechenden Gegenmittel jederzeit möglich ist. Er verliert außerdem die Spielregeln, die im „Verhaltensstandard für Testpersonen“ zusammengefasst sind.

Nachdem jede Gruppe ihr Serum (verdünnter Sirup in zwei verschiedenen Farben) eingenommen hat, wählt sie einen „Weisesten“, der im Spielverlauf Karten, Joker etc. bei sich hat. Einen „Ältesten“, der ausgespielte Karten entgegennimmt und für einen fairen Spielverlauf sorgen soll, gibt es ebenfalls. In der Regel ist dies der Sippenführer. Der Gruppen-Weiseste bekommt vom Forscher die Wegzeichen-Karten, die Jokerbriefe (plus die für die Joker erforderlichen Materialien), ein Regelblatt („Verhaltensstandard für Testpersonen“), einen Kompaß und eine Wanderkarte.

Nun gehen die Quietschies los. 20 Minuten danach brechen die Verfolger, die Quietschie-Jäger auf. Die beiden Gruppen sollten in etwa gleich schnell sein, damit keiner einen Vorteil hat. Wenn dies jedoch nicht machbar ist, da eure zwei Sippen unterschiedlich alt sind, vereinbart für die schwächere Gruppe einen größeren Vorsprung.

## **Verfolgung**

Die Verfolgten sind dazu verpflichtet, an jeder deutlichen Wegkreuzung bzw. -scheidung ein Wegzeichen zu hinterlassen, damit die Verfolger ihre Spur aufnehmen können. Die Verfolgten werden so an jeder Kreuzung (wenn auch nur kurz) stehenbleiben müssen, dadurch wird sich der Vorsprung immer weiter verringern.

Wenn eine Gruppe die andere eingeholt hat, wird getauscht. Die Verfolger werden nun zu den Verfolgten und bekommen den gleichen Vorsprung, den die andere Gruppe hatte.

Die Gruppen dürfen sich nur mittels schnellem Laufen (kein Joggen, Rennen) verfolgen. Eine Ausnahme gilt beim Rennjoker (siehe unten.).

## **Wegzeichen**

Für die Wegzeichen gibt es einen Stapel Wegzeichen-Karten. Diese Karten müssen alle nacheinander ausgespielt werden. Konkret heißt das, dass die Gruppe an einer Kreuzung überlegt, welche Art von Wegzeichen hier machbar ist und dann die entsprechende Karte an den Gruppen-Ältesten gibt. Dadurch bleiben immer weniger Möglichkeiten zur Auswahl. Erst wenn alle Karten ausgespielt wurden, erhält die Gruppe wieder alle Karten zurück.

Eine Sackgassenkarte kann zusätzlich zu einer anderen Wegzeichen-Karte gespielt werden. Dabei wird an der Kreuzung ein zusätzlicher Pfeil gelegt, der in eine falsche Richtung weist. Auf dem falschen Weg muß der Irrtum für die Verfolgergruppe mit einem Wegzeichen (Kreuz) an der nächsten Kreuzung aufgezeigt werden. Mindestens eine Person der Verfolgergruppe muß diesem falschen Pfad bis zum Kreuz folgen, auch wenn die Verfolger vermuten, den richtigen Weg zu wissen.

### Anzahl der Karten:

2xWegzeichen aus Stöcken  
 2xWegzeichen aus Steinen  
 2xWegzeichen in den Boden ritzen  
 1xWegzeichen aus Kreide  
 1xSpur aus Spänen  
 2xSackgasse

## **Joker**

Die Gruppen erhalten zu Beginn der Quietschie-Jagd Briefe mit Jokern.  
 Jeder Joker kann im kompletten Spiel nur ein einziges Mal verwendet werden.

Als Verfolger kann man Rennjoker einsetzen, von denen jede Gruppe zwei Stück hat. Hier dürfen die Verfolger bis zur nächsten Kreuzung ausnahmsweise rennen.

Die verfolgte Gruppe hat folgende Joker, um die Verfolger abzuschütteln:

Eierlauf  
 Bretterlauf  
 2D-Welt  
 Blindenlauf  
 Kerzenlauf  
 Pause  
 Rückwärtslauf  
 3-Bein-Lauf

## **Mittagspause**

An einem festgelegten Ort finden sich beide Gruppen ein und bekommen vom Forscher ein Gegenmittel (farbloses Getränk, z.B. verdünnter Zitronensaft). Nun verbringen sie die Mittagspause gemeinsam. Der Forscher kann den Testpersonen erste Fragen stellen.

Nach der Pause bekommen beide Gruppen wieder ihr Serum und die Verfolgung geht weiter. Es empfiehlt sich, auch nach der Mittagspause die Verfolgungsrollen zu tauschen.

## Ende

Schließlich kommen die beiden Gruppen an dem festgelegten Zielort („Forschungszentrum“) an. Der Forscher hat den Sippen am Anfang versprochen, sie mit dem Gegenmittel zurück zu verwandeln. Dieses verweigert er den Sippen aber nun, da er seine Versuchsreihe fortsetzen will. Die Gruppen-Ältesten erinnern daran, dass jede Quietschie-Jagd mit einer Tür endet. In einem kurzen O-Spiel werden die Sippen gemeinsam eine Art Portal bauen, durch das sie zurück verwandelt werden können. Oder die Sippen mixen sich in einem O-Spiel das Gegenmittel selber.

## Bemerkungen und Erfahrungen

- Die beiden Gruppen können sich durch Verkleidung (z.B. passende Kopfbedeckungen) voneinander unterscheiden.
- Bei der Quietschie-Jagd am Sippenführertreffen haben wir in hügeligem Gelände etwa 25 km zurückgelegt.
- Alternativ zum O-Spiel am Ende kann man den Gruppen auch einfach das Gegenmittel aushändigen, wenn sie vom Laufen total ausgelaugt sind und sich bei der Ankunft erst einmal ausruhen wollen.
- Die Quietschie-Jagd kann auch nur einen halben Tag lang gehen, dann gibt es anstatt der Mittagspause direkt das Ende im Forschungszentrum. Jüngere Sippen verlieren evtl. schneller die Motivation, da die Verfolgung sehr ermüdend sein kann. Bei einer halbtägigen Quietschie-Jagd sollte man auch nur die Hälfte der Joker verwenden.
- Das derzeitige Spielsystem erlaubt nur wenig Pausen (außer man möchte verlieren...). Es ist zu überlegen, Pausen für beide Gruppen zu bestimmten Zeiten zu vereinbaren.
- Auf freiem Feld kann man die andere Gruppe meistens sehen. Im Wald lässt sich der Vorsprung nur erahnen. Was als spannender empfunden wird, ist Geschmackssache.
- Wenn einem die Spielgeschichte nicht zusagt, kann man diese natürlich auch ändern oder komplett ersetzen.