

## **Ziel**

Das Ziel des Spieles ist es, so viele Hinkelsteine wie möglich herzustellen.

## **Ablauf**

Alle Teilnehmer werden in Gruppen von ca. fünf Personen eingeteilt. Das Geländespiel beruht auf dem Spielprinzip des Brettspieles Siedler von Catan. Die Teilnehmer müssen Rohstoffe erarbeiten, von denen sie sich die Materialien kaufen können, die sie für die Herstellung der Hinkelsteine benötigen. Die fertigen Hinkelsteine werden bei Obelix (Spilleitung) abgeliefert.

Hinweis: Im Geländespiel tauchen mehrere Figuren aus den Asterix-Comics auf. Wenn die Möglichkeit besteht, können sich die Mitarbeiter entsprechend verkleiden.

## **Gelände**

Es wird ein großes Gelände benötigt, welches nicht zu übersichtlich ist. Das Gelände eines Freizeitheimes bietet oft gute Voraussetzungen, um dieses Geländespiel durchzuführen. Wenn das Gelände nicht so gut geeignet ist, kann man auch in ein kleines Waldstück gehen und dort das Spiel durchführen.

Zuerst richtet sich jedes Team eine Hinkelsteinwerkstatt ein. Dort ist der Treffpunkt der Teams, an dieser Stelle werden die Materialien gelagert und die Hinkelsteine hergestellt. Diese Werkstatt sollte ca. 1×1 m groß und mit Absperrband gekennzeichnet sein. Die Werkstätten dürfen nur von dem eigenen Team betreten werden.

Etwa in der Mitte des Geländes ist die Spielzentrale. Dort sitzt Obelix. Seine Aufgabe ist es, die Hinkelsteine entgegenzunehmen und die Qualität zu begutachten. Das bedeutet, dass jeder Hinkelstein eine bestimmte Größe haben muss, er sollte also zum Beispiel acht Zentimeter hoch sein. Am besten ist es, man fertigt einen „Musterhinkelstein“ an, an dem man die Größe vergleichen kann.

Außerdem gibt es noch fünf Stationen, die gleichmäßig über das Gelände verteilt sind. An diesen Stationen sitzen fünf Freunde von Obelix, und bei diesen Personen müssen die Teilnehmer Aufgaben erfüllen, um dafür Rohstoffe zu erlangen. Die Rohstoffe sind kleine Kärtchen, auf denen steht, um welchen Rohstoff es sich handelt. Solche Rohstoffkarten müssen in genügender Anzahl vorhanden sein.

Auf dem Gelände sind außerdem noch drei fliegende Händler unterwegs, bei denen die Teilnehmer die Materialien kaufen, die sie für die Herstellung der Hinkelsteine brauchen. Bezahlt wird mit den Rohstoffkarten. Ein Händler ist der Gipshändler, ein Händler ist der Wasserhändler und ein dritter Händler ist der Werkzeughändler.

## **Mitarbeiter**

Folgende Mitarbeiter werden benötigt.

1 Obelix (der Spielleiter)

5 Mitarbeiter an den Stationen (Miraculix, Idefix, Falbala, Verleihnix, Automatrix)

3 Händler

Sollten nicht so viele Mitarbeiter zur Verfügung stehen, können auch zwei Stationen von einer Person übernommen werden bzw. ein Händler verkauft alle Materialien.

## **Die Stationen**

Die Teilnehmer gehen an die Stationen und erfüllen dort Aufgaben. Sie können allein an die Stationen gehen oder als Gruppe. Auch wenn sie als Gruppe kommen, muss aber jeder die Aufgabe einzeln durchführen. Wenn die Aufgabe erfüllt ist, erhält der Spieler seinen Rohstoff und muss die Station verlassen. Es darf also kein Spieler mehrmals hintereinander die gleiche Station besuchen. Er muss erst zu einer anderen Station gehen, erst dann kann er wieder zu der Station zurückkommen.

### **Miraculix**

Miraculix ist der Druide des Dorfes, der die meiste Zeit des Tages damit verbringt, mit seiner goldenen Sichel Misteln zu schneiden. Diese Misteln und andere Zutaten mischt er dann zu einem Zaubertrank.

Aufgabe: Wassertransport

Material: 2 Messbecher, Kelle, Wasser

Im Abstand von ca. zehn Metern stehen zwei Gefäße (Messbecher), in einem befindet sich ein halber Liter Wasser (Zaubertrank). Die Aufgabe besteht darin, mit einer Kelle das Wasser aus dem einen Gefäß in das andere Gefäß zu transportieren.

Wenn das geschafft ist, erhält der Spieler eine Mistel.

### **Falbala**

Falbala ist die blonde, schlanke Schönheit. Obelix ist ihr total verfallen, doch er hat keine Chance bei ihr.

Aufgabe: Modenschau

Material: verschiedene alte Kleidungsstücke, Brett

Es liegen viele verschiedene Kleidungsstücke bereit, z. B.: um Beispiel T-Shirt, Hosen, Wintermäntel, Schuhe, Mützen usw. Die Aufgabe besteht darin, mindestens vier verschiedene Kleidungsstücke anzuziehen und damit einmal über den Laufsteg zu gehen. Der Laufsteg ist ein Brett, welches mindestens zwei Meter lang ist. Der Spieler muss über dieses Brett gehen, ohne dabei neben das Brett zu treten.

Wenn das geschafft ist, erhält der Spieler eine blonde Locke.

## **Idefix**

Idefix ist der Hund von Obelix und die beiden sind meistens unzertrennlich. Idefix zeigt eine übergroße Zuneigung zu Bäumen und stimmt ein schreckliches Wehgeheul an, wann immer ein Baum – meist unabsichtlich von Obelix – entwurzelt wird.

Aufgabe: Holz sägen

Material: Äste, Sägebock und Säge

Ein Ast liegt auf dem Sägebock und die Teilnehmer haben die Aufgabe, von diesem Ast ein Stück abzusägen. Wenn es sich um einen dünnen Ast handelt, müssen sie zwei Stücke absägen, um einen Rohstoff, einen Baumstamm, zu erhalten. Bei dickeren Ästen reicht es, wenn ein Stück abgesägt wird.

Achtung: Man muss darauf achten, dass die Äste in etwa gleich dick sind.

## **Verleihnix**

Verleihnix ist der Fischhändler des gallischen Dorfes. Seinen Fischvorrat vom letzten Jahr hat er immer bereit, wenn er für Streitereien Wurfgeschosse braucht.

Aufgabe: Fischzielwerfen

Material: Spielzeugfische (z. B. von Playmobil oder Schleich), leere Eierpackung

Jede Vertiefung der Eierpackung ist mit einer Zahl von 1 bis 3 beschriftet, dabei sollten die Zahlen gleichmäßig verteilt sein. Die Eierpackung wird in einiger Entfernung von einer Ziellinie aufgestellt und die Spieler haben die Aufgabe, Fische in die Packung zu werfen. Dafür haben sie fünf Versuche. Wenn mindestens ein Treffer erzielt wurde, erhält der Teilnehmer einen Fisch, wenn mindestens fünf Punkte erreicht wurden, erhält er sogar zwei Fische.

## **Automatix**

Automatix ist der Schmied des gallischen Dorfes. Er hat häufiger handgreifliche Meinungsverschiedenheiten mit Verleihnix, dessen Geschäftsmethoden und dessen Ware ihm anrühlich erscheinen.

Aufgabe: Nägel einschlagen

Material: Balken, Nägel, Hammer

Die Teilnehmer haben die Aufgabe, in einen Balken Nägel einzuschlagen. Für drei eingeschlagene Nägel erhalten sie einen Rohstoff, nämlich einen Nagel.

## **Die Händler**

Der Werkzeughändler hat folgende Werkzeuge dabei: Gipsbecher, Spachtel, Becher für den Wassertransport, Becher für den Gipstransport (die Becher sollten unterschiedliche Farben haben), Eimer zum Sammeln von Gips und Eimer zum Sammeln von Wasser.

Es reicht, wenn für jede Gruppe ein Gipsbecher, ein Spachtel und zwei Eimer vorhanden sind. Von den Bechern sollte man mehrere bereithalten, damit mehrere Teilnehmer gleichzeitig Materialien holen können. Die Werkzeuge kosten alle gleich, egal wie groß das Werkzeug ist.

Die anderen beiden Händler brauchen Wasser bzw. Gips. Gips sollte man reichlich vorrätig haben, da er der Rohstoff ist, von dem das ganze Spiel abhängt. Wenn der Gips schnell aufgebraucht ist, ist das Spiel vorzeitig zu Ende und das sollte nicht vorkommen.

Die Händler verkaufen ihre Materialien für folgende Rohstoffe

	Mistel	Locke	Baumstamm	Fisch	Nagel
Werkzeug	1x	1x	1x	2x	1x
Gips( pro Becher)		1x	1x		2x
Wasser (pro becher)	2x	1x		2x	

## **Hinkelsteine**

Sobald die Gruppen genügend Material zusammen haben, können sie mit der Produktion von Hinkelsteinen beginnen. Die Hinkelsteine werden geformt, indem Gips mit Wasser verrührt wird. Eventuell muss man den Kindern erst erklären, wie der Gips angerührt wird. Sie können natürlich auch erst einmal genügend Materialien eintauschen und am Schluss des Spieles Hinkelsteine herstellen. Hier können verschiedene Spieltaktiken entwickelt werden.

## **Räuber**

Jedes Team kann einen Räuber bestimmen. Er erhält eine schwarze Kappe, die er sichtbar auf dem Kopf tragen muss. Räuber dürfen andere Spieler abschlagen und ihnen einen Rohstoff, ein Material oder einen fertigen Hinkelstein abnehmen. Nach dem Überfall darf das gleiche Opfer nicht sofort wieder angegriffen werden.

Schutz vor Räubern bietet die Masse. Sobald zwei oder mehr Hinkelsteinproduzenten eines Teams zusammen unterwegs sind, dürfen die Räuber sie nicht überfallen.

## **Handel**

Die Spieler dürfen während des Spiels untereinander handeln. Dabei legen die beiden Handelnden den Tauschkurs selbst fest.

## **Spielende**

Das Spiel endet nach ca. 90 Minuten Spielzeit. Das heißt, für die Durchführung des Spieles muss man mindestens 2 Stunden einplanen, da das Spiel auch noch erklärt werden muss und die Teams Zeit brauchen, ihre Hinkelsteinwerkstatt einzurichten. Je nach Spiellage und Motivation der Teilnehmer kann die Spielzeit auch verkürzt oder verlängert werden. Ca. 15 Minuten vor Ende des Spiels muss man allen Bescheid sagen, damit sie die Schlussphase des Spieles gut gestalten können.

Das Spiel endet mit einem klaren Schlussignal. Dann erfolgt die Wertung. Gewertet werden alle Hinkelsteine, die beim Schlussignal bei Obelix sind. Die Gruppe, die die meisten Steine hergestellt hat, ist der Gewinner.