

## Geländespiel Pfila '93

**Vorgeschichte:** Zwei Survivor, Sam und Jack werden im australischen Busch von einem bisher noch unbekanntem Wesen angefallen! Nach hartem Kampf kommen sie gerade noch lebend davon. Jack bleibt dort in der Wildnis, um weiteres über dieses Wesen ausfindig zu machen (wissenschaftlich hochbedeutend!). Sam schleppt sich bis ins Pfila, um für Expeditionen zu werben, die den wahren Beweis für die Existenz des Wesens erbringen sollen: Ein lebendes Biest ins Pfila bringen! (~Es lockt eine hohe Prämie)

-> Es gibt acht Gruppen, nach Jungscharen geordnet => 10-12 Jungs pro "Expedition", mit je einer Mannschaftsfarbe.

### 1. Postenlauf

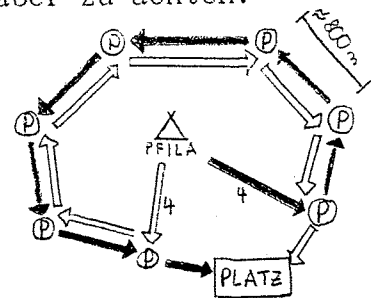
Sam konnte nur noch mit seiner Wasserflasche und dem Kompaß flüchten. Um den Weg zurück zu finden, marschierte er von einem markanten Punkt zum andern, indem er dort jeweils die Marschzahl bis zum nächsten Punkt auf Rinde kratzte, und diese dort ließ.

-> Start der Gruppen im Abstand von zehn Minuten, nach Marschzahl auf dem Kompaß von Posten zu Posten. Jede Expedition wird von einem ihrer Leiter begleitet. Nur dieser besitzt eine Karte. Diese ist aber für die Jungs absolut tabu! Auch der Leiter soll sie nur im äußersten Notfall benützen. Sie gibt die genaue Lage des nächsten Postens an.

Die Zahl für jeden folgenden Posten bekommt man nach Erledigung der jeweiligen Aufgabe. An jedem Posten steht ebenfalls ein Leiter. Bei Aufgaben auf Schnelligkeit oder Schönheit, gibt es zusätzlich Pfila-Dollar zum Sammeln (später wichtig). Diese Spielphase geht nicht auf Zeit, auf ein zügiges Laufen ist aber zu achten.

Grobe Lage der Posten und Laufrichtung:

Nach dem Postenlauf Ankunft am Platz des Geschehens. Gleich Bezug und Aufbau des Lagers (symbolisch, 5m Durchm.) dort, wo der Luftballon mit der Farbe der jeweiligen Mannschaft am Baum hängt. Danach: Mittagspause an der Einfahrt, aber in den Gruppen (Essen ist am Platz).



Marschzahl: Genannte Zahl der 64° Einteilung auf den **fixen** Nordpunkt am Kompaß einstellen. Will man die Marschrichtung wissen, so dreht man sich solange, bis die Nadel auf die **bewegliche** Nordmarkierung zeigt.->Die Visiereinrichtung zeigt auf die Marschrichtung. So einfach ist das!

### 2. Hauptteil

Jack hat während der Abwesenheit von Sam die Gebiete, in denen er das Wesen gesichtet hat, genaue Karten der Fundorte angelegt. Leider sind von diesen wertvollen Karten durch die rauhe Wildnis nurmehr Fetzen übriggeblieben. Einige hat er noch, die er aber verständlicherweise nur gegen Geld rausrückt.

-> Ziel jedes Expeditionsteams ist es, sich seine Karte zusammenzusuchen (besteht aus 40 Stück).

