

Scoutopoly

Beschreibung

Scoutopoly lehnt sich an das Brettspiel Monopoly an. In Zweier- oder Dreiergruppen reisen die Pfadis mit dem Zug (Tageskarte) durch die Schweiz. Wer zuerst von einem bestimmten Ort aus anruft kann diesen Ort kaufen und bekommt eine gewisse Anzahl Punkte (mehr Punkte desto länger die Reise ist). Bei jedem Anruf wird die Gruppe informiert, welche anderen Gruppen in der Zwischenzeit welche Orte gekauft haben.

Das Scoutopoly dauert so lange, wie die SBB Tageskarte gültig ist. Die Pfadis können am Morgen mit dem ersten Zug losfahren und müssen abends spätestens mit dem letzten Zug wieder zurückkommen. Dadurch ist ein Scoutopoly sehr gut für ein Pfi-La (Pfungstsonntag) oder anderes Lager geeignet.

Zur Koordination des Spiels braucht es eine Zentrale, welche die Anrufe der Gruppen entgegennimmt und die Übersicht über die bereits verkauften Städte behält. Zur Überprüfung ob eine Gruppe wirklich am angegebenen Ort ist, kann man am einfachsten die Telefonnummer einer Telefonkabine verwenden, aus welcher die Teilnehmenden anrufen müssen. Diese sind auf www.weisseseiten.ch verzeichnet.

Natürlich kann man diese Basisregeln durch viele weitere Regeln ergänzen (z.B. Zusatzpunkte für Gruppen, die an bereits gekauften Orten vorbeikommen, Zusatzaufgaben, ...) oder das Spielgebiet einschränken (z.B. nur Libero Gebiet oder nur Stadt Bern mit Tram/Bushaltestellen). Dabei muss sicher auch auf das Alter der Teilnehmenden Rücksicht genommen werden.

Material

Tageskarten
Fahrpläne für alle Gruppen
Plan mit zu kaufenden Orten und Punkteverteilung
Notfallcouverts für die Gruppen

Altersgruppe/Anzahl Personen

ab 2. Stufe, mind. 5 Gruppen, 1 Gruppe=mind. 3P