

Name des Programms: Red Dead Redemption – Geländespiel

Kurzbeschreibung: Red Dead Redemption ist ein offenes Geländespiel, in dem Teams durch das Gelände streifen, um Aufgaben zu lösen, Gegenstände zu sammeln und durch das Sammeln von Ehre, Vorräten und Gold das Spiel zu gewinnen. Der Fokus liegt darauf, das Überleben des eigenen "Stammes" durch Beschaffung von Munition, Medizin und Lebensmitteln zu sichern.

Ziel: Teams streben danach, so viel Ehre, Vorräte und Gold wie möglich zu sammeln. Die Ehre hat dabei die höchste Priorität, gefolgt von Vorräten und Gold. Die Endbewertung erfolgt durch Multiplikation der Ehre mit 3, der Vorräte mit 2 und des Goldes mit 1.

Zielgruppe: Jugendliche

Rahmenbedingungen:

- Die Teilnehmenden sind in gleich große Teams aufgeteilt.
- Jedes Team erhält einen "Konvoi" mit imaginären Bewohnern, um den es sich kümmern muss.
- Das Spiel erfordert strategisches Sammeln von Ressourcen und Interaktion mit Spielcharakteren.

Mindestgruppengröße: 6 Teilnehmende pro Gruppe

Empfohlene Gruppengröße: 10 Teilnehmende pro Gruppe

Zeit: Variable; das Spiel beginnt mit einer Einführung und endet mit einer Auswertung.

Vorbereitung: Teams werden eingeteilt und jedem Team wird ein Konvoi zugewiesen. Alle Einkäufe, der Bestand an Vorräten und die Ehre werden in einem Journal dokumentiert.

Ablauf:

- **Spielbeginn:** Teams werden in gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Jedes Team kümmert sich um einen Stamm/Konvoi und muss diesen mit Munition, Medizin und Lebensmitteln versorgen.
- **Spielverlauf:**
 - Teams erhalten Vorräte durch Erfüllen von Aufgaben in der Wildnis, in der Stadt oder bei Wanderern.
 - Gold wird benötigt, um Besorgungen in der Stadt zu tätigen und ist essenziell für die Punkteermittlung.
 - Ehre wird durch Erfüllen spezieller Aufgaben bei Wanderern gesammelt.
 - **Wandererquests** umfassen Hilferufe, Schatzkarten, Spenden sammeln, überfallene Personen helfen, Wegweisung, Schwarzgebrannter liefern, gesammelte Spenden zum Sheriff bringen, Prothesen wiederfinden und Andenken an den verlorenen Mann.

- Alle Aktionen und der Bestand werden im Journal festgehalten.

Mitarbeiterrollen:

- **Banditen (2):** Rauben Spieler aus und stehlen Geld.
- **Verkäufer in der Stadt (5):** Verkaufen Vorräte und Medizin.
- **Wanderer (4):** Streifen durch das Gelände und verteilen Aufgaben an die Spieler.

Wandererquests:

- **Hilferuf:**
 - Ein Wanderer simuliert, dass er sich das Bein in einer Bärenfalle geklemmt hat und dringend Medikamente benötigt. Die Teams müssen in der Stadt Medikamente erwerben und zum Wanderer bringen, um ihn zu "heilen". Als Belohnung gibt es Gold und/oder Ehre.
- **Schatzkarten:**
 - Wanderer verteilen Schatzkarten, die zu verborgenen Schätzen führen. Jede Gruppe kann den Schatz suchen und die Beute für sich beanspruchen. Die Schätze bringen Gold, und die Verteilung der Karten erfolgt sporadisch über den Spielverlauf.
- **Spenden sammeln:**
 - Ein Wanderer sammelt Spenden für den Bau einer neuen Kirche oder einer Krankenstation. Teams, die Geld spenden, erhalten Ehre. Die Menge der Ehre hängt von der gespendeten Summe ab.
- **Überfallene Person:**
 - Ein Wanderer erzählt den Teams, dass er überfallen wurde und seine Habseligkeiten verloren hat. Er gibt ihnen einen Hinweis auf den letzten bekannten Ort der Gegenstände. Die Teams können entscheiden, ob sie die Gegenstände zurückbringen oder für sich behalten. Die Rückgabe führt zu Ehre.
- **Wegweisen in die Stadt:**
 - Ein Wanderer hat sich verirrt und benötigt Hilfe, um zurück in die Stadt zu gelangen. Teams, die ihn sicher in die Stadt führen, werden mit Gold oder Ehre belohnt.
- **Schwarzgebrannter erhalten:**
 - Der Wanderer verlangt nach alkoholischen Getränken für seine Lebenskrise. Die Gruppen müssen ihm Schwarzgebranntes aus der Stadt bringen, was Ehre oder Gold als Belohnung einbringt.
- **Schwarzgebrannter als Lieferung zum Saloon:**
 - Der Wanderer hat eine wichtige Lieferung für den Saloon, kann diese aber nicht selbst überbringen. Die Gruppen haben die Wahl, die Lieferung zu übermitteln und Ehre zu erhalten oder die Vorräte für sich zu beanspruchen.
- **Gesammelte Spenden zum Sheriff bringen:**
 - Wanderer haben Spenden gesammelt, die in die Stadt zum Sheriff gebracht werden müssen. Gruppen, die diese Aufgabe übernehmen und das Geld zum Sheriff bringen, erhalten Ehre. Sie können sich auch entscheiden, das Geld zu behalten.

- **Prothese wiederfinden:**
 - Nach einem Überfall durch Banditen hat ein Wanderer seine Prothese verloren. Die Teams müssen die Prothese finden und zurückbringen, um Ehre zu erhalten.
- **Andenken an den verlorenen Mann:**
 - Ein Wanderer hat ein kostbares Bild geerbt, das geklaut wurde. Die Gruppen müssen herausfinden, wer das Bild jetzt besitzt. In einem bestimmten Bereich, wie dem Saloon, kann das Bild erworben und zurückgebracht werden, was die Gruppe mit Ehre und Gold belohnt.

Ende des Spiels: Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit werden die Journale eingesammelt, die Punkte basierend auf Ehre, Vorräten und Gold berechnet, und das Siegerteam wird ermittelt.

Materialien: Alte Geldscheine, Angeln, Flaschen, Kopfgeldsteckbriefe, diverse kleine Gegenstände, Medizin, Essensgegenstände, Schmuck, Schatzkarten, Spiel- und Banditenmasken, Kostüme, Journale für Teams, Ehre-Konto-Journal.