SPIEL | Spiel

S 28 Kidnapper

Typ	Action, Kooperation
Gruppengröße	Groß (> 20), Mittel (10–20)
Ort	Draußen
Zeit	60 Minuten
Spielende	> 12
Material	-

Es spielen zwei Teams gegeneinander. Beide Teams haben je eine/n König/in und ein Lager. Diese/n gilt es nun zu kidnappen, indem man ihn von seinem Thron wegholt. Sobald der/die Königin gekidnappt wurde, muss sein Team versuchen, ihn zurückzuholen. Dies ist möglich, indem man ebenfalls eine Geißel nimmt und Geißeln tauscht. Gewonnen hat das Team, welches gleichzeitig den eigenen und den gegnerischen König im eigenen Lager hat. Gekidnappt ist derjenige, der von einem gegnerischen Geißelnehmer abgeklatscht und anschließend umrundet wurde.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10