

Simpsons-Spiel

Spieltyp:	Nachtspiel (Dämmerung)
Dauer:	ca. 60 Minuten
Gelände:	Dorf
Anzahl Mitarbeiter:	6



Ausgangssituation (Video):

Der Bürgermeister von Springfield, Diamond Joe Quimby, gibt im Fernsehen eine Presseerklärung an die Bürger von Springfield ab. Zu seinem Entsetzen sei ein fanatischer Psychopath in das Atomkraftwerk von Springfield eingedrungen und habe Unmengen an Plutonium entwendet. Teile des Plutoniums seien bereits über ganz Springfield verstreut aufgetaucht. Bei einer Ladung Plutonium habe sich die Nachricht befunden, dass der Psychopath Springfield durch Atommüll verseuchen wolle. Bürgermeister Quimby fordert daher alle Mitbürger Springfields dazu auf, die Augen nach dem Psychopath offen zu halten. Als Kopfgeld für die Gefangennahme des Psychopathen gibt er eine „beträchtliche“ Summe an.

Daraufhin spricht der Inhaber des Atomkraftwerks Mr. Burns zur Öffentlichkeit. Er zeigt sich entsetzt über die Skrupellosigkeit sowie die Intelligenz des Psychopathen. Er hätte es verstanden, jegliche Sicherheitsvorkehrungen zu umgehen, sogar seinen Hunden sei er entkommen. Um einen größeren Schaden vorzubeugen, setzt Mr. Burns eine Art „Kopfgeld“ auf jede Stange Plutonium aus, die wieder sicher zu ihm zurückgebracht wird.

Der Polizeichef Clancy Wiggum berichtet weiter, dass der Psychopath sich Gerüchten zufolge noch immer in Springfield aufhalte und bereits von mehreren Personen gesehen, jedoch noch nicht klar identifiziert wurde.

Ablauf des Spiels:

Ziel des Spiels ist, so viel Plutonium wie möglich sicherzustellen und den Psychopathen dingfest zu machen.

Die Jungscharler bilden jeweils zu zweit eine Gruppe und laufen stets zusammen.

Die Jungscharler haben während des Spiels zwei Aufgaben:

1. Aufgabe:

Sie müssen auf der Suche nach dem Psychopathen so viel Plutonium (Knicklichter) sicherstellen wie möglich, da die Jungscharler sich für 25 Knicklichter Zusatzteile des Phantombildes beschaffen können. Diese Zusatzteile erhalten sie ggf. bei den Personen, die den Psychopathen schon einmal gesehen haben, jedoch nur, wenn sie sich bestechen lassen.

2. Aufgabe:

Sie müssen die Personen in Springfield aufsuchen, die den Psychopathen bereits gesehen haben. Dies stellt sich jedoch als schwierig heraus, da sie einerseits erst einmal gefunden werden müssen und andererseits auch tatsächlich gerade erst den Psychopathen „gesehen“ haben müssen. Nur dann erhalten die Jungscharler ein Stück des Phantombildes, das dabei hilft, den Psychopathen zu identifizieren.

Ende des Spiels:

Hat eine Gruppe der Jungscharler insgesamt 8 der 24 Stücke des Phantombildes gefunden (inkl. der „erkauften“ Teile) und gelingt es Ihnen damit, den Täter korrekt zu identifizieren, müssen sie eine der Personen anlaufen, die den Psychopathen bereits gesehen haben und sich die Bestätigung einholen. Erst dann dürfen die Jungscharler sich auf die Suche nach dem Psychopathen machen und ihn dingfest machen, also fangen. Das Spiel endet mit der Gefangennahme des Psychopathen.

Für die Personen in Springfield läuft das Spiel folgendermaßen ab:

Eine Person hat den Psychopathen „gesehen“, wenn er von der Liste aus an der Reihe ist. Insgesamt werden vier Runden gespielt. In jeder Runde ist eine der Personen „bestechlich“: Für 25 Knicklichter gibt er den Jungscharlern eine Zusatzinfo (zusätzliches Stück des Phantombildes).

Beachte: Damit der jeweilige Bestechliche (z.B. Lisa in Runde 2) weiß, wann die neue Runde begonnen hat und ab wann Bestechungen entgegengenommen werden können, ist es wichtig, dass die letzte Person in einer Runde (z.B. Marge in Runde 1) zusätzlich zum normalen Anklingeln (z.B. Marge à Apu in Runde 1) auch noch eine kleine SMS mit den Worten „neue Runde“ an den nächsten Bestechlichen (hier an Lisa in Runde 2) schreibt.

	1. Person	2. Person	3. Person	4. Person	5. Person
1. Runde	Selma	Lisa	Apu	Ned Flenders	Marge
Bestechlich	x				
2. Runde	Apu	Selma	Marge	Lisa	Ned Flenders
Bestechlich				x	
3. Runde	Lisa	Ned Flenders	Marge	Apu	Selma
Bestechlich			x		
4. Runde	Marge	Apu	Ned Flenders	Selma	Lisa
Bestechlich		x			

Material:

- § entsprechende Verkleidungen
- § 100 Knicklichter
- § Phantombild