

Jagd auf die Blaue Mauritius

(Briefmarken tauschen)

Steckbrief

- Gruppengröße** : ab 8 Personen (3 - 4 Mitarbeiter)
- Altersgruppe** : ab 8 Jahre
- Material** : Karten mit Briefmarken,
Karten mit Tauschkurs.
- Kurzbeschreibung** : Gelände- und Hausspiel mit Strategieanteil.



Spielidee

Durch schnelles und geschicktes Tauschen muss der Briefmarkenbestand vermehrt werden. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Briefmarken hat.

Spielregeln

Ort

» **Briefmarken tauschen** « kann sowohl im **Gelände** als auch im **Dorf** oder in der **Stadt** oder auch in einem größeren **Freizeitheim** gespielt werden.

Material

- 50 verschiedene Briefmarken, jede 5 mal (= 250 Briefmarken).
Die Briefmarken werden zur besseren Handhabung auf Kartonkärtchen geklebt.
(Alternativ kann man auch 50 verschiedene Briefmarken einscannen und jeweils 5 mal ausdrucken.)
- Pro Gruppe und Mitarbeiter 1 Kärtchen mit Tauschkurs.

Zeit

Spielzeit ca. 1 Stunde.

Vorbereitung

Jede Gruppe bekommt 6 verschiedene Briefmarken und ein Kärtchen mit dem Tauschkurs. Die restlichen Briefmarken und Kärtchen mit Tauschkurs werden gleichmäßig unter die Mitarbeiter aufgeteilt.

Die Mitarbeiter verteilen sich im Haus oder im Gelände und legen ihre Briefmarken verdeckt vor sich aus (Tisch o. ä.) oder halten den Kartenstapel in der Hand.

Ein vierter oder fünfter Mitarbeiter beobachtet gegebenenfalls den Spielablauf und gibt den Gruppen Tipps.

Ablauf

Die Gruppen müssen durch geschicktes Tauschen gleiche Briefmarken sammeln, die dann wiederum bei den Mitarbeitern gegen mehr Briefmarken eingetauscht werden können.

Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Die Gruppen können bei einem Mitarbeiter Briefmarken 1 : 1 tauschen. Dazu legt die Gruppe eine Briefmarke offen hin und zieht aus dem verdeckt liegenden Stapel des Mitarbeiters eine neue Briefmarke.
- Die Gruppen können untereinander Briefmarken 1 : 1 tauschen.
- Die Gruppen können bei einem Mitarbeiter gleiche Briefmarken gegen mehrere neue Briefmarken eintauschen. Dabei gilt der Tauschkurs. Die Gruppe legt die Briefmarken offen hin und zieht aus dem verdeckt liegenden Stapel des Mitarbeiters die entsprechende Anzahl neuer Briefmarken.

Beispiel 1: Die Gruppe legt vier gleiche Briefmarken hin und darf dafür sechs neue Briefmarken ziehen.

Beispiel 2: Die Gruppe legt drei gleiche einer Sorte und vier gleiche einer anderen Sorte hin und darf dafür elf neue Briefmarken ziehen.

Beispiel 3: Die Gruppe legt fünf gleiche einer Sorte und fünf gleiche einer anderen Sorte hin und darf dafür siebzehn neue Briefmarken ziehen.











- Bei einem Mitarbeiter darf nicht zweimal direkt hintereinander getauscht werden.











Die Gruppe muss zum Tauschen immer vollzählig am Tauschposten erscheinen.

Nach Ablauf der Spielzeit werden die Briefmarken der jeweiligen Gruppen gezählt. Die Gruppe mit den meisten Briefmarken hat gewonnen.

Tipps

- Das Spiel lebt vom Briefmarken tauschen. Je öfter eine Gruppe tauscht, desto eher kann sie ihren Briefmarkenbestand vermehren. Es lohnt also nicht, Serien zu horten.
- Wenn bei einem Mitarbeiter die Briefmarken knapp werden, können von den anderen Mitarbeitern evtl. Briefmarken nachgeholt werden..
- Wenn die Briefmarken an den Tauschposten vor dem geplanten Spielende zur Neige gehen, sollte das Spiel vorzeitig beendet werden.
Wenn das Spiel nur schleppend anläuft, sollte die Spielzeit verlängert werden.

Briefmarken tauschen	
– Tauschkurs –	
	= 4 Neue
	= 6 Neue
	= 8 Neue
	= 5 Neue
	= 9 Neue
	= 13 Neue
	= 17 Neue
	= 7 Neue
	= 11 Neue
	= 15 Neue

Briefmarken tauschen	
– Tauschkurs –	
	= 4 Neue
	= 6 Neue
	= 8 Neue
	= 5 Neue
	= 9 Neue
	= 13 Neue
	= 17 Neue
	= 7 Neue
	= 11 Neue
	= 15 Neue

