



VAMPIRJÄGER

Vampirjäger – Der Abenteuer-Bound:

In diesem Spiel habt ihr die Aufgabe den berüchtigten Vampir Graf Dracula endgültig zu vernichten. Aber er wird von sieben goldenen Vampiren bewacht, die alles tun werden, um euch aufzuhalten. Ihr müsst zuerst sie finden, um an die tödliche Waffe zu gelangen, mit der ihr Dracula besiegen könnt. Luise van Helsing, Nachfahrin des berühmten Vampirjägers, hat alle ihre Gräber gefunden und für euch gekennzeichnet. Außerdem kann sie euch jeweils etwas über die Stärken und Schwächen eurer Gegner erzählen, damit ihr gewappnet seid.

Geeignet für: Gruppenstunden und Leitungsrunden

Alter: Ab 10 Jahren

Dauer: mindestens 60 Minuten

- Wenn ihr diesen Bound in eurer Gemeinde anbietet, müsst ihr lediglich die passenden QR-Codes ausdrucken (Vampire und Heilkräuter) und in einem vorher festgelegten Gebiet verteilen. Auch wenn es sich scheinbar anbietet, verteilt die QR-Codes nicht auf einem Friedhof! Das ist erstens doch zu gruselig und zweitens völlig daneben, auf diese Weise die Ruhe der Toten zu stören.
- Die einzelnen Stationen müssen ohne Hilfe gefunden werden. Verteilt sie daher nicht zu weit auseinander und sucht keine zu schweren Verstecke aus. Außerdem sollten sich die Teilnehmer*innen per Messenger bei euch melden können, wenn sie gar nicht weiterkommen.
- Es ist natürlich total verboten, QR-Codes zu entfernen oder mitzunehmen! Darum sollten sie auch so angebracht sein, dass Unbeteiligte sie nicht finden können.
- Den Start-QR-Code werft ihr bei den Teilnehmer*innen am besten in den Briefkasten, damit sie sich alle Daten schon dort auf ihr Handy laden können.
- Je nach Teilnehmer*innenzahl könnt ihr Startzeiten für die einzelnen Teams vorgeben, damit die sich nicht in die Quere kommen.
- Nicht nur aus Coronagründen sollten die Teams aus nicht mehr als zwei oder drei Personen bestehen. Zu jedem Vampir gibt es hilfreiche Informationen, die ihr euch anhören solltet und das geht besser, wenn ihr nicht zu viele seid. Helfen kann euch dabei eine mobile Bluetooth-Box.



Hallo,

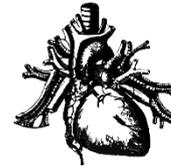
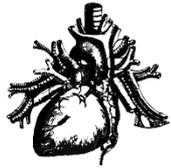
mit diesem QR-Code startest du das Spiel.

Zuerst werden die benötigten Daten heruntergeladen und um dein Datenvolumen zu schonen, solltest du das machen, während sich dein Handy in einem W-Lan befindet. Danach kannst du offline weiterspielen.

Falls du die App Actionbound noch nicht herunter geladen hast, solltest du das jetzt tun.

Sollten mehr als zwei Personen ein Handy nutzen, empfiehlt es sich außerdem eine Bluetooth-Box zu nutzen, damit alle gut verstehen können, was gesagt wird.





Dies ist das Siegel, mit dem ihr das Grab der Anari öffnet. Sie ist eine der sieben goldenen Vampire, die ihr besiegen müsst, um eure Aufgabe zu erfüllen. Aber Vorsicht! Solltet ihr das Grab öffnen, bevor ihr den Bannspruch gefunden habt, endet für euch das Spiel und ihr müsst von vorne beginnen.





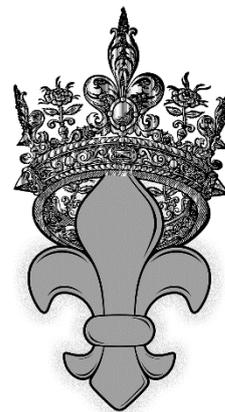
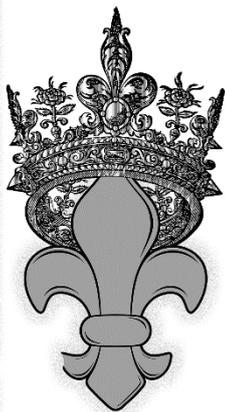
Dies ist das Siegel, mit dem ihr das Grab des Archäus öffnet. Er ist einer der sieben goldenen Vampire, die ihr besiegen müsst, um eure Aufgabe zu erfüllen. Aber Vorsicht!

Solltet ihr das Grab öffnen, bevor ihr Knoblauch gefunden habt, endet für euch das Spiel und ihr müsst von vorne beginnen.





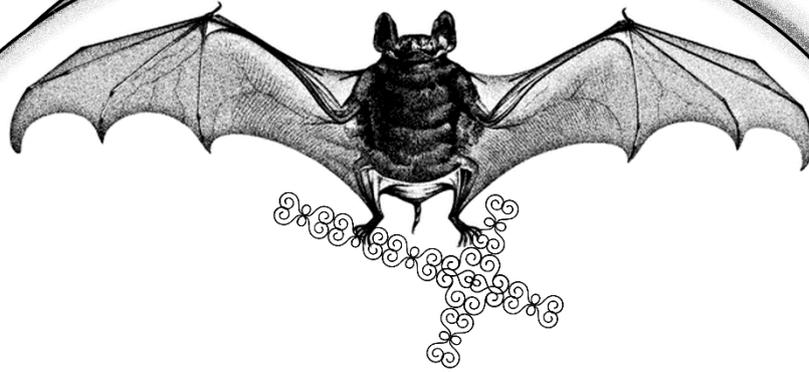
Dies ist das Siegel, mit dem ihr das Grab von Dracula öffnet. Er ist der Vampir, den ihr als letztes töten müsst, um eure Aufgabe zu bestehen. Aber Vorsicht! Solltet ihr das Grab öffnen, bevor der Herr der Werwölfe an eurer Seite kämpft, endet für euch das Spiel und ihr müsst von vorne beginnen.





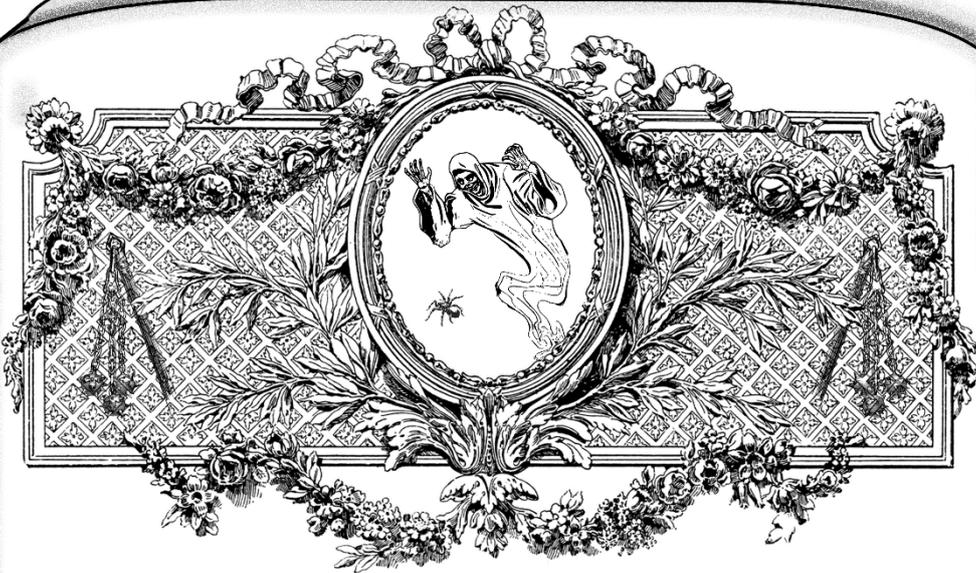
Dies ist das Siegel, mit dem ihr das Grab des Enkidu öffnet. Er ist einer der sieben goldenen Vampire, die ihr besiegen müsst, um eure Aufgabe zu erfüllen. Aber Vorsicht! Solltet ihr das Grab öffnen, bevor ihr den Holzpflöck und den Hammer gefunden habt, endet für euch das Spiel und ihr müsst von vorne beginnen.





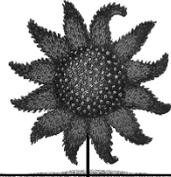
Dies ist das Siegel, mit dem ihr das Grab der Khelet öffnet. Sie ist eine der sieben goldenen Vampire, die ihr besiegen müsst, um eure Aufgabe zu erfüllen. Aber Vorsicht! Solltet ihr das Grab öffnen, bevor ihr das silberne Kreuz gefunden habt, endet für euch das Spiel und ihr müsst von vorne beginnen.





Dies ist das Siegel, mit dem ihr das Grab des
Moloch öffnet. Er ist einer der sieben
goldenen Vampire, die ihr besiegen müsst, um
eure Aufgabe zu erfüllen. Aber Vorsicht!
Solltet ihr das Grab öffnen, bevor ihr die
Fackel von Melantis gefunden habt, endet für
euch das Spiel und ihr müsst von vorne
beginnen





Dies ist das Siegel, mit dem ihr das Grab des Uruk-Kal öffnet. Er ist einer der sieben goldenen Vampire, die ihr besiegen müsst, um eure Aufgabe zu erfüllen. Aber Vorsicht! Solltet ihr das Grab öffnen, bevor ihr die Flasche mit dem eingefangenen Sonnenlicht gefunden habt, endet für euch das Spiel und ihr müsst von vorne beginnen





Dies ist das Siegel, mit dem ihr das Grab der Indra öffnet. Sie ist eine der sieben goldenen Vampire, die ihr besiegen müsst, um eure Aufgabe zu erfüllen. Aber Vorsicht! Solltet ihr das Grab öffnen, bevor ihr die Flasche mit dem Weihwasser aus den heiligen Quellen Jerusalems gefunden habt, endet für euch das Spiel und ihr müsst von vorne beginnen.



ALANT





BLUTWURZ





KNOBLAUCH



PERILLA





SCHÖLLKRAUT



TEUFELSKRALLE





WEIBDORN





YSOP

