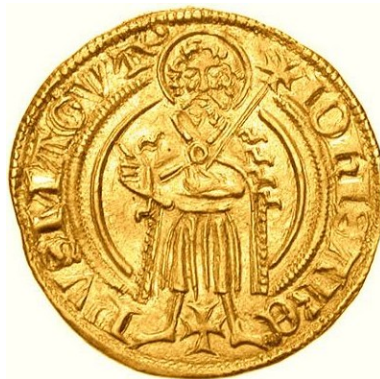




**Das siebte siegel -
auf der suche nach dem
schatz der tempelritter**



präsentiert von:

Zeitreisen im Seeland – Michael Gauger – Mullen 1 – CH-3233 Tschugg
Tel/Fax: +41(0)32 338 79 88 – Mobil: +41(0)77 414 05 17 – schreibgauger@gmx.net
www.zeitreisen-seeland.ch

Detail-Informationen zum Spiel "Das siebte Siegel – auf der Suche nach dem Schatz der Tempelritter"

Es erwartet Sie die Suche nach dem Tempelerschatz in Form eines spannenden Spiels. Hier will ich über das "Warum" und "Wie" des Spiels informieren, also soweit aufklären, dass Verwirrung geht und Klarheit entsteht.

WO UND WANN?

In und um Neuchâtel, an Samstagen. Spielbeginn ist um 10.30 Uhr, voraussichtliches Ende ca. 17-18.00 Uhr.

WORUM GEHT ES?

Um nichts weniger als den legendären **Tempelerschatz!** Ziel des Spiels ist, diesen zu finden.

Alle Mitspieler wollen diesen haben, aber aus verschiedenen Gründen, was natürlich ausreichend Konkurrenz, Misstrauen und Konflikte ermöglicht (gespielt!), und die Sache schlussendlich nicht so ganz einfach macht. Ich will ja niemanden unterfordern!

WAS GIBT ES ZU GEWINNEN? → ECHTES GOLD UND SILBER!

Für Gruppen: Gold und Silber im Wert von CHF 1000,- (1 Goldvreneli + mehrere 1-Unzen-Feinsilber-Münzen), Menge abhängig vom aktuellen Gold- und Silberpreis

Für Einzelteilnehmer: so viele 1-Unzen-Feinsilber-Münzen wie es Mitspieler/innen hat.

Zusätzlich eine Einheit „Flüssiges Gold“!

KOSTEN: CHF 2000,- Pauschalpreis für Gruppen (16-40 Personen)
CHF 50,- Spielbeitrag für Einzelteilnehmer

AUSGABEN WÄHREND DES SPIELS?

Ausreichend Bargeld mitführen(+/- CHF 30 für Getränke, für Essen mehr). Dieses Spiel braucht diverse Cafés und Beizli als „Treffpunkte“/„Posten“. Mehr dazu unter „Spielverlauf“.

MODALITÄTEN

Nachdem der definitive Spieltermin feststeht, bitte ich darum, den Pauschalbetrag/den Spielbeitrag schon bei definitiver Anmeldung auf meine Bankverbindung zu überweisen, damit ich davon den Schatz besorgen kann.

Sie erhalten selbstverständlich eine Bestätigung des Zahlungseingangs. Eventuelle Änderungen im Preis oder Schatzumfang auf Grund plötzlicher Preissprünge bei Gold und Silber bleiben zwar vorbehalten: in diesem Fall würde ich aber selbstverständlich im Vorfeld darüber informieren.

Bankverbindung: BEKB Ins, Konto-Nr. 42 4.086.521.47, Michael Gauger, Mullen 1, 3233 Tschugg

Für Gruppen: Die Schatzsuche ist speziell auf die angemeldete Gruppe zugeschnitten. Dazu benötige ich:

- Anzahl Männer und Frauen (Teilnahme ab 16 Jahren), Teilnehmerzahl 16-40 Personen
- darunter mindestens 5 Frauen und mindestens 5 Männer. Das ist wichtig für das zugrunde liegende „Beziehungsgeflecht“...
- mindestens 1 Monat Zeit zur individuellen Anpassung an die Teilnehmerzahl und für andere Vorbereitungen

Für Einzelteilnehmer: Sobald sich mindestens 16 Personen angemeldet haben, kann das Spiel stattfinden.

Zu diesem Zweck setze ich mich dann mit allen in Verbindung und nenne den Spieltermin und einen Ersatztermin zwei Wochen später. Der Spieltermin wird mindestens 1 Monat im Voraus bekanntgegeben, damit auch Ihr Terminkalender nicht aus allen Nähten platzt :-). Auch hier benötigen wir mindestens 5 Frauen und 5 Männer.

WAS FÜR EIN SPIEL IST DAS? BRAUCHE ICH VORKENNTNISSE?

Seit 1994 habe ich mit einem Freund diverse Kriminalspiele und Reality-Games entwickelt. Diese haben wir dann – teils mehrtägig – mit bis zu 50 Leuten gespielt. Alle Spiele fanden (wie auch diese Schatzsuche) in der heutigen Zeit statt (daher Reality-Game) und sind von Anfang an für „Jedermann“ konzipiert. Man braucht also keine Schauspiel- oder Geschichtskenntnisse, und muss auch nichts auswendig lernen. Die Spiele waren jeweils ein Riesenspass und Paranoia pur! Und seit 1996 kann nun auch der Tempelerschatz gejagt werden.

Unsere Schatzsuche ist die verkürzte Version (an einem Tag spielbar) dieses Spiels und der Stadt und Region Neuchâtel angepasst. Weitere Erklärungen unter „Spielverlauf“.

BEKOMME ICH EIN DOSSIER ODER ÄHNLICHES?

Ja, natürlich! Das ist sogar sehr wichtig, denn Sie brauchen ja Anhaltspunkte und Einstiegshilfen. Alle Mitspieler/innen erhalten ihr Dossier am Treffpunkt (siehe unten). Jedes Dossier enthält pro Person

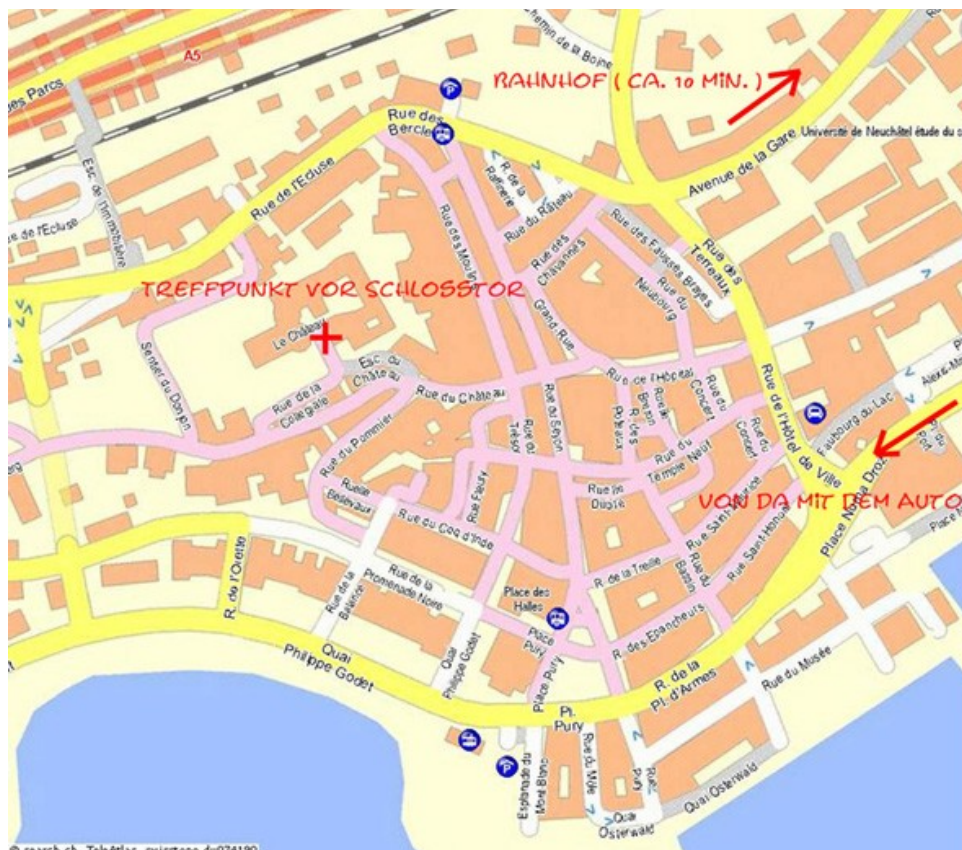
- Spielidentität mit Informationen (Agent, Journalist, Jesuit, „Siegelwächter“ und mehr)
- Spielregeln
- Spielzeitung mit wertvollen Hinweisen
- Fahrpläne Stadtverkehr Neuchâtel
- eventuell Waffen, Codes, alte Pergamente etc. (Spielgegenstände je nach Identität/„Mission“)

TREFFPUNKT/ ANREISE:

um 10.30 Uhr in Neuchâtel vor dem Schlosstor (Chateau de Neuchatel). Weg vom Parkplatz bis zum Treffpunkt ca. 15 Minuten zu Fuss (siehe Plan). Ich empfehle die Anreise mit dem ÖNV (Zug, Postautos etc.). Vom Bahnhof sind es ca. 20 Minuten zu Fuss bis zum Treffpunkt.

Parkhäuser und -plätze sind in Neuchâtel wie in jeder Stadt recht teuer.

Falls hohe Parkgebühren keine Rolle spielen: Autobahn Richtung Neuchâtel, Ausfahrt „Neuchâtel Maladière“, dann immer Richtung „Centre ville“. Auf linker Seite finden Sie dann bald das „Parking du Port“ (angeschrieben). Es ist im beiliegenden Plan rechts oben bei dem roten Pfeil. Ebenerdig zur Strasse oder vis-à-vis sollten auch Cars Platz haben. Cars haben auch beim Bahnhof Parking Platz. Die Anreise ist nicht im Preis inbegriffen.



SPIELVERLAUF:

Nach **Begrüßung und Verteilung der Dossiers um 10.30 Uhr** können bis 11.00 Uhr offene Fragen beantwortet werden. Dann zeige ich Ihnen die „Komturey“, die Spielzentrale (dort bin ich während des kompletten Spiels zu finden, für Fragen, Hilfe etc.). Sie haben dann, je nach Identität, bis mindestens 11.30 Uhr Zeit, sich in Dossier und Identität zu vertiefen. Das ist wichtig, um sich mit der neuen Identität/Mission gleich mal anzufreunden ;-). Jeder hat eine neue „Identität“, d.h. einen Charakter, den sie/er darstellt und den ich am Treffpunkt verteile (incl. Dossier mit allen Unterlagen etc.). Fast alle sind „Einzelspieler“, es gibt aber auch, abhängig von der Spielerzahl, Gruppen.

Dann (nach 11.00 Uhr) begeben sich ein/e jede/r zum nächsten im Dossier angegebenen Termin. Im Dossier findet jeder ein bis mehrere Termine mit anderen Spieler/innen. (Fast) jeder hat Informationen, die zum Schatz führen, daher sind Treffen mit anderen Spieler/innen unerlässlich.

Um den Schatz zu finden, muss, je nach Sachlage, kooperiert, intrigiert, konkurriert und ggf. auch mal getötet werden (nach Regeln!). Alleine kann der Schatz aber nicht gehoben werden!

WICHTIG: Sie können und sollen selbst neue Termine mit anderen Spieler/innen abmachen, sich frei verbünden, verschwören, was auch immer, das bleibt ganz Ihnen überlassen. Es gibt kein „Drehbuch“, nur ein Grundgefüge, aus dem sich dann alles entwickeln kann. Hier ist Raum für Initiative und Ideen. Die Schatzsuche lebt von der EIGENDYNAMIK und Offensive, die die Spieler/innen an den Tag legen... aber Achtung: **jede Form von Gewalt ist verboten!**

Denken Sie einfach an die natürlichen Interessen Ihres „Spiel-Ichs“, hören Sie fortan nur noch auf den Spielnamen, dann klappt das schon, keine Sorge! Es wird übrigens auch „Tote“ geben, das erhöht die Spannung. Und den Paranoia-Effekt. Wer töten darf und wie, steht dann in den Spielregeln.

Das Spiel und alle seine Aktionen finden NUR unter Mitspieler/innen statt, auch um etwaige Konflikte mit der „Aussenwelt“ zu vermeiden. Also bitte keine unbeteiligten Passanten entführen, als Geisel nehmen etc... Ausserdem sind nur bestimmte Beizli und Cafés zum Spiel zugelassen, diese finden Sie im Lageplan (im Dossier).

FÜR EINZELTEILNEHMER: Sie kennen sich alle vorher nicht. Daher werde ich mir erlauben, jeder/jedem am Anfang des Spiels eine Art Button oder Kleber aufs Revers zu heften, was Sie voreinander als Mitspieler ausweist („wer spielt mit“).

Eine allgemeine „Wir stellen uns vor“-Aktion am Anfang des Spiels will ich vermeiden, dazu ist die Zeit zu knapp. Das können wir hinterher ausgiebig nachholen. Es reicht zunächst, dass Sie sich alle mal gesehen haben.

Gehen Sie nach Erhalt der Dossiers einfach zum nächsten angegebenen Treffpunkt, alles weitere ergibt sich.

VERPFLEGUNG Besser nur Schnellimbisse o.ä., da für längere Mahlzeiten schlicht die Zeit fehlen wird/ das Spiel Sie zu sehr fordert. Es kann aber hinterher (ab 18 Uhr) in der „Komturey“ (der Spielzentrale) hervorragend und ausgiebig gegessen werden!

Verpflegung und Konsumationen sind von den Spielern selbst zu tragen. Ebenso eventuelle Fahrtkosten zum Schatzort (leicht mit dem Postauto zu erreichen, Fahrpläne im Dossier).

KLEIDUNG: Keine Verkleidung. Kommen Sie bitte „in Zivil“, so wie Sie sich sonst auch kleiden. Aber achten Sie auf dem aktuellen Wetter angepasste Kleidung und vor allem **FESTES, BEQUEMES SCHUHWERK!** Sie müssen viel gehen, und dies nicht nur in der Stadt...

Auf bald in Neuchâtel, ich freue mich auf Sie!

Michael Gauger



PS: DA VINCI CODE / SAKRILEG bringt in diesem Spiel nichts.

Bitte vergessen Sie alles „Geheimwissen“ aus diesen Büchern (wirklich „Geheimes“ steht niemals in Bestsellern). Unser Schatz hat eine eigene Geschichte und damit nichts zu tun.

PPS: Ähnlichkeiten der Spielpersonen mit echten Personen (lebenden oder toten) wären rein zufällig und nicht beabsichtigt. Im Spiel angeführte Organisationen (wie Geheimdienste, Jesuiten etc.) dienen lediglich einer spannenden, spielbaren Geschichte und sollen durch das Spiel keinesfalls in Verruf gebracht werden.