



A B E N T E U E R

Freundschaft

Das Game of Thrones Spiel

Mission & Aufgaben



Das Game of Thrones Spiel

Materialien-Checkliste

- 3 weiße Zettel + 1 beschrifteten Zettel (an eure Heldenanzahl anpassen!)
- Dieses PDF mit Mission und Aufgaben
- 200 Braavosi-Münzen
- 1 Schlauchboot, Luftmatratze oder Badesachen + Seesack
- 1 Bierflasche / Bionade Flasche etc.
- 6 PET-Flaschen
- Pro Person 2 kleine Bälle + 1 Stoffball
- Schaumstoffpfeile und Bogen
- 1 Kartenspiel mit 32 Karten (Skatspiel)
- Picknickdecke

Die Mission

Jon!

Zu lange währt schon der Kampf und wir brauchen dringend den fähigsten Herrscher der 7 Königreiche!

Ich habe mit den größten Häusern von Westeros einen geheimen Pakt geschlossen. Jedes verbliebene Haus schickt seinen Helden um mit dir die Mission zu meistern.

Zusammen mit den Auserwählten begibst du dich nun auf eine gefährliche Mission. Ihr müsst Aufgaben bestehen, Prüfungen meistern und könnt es nur zusammen schaffen. Vom Gelingen eurer Mission hängt das Schicksal von uns allen ab.

Der Winter naht! Sei gefasst auf Weiße Wanderer, die dir auflauern und die du bekämpfen musst.

Für mich bist du der größte Held und ich zweifle keinen Herzschlag lang, dass du der beste Herrscher für das Reich bist. Wenn jedoch einer der anderen Auserwählten das Spiel um den eisernen Thron gewinnt, so möge er regieren und du kannst zurück in deinen geliebten Norden!

Mit diesem Brief schicke ich einen Seesack mit wichtigen Gütern für die Mission. Verwahre sie gut!

Samwell Tarly



Aufgaben

1. Aufgabe: Wettlauf gegen die Zeit

Findet ein geeignetes Transportmittel, um trocken zu den Eiseninseln zu gelangen!
Sorgt auch für den notwendigen Proviant und nehmt den Seesack mit allen Missions-
Gegenständen mit!

Wer das Transportmittel zuerst findet und belädt oder sich zuerst entschließt zu
schwimmen / zu waten mit komplett gepackten Seesack bekommt 5 Braavosi-
Münzen (Spielmarken), der Zweite 2 Braavosi-Münzen und alle anderen keine.

2. Aufgabe: Wettkampf um das Elixier

Reist auf die Eiseninseln und stimmt den Priester Aeron Damphair gnädig, indem
mindestens ein Held den Hallen des *Drowned God* einen Besuch abstattet! Steht ihm
aus seinen heiligen Hallen das Elixier des *Drowned God*!

- Dafür werft ihr eine Flasche Bier bzw. eines Getränks eurer Wahl ins Wasser.

Derjenige, der das Elixier zuerst erbeutet, bekommt 5 Braavosi-Münzen.

3. Aufgabe: Wissen ist Macht!

Wie heißen die Flüsse, die den Trident, den großen Strom der Flusslande bilden?

Für die richtige Zahl und jeden richtigen Flussnamen bekommt der wissende Held eine Braavosi-Münze.

4. Aufgabe: Besiegt die Weißen Wanderer!

Der Winter naht! Es nähern sich 4 Weiße Wanderer. Nehmt das verzauberte Drachenglas / Obsidian aus eurem Beutel, um sie zu besiegen. Ihr könnt die Weiße Wanderer nur gemeinsam vertreiben!

- Stellt 4 PET-Flaschen als Weiße Wanderer im Abstand von ca. 5 m auf. Nun werft ihr abwechselnd mit den Hackysacks auf die Weißen Wanderer. Jede Runde kommen die Weißen Wanderer 0,5m näher!

Der Held, der am meisten Weiße Wanderer tötet, bekommt 3 Braavosi-Münzen, der mit den zweitmeisten Treffern 2 Braavosi-Münzen und das Schlusslicht 1 Braavosi-Münze. Schafft es ein Held, alle 4 Weißen Wanderer im Alleingang zu besiegen, bekommt er 5 Braavosi-Münzen.

5. Aufgabe: Die Häuser der 7 Königslande

Findet eine trockene Stelle und besinnt euch, Helden! Strömt aus und sucht Materialien, mit denen ihr das Wappen eures Hauses nach bestem Vermögen legt! Wie lautet das Motto eures Hauses?

Für jedes erkennbare Wappen bekommt der Held 2 Braavosi-Münzen. Jedes eigene Motto, das der Held weiß, wird ebenfalls mit 2 Münzen belohnt.

6. Aufgabe: Wissen ist Macht!

Die Nachtwache bewacht die Mauer schon seit Jahrtausenden und errichtete mächtige Festungen. Wie viele Burgen hat sie gebaut, wie viele waren maximal besetzt und wie heißen sie?

Für die richtige Anzahl Burgen und die richtige Zahl besetzter Burgen und jede namentlich richtig genannte Burg bekommt der Held eine Braavosi-Münze.

7. Aufgabe: Der Hinterhalt und die Entscheidung

Ihr seid müde nach den schweren Prüfungen und überseht einen Hinterhalt der Weißen Wanderer. In letzter Sekunde rettet euch Jon Snow das Leben. Es kommt zum Streit. Jon Snow fordert, zu prüfen, ob einer von euch zu schwach ist und seinem Schicksal überlassen werden muss. Schließlich willigt er ein, gegen jeden 3 Runden zu kämpfen, damit alle Helden ihre Kraft beweisen können.

- Jeder Held spielt gegen Jon Snow 3 Runden Schwert, Drachenei, Pergament – hierzulande bekannt unter dem Namen Schere, Stein, Papier. Gewinnt er, bekommt er 2 Braavosi-Münzen. Verliert er, muss er eine Münze abgeben. Am

Schluss spielt Jon Snow gegen den besten Helden – für ihn gelten die gleichen Regeln.

8. Aufgabe: Der Winter naht!

Immer mehr Weiße Wanderer ziehen durch die 7 Königslande. Zusammen mit Jon Snow stehen die Helden vor einer epischen Schlacht. Schickt mit der Geheimwaffe im Wettkampf Weiße Wanderer in den Winterschlaf! Jeder Held hat 5 Versuche!

- Sucht euch eine Stelle mit mehreren Bäumen mit nackten Stämmen. Zieht eine Linie auf den Boden und schießt mit Pfeil und Bogen von dort aus auf zuvor abgesprochene Weiße Wanderer alias Bäume.

Für jeden getroffenen Weißen Wanderer bekommt der Schütze eine Münze. Der Held, der die meisten Weißen Wanderer trifft, bekommt zusätzlich 3 Münzen.

9. Aufgabe: Wer ist der beste Herrscher?

Ein guter Regent ist stark, geduldig, geschickt und klug. Welcher Held ist am besten geeignet, den Eisernen Thron zu besteigen? Beweist euer Geschick und Talent und sammelt kostbare Ruhmespunkte!

- Sucht euch eine geeignete Astgabelung, eine Mauer oder ein anderes Hindernis und werft einen Hackysack darauf. Spielt nun reihum mit je 2 Bällen Crossboccia (Regeln siehe [Artikel](http://www.abenteuerfreundschaft.de) auf www.abenteuerfreundschaft.de) und versucht die eigenen Bälle so nah wie möglich an den ersten Markierungsball zu werfen.

Der Werfer des am nächsten liegenden Balls bekommt 5 Braavosi-Münzen. Für jeden Ball, der auch auf dem Hindernis liegt, gibt es weitere 3 Münzen.

10. Aufgabe: Finale

Ihr habt das Finale erreicht! Jeder sammelt 3 Zapfen / Eicheln oder Blätter und meldet sich zum Game of Cards. Kämpft nun die letzte Schlacht um den Eisernen Thron und spielt um euer Überleben!

- Spielt das Spiel Schwimmen (auch Schnauz). Bei diesem schnellen, einfachen Kartenspiel hat jeder am Anfang 3 Leben (Zapfen/Eicheln), bis am Ende nur noch 1 Überlebender übrig bleibt. Die Regeln findest du bei www.abenteuerfreundschaft.de!

Der Überlebende bekommt 5 Braavosi-Münzen.

Wer ist der nächste Herrscher?

Infos zur Auswertung der Mission und die Lösungen der Wissensaufgaben findet ihr hier im zweiten PDF.

Einfach eine gute Freizeit-Idee finden!

Entdecke Ideen rund um die Themen Freizeit und Geschenke für Freunde, Paare und Familien auf dem Ideenportal Abenteuer Freundschaft.