

NERF / Zuru

Game Modes / Spiel Modi

ANLEITUNG

Info: In Zusammenarbeit mit [Blaster-Time.eu](https://blaster-time.eu) bringen wir euch dieses Bundle, um eine Menge Spaß mit eurer Jugendgruppe zu haben! Das Bundle enthält 6 X-Shot Chaos Meteor Ball Blaster, Augenschutz und zusätzliche Bälle. Zuru X-Shot ist eine bewährte, günstige NERF Alternative. Auf [Blaster-Time.eu](https://blaster-time.eu) könnt ihr alle gängigen Blaster, als auch andere Sport- und Freizeitgeräte für eure Jugendarbeit kaufen.

Perfekt für Jugendgruppen: Das Bundle wird mit 6 Blastern, Augenschutz und 100 Bällen geliefert. Durchsichtiger Augenschutz, perfekt für Indoor-Spiele auch bei gedimmtem Licht. Zusätzliche Bälle garantieren optimalen Spielfluss ohne lange Pausen. Mechanische Blaster benötigen keine Batterien und sind sofort einsatzbereit. Einfach auf jede Gruppengröße anpassbar. Das geringe Packmaß und Gewicht eignen sich bestens für die Lagerung und den Transport auf Camps.

Probier-Version: Zusätzliches 2-Spieler-Paket auch als Probier-Version erhältlich.

Einkaufsliste: Blaster kannst du [hier](#) im Bundle bestellen. Bei unserem Partner ist sie in der Regel günstiger, ungedrosselt, und beinhaltet in den größeren Paketen gratis Extras wie Bälle: <https://mrjugendarbeit.com/blaster-time/>

- Alternativ kannst du die »Zuru X-Shot Chaos Meteor« auf Amazon bestellen: <https://geni.us/xshot>
- Alternativ kannst du die »NERF Rival Kronos« auf Amazon bestellen: <https://geni.us/kronos>

NERF / Zuru

Game Modes / Spiel Modi

ANLEITUNG

»Fortnite«

Eingesendet von Elias Bora, Straubing. In diesem Video kannst du unsere Variante von Fortnite sehen: https://www.youtube.com/watch?v=1C_S1Ldl25c

Im Battle Royale Modus spielt jeder gegen jeden. Ein großes Spielfeld wie eine Sporthalle mit aufgestellten Geräten oder ein größeres Gelände ist bestens für diesen Modus geeignet.

Vorbereitung: Vor dem Spiel werden die Blaster, Westen (Objekt für Extra-Leben), Schaumstoff Schwerter/Poolnudeln und Mauer-Bauteile von den Spielleitern versteckt. Die besseren Gegenstände sind in der Mitte des Spielfeldes versteckt.

Durchführung: Spieler rennen gleichzeitig aufs Spielfeld. Wird man getroffen ist man »downed« und darf nur noch langsam auf allen vieren weiter kriechen. Mit extra-Leben oder durch 10-Sekundige Berührung eines Partners bei der laut mitgezählt werden muss, kann man wiederbelebt werden. Das Extra Leben kann nur einmal im Spiel verwendet werden und verliert danach seine Wirkung. Ist man länger als 2 Minuten »down« scheidet man automatisch aus dem Spiel aus.

Der Sturm wird 2 Minuten vorher angekündigt. Das Auge des Sturms besteht aus einem grossen Mitarbeiterkreis (mit Seil oder Absperrband) der immer kleiner wird. Spieler die es innerhalb von 10 Sekunden nicht ins Auge des Sturms geschafft haben, scheiden aus. Im Sturm sind nur kleine Schritte möglich. Wenn man bereits einmal »downed« war und dann wieder getroffen wurde, scheidet man komplett aus dem Spiel aus.

Team-Alternative: Alternativ kann Fortnite auch in Teams gespielt werden.

»VIP«

Teile die Gruppe in zwei Teams ein. Jedes Team bestimmt eine Person als »VIP«. Dieser Spieler darf keinen Blaster haben, um sich zu verteidigen. Ziel eines jeden Teams ist es, seinen VIP zu schützen und den VIP des anderen Teams zu eliminieren.

»Tower Defense«

Eingesendet von Alexander Otto, Jugendgruppe vom Jugendhaus P23 / Ev. Kirchengemeinde Vluyn.

Eine coole Variante die auch Jugendlichen bei uns Spaß macht, die eigentlich nicht gerne Sport machen. Zwei (oder mehr) Teams spielen gegeneinander. Jedes Team startet auf seiner Grundlinie. Diese ist jeweils am hintersten Rand des Spielfeldes. Ein paar Meter davor sind die eigenen Türme. Diese gilt es zu verteidigen und die Türme der anderen zu zerstören, bevor die eigenen gefallen sind. Wir spielen mit ca 5 Türmen pro Team. Diese müssen - je nach Feldgröße - einen Abstand zueinander haben. Ein Turm kann beispielsweise ein Hütchen mit einem (Tischtennis-) Ball auf der Spitze sein. Wurde ein Spieler getroffen, muss er auf der Grundlinie 5 Sekunden warten, bevor er weiterspielen darf.

»Menschen gegen Zombies« (Infected/Virus)

In diesem Spiel fängt jeder mit Ausnahme einer Person als Mensch an. Diese eine Person startet als Alpha-Zombie. Das Ziel des Spiels ist es, der letzte überlebende Mensch zu sein. Zombies laufen ohne Waffen und mit ausgestreckten Armen herum. Zombies dürfen nicht rennen. Menschen dürfen rennen und können einen Zombie vorübergehend stoppen, indem sie auf ihn schießen. Wenn ein Zombie »getaggt« wird, muss er 10 Sekunden lang sitzen. Für den Fall, dass ein Zombie einen Menschen berührt, muss der Mensch seine Waffe sofort fallen lassen, da er jetzt ein Zombie ist.

»Team Death Match« (TDM)

Teilen beliebig viele Teams ein und lege eine Start-Basis für die jeweiligen Teams fest. Das Ziel des Spiels ist, am Ende (bei Ablauf der Zeit) die letzte überlebende Mannschaft, bzw. die Mannschaft mit den meisten überlebenden Spielern zu sein. Wenn du das Spiel verlängern möchtest, können Spieler mit Extra-Leben starten. Wenn du mit Extra-Leben spielst, sollten Spieler immer an einen zentralen Ort gehen, bevor sie wieder in das Spiel einsteigen. Stelle sicher, dass sie für den Wiedereinstieg Objekte wie Extra-T-Shirts, Armbänder oder Bänder abgeben.

»Verräter« (Snitches/Traitors)

Dieses Spiel beginnt damit, dass jeder im selben Team zu sein scheint. Zu Beginn des Spiels wurde jedem Spieler entweder "Spieler" oder "Verräter" gesagt. Um den Leuten zu sagen, wer sie sind, kannst du Karten mit einem »S« oder »V« auf der Karte austeilen. Ideal wäre die Hälfte der Spieler zu Verrätern zu machen. Niemand weiß, wer die Verräter sind, wie viele es sind oder wann sie sich zum Angriff entschließen. Zu Beginn des Spiels verhalten sich alle Spieler normal. Die Verräter (die die anderen Verräter nicht kennen) entscheiden nun, wie sie ihre Gegner ausschalten. Ein Gebäude mit vielen Räumen eignet sich bestens für diesen Modus. Sobald ein Verräter feststellt, wer die anderen Verräter sind (nachdem sie angefangen haben anzugreifen), können anfangen zusammenzuarbeiten. Verräter können angreifen, wann immer sie wollen, aber es ist oft ratsam, zu warten, bis sie sich in einem Bereich mit wenig anderen Spielern befinden, damit niemand bemerkt, dass ein Spieler ausgeschaltet wurde. Wenn ein Spieler oder Verräter erschossen wird, muss er das Spiel verlassen. Spieler und Verräter können auch von ihrem eigenen Team eliminiert werden. In diesem Spiel geht es darum, einen schlaunen Weg zu finden, wie und wann man angreift. Das Gewinnerteam wird durch die Person bestimmt, die am Ende noch übrig ist. Ein Spielleiter kann nachverfolgen, wie viele Verräter oder Spieler bereits eliminiert wurden.

»Capture the Flag«

Herkömmliches Capture the Flag funktioniert normalerweise nicht gut in einem NERF-War. Mit dieser Abwandlung sollte es viel mehr Spaß machen. Teile die Gruppe in zwei Teams auf: Ein Team greift an, während das andere verteidigt. Das angreifende Team hat unbegrenzt Leben. Wird jemand vom Angreiferteam getroffen, muss er zurück in seine Startbasis und kann wieder einsteigen. In der Verteidiger-Mannschaft hat jeder jeweils nur ein Leben. Das angreifende Team gewinnt, wenn es die Flagge erobert und in seine Basis zurückbringt. Das Verteidiger-Team gewinnt, indem es die Flagge 15 Minuten lang erfolgreich verteidigt.

»Impossible Shot«

Der »Unmögliche Schuss« ist ein schneller Wettbewerb für beliebig viele Teilnehmer. Es ist ein Einzelwettbewerb, für den du nur einen Blaster und ein Ziel benötigst. Ziel ist es, ein schwer zu treffendes Ziel zu treffen. Je schwieriger, desto besser der Preis den man gewinnen kann. Nachdem du jeden Teilnehmer auf das Ziel hast schießen lassen, erhöhe den Preis nach jedem fehlgeschlagenen Versuch um das Spiel interessanter zu gestalten.

Fragen?

Andy Fronius

andy@mrjugendarbeit.com

mrjugendarbeit.com