

# » Raubzug der Ritter «

## Steckbrief

- Gruppengröße** : ab 12 Personen (4 - 5 Mitarbeiter)
- Altersgruppe** : ab 9 Jahre
- Material** :
  - 4 Spielkartensätze durch 4 verschiedene Farben gekennzeichnet
  - Stifte und Papier für die Stationen
  - Markierungsbänder zur Markierung des Spielfeldes und der Gruppenlager
- Kurzbeschreibung** : Geländespiel mit Strategieanteil



## Spielidee

### Geschichte

In einem Landstrich haben sich vier Ritterorden dicht beieinander niedergelassen und jeweils eine Burg gebaut. Lange Zeit lebten sie in Frieden miteinander, auch waren sie gegen Überfälle anderer Ritter geschützt, da sich niemand traute, einen Feind zu haben, aus Furcht, die anderen drei könnten sich auch gegen den Eindringling stellen. So kam es dann, dass die Ritter einer dieser vier Burgen vor lauter Langeweile begannen, die anderen zu bekämpfen. Die anderen zwei Orden stiegen auf Seiten des Angegriffenen in den Kampf ein. Doch merkten diese schnell, dass die Situation günstig war, auch gegen die Verbündeten vorzugehen, da die Burgen nur unzureichend geschützt waren. So geschah es, dass plötzlich jeder gegen jeden kämpfte. Als bald wurden die vier Burgen jedoch von fremden, wild plündernden Rittern angegriffen, die diese Situation ausnutzten. Durch diesen Umstand wurde die Eintracht schnell wieder hergestellt, um gemeinsam den neuen Feind zu bekämpfen. Nachdem dieser vertrieben war, merkten sie alle, dass einer ohne den anderen kaum eine Chance hatte. Deshalb beschlossen sie, sich jedes Jahr einmal zu einem Spiel zu treffen, um dieses Ereignisses zu gedenken. Dieses Spiel ist unter dem Namen „Raubzug der Ritter“ in die Geschichte eingegangen.

## Spielregeln

### Ort

» **Raubzug der Ritter** « kann sowohl im **Gelände** als auch im **Dorf** oder in der **Stadt** gespielt werden.



### Vorbereitung

- Ein ausreichend großes Territorium, in dem das Spiel stattfindet, wird abgesteckt.
- Es wird für jede Gruppe ein Lager mit Bändern o. ä. markiert.
- 4 Gruppen werden gebildet, denen jeweils ein Mitarbeiter zugeteilt wird.
- Die Spieldauer wird festgelegt.

## Ablauf

- Die Gruppen begeben sich mit dem entsprechenden Mitarbeiter zu ihrem jeweiligen Lager.
- Die Mitarbeiter geben zu Beginn jedem Spieler ihrer Gruppe eine Spielkarte aus.
- Auf ein Kommando hin wird das Spiel gestartet.
- Die Spieler versuchen nun, möglichst viele Spielkarten der anderen Gruppen zu erbeuten, um diese dann bei ihrem Mitarbeiter abzugeben. Der Mitarbeiter zählt die erbeuteten Karten mit.
- Ein weiterer Mitarbeiter geht im Gebiet umher und sammelt die erbeuteten Karten ein, damit sie an die jeweiligen Gruppen zurück- und erneut ausgegeben werden können.
- Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Karten erbeutet hat.

## Das Spiel

- Wird ein Spieler von einem anderen angeschlagen, muss dieser stehen bleiben. Die beiden Spieler nennen nun die Zahl, die links oben auf ihrer Spielkarte steht. Sind die Zahlen identisch, trennen sich beide wieder - es geschieht nichts. Ansonsten sucht sich derjenige mit dem höheren Wert einen der vier Bereiche (Macht, Ansehen, Geschick, Fleiß) aus und nennt diesen. Der Spieler mit dem höheren Wert erhält die Karte des anderen. Sind die Werte gleich, muss ein anderer Bereich gewählt werden.
- Hat man seine Karte verloren, muss man unverzüglich zu seinem Lager zurückkehren und eine neue Karte holen.
- Hat ein Spieler seine Karte verloren, und kehrt nicht sofort ins Lager zurück, wird er mit 10 Minuten Pause bestraft.
- Als Alternative zum Abgeben der Spielkarte kann sich der Unterlegene gefangen nehmen lassen und muss dann ohne Widerstand ins gegnerische Lager mitgehen. Dabei wird die Spielkarte nicht abgegeben.
- Ein gefangener Spieler kann durch Anschlagen von einem Mitspieler aus dem gegnerischen Lager befreit werden (nur sinnvoll bei einer guten Karte, da nicht nur die eigene bekannt, sondern auch die eines anderen gefährdet wird). Dazu sollte ein Spieler je Gruppe bestimmt werden, der hin und wieder nachsieht, ob gefangene Mitspieler in den Burgen der anderen Gruppen sind - ansonsten werden diese schnell im Spielverlauf „vergessen“ und können nicht mehr mitspielen...



<p><b>1 Geistlichkeit</b></p> <p><b>Papst</b></p> <p>Der Papst ist der Bischof von Rom und das geistliche Oberhaupt der römisch-katholischen Kirche. Er wird von den Kardinälen auf Lebenszeit gewählt.</p> <p><b>Macht</b> ..... 91  <b>Ansehen</b> ..... 99  <b>Geschick</b> ..... 5  <b>Fleiß</b> ..... 5</p>	<p><b>6 Geistlichkeit</b></p> <p><b>Kardinal</b></p> <p>Der Kardinal ist der höchste kirchliche Würdenträger nach dem Papst und dessen engster Berater. Alle Kardinäle zusammen wählen den Papst.</p> <p><b>Macht</b> ..... 89  <b>Ansehen</b> ..... 84  <b>Geschick</b> ..... 18  <b>Fleiß</b> ..... 9</p>	<p><b>35 Geistlichkeit</b></p> <p><b>Bischof</b></p> <p>Der Bischof ist der geistliche und weltliche Verwalter eines Bistums oder einer Diözese. Alle fünf Jahre muss er dem Papst über seine Arbeit berichten.</p> <p><b>Macht</b> ..... 60  <b>Ansehen</b> ..... 69  <b>Geschick</b> ..... 38  <b>Fleiß</b> ..... 33</p>
<p><b>46 Geistlichkeit</b></p> <p><b>Priester</b></p> <p>Der Priester ist das geistliche Oberhaupt einer Kirche. Er leitet und lehrt seine Kirchenmitglieder. Durch die Priesterweihe wird er in sein Amt eingeführt.</p> <p><b>Macht</b> ..... 42  <b>Ansehen</b> ..... 56  <b>Geschick</b> ..... 53  <b>Fleiß</b> ..... 49</p>	<p><b>31 Geistlichkeit</b></p> <p><b>Mönch</b></p> <p>Mönche haben ihr ganzes Leben Gott geweiht. Deshalb verzichten sie auf allen Besitz. Sie leben in Klöstern, wo sie in den verschiedensten Berufen arbeiten.</p> <p><b>Macht</b> ..... 24  <b>Ansehen</b> ..... 42  <b>Geschick</b> ..... 59  <b>Fleiß</b> ..... 75</p>	<p><b>27 Gerichtsbarkeit</b></p> <p><b>Richter</b></p> <p>Der Richter sorgt für die Einhaltung der Gesetze. Im Gericht hat er sich an das Gesetz zu halten und darf nicht auf den Rang und das Ansehen einer Person achten.</p> <p><b>Macht</b> ..... 60  <b>Ansehen</b> ..... 81  <b>Geschick</b> ..... 20  <b>Fleiß</b> ..... 39</p>
<p><b>45 Gerichtsbarkeit</b></p> <p><b>Schöffe</b></p> <p>Bei bestimmten Verbrechen bekommt der Richter Unterstützung durch Schöffen. Die sollen dem Richter helfen ein gerechtes Urteil über den Angeklagten zu fällen.</p> <p><b>Macht</b> ..... 45  <b>Ansehen</b> ..... 50  <b>Geschick</b> ..... 46  <b>Fleiß</b> ..... 59</p>	<p><b>36 Gerichtsbarkeit</b></p> <p><b>Ankläger</b></p> <p>Der Ankläger berichtet dem Richter und den Zuhörern, welche Gesetze der Angeklagte übertreten hat und welche Strafe er dafür bekommen soll.</p> <p><b>Macht</b> ..... 44  <b>Ansehen</b> ..... 41  <b>Geschick</b> ..... 40  <b>Fleiß</b> ..... 75</p>	<p><b>21 Gerichtsbarkeit</b></p> <p><b>Henker</b></p> <p>Der Beruf des Henkers ist nicht besonders angesehen. Er vollstreckt die Urteile des Gerichtes. Die Strafen waren meistens sehr grausam.</p> <p><b>Macht</b> ..... 29  <b>Ansehen</b> ..... 22  <b>Geschick</b> ..... 73  <b>Fleiß</b> ..... 76</p>

<p><b>14</b>    <b>Gerichtsbarkeit</b></p> <p><b>Raubritter</b></p> <p>Viele Ritter können von ihrem Land nicht leben oder sind durch Kriege und Fehden verarmt. Um dennoch reich zu leben, werden sie zu Raubrittern, die andere überfallen.</p> <p><b>Macht</b> ..... 16  <b>Ansehen</b> ..... 20  <b>Geschick</b> ..... 87  <b>Fleiß</b> ..... 77</p>	<p><b>9</b>    <b>Gerichtsbarkeit</b></p> <p><b>Dieb</b></p> <p>Viele Menschen sind arm. Deshalb versuchen manche durch Diebstahl an Geld zu kommen um reich zu werden oder sich das Nötigste zu kaufen, was sie zum Leben brauchen.</p> <p><b>Macht</b> ..... 14  <b>Ansehen</b> ..... 17  <b>Geschick</b> ..... 87  <b>Fleiß</b> ..... 82</p>	<p><b>20</b>    <b>fahrendes Volk</b></p> <p><b>Pilger</b></p> <p>Fromme Menschen, die versuchen durch eine Pilgerfahrt zu einer »heiligen Stätte« die Vergebung ihrer Sünden oder Heilung von einer Krankheit zu bekommen.</p> <p><b>Macht</b> ..... 13  <b>Ansehen</b> ..... 37  <b>Geschick</b> ..... 74  <b>Fleiß</b> ..... 76</p>
<p><b>22</b>    <b>fahrendes Volk</b></p> <p><b>Minnesänger</b></p> <p>Der Minnesänger ist ein Dichter, Komponist und Sänger, der durch das Land reist und versucht mit seinem Gesang Geld zu verdienen. Er war der Verbreiter von allerlei Neuigkeiten.</p> <p><b>Macht</b> ..... 12  <b>Ansehen</b> ..... 41  <b>Geschick</b> ..... 66  <b>Fleiß</b> ..... 81</p>	<p><b>26</b>    <b>fahrendes Volk</b></p> <p><b>Kaufmann</b></p> <p>Die Krämer sind reisende Kaufleute, die in Städten, Dörfern und auf Burgen für kurze Zeit ihre Marktstände aufbauten, um dort ihre Waren zu verkaufen und dann weiter reisen.</p> <p><b>Macht</b> ..... 29  <b>Ansehen</b> ..... 31  <b>Geschick</b> ..... 49  <b>Fleiß</b> ..... 91</p>	<p><b>19</b>    <b>fahrendes Volk</b></p> <p><b>Schausteller</b></p> <p>Die Schausteller sind oftmals Familienunternehmen, die von Ort zu Ort reisen und dort mit ihren Theaterstücken die Bevölkerung unterhalten.</p> <p><b>Macht</b> ..... 16  <b>Ansehen</b> ..... 33  <b>Geschick</b> ..... 76  <b>Fleiß</b> ..... 75</p>
<p><b>10</b>    <b>fahrendes Volk</b></p> <p><b>Gauckler</b></p> <p>Die Gauckler führen die verschiedensten Kunststücke, artistische und musikalische Darbietungen auf Festen, Turnieren und Märkten vor.</p> <p><b>Macht</b> ..... 12  <b>Ansehen</b> ..... 19  <b>Geschick</b> ..... 80  <b>Fleiß</b> ..... 89</p>	<p><b>3</b>    <b>fahrendes Volk</b></p> <p><b>Bettler</b></p> <p>Menschen, die keinen Beruf ausüben können, weil sie krank, behindert oder verarmt sind, müssen betteln gehen. Da niemand sie mag, werden sie immer wieder verjagt.</p> <p><b>Macht</b> ..... 8  <b>Ansehen</b> ..... 6  <b>Geschick</b> ..... 88  <b>Fleiß</b> ..... 98</p>	<p><b>16</b>    <b>Geistlichkeit</b></p> <p><b>Bettelmönch</b></p> <p>Ein Bettelmönch ist ein geweihter Priester oder ein frommer Mann, der lehrend und betend durch das Land zieht und von dem lebt, was die Leute ihm geben..</p> <p><b>Macht</b> ..... 12  <b>Ansehen</b> ..... 26  <b>Geschick</b> ..... 80  <b>Fleiß</b> ..... 82</p>

<p><b>4</b> <b>Adel</b></p> <p><b>Kaiser</b></p> <p>Der Kaiser ist der höchste weltliche Herrscher über dem König. Kaiser kann nur ein König werden, der durch den Papst gesalbt oder gekrönt wird.</p> <p><b>Macht</b> ..... 91 <b>Ansehen</b> ..... 94 <b>Geschick</b> ..... 12 <b>Fleiß</b> ..... 3</p>	<p><b>2</b> <b>Adel</b></p> <p><b>König</b></p> <p>Der König ist der höchste weltliche Herrscher nach dem Kaiser. Er ist der Herrscher über ein Land und wird von den Kurfürsten gewählt.</p> <p><b>Macht</b> ..... 94 <b>Ansehen</b> ..... 94 <b>Geschick</b> ..... 6 <b>Fleiß</b> ..... 6</p>	<p><b>13</b> <b>Adel</b></p> <p><b>Herzog</b></p> <p>Der Herzog ist ein vom König mit der Verwaltung einer Provinz beauftragter Beamter. Ursprünglich war der Herzog nur der Heerführer des Königs.</p> <p><b>Macht</b> ..... 77 <b>Ansehen</b> ..... 88 <b>Geschick</b> ..... 18 <b>Fleiß</b> ..... 17</p>
<p><b>29</b> <b>Adel</b></p> <p><b>Fürst</b></p> <p>Die Fürsten sind regionale Herrscher über Gebiete, die sie vom Kaiser oder König als Leihgabe (Lehen) erhalten haben. Die Kurfürsten wählten den König.</p> <p><b>Macht</b> ..... 73 <b>Ansehen</b> ..... 65 <b>Geschick</b> ..... 35 <b>Fleiß</b> ..... 27</p>	<p><b>39</b> <b>Adel</b></p> <p><b>Graf</b></p> <p>Der Graf ist ein Beamter des Königs und sein Stellvertreter in Sachbereichen. Daher kommen Titel wie Burggraf, Salzgraf, Holzgraf, Deichgraf, Waldgraf, usw.</p> <p><b>Macht</b> ..... 58 <b>Ansehen</b> ..... 61 <b>Geschick</b> ..... 52 <b>Fleiß</b> ..... 29</p>	<p><b>47</b> <b>Adel</b></p> <p><b>Freiherr</b></p> <p>Der Freiherr gehört zum niederen Adel. Meistens ist er ein freier Gutsbesitzer, dessen Gut schon seit langem im Besitz seiner Familie ist.</p> <p><b>Macht</b> ..... 47 <b>Ansehen</b> ..... 51 <b>Geschick</b> ..... 56 <b>Fleiß</b> ..... 46</p>
<p><b>37</b> <b>Bauernstand</b></p> <p><b>Gutsherr</b></p> <p>Der Gutsherr ist ein Besitzer eines großen Bauernhofes. Manchmal kommt es vor, dass diese Bauern reicher sind als die Ritter in ihrer Nachbarschaft.</p> <p><b>Macht</b> ..... 56 <b>Ansehen</b> ..... 69 <b>Geschick</b> ..... 41 <b>Fleiß</b> ..... 34</p>	<p><b>48</b> <b>Bauernstand</b></p> <p><b>Freier Bauer</b></p> <p>Ein freier Bauer hat keinen Grundherrn. Sein Land und Besitz gehören ihm. Dafür muss er seine Familie und seinen Besitz selber verteidigen.</p> <p><b>Macht</b> ..... 46 <b>Ansehen</b> ..... 53 <b>Geschick</b> ..... 54 <b>Fleiß</b> ..... 47</p>	<p><b>30</b> <b>Bauernstand</b></p> <p><b>Grundherr</b></p> <p>Der Grundherr ist meistens ein Adelige, der sein Land an Bauern verleiht (Lehen). Dafür müssen diese ihm regelmäßig Abgaben und Dienste leisten.</p> <p><b>Macht</b> ..... 62 <b>Ansehen</b> ..... 36 <b>Geschick</b> ..... 28 <b>Fleiß</b> ..... 74</p>

<p><b>18 Bauernstand</b></p> <p><b>Höriger Bauer</b></p> <p>Die Bauern und ihr Besitz gehören zur Herrschaft des Grundherrn und müssen ihm Frondienste leisten. Dafür gewährt er ihnen Land und Schutz.</p> <p><b>Macht</b> ..... 21  <b>Ansehen</b> ..... 25  <b>Geschick</b> ..... 84  <b>Fleiß</b> ..... 70</p>	<p><b>8 Bauernstand</b></p> <p><b>Knecht/Magd</b></p> <p>Die Knechte und Mägde leben bei ihren Herren. Für ihre Arbeit erhalten sie meist nur Unterkunft und Verpflegung. Zum Heiraten benötigen sie die Erlaubnis ihres Herrn.</p> <p><b>Macht</b> ..... 14  <b>Ansehen</b> ..... 17  <b>Geschick</b> ..... 77  <b>Fleiß</b> ..... 92</p>	<p><b>5 Bauernstand</b></p> <p><b>Leibeigene</b></p> <p>Die Leibeigenen haben keinen eigenen Besitz und gehören mit allem was sie haben ihrem Gutsherrn. Sie arbeiten dort, wo es ihr Grundherr befiehlt.</p> <p><b>Macht</b> ..... 13  <b>Ansehen</b> ..... 13  <b>Geschick</b> ..... 92  <b>Fleiß</b> ..... 82</p>
<p><b>40 Ritter</b></p> <p><b>Ritter</b></p> <p>Ein Ritter ist ein adeliger Krieger zu Pferd. Er selbst hat das Kriegshandwerk bei einem anderen Ritter gelernt und darf andere (adelige Söhne) darin ausbilden.</p> <p><b>Macht</b> ..... 64  <b>Ansehen</b> ..... 56  <b>Geschick</b> ..... 41  <b>Fleiß</b> ..... 39</p>	<p><b>44 Ritter</b></p> <p><b>Schildknappe</b></p> <p>Der Schildknappe ist der älteste und erfahrendste Knappe. Er ist der ständige Begleiter des Ritters und darf den anderen Knappen Befehle erteilen.</p> <p><b>Macht</b> ..... 37  <b>Ansehen</b> ..... 49  <b>Geschick</b> ..... 50  <b>Fleiß</b> ..... 64</p>	<p><b>34 Ritter</b></p> <p><b>Knappe</b></p> <p>Ein Knappe ist ein adeliger Junge, der das Kriegshandwerk erlernt. Mitunter muss er sogar mit in den Krieg ziehen. Seine einzige Waffe ist dann eine Keule.</p> <p><b>Macht</b> ..... 30  <b>Ansehen</b> ..... 40  <b>Geschick</b> ..... 56  <b>Fleiß</b> ..... 64</p>
<p><b>24 Ritter</b></p> <p><b>Reisig</b></p> <p>Reisige sind berittene Krieger, die ähnlich ausgerüstet sind wie die Ritter. Aber da sie keine Adligen sind, können sie niemals Ritter werden.</p> <p><b>Macht</b> ..... 22  <b>Ansehen</b> ..... 33  <b>Geschick</b> ..... 75  <b>Fleiß</b> ..... 70</p>	<p><b>12 Ritter</b></p> <p><b>Bogenschütze</b></p> <p>Im Falle eines Krieges müssen viele Bauern ihren Herrn begleiten. Da Pfeil und Bogen billig und leicht zu beschaffen sind, rüsten sich viele Bauern damit aus.</p> <p><b>Macht</b> ..... 14  <b>Ansehen</b> ..... 21  <b>Geschick</b> ..... 81  <b>Fleiß</b> ..... 84</p>	<p><b>11 Ritter</b></p> <p><b>Fußkämpfer</b></p> <p>Die Fußkämpfer sind meistens Leibeigene, die von ihrem Herrn in die Schlacht geführt werden. Ihre Bewaffnung besteht häufig nur aus einem langen Speiß.</p> <p><b>Macht</b> ..... 7  <b>Ansehen</b> ..... 25  <b>Geschick</b> ..... 75  <b>Fleiß</b> ..... 93</p>

<p><b>7 Bürgertum</b></p> <p><b>Bürgermeister</b></p> <p>Das Amt des Bürgermeisters ist der höchste Posten in einer Stadt. Er leitet die Verwaltung der Stadt und wird alle paar Jahre von den Ratsherren neu gewählt.</p> <p><b>Macht</b> ..... 78  <b>Ansehen</b> ..... 94  <b>Geschick</b> ..... 8  <b>Fleiß</b> ..... 20</p>	<p><b>33 Bürgertum</b></p> <p><b>Ratsherr</b></p> <p>Der Ratsherr wird von den Bürgern einer Stadt gewählt. Er sitzt im Rat der Stadt, wählt den Bürgermeister und bestimmt mit, was in der Stadt geschieht.</p> <p><b>Macht</b> ..... 63  <b>Ansehen</b> ..... 67  <b>Geschick</b> ..... 19  <b>Fleiß</b> ..... 51</p>	<p><b>25 Bürgertum</b></p> <p><b>Bürger</b></p> <p>Bürger sind die Einwohner einer Stadt mit Grundbesitz. Einem Leibeigenen, der ein Jahr lang in einer Stadt lebt, können die Bürgerrechte verliehen werden.</p> <p><b>Macht</b> ..... 30  <b>Ansehen</b> ..... 30  <b>Geschick</b> ..... 46  <b>Fleiß</b> ..... 94</p>
<p><b>38 Dienstbarkeit</b></p> <p><b>Herold</b></p> <p>Der Herold ist der Berater des Ritters. Bevor ein Ritter in den Krieg zieht, vertraut er ihm seinen Besitz und seine Familie an. Der Herold selbst darf nicht kämpfen.</p> <p><b>Macht</b> ..... 54  <b>Ansehen</b> ..... 68  <b>Geschick</b> ..... 33  <b>Fleiß</b> ..... 45</p>	<p><b>32 Dienstbarkeit</b></p> <p><b>Hofnarr</b></p> <p>Der Hofnarr sorgt durch Witze und Späße für Unterhaltung. Er ist der einzige Mensch, der seinem Herrn alles sagen darf. Er hat »Narrenfreiheit«.</p> <p><b>Macht</b> ..... 27  <b>Ansehen</b> ..... 41  <b>Geschick</b> ..... 61  <b>Fleiß</b> ..... 71</p>	<p><b>42 Dienstbarkeit</b></p> <p><b>Meier</b></p> <p>Der Meier ist der Verwalter eines Gutes. Er beaufsichtigt die Knechte und Mägde. Außerdem treibt er die Abgaben und Dienstleistungen der hörigen Bauern ein.</p> <p><b>Macht</b> ..... 39  <b>Ansehen</b> ..... 48  <b>Geschick</b> ..... 45  <b>Fleiß</b> ..... 68</p>