

*Herzjagd – Ein Planspiel - Spielleiter 2*

---

---

*Herzass 4*

---

---

*Herzdame 5*

---

---

*Herzjunge 6*

---

---

*Herzkönig 7*

---

---

*Karoass 8*

---

---

*Karodame 9*

---

---

*Karojunge 10*

---

---

*Karokönig 11*

---

---

*Kreuzass 12*

---

---

*Kreuzdame 13*

---

---

*Kreuzjunge 14*

---

---

*Kreuzkönig 15*

---

---

*Piekass 16*

---

---

*Piekdame 17*

---

---

*Piekjunge 18*

---

---

*Piekkönig 19*

## HERZJAGT – EIN PLANSPIEL - SPIELLEITER

Dieses Spiel eignet sich für **16 + X Personen**.

Was du brauchst:

- 2 Skat Spiele
- 2 Stück Kreide/Farbe/Sprühdose (Anlage Karojunge/König)
- 1 billiges auffälliges Armband (Anlage Karokönigin)
- 30 Fotokopien kurzer Gerichte deiner Wahl (Anlage Herz- und Piekdame)
- 1 schickes Kristallglas oder Becher (als Gral)

### Vorbereitung des Spiels:

Bereit zunächst die Stadtplanausschnitte vor. Am besten lässt du das Spiel in einem Park spielen. Zeichne den Weg bis zur Spielstätte /Park ein.

Lege einen Endtreffpunkt Z fest, du in allen Plänen einzeichnest.

Du möchtest deine Familie mit einem **Planspiel** unterhalten.  
Nur zu ...

Verstecke dann den Gral (ideal: min 1,5km vom Startpunkt entfernt.) Suche einen augenfälligen Punkt eine Tanne oder eine Treppe und zeichne den Punkt als **S NUR** in dem Plan ein, den du dem Herzjungen beifügst.

Auf der Rückseite des Plans beschreibst du eingehend den Ort, an dem du den Gral versteckst (z.B. ein Busch) in folgender Form:

Verfasse eine Schatzkarte und zwei Plankarten, die du aus einem Stadtplan kopierst.

Hier folgt ein Beispieltext für die Schatzkarte

### Schatzkarte

*Suche auf dem Plan den Punkt S*

*Du findest dort ein ...*

*Gehe von dort ... Schritt in Richtung ...*

*Dort findest du unter ... den Heiligen Gral!*

Drucke alle Spielzettel aus, versehe sie mit den Anlagen (die unten auf den Spielzetteln vermerkt sind) und verpacke

sie zu kleinen Päckchen klebe auf jedes eine der Trumpfkarten.

Die Päckchen ordnest du auf einem Tisch am Ort deines Familienfestes an.

## BEGINN:

Sortiere nun aus dem zweiten Skatkartenpaket die Trümpfe aus und offeriere die Trümpfe zuerst und dann erst die anderen Karten(z.B. an die Kinder).

Lass Jeden eine Karte ziehen!

Zum geeigneten Zeitpunkt klopfst du an dein Glas und verkündest laut:

- *Es findet zur allgemeinen Unterhaltung ein Planspiel statt!*
- *Jeder der jetzt eine Karte zieht muss auch teilnehmen und es steht viel auf dem Spiel – das Herz und einiges mehr das euch heilig ist! – (oder so ähnlich)*
- *Eines ist wichtig! Der- oder diejenige, welche die Karte der Herzkönigin zieht muss das unbedingt geheim halten!*

- *Die Könige sollten ihre Farben zu Gruppen scharen, verkünden wer sie sind - und sich intern mit ihren Gruppen besprechen*

Lasse die Spieler nun die Karten ziehen.  
Begeleite wenn du willst, die folgende Gruppe.

Der Preis für dieses Spiel ist ein kleiner Bericht/Geschichte oder Fotos über den Verlauf deines Planspiels, den du per e-Mail an Frank Frey schickst. Nicht vergessen!

Danke FF

## HERZASS

Du bist die Herzass und der Helfer des **LOTSEN** der Herzen-Truppe

Wenn der HERZKÖNIG verkündet:

- **ICH BIN DER KÖNIG DER HERZEN**

Ist das das **Zeichen** für dich zu ihm zu gehen.

Du bist wie gesagt dem JUNGEN zur Seite gestellt **und als solcher König und Königin untertan.**

Deine Aufgabe als ASS ist es dem Jungen zu helfen mit dem beiliegenden Plan den Weg zum Heiligen Gral zu finden als (G) eingezeichnet im Schatzplan.

Wenn ihr den Gral gefunden habt(den die DAME aufbewahren muß) müsst ihr euch verstecken am besten in der Nähe der großen Wiese.

Noch etwas: die **Karotruppe ist eurer Verbündeter** und folgt euch auf Schritt und Tritt. Sie ist euch untertan(zusammen seid ihr „der rote Trupp“). Sie sollte euch zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, delegiert es ruhig an diese Truppe.

Sie könnten z.B. die Verpflegung transportieren und **müssen euch auf jeden Fall unterhalten.**

Zu diesem Zweck müssen sie an den mit **X im Plan** gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen.

GEHEIM: *Du hast ein inniges Verhältnis zu Pikkönigin, von dem niemand weiß – wenn die Herzkönigin sich versteckt hat, finde einen Weg - ohne das es bemerkt wird - der Pikkönigin mitzuteilen wo Die Herzkönigin sich befindet*

Zum Zeichen, das die Karos euch *untertan sind* müssen sie **immer fünf Schritte** hinter euch gehen.

ZIEHT **JETZT** UNVERZÜGLICH LOS

RICHTUNG **VOLKSPARK** um den Gral zu suchen. Teilt niemanden mit, was ihr vorhabt oder wohin ihr geht. Besprecht euch unterwegs.

*Treffpunkt* nach Ende des Spiels ist die große Wiese! (**Z**)

## HERZDAME

Du bist die Herzdame und die Frau Anführer der Herzen-Truppe

Wenn der HERZKÖNIG verkündet:

- ICH BIN DER KÖNIG DER HERZEN

Ist das das Zeichen für dich zu ihm zu gehen.

Du bist wie gesagt die **Chefin**(du darfst fast alles bestimmen!)

Du bist die DAME, die Schönste und begehrteste der Hemisphäre. Du musst dich deshalb schützen(von den anderen Truppen darf keiner erfahren wer du bist, besprecht euch deshalb immer im Stillen!). Gelingt es einer Widersachertuppe

etwa dem KREUZKÖNIG oder dem PIEKKÖNIG **dich zu küssen** ist das Spiel **aus** und ihr müsst den Heiligen Gral an die SCWAZE TRUPPE abzugeben.

Deine Aufgabe als Chefin ist es den Heiligen Gral zu finden dein JUNGE hat dazu einen Schatzplan.

Wenn ihr den Gral gefunden habt(den die DAME aufbewahren muß) müsst ihr euch verstecken am besten in der Nähe der großen Wiese.

Noch etwas die **Karotruppe ist eurer Verbündeter** und folgt euch auf Schritt und Tritt. Sie ist euch untertan(zusammen seid ihr „der rote Trupp“). Sie sollte euch zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, delegiert es ruhig an diese Truppe.

Sie könnten z.B. die Verpflegung transportieren und **müssen euch auf jeden Fall unterhalten**.

Zu diesem Zweck müssen sie an den mit **X** im Plan gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen.

Zum Zeichen, das die Karos euch *untertan sind* müssen sie **immer fünf Schritte** hinter euch gehen.

ZIEHT **JETZT** UNVERZÜGLICH LOS

RICHTUNG **VOLKSPARK** um den Gral zu suchen. Teilt niemanden mit, was ihr vorhabt oder wohin ihr geht. Besprecht euch unterwegs.

*Treffpunkt* nach Ende des Spiels ist die große Wiese! (Z)

Anlage: 15 Gedichte

## HERZJUNGE

Du bist die Herzjunge und er **LOTSE** der Herzen-Truppe

Wenn der HERZKÖNIG verkündet:

- **ICH BIN DER KÖNIG DER HERZEN**

Ist das das **Zeichen** für dich zu ihm zu gehen.

**Du bist der Junge und als solcher König und Königin untertan.**

Deine Aufgabe als Junge ist es mit dem beiliegenden Plan den Weg zum Heiligen Gral zu finden als (G) eingezeichnet im Schatzplan.

Wenn ihr den Gral gefunden habt(den die DAME aufbewahren muß) müsst ihr euch verstecken am besten in der Nähe der großen Wiese.

Noch etwas die **Karotruppe ist eurer Verbündeter** und folgt euch auf Schritt und Tritt. Sie ist euch untertan(zusammen seid ihr „der rote Trupp“). Sie sollte euch zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, delegiert es ruhig an diese Truppe.

Sie könnten z.B. die Verpflegung transportieren und **müssen euch auf jeden Fall unterhalten.**

Zu diesem Zweck müssen sie an den mit **X im Plan** gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen.

Zum Zeichen, das die Karos euch *untertan sind* müssen sie **immer fünf Schritte** hinter euch gehen.

ZIEHT **JETZT** UNVERZÜGLICH LOS  
RICHTUNG **VOLKSPARK** um den Gral zu suchen. Teilt niemanden mit, was ihr vorhabt oder wohin ihr geht. Besprecht euch unterwegs.

*Treffpunkt* nach Ende des Spiels ist die große Wiese! (**Z**)

Anlage: Plan

## HERZKÖNIG

Du bist der Herzkönig und der Anführer der Herzen-Truppe

- zunächst stell dich hin und verkünde:
- ICH BIN DER KÖNIG DER HERZEN

Damit sich deine Gruppe um dich scharen kann!

Du bist wie gesagt der **Chef**(du darfst **alles bestimmen!**) und deine Gattin **die DAME** ist die Schönste und begehrenswerte der Hemisphäre. Du musst sie deshalb schützen(von den anderen Truppen darf keiner erfahren wer sie ist, besprecht euch deshalb immer im Stillen!). Gelingt es einer Wiedersachertruppe etwa dem KREUZKÖNIG oder dem PIEKKÖNIG sie zu küssen ist das Spiel aus und ihr müsst den Heiligen Gral an die SCHWAZE TRUPPE abzugeben.

Deine Aufgabe als Chef ist es den Heiligen Gral zu finden dein JUNGE hat dazu einen Schatzplan.

Wenn ihr den Gral gefunden habt(den die DAME aufbewahren muß) müsst ihr euch verstecken am besten in der Nähe der großen Wiese.

Noch etwas die Karotruppe ist eurer Verbündeter und folgt euch auf Schritt und Tritt. Sie ist euch untertan(zusammen seid ihr „der rote Trupp“). C

Zum Zeichen, das die Karos euch *untertan sind* müssen sie immer fünf Schritte hinter euch gehen.

ZIEHT JETZT UNVERZÜGLICH LOS RICHTUNG VOLKSPARK um den Gral zu suchen. teilt niemanden mit, was ihr vorhabt oder wohin ihr geht. Besprecht euch unterwegs.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese!

## KAROASS

Du bist der Karoass und der Helfer des KAROJUNGEN der Karo-  
Truppe

Wenn der KAROKÖNIG verkündet:

- ICH BIN DER KÖNIG DER KAROS

Ist das das **Zeichen** für dich zu ihm zu gehen.  
Du bist wie gesagt dem JUNGEN zur Seite gestellt  
und als solcher König und Königin untertan.

Deine Aufgabe als ASS ist es dem Jungen zu helfen.

Noch etwas die Herztruppe ist eurer Verbündeter und **ihr**  
**seid** DEN HERZEN untertan (zusammen seid ihr „der rote  
Trupp“).

Ihr müsst Den HERZEN aufgrund einer alten Schuld zu Diensten  
sein. Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und  
ihr MÜSST es tun

Zum Zeichen, das die Karos *untertan sind* müssen sie immer fünf  
Schritte hinter den Herzen gehen.

Ihr könntet z.B. die Verpflegung transportieren und müssen DIE  
HERZEN auf jeden Fall unterhalten.

Zu diesem Zweck müssen IHR an den mit **X im Plan**  
gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Ihr folgt den HERZEN auf Schritt und Tritt. Seid aber im Geheimen  
mit den **SCHWARZEN** (dem KREUZKÖNIG oder dem  
PIEKKÖNIG die euch zur Entlohnung Naturalien versprochen  
haben) verbrüderet.

Das heißt ihr hinterlasst den Schwarzen (mit der Kreide in  
dem Papierbonbon) heimlich Zeichen auf dem Weg,  
das sie euch < folgen > können!

Nützt den Abstand von fünf Schritten und das Gedichtaufsagen um  
die Herzen abzulenken. Während Einer sie ablenkt macht der Andere  
heimlich die Zeichen! (besprecht euch deshalb immer im  
Stillen!)

ZIEHT JETZT UNVERZÜGLICH LOS immer hinter den Herzen  
her. Teilt niemanden mit, was Ihr vorhabt oder wohin ihr geht.  
Besprecht euch unterwegs.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese! (Z)

Anlage: Kreide/Farbe



## KARODAME

Du bist die Karodame und die Frau des Anführers der Karo-Truppe  
Wenn der KAROKÖNIG verkündet:

- **ICH BIN DER KÖNIG DER KAROS**

Ist das das Zeichen für dich zu ihm zu gehen.

Noch etwas die Herztruppe ist eurer Verbündeter und **ihr seid DEN HERZEN untertan**(zusammen seid ihr „der rote Trupp“).

Ihr müsst Den HERZEN aufgrund einer alten Schuld zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und ihr MÜSST es tun

Zum Zeichen, das die Karos *untertan sind* müssen sie immer fünf Schritte hinter den Herzen gehen.

Ihr könntet z.B. die Verpflegung transportieren und müssen **DIE HERZEN** auf jeden Fall unterhalten.

Zu diesem Zweck müssen IHR an den mit **X** im Plan

gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Ihr folgt den HERZEN auf Schritt und Tritt. Seid aber im Geheimen mit den **SCHWARZEN** (dem KREUZKÖNIG oder dem PIEKKÖNIG die euch zur Entlohnung Naturalien versprochen haben)verbrüdet.

Das heißt ihr hinterlasst den Schwarzen (mit der Kreide in dem Papierbonbon) heimlich Zeichen auf dem Weg, das sie euch < folgen > können!

Nützt den Abstand von fünf Schritten und das Gedichtaufsagen um die Herzen abzulenken. Während Einer sie ablenkt macht der Andere heimlich die Zeichen! (besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

Dir als KÖNIGIN DER KAROS kommt die Aufgabe zu die Herzenkönigin mit dem Armreif(im beiliegenden Päckchen) mit dem Herzen zu beschenken, wenn sie Ihren Schatz gefunden hat.

ZIEHT **JETZT UNVERZÜGLICH LOS RICHTUNG VOLKSPARK** immer hinter den Herzen her. Teilt niemanden mit, was Ihr vorhabt oder wohin ihr geht. Besprecht euch unterwegs. Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese! (**Z**)

Anlage: Armband

## KAROJUNGE

Du bist der Karojunge und der Junge für alles der Karo-Truppe

Wenn der KAROKÖNIG verkündet:

- **ICH BIN DER KÖNIG DER KAROS**

Ist das das Zeichen für dich zu ihm zu gehen.

Noch etwas die Herztruppe ist eurer Verbündeter und **ihr seid** DEN HERZEN **untertan** (zusammen seid ihr „der rote Trupp“).

Ihr müsst Den HERZEN aufgrund einer alten Schuld zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und ihr **MÜSST** es tun

Zum Zeichen, das die Karos *untertan sind* müssen sie immer fünf Schritte hinter den Herzen gehen.

Ihr könnt z.B. die Verpflegung transportieren und **müssen DIE HERZEN** auf jeden Fall **unterhalten**.

Zu diesem Zweck müssen IHR an den mit **X** im Plan gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Ihr folgt den HERZEN auf Schritt und Tritt. Seid aber im Geheimen mit den **SCHWARZEN** (dem KREUZKÖNIG oder dem PIEKKÖNIG die euch zur Entlohnung Naturalien versprochen haben) verbrüdet.

Das heißt ihr hinterlasst **den Schwarzen** (mit der Kreide in dem Papierbonbon) heimlich Zeichen auf dem Weg, das sie euch < folgen > können!

Nützt den Abstand von fünf Schritten und das Gedichtaufsagen um die Herzen abzulenken. Während Einer sie ablenkt macht der Andere heimlich die Zeichen! (besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

**ZIEHT JETZT UNVERZÜGLICH LOS RICHTUNG VOLKSPARK** immer hinter den Herzen her. Teilt niemanden mit, was Ihr vorhabt oder wohin ihr geht. Besprecht euch unterwegs.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese! (**Z**)

Anlage: Plan

## KAROKÖNIG

Du bist der Karokönig und der Anführer der Karo-Truppe

- zunächst stell dich hin und verkünde:
- ICH BIN DER KÖNIG DER KAROS

Damit sich deine Gruppe um dich scharen kann!

Du bist wie gesagt der **Chef**

**Du darfst in deiner Truppe bestimmen!**

Noch etwas die Herztruppe ist eurer Verbündeter und **ihr seid** DEN HERZEN **untertan**(zusammen seid ihr „der rote Trupp“).

Ihr müsst Den HERZEN aufgrund einer alten Schuld zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und ihr MÜSST es tun

Zum Zeichen, das die Karos *untertan sind* müssen sie immer fünf Schritte hinter den Herzen gehen.

Ihr könnt z.B. die Verpflegung transportieren und müssen **DIE HERZEN** auf jeden Fall unterhalten.

Zu diesem Zweck müssen IHR an den mit **X im Plan** gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Ihr folgt den HERZEN auf Schritt und Tritt. Seid aber im Geheimen mit den **SCHWARZEN** (dem KREUZKÖNIG oder dem PIEKKÖNIG die euch zur Entlohnung Naturalien versprochen haben)verbrüder.

Das heißt ihr hinterlasst **den Schwarzen** (mit der Kreide in dem Papierbonbon) heimlich**Zeichen** auf dem Weg, das sie euch < folgen > können!  
Nützt den Abstand von fünf Schritten und das Gedichtaufsagen um die Herzen abzulenken. Während Einer sie ablenkt macht der Andere heimlich die Zeichen! (besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

**ZIEHT JETZT UNVERZÜGLICH LOS** immer hinter den Herzen her. Teilt niemanden mit, was Ihr vorhabt oder wohin ihr geht. Besprecht euch unterwegs.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese! (Z)

Anlage: Kreide/Farbe

## KREUZASS

Du bist der Kreuzass und der Helfer des Kreuz - JUNGEN der Kreuz-Truppe

Wenn der KREUZKÖNIG verkündet:

- ICH BIN DER KÖNIG DER KREUZE

Ist das das **Zeichen** für dich zu ihm zu gehen.

Deine Aufgabe als ASS ist es dem Jungen zu helfen.

Ihr müsst ein viertel Stunde nachdem der Herzkönig aufgebrochen ist den **Zeichen** auf dem Weg, < folgen >

Die Herzen wissen nichts von den Zeichen !  
(besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

Noch etwas die Piektruppe ist eurer Verbündeter und **ihr seid DEN Pieks untertan**(zusammen seid ihr „der SCHWARZE Trupp“).

Ihr müsst Den PIEKS aufgrund einer alten Schuld zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und ihr **MÜSST** es tun

Ihr müsst z.B. die Verpflegung transportieren und könnt **DIE PIEKS** auch **unterhalten**.

Zu diesem Zweck müssen IHR an den mit **X im Plan** gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Ihr folgt den PIEKS auf Schritt und Tritt. Seid aber im Geheimen mit den **Roten** (dem HERZKÖNIG )verbrüdet.

**DIE KUCHEN** und anderen Naturalien die ihr mitführt dürft ihr nur mit den Roten teilen, nicht mit den Pieks.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese im Volkspark!  
(Z)

## KREUZDAME

Du bist die Kreuzdame und die Frau des Anführers der Kreuz-Truppe

Wenn der KREUZKÖNIG verkündet:

- ICH BIN DER KÖNIG DER KREUZE

Ist das das **Zeichen** für dich zu ihm zu gehen.

**Ihr müsst** ein viertel Stunde nachdem der Herzkönig aufgebrochen ist den

**Zeichen** auf dem Weg, < folgen > Die Herzen wissen nichts von den Zeichen ! (besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

Noch etwas die Piektruppe ist eurer Verbündeter und **ihr seid DEN Piek untertan** (zusammen seid ihr „der SCHWARZE Trupp“).

Ihr müsst Den PIEKS aufgrund einer alten Schuld zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und ihr **MÜSST** es tun

Ihr müsst z.B. die Verpflegung transportieren und **könnt DIE PIEKS** auch unterhalten.

Zu diesem Zweck müssen IHR an den mit **X im Plan** gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Ihr folgt den PIEKS auf Schritt und Tritt. Seid aber im Geheimen mit den **Roten** (dem HERZKÖNIG )verbrüdet.

**DIE KUCHEN** und anderen Naturalien die ihr mitführt dürft ihr nur mit den Roten teilen, nicht mit den Piek.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese im Volkspark!  
(Z)

## KREUZJUNGE

Du bist der Kreuzjunge und er **LOTSE** der Kreuz-Truppe

Wenn der KREUZKÖNIG verkündet:

- **ICH BIN DER KÖNIG DER KREUZE**

Ist das das **Zeichen** für dich zu ihm zu gehen.

**Du bist der Junge und als solcher König und Königin untertan.**

Deine Aufgabe als Junge ist es mit dem beiliegenden Plan den Weg finden

**Ihr müsst** ein viertel Stunde nachdem der Herzkönig

aufgebrochen ist den **Zeichen** auf dem Weg, < folgen >

Die Herzen wissen nichts von den Zeichen!  
(besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

Noch etwas die Piektruppe ist eurer Verbündeter und **ihr seid**

**DEN PiekS untertan**(zusammen seid ihr „der SCHWARZE Trupp“).

Ihr müsst Den PIEKS aufgrund einer alten Schuld zu Diensten sein. Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und ihr **MÜSST** es tun

Ihr müsst z.B. die Verpflegung transportieren und könnt **DIE PIEKS** auch unterhalten.

Zu diesem Zweck müssen IHR an den mit **X im Plan** gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Ihr folgt den PIEKS auf Schritt und Tritt. Seid aber im Geheimen mit den **Roten** (dem HERZKÖNIG )verbrüdet.

**DIE KUCHEN** und anderen Naturalien die ihr mitführt dürft ihr nur mit den Roten teilen, nicht mit den PiekS.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese im Volkspark!  
(Z)

Anlage: Plan

## KREUZKÖNIG

Du bist der Kreuzkönig und der Anführer der Kreuz-Truppe

- zunächst stell dich hin und verkünde:
- ICH BIN DER KÖNIG DER KREUZE

Damit sich deine Gruppe um dich scharen kann!

Du bist wie gesagt der **Chef**

Du darfst **in deiner Truppe bestimmen!**

Ihr müsst ein viertel Stunde nachdem der Herzkönig aufgebrochen ist den  
**Zeichen** auf dem Weg, < folgen > Die Herzen  
wissen nichts von den Zeichen! (besprecht euch  
deshalb immer im Stillen!)

Noch etwas die Piektruppe ist eurer Verbündeter und **ihr seid**  
DEN **Pieks untertan**(zusammen seid ihr „der SCHWARZE  
Trupp“).

Ihr müsst Den PIEKS aufgrund einer alten Schuld zu Diensten sein.  
Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und ihr  
MÜSST es tun

Ihr müsst z.B. die Verpflegung transportieren und könnt **DIE**  
**PIEKS** auch **unterhalten**.

Zu diesem Zweck müssen IHR an den mit **X im Plan**  
gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Ihr folgt den PIEKS auf Schritt und Tritt. Seid aber im Geheimen mit  
den **Roten** (dem HERZKÖNIG )verbrüdet.

DU lieber **KREUZKÖNIG** bist ganz scharf auf die  
**HERZDAME**, die du(vielleicht) an dem HERZARMREIF  
erkennst. Du musst alles daran setzen sie zu **küssen**. Wenn du  
das schaffst ist das Spiel vorbei und du  
bekommst den heiligen Gral.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese im Volkspark!  
(Z)

## PIEKASS

Du bist das PIEKASS und der Helfer des PIEK-JUNGEN der Piek-Truppe

Wenn der PIEKKÖNIG verkündet:

- ICH BIN DER KÖNIG DES PIEK

Ist das das *Zeichen* für dich zu ihm zu gehen.

Du bist König und Königin untertan.

Deine Aufgabe als ASS ist es dem Jungen zu helfen.

Ihr müsst ein viertel Stunde nachdem der Herzkönig aufgebrochen ist den

**Zeichen** auf dem Weg, < folgen > Die Herzen wissen nichts von den Zeichen ! (besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

Noch etwas die KREUZ -truppe ist eurer Verbündeter und die

**KREUZE** sind euch **untertan**(zusammen seid ihr „der SCHWARZE Trupp“).

Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und SIE MÜSSEN es tun

z.B. die Verpflegung transportieren. **DIE KREUZE** sollten **euch** auch unterhalten.

Zu diesem Zweck müssen Sie an den mit **X** im Plan gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese im Volkspark!  
(Z)



## PIEKDAME

Du bist die Piekdame und die Frau des Anführers der Piek-Truppe

Wenn der PIEKKÖNIG verkündet:

- ICH BIN DER KÖNIG DES PIEK

Ist das das Zeichen für dich zu ihm zu gehen.

Ihr müsst ein viertel Stunde nachdem der Herzkönig aufgebrochen ist den

**Zeichen** auf dem Weg, < folgen > Die Herzen wissen nichts von den Zeichen! (besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

Noch etwas die KREUZ -truppe ist eurer Verbündeter und die **KREUZE** sind euch **untertan**(zusammen seid ihr „der SCHWARZE Trupp“).

Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und SIE **MÜSSEN** tun

z.B. die Verpflegung transportieren. **DIE KREUZE** sollten euch auch unterhalten.

Zu diesem Zweck müssen Sie an den mit **X** im Plan

gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen(DEN PLAN HAT DER PIEKJUNGE)

DU liebe **PIEKKÖNIGIN** bist für die Kultur und das Kulinarische zuständig, das heißt du musst auf die mitgeführten Kuchen acht geben und dafür sorgen, das die **KREUZE** ihre Gedichte aufsagen.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese im Volkspark!  
(Z)

Anlage: 15 Gedichte

## PIEKJUNGE

Du bist die PIEK -junge und der **LOTSE** der der Piek-Truppe

Wenn der PIEKKÖNIG verkündet:

- **ICH BIN DER KÖNIG DES PIEK**

Ist das das **Zeichen** für dich zu ihm zu gehen.

**Du bist der Junge und als solcher König und Königin untertan.**

Deine Aufgabe als Junge ist es mit dem beiliegenden Plan den Weg finden

**Ihr müsst** ein viertel Stunde nachdem der Herzkönig aufgebrochen ist den

**Zeichen** auf dem Weg, < folgen > Die Herzen wissen nichts von den Zeichen! (besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

Noch etwas die **KREUZ -truppe ist eurer Verbündeter** und die

**KREUZE** sind euch **untertan**(zusammen seid ihr „der SCHWARZE Trupp“).

Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und SIE **MÜSSEN** es tun

z.B. die Verpflegung transportieren. **DIE KREUZE** sollten **euch** auch **unterhalten**.

Zu diesem Zweck müssen Sie an den mit **X** im Plan gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese im Volkspark!  
(Z)

Anlage: Plan

## PIEKKÖNIG

Du bist der Piekkönig und der Anführer der Piek-Truppe

- zunächst stell dich hin und verkünde:
- ICH BIN DER KÖNIG DES PIEK

Damit sich deine Gruppe um dich scharen kann!

Du bist wie gesagt der **Chef**

Du darfst **in deiner Truppe bestimmen!**

Ihr müsst ein viertel Stunde nachdem der Herzkönig aufgebrochen ist den

**Zeichen** auf dem Weg, < folgen > Die Herzen wissen nichts von den Zeichen! (besprecht euch deshalb immer im Stillen!)

Noch etwas die **KREUZtruppe ist eurer Verbündeter** und die **KREUZE** sind euch **untertan** (zusammen seid ihr „der SCHWARZE Trupp“).

Wenn also etwas zu tun ist, können sie es an euch delegieren und SIE MÜSSEN es tun

z.B. die Verpflegung transportieren. **DIE KREUZE** sollten euch auch unterhalten.

Zu diesem Zweck müssen Sie an den mit **X** im Plan

gekennzeichneten Stellen ein *Gedicht* vortragen (DEN PLAN HAT DER PIEKJUNGE)

DU lieber **PIEKKÖNIG** bist ganz scharf auf die **HERZDAME**, die du (vielleicht) an dem **HERZARMREIF** erkennst. Du musst alles daran setzen sie zu küssen. Wenn du das schaffst ist das Spiel vorbei und du bekommst den heiligen Gral.

Treffpunkt nach Ende des Spiels ist die große Wiese im Volkspark!  
(Z)