

“Geisterjäger-Jugger”

Spieldauer

Gespielt wird bis zu einer vorher festgelegten Anzahl von Punkten.

Spielziel

Zwei Mannschaften mit gleicher Anzahl von Spielenden spielen gegeneinander. Die Teamgröße wird vorab passend zur Spielfeldgröße festgelegt.

Ziel ist es, das Spielgerät (z. B. Ball, als „Geist“ verkleidet) ins gegnerische Mal zu bringen. Gelingt dies, gibt es einen Punkt und die Mannschaften starten erneut. Die Mannschaft, die zuerst die vereinbarte Punktzahl erreicht, gewinnt.

Geisterjäger-Jugger ist ein übernatürliches, „körperloses“ Spiel – daher ist jede **direkte Berührung** des Gegners untersagt.

Spielstart

Zu Beginn des Spiels und nach jeder Punktwertung kann jede Mannschaft die Rollen neu vergeben. Pro Team gilt dabei:

- immer nur einen:e **Läufer:in**
- maximal zwei **Wunderheiler:innen**
- maximal zwei **Mentalist:innen**
- der Rest sind **Geisterjäger:innen**

Wenn die Aufteilung klar ist, startet jede Mannschaft an ihrem eigenen Mal, das jede:r Spieler:in berühren muss. Das Spielgerät kommt in die Mitte des Feldes oder wird von der Schiedsrichter:in ins Feld geworfen. Mit den Worten „3, 2, 1 – **Geisterjagd!**“ startet das Spiel.



Rollen im Spiel

Die Läufer:innen

Jede Mannschaft darf nur eine:n Läufer:in haben. Er:sie darf als einzige Person das Spielgerät berühren und ins gegnerische Mal tragen. Der:die Läufer:in wird gekennzeichnet und hat keine Waffe.

Die Geisterjäger:innen

Geisterjäger:innen haben einen **Paralysator** (Rohrisolierung aus Schaumstoff) und dürfen Gegner:innen damit „paralisieren“, indem sie diese an Rumpf oder Extremitäten berühren (Trefferzonen: **Arme, Beine, Oberkörper**). **Wildes Rumgefuchtel und Schlagen** sind untersagt.

Bei einem Treffer fällt die getroffene Person in Starre und muss **mit einem Knie den Boden berühren oder sich hinsetzen**. „Paralysierte“ können sich erst nach dem **Reaktivieren** durch eine:n Wunderheiler:in wieder bewegen.

Die Wunderheiler:innen

Es gibt maximal zwei Wunderheiler:innen pro Mannschaft. Sie dürfen die Starre eines:einer „Paralysierten“ mit dem **Reaktivator** (goldene Rohrisolierung oder besonders gekennzeichnet, z. B. durch Tape) auflösen. Dazu wird der Reaktivator so gebogen, dass er die **beiden Schultern** der paralysierten Person mit den Enden berührt. Um den Reaktivator „auszulösen“, spricht der:die Wunderheiler:in die magischen Worte:

„Eins, zwei, drei – die Starre ist vorbei!“

Wunderheiler:innen haben keinen Paralsator.



Die Mentalist:innen

Durch ihre besondere geistige Kraft können Mentalist:innen eine Paralyse auf Distanz erwirken. Dazu nutzen sie als Hilfsmittel **zwei Mentalgranaten** (rote Stoffsäckchen mit Reis). Wirft der:die Mentalist:in eine Mentalgranate und trifft damit eine Person (egal ob Freund:in oder Gegner:in), wird diese paralysiert und muss sich **hinknien oder hinsetzen**.

Nach jeder Nutzung einer Mentalgranate – egal ob erfolgreich oder erfolglos – kann der:die Mentalist:in die Granate wieder aufsammeln. Bevor sie erneut einsatzbereit ist, muss sie am **eigenen Mal** wieder aufgeladen werden (Säckchen kurz auf das Mal halten).



Spielmaterial

- 20 Rohrisolierungen (1 m) als Polsterschwerter (grau, 35 × 13mm oder 25mm × 1 m)
- 4 besonders gekennzeichnete Rohrisolierungen (Tape oder besprüht)
- 2 × 10 Mannschaftskennzeichnungen (es reicht auch 1 × 10)
- 2 Male (Ring – alternativ z. B. eine Jacke als Markierung)
- 1 Spielgerät (Ball, Gummiente o. Ä.)
- 2 Läuferkennzeichnungen (Stirnband, Kappe)
- 2 × 2 Stoffsäckchen mit Reis (plus 2 Reserve)