



## Play anywhere Multi zum download

### **Vorwort:**

Der Mehrstationen-Geocache (Multi) zum Ausdrucken für Jedermann.

Gut geeignet zum Ausprobieren von Geocaching oder einfach so zum Spaß, als Vorlage oder Idee und das ohne App und Anmeldung auf einer Plattform.

Was ist Geocaching, wie wird es gespielt und was kann man sich alles einfallen lassen? Was ist besser, als eine einfache Dose an der Leitplanke? Dieser Multi soll euch auf den Geschmack bringen. Er kann ein Impulsgeber oder Anstoß für einen eigenen Cache sein. In Zeiten von scheinbarer Unkreativität, ist dies unsere Antwort darauf.

Erklärungen sind in der Theorie recht schnell mit irgendwelchen Insiderbegriffen beschrieben und letztlich weiß der Laie / Muggel dann doch nur grob worum es beim Geocaching geht. Einige Informationen gibt es ja auch auf unserer Blogseite. Oft sind aber die Antworten auf solche Erklärungen: „Och Ja, ganz nett, hört sich ja schön an... und was machen wir jetzt?“

Man muss den Spaß beim Cachen einfach erleben. Nur dann kann man sich wirklich eine Meinung bilden. Was soll jemand denn auch sonst legen, wenn er immer nur Filmdöschen und Ü-Eier gefunden hat?

Anschaulicher und mitreißender wird ein Beispiel, wenn man es einfach selbst ausprobieren kann und das vielleicht zusammen mit den Kindern oder Freunden. Ohne riesigen Aufwand, ohne vorheriges Anmelden um dann eine Filmdose an einer Leitplanke zu finden, ohne Abstandskonflikte und Regeln, welche beachtet werden müssen. Aber vor allem mit einer Anleitung und an jedem Ort spielbar.

Was ihr dazu benötigt, ist dieses PDF Datei als ausgedruckte Anleitung, mindestens zwei Personen, eine Bastelschere, 8 Döschen oder im Notfall bzw. zum kurzfristigen ausprobieren tun es auch Tütchen und ein Handy mit Kompassfunktion.

Eine Person (der Spielmacher) kennt das Spiel sowie die Aufgaben und versteckt die Stationen. Mindestens eine weitere Person (der Spieler) oder auch mehrere Personen (Empfehlung zwei bis vier), laufen die vorher vom Spielmacher versteckten Stationen ab und lösen die Aufgaben.

Es gibt auf den folgenden Seiten immer Trennmarkierungen (≧-----).

Unter dieser Markierung steht immer, für wen der folgende Abschnitt gedacht ist.

Erklärungen für den Spieler (Spieler),

Stationsbeschreibungen, welche vor Spielbeginn ausgelegt werden muss (Station) und

Erklärungen für den Spielmacher (Owner).

Die gesamte Geschichte und alle Stationen / Anweisungen sind Chronologisch auf den folgenden Seiten abgedruckt vor dem Trennen der Seiten habt ihr also zunächst mal einen Überblick.



Vorbereitung:

Suche dir 8 Orte in deiner Umgebung, welche fußläufig zu erreichen sind und idealerweise einen kreisförmigen Weg bilden. Das geht auch auf dem eigenen Grundstück oder auf einer Waldrunde. Merkt euch eindeutige Ortsangaben, um sie an die Spieler weiterzugeben. Günstig sind natürlich GPS Koordinaten. Da dieser Multi aber auch ohne Koordinatenkenntnisse gespielt werden kann, gehen auch eindeutige Ortsnamen und/oder Hinweise wie z. B. Im Garten an der Tanne oder bei Tante Ute am Briefkasten, Schuppen oder an der Laterne Hauptstraße Ecke Fuchsweg. Sucht euch Orte, die sich gut und mit kurzen Worten beschreiben lassen. Achtet darauf, dass ihr keine anderen Menschen mit eurem Spiel verärgert oder ihr Grundstück ohne Erlaubnis nutzt. Fragt doch mal eure Nachbarn, ob sie kurzfristig ihren Briefkasten zur Verfügung stellen oder ob ihr am Zaun ein Döschen mit einer Schnur anbinden dürft. Habt ihr diese Orte gefunden, könnt ihr sie auch über das Handy und verschiedene Karten wie z. B. Google Maps oder andere Navigationssysteme markieren. Merkt sie euch jedenfalls und notiert sie.

Trage die Orte auf den unten folgenden 7 Stationsabschnitten ein. Auf jedem Stationsabschnitt ist eine beschriftete Linie, auf der du die Hinweise eintragen kannst. Es wird aber auch an den Abschnitten erklärt. Die 8. Station ist das Ziel. Die Spieler sollen Station für Station ablaufen und Verstecke finden oder Hinweise sammeln die ihnen anschließend den Weg zur „Beute“ (Ziel) zeigen.

Die Stationsabschnitte kannst du in Dosen packen, um diese an den Orten zu verstecken. Packe doch noch eine kleine Überraschung in die Zieldose, dann freuen sich die Finder über die Beute. Vergiss nicht nach dem Spiel alles wieder einzusammeln, um die Umwelt nicht mit Müll zu verschmutzen.



Spieler

## Franklin vs. Joe

Es geht um einen Bankraub, der hier in der Gegend verübt wurde. Die GC-Polizei ist hoffnungslos unterbesetzt und bittet um Ihre Mithilfe. Es werden kriminalistische Spürnasen mit Erfahrung im Auffinden versteckter Gegenstände und Outdoor-Kompetenz gesucht. Kurz Geocacher!

Bitte finden Sie sich umgehend an dem unten genannten Ort ein, um Kommissar Franklin tatkräftig zu unterstützen.

Nun aber Schluss mit den Höflichkeiten, die Lage ist wirklich ernst. Kommissar Franklin ist außer sich vor Wut. Nicht nur das die örtliche GC-Polizei hoffnungslos unterbesetzt ist, nein schlimmer der gefürchtete Ganove Joe ist vor kurzem aus dem Gefängnis ausgebrochen und schon wird die nächste Bank mit einer Beute von 500000 GCMark ausgeraubt. Das ist schon ein seltsamer „Zufall“ und Kommissar Franklin vermutet, dass Joe es war, der dieses Verbrechen verübt hat. Es trägt alles seine Handschrift. Joe wurde schon mehrere Male wegen kleineren Delikten eingebuchtet, aber die große Beute aus seinen Raubzügen wurde nie gefunden und deshalb konnte man ihn auch nie sonderlich lange hinter Gitter bringen. Gerade deshalb fällt ein nicht allzu erfolgreiches Licht auf den Kommissar. Jetzt sieht er seine Chance, Joe hat wohl kalte Füße bekommen und fürchtet um sein Versteck, er ist wie gesagt ausgebrochen und hat vermutlich diese Bank ausgeraubt. Vielleicht erhofft er sich mit einer hübschen Summe im Rücken eine leichtere Flucht und mit dem versteckten Rest kann er sich dann in aller Ruhe absetzen. Aber hier ist jetzt Schluss! Die GC- Polizei hofft auf Eure tatkräftige Unterstützung und deshalb bittet Sie auf diesem Wege um Eure Hilfe. Natürlich muss das keiner umsonst machen! Wer zur Ergreifung des Täters maßgeblich beiträgt und die Beute findet, erhält von der Versicherung eine Belohnung von 1000,- GCMark.

Ihr begeht Euch an den Ort des Geschehens und bewältigt 7 Stationen + Final um diesen Gauner zu stellen.

Stage 1: Treffen des Kommissars mit ersten Anhaltspunkten

Stage 2: Zeugenbefragung „Willi“

Stage 3: Hausmeister „Horst“

Stage 4: Die Spur

Stage 5: Das Revier

Stage 6: Apothekerin „Müller“

Stage 7: Das Versteck

Final

Nun aber los! Ihr trefft den Kommissar an Station 1: \_\_\_\_\_

---

---

---



Owner : Gib hier den Ort an, an dem Station 1 versteckt ist.






✂ -----  
**Station 1, Treffen des Kommissars mit ersten Anhaltspunkten**



Du hast dich sicherlich gut auf diesen Fall vorbereitet um Die GC- Polizei zu unterstützen.  
 Der Beschreibung kannst du entnehmen worum es hier Geht.  
 Deine Aufgabe wird es sein, den verdächtigen Räuber zu stellen und das gestohlene Geld sicherzustellen.  
 Du solltest zunächst den ersten Zeugen befragen,  
 Schau auf die Ermittlungsakte und nimm sie mit.  
 Du wirst die Informationen noch benötigen.  
 !!! Lies die Akte genau, bevor du den Zeugen aufsuchst !!!

Die Blümchen  
 GeoBlog




✂ -----  
**Owner Information zur Beute (Ist hier Platziert, weil Platz war, gehört jedoch ans Ende)**  
 Diesen Geldschein könnt ihr in den Finalbehälter als Belohnung am Ende Packen.






Station 1 Ermittlungsakte diese von den Spielern bitte mitnehmen.



## Ermittlungsakte Joe der Räuber

Name: Joe der Räuber  
 Wohnort: Unbekannt  
 Alter: 35

**Vorstrafen:**  
 Diebstahl & Bankraub aktuelle Beute 500000,- GCMark,  
 Die Beute ist spurlos verschwunden, die Versicherung hat eine  
 Belohnung von 1000,- GCMark bei Fund ausgelobt.  
 Ausbruch aus dem Gefängnis „hinter Schloss und Riegel“  
 Bisher bekannte Informationen:  
 Der Täter ist zur Zeit auf der Flucht und gefährlich.  
 Er ist mit einer Pistole bewaffnet.  
 Der Täter ist mittel groß und trägt eine dunkle Wollmütze.  
 Er ist nicht besonders intelligent und baut sich gerne  
 Eselsbrücken um nichts zu vergessen.  
 Mathe ist nicht seine Stärke, mit Zahlen hat er es nicht so, deshalb  
 zählt er Gegenstände. Er hat eine Schwäche für Blindenschrift, diese  
 benutzt er gerne zum Verschlüsseln. Er bemalt gerne Wände.



**Die Blümchen  
GeoBlog**

A=1; B=2; C=3; D=4; E=5; F=6; G=7; H=8; I=9; J=10

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				



Joe's Gefängniszelle

Begeht euch nun zur Zeugenbefragung „Willi“

---



---



---



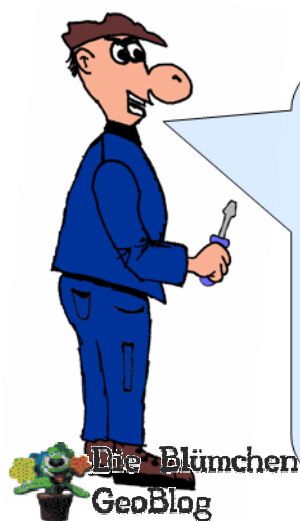
### Owner Info zu Station 1

Die Ermittlungsakte, soll mit in Station1 gelegt werden. Sie wird von den Spielern gefunden und als Informationsquelle dienen. Sie soll von den Spielern mitgenommen werden oder kann bei mehreren Gruppen Fotografiert werden. Unterhalb wird die Position der nächsten Station (Zeugenbefragung Willi) angegeben.





✂  
**Station 2, Zeugenbefragung Willi**



**Tach: Mein Name ist Willi isch bin Elektrischer und schaff hier gescheüßber vun de Bank! (Achtung Mundart)**

Isch hab von ihre Kollesche erfahre, dass isch misch hier zu anrer weitere Befragung eifinne soll und die sachte mir schon das isch diesen Typen beschreibe muss um en Steckbrief zu erstellen. Des hab isch ach schon bei Ihre Kollesche gemacht. Isch hab da so en Maskierte Dieb renne gesehe und dacht mir schon dass da ebbes net in Ordnung is. Nur gut das isch mir glei Notize gemacht hab, abber der Schlorie war subber schnell weg. Leider hab isch mei Beobachtung mit so em anere „Zeusche“ zammege worfe, als der misch fast umgerempelt hat, jetzt is alles dorschenanner. Der annere „Zeusche“ war aber ach glei verschwunne „komischer Typ“ der hat den Dieb der geflohe is ach ganz andersder beschribbe und mir versucht mei Notize weg zu nemme. Isch kann mir des net erkläre, den Typ hab isch während dem Überfall gar net hier uf de Gass gesehe. Der war subber unsympathisch un hat net sehr vertrauenswürdisch ausgesehe. Jetzt sin sei und mei Aussage vermisch, mir müsse die erst wider zamme fuddele.

✂  
**Station 2 Aufgabe Willi**



Bild 1



Bild 2

✂  
**Owner Information zu Aufgabe Willi**

Schreibe die Hinweise für den Ort von Station 3 auf die Rückseite von Bild 2 (Joe) und zerschneide es zu einem Puzzle. Auf die Rückseite von Bild 1 kannst du eine alternative / falsche Ortsangabe schreiben. Auch dieses Bild zerschneidest du und vermischst anschließend alle Puzzleteile. Station 3 wird nur durch das Bild von Joe gefunden.



✂ -----  
**Station 3 Hausmeister „Horst“**



**Ach die Polizei !!!**

Gut das Sie da sind ich wollte gerade bei Ihnen Anrufen.  
 Ich bin Hausmeister Horst.  
 Da hinten in meinem Schuppen, wurde eingebrochen. So ein Maskierter Ganove hat sich an meinem Werkzeugschuppen zu schaffen gemacht und ich habe ihn erwischt. Als er mich gesehen hat wollte er mich angreifen und ich habe mich gewehrt! Der hat eins mit dem Besen über den Kopf bekommen und ist dann hingefallen, dabei muss er sich verletzt haben, denn er hat bei seiner Flucht eine Blutspur hinterlassen. Wenn sie sich beeilen kriegen sie ihn noch.  
 Sehen Sie da geht die Spur lang!  
 (gehe \_\_\_\_\_ m in \_\_\_\_\_ °)

✂ -----  
**Owner Information zu Hausmeister „Horst“**

Für diese Station benötigen die Spieler einen Kompass. Sie sollen vom Fundort dieser Station XXX Meter in XXX Grad Peilen um die nächste Station zu finden. Wahlweise kannst du auch angeben, dass sie z.B. 200 Meter die Straße oder den Weg entlang gehen sollen.  
 In das Feld (gehe \_\_\_\_\_ m in \_\_\_\_\_ °) trägst du diese Information ein.

✂ -----  
**Station 4, Die Spur**



*Joe muss sich wirklich ziemlich stark verletzt haben, die Spur war nicht zu übersehen und trotzdem ist er uns entwischt. Der kommt aber sicherlich nicht weit mit so einer Verletzung ich sage den Kollegen bescheid, die sollen mal alle Krankenhäuser, Ärzte und Apotheken Informieren.  
 Nun aber erst einmal zum Revier, wir sollten jetzt bei den Kollegen nachsehen ob die Ermittlungen der Spurensicherung etwas neues ergeben haben.*

Gehe zum Revier nach: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



✂ -----  
**Owner Information zu Station 4**

Hier bitte wieder den Hinweis auf Station 5 angeben und auf der Linie eintragen.





✂

**Station 5, Das Revier**



Gerade als wir im Polizeirevier angekommen sind, werden wir sogleich von den Kollegen der Spurensicherung „überfallen“ und tatsächlich sie haben neue Erkenntnisse gebracht, hier ist eine Aufnahme aus Joe's alter Gefängniszelle vielleicht kannst du einen Hinweis erkennen. Er hat sich bestimmt etwas aufgeschrieben um sein Beuteversteck nicht zu vergessen. Außerdem hat sich eine Frau Müller gemeldet, sie hat den Steckbrief von Joe gesehen und behauptet, er sei bei ihr gewesen. Wir sollten sie unbedingt befragen.  
 Gehe nach: \_\_\_\_\_

✂

**Owner Information zu Station 5**  
 Schreibe auf die Linie den Hinweis zu Station 6

✂

**Station 5, Hinweis auf Finale (vom Spieler bitte aufbewahren)**



Die Symbole auf der Gefängniswand bringen dich weiter  
 Bombe  
 Totenkopf  
 Schlüssel  
 TickTackTo



✂

**Owner Information zum Hinweis**  
 Schreibe auf dieses Foto einen Teil zum Hinweis auf das Finale Beuteversteck z.B. Briefkasten oder Laterne Du kannst das Hinweiswort auch auf verschiedene Ziegel aufteilen. Auch könntest du wie in der Ermittlungsakte zu sehen, Bomben, TicTacTo, Schlüssel oder Totenköpfe malen um eine Zahl für ein Schloss zu beschreiben. Die Reihenfolge musst du den Spielern dann aber angeben. Nutze hierfür das rechte Bild. Diesen Hinweis müssen sie aufbewahren. Sie brauchen ihn dann am Ende.





✂-----  
 Station 6, Apothekerin Müller



Hallo gut das sie da sind ich habe schon auf Sie gewartet !  
 Mein Name ist Müller ich bin Apothekerin und habe heute  
 Morgen von Ihren Kollegen einen Steckbrief von diesem  
 Bankräuber zum Aufhängen bekommen und was soll ich  
 sagen, dieser Typ war hier. Er ist verletzt und wollte wohl  
 an meinen Verbandkasten. Ich war Fassungslos und habe  
 direkt vor Angst angefangen zu Schreien und auf den  
 Steckbrief gezeigt, dass muss ihn verscheucht haben, denn  
 er ist sofort geflüchtet. Dabei hat er diesen „Zettel“ hier  
 verloren. Können sie damit etwas anfangen?

✂-----  
 Station 6, Hinweis



✂-----  
 Owner Information zum Hinweis

Auf diesen Zettel schreibe deinen Hinweis auf Station 7 in Blindenschrift. Diese ist auf der Ermittlungsakte abgedruckt.



Station 7, Das Versteck



Die Blümchen  
GeoBlog

**Franklin:**  
So so Joe hier hast du dich versteckt, jetzt haben wir dich!  
Es hat keinen Zweck mehr, du bist verhaftet und wirst für sehr sehr lange Zeit ins Gefängnis gehen. Der Tresor mit der Beute ist nicht weit das wissen wir schon und du kannst uns die Suche verkürzen und deine Haftbedingungen etwas angenehmer gestalten, in dem du uns zu ihm führst und uns sagst wie man ihn öffnet.  
Überlege es dir, dass ist die letzte Chance die du bekommst.

**Joe:**  
Ich weis nicht mehr alles aber



habe ich mir gemerkt der Rest stand auf meiner Zellenwand im Knast.

Owner Information zu Station 7

Trage hier noch den zweiten Hinweis auf das Beuteversteck (Finale) ein. Der andere Teil des Hinweises steht ja bereits auf dem Bild der Gefängniswand.

Finale



Na toll, da hat sich die ganze Mühe dann doch nicht gelohnt.

Ihr habt gewonnen!



Die Blümchen  
GeoBlog

Owner Information zum Final

Hier endet die Geschichte von Franklin vs. Joe und wir hoffen ihr hattet Spaß daran. Wenn ja, dann erzählt es bitte weiter!