

Stratego

Geländespiel



Spielidee

Basierend auf dem bekannten Brettspiel werden verschiedene militärische Ränge auf zwei gleichgroße Kindergruppen verteilt; in einem klar begrenzten und doch unübersichtlichem Waldgebiet verteilen sich die Kinder im Spielfeld. Treffen nun jeweils zwei Kinder verschiedener Mannschaft aufeinander, schlägt der höhere Rang den niedrigeren und nimmt ihm einen Lebenspunkt ab. Eine Ausnahme bildet nur der Spion, der den höchsten Rang besiegt, - und der von keinem geschlagen werden kann, außer vom niedrigsten Rang.

Material: Identitätskarten (ID-Card) in zwei verschiedenen Farben (am besten Laminieren), Große Menge Lebenspunktzettel in den zwei Farben - vielleicht soll es ja am nächsten Tag eine Revanche geben! (Vorlage auf farbige Papiere kopieren und schneiden!)

Die Regeln im Einzelnen

Es gibt 6 Ränge, jeder Rang hat eine bestimmte Schlagkraft und bekommt eine Anzahl von Leben: (In Klammern die Anzahl der Rollen pro Gruppe, abhängig von der Gesamtzahl der Teilnehmer, hier für 40 Teilnehmer insgesamt, 20 pro Gruppe)

1. Rang: Der **Feldmarschall** besetzt die Kommandozentrale
2. Rang: Der **General** (1) - Schlagkraft: 5 - Leben: 1
3. Rang: Der **Oberst** (2) - Schlagkraft: 4 - Leben: 2
4. Rang: Der **Major** (2) - Schlagkraft: 3 - Leben: 3
5. Rang: Der **Hauptmann** (3) - Schlagkraft: 2 - Leben: 4
6. Rang: Der **Leutnant** (4) - Schlagkraft: 1 - Leben: 5
7. Rang: Der **Gefreite** (6) - Schlagkraft: 0 - Leben 6

Außerdem gibt es den **Spion** (2), der, wie schon gesagt, niemanden schlagen kann, außer den General und dabei selbst von niemanden geschlagen werden, außer vom Gefreiten. Er hat zwei Leben (bei größeren Gruppen auch drei).

Liegt die Teilnehmerzahl deutlich über oder unter 40, so werden die Ränge je nach Gruppenstärke häufiger oder seltener verteilt; allerdings gilt: Den General gibt es immer nur einmal, den Spion immer nur zweimal.

Jedes Kind bekommt eine Identitätskarte in der Farbe seiner Mannschaft, auf der Rang und Schlagkraft und der Name seines Ranges steht. Außerdem bekommt jeder die entsprechende Anzahl von Lebenspunkten in Form von Karten in der eigenen Farbe minus eins: Der letzte Lebenspunkt befindet sich auf der Identitätskarte (Der General bekommt also keine Lebenspunkte, sondern nur seine ID-Karte).

Im Spielfeld können sich alle Teilnehmer einzeln frei bewegen. Möglich sind auch kleinere Gruppen bis max. 3 Leuten - das gilt allerdings nicht für den General und die Spione, die immer alleine laufen müssen. Die Gruppenvariante birgt die Gefahr, dass die Gruppen schnell noch größer und das Spiel dadurch sehr statisch wird.

Treffen nun zwei (oder mehr) Spieler verschiedener Mannschaften aufeinander, so wird durch Berühren (Abschlagen) der "Kampf" eingeleitet. Der Abschlagentende ist der Angreifer (Wichtig für die Bomben!). Nur die beiden, die Abschlagentende und der Abgeschlagene, vergleichen nun ihre Identifikationskarten. Der höhere Rang nimmt dem niedrigeren einen Lebenspunkt ab; sind beide gleichrangig, so passiert nichts. Hat ein Spieler keine Lebenspunkte mehr, so gibt er als letztes seine Identifikationskarte und muß ins Hauptquartier (s.u.) zurück.

Wurde ein Spieler abgeschlagen - eventuell in einem Hinterhalt - so muß er den Kampf annehmen. Es soll kein Fangspiel werden - Auflauern und Umzingeln sind erlaubt.

Trifft ein Spion auf einen General, so gewinnt immer der Spion. Trifft ein Spion auf einen Gefreiten, so gewinnt immer der Gefreite. Bei allen anderen Kontrahenten des Spions, macht sich der Spion aus dem Staub und es geschieht nichts. Allerdings ist auch der Spion natürlich für Bomben (s.u.) anfällig!

Im Anschluß an einen "Kampf", sind beide Kontrahenten und auch alle, die dabeistanden für mindestens zwei Minuten "außer Gefecht", d.h. sie dürfen nicht erneut angeschlagen werden oder jemand anderen anschlagen. Am besten trennt man sich und verteilt sich wieder im Spielfeld.

Die beiden Gruppen haben ein "Hauptquartier" mit einer neutralen, kampffreien Zone von ca. 10 x 10 Metern am Rand des Spielfelds. Dort sitzt jeweils ein Spielleiter, der Feldmaschall, bei dem sie die erbeuteten Lebenspunkte und ID-Karten abgeben können. Dort dürfen sie sich allerdings nur 1-2 Minuten aufhalten.

Das Spiel endet nach einer vereinbarten Zeit (je nach Gruppengröße 1-2,5 Stunden). Die erbeuteten Lebenspunkte werden gezählt. Die erbeuteten ID-Karten zählen jeweils einen Lebenspunkt (Variante: ... zählen soviele Lebenspunkte wie sie Schlagkraft haben). Sieger ist, wer die meisten Punkte erbeutet hat.

Strategie und Hinweise

Die Aufgabe der Gruppe ist es vornehmlich, den General und die anderen hohe Ränge zu schützen. Das gelingt vor allem durch Sammeln der Informationen, wer Spion und wer der gegnerische General ist. Der Spion ist dabei idealer Kundschafter, da er sich allen Rängen (außer den Gefreiten gegenüber) neutral verhält. Um Informationen zu sammeln, sind auch die Gefreiten wichtig, die sich ruhiger mal opfern lassen können, da sie ja 6 Leben haben - und zudem keine Angst vor dem Spion zu haben brauchen.

Die Spielleiter in den Hauptquartieren dürfen ruhig mitmischen, indem sie die eingehenden Informationen, wer wer ist und wer noch wieviele Lebenspunkte besitzt, notieren und weitergeben.

Variation mit **Bomben**:

An jede Mannschaft werden zwischen vier und neun Bombenkarten verteilt.

Wird ein Spieler **angegriffen**, so kann er - **bevor** der die ID seines Gegner sieht, statt seiner eigenen ID-Karte eine Bombenkarte ziehen. Der Angreifer verliert dadurch ein Leben. Die Bombenkarte wechselt zum Angreifer. Bombenkarten können untereinander weitergegeben werden. Verliert ein Spieler sein letztes Leben -also seine ID-Karte- so muß er auch alle Bomben in seinem Besitz dem Überlegenen abgeben. Bomben der gegnerischen Mannschaft - auch "unbenutzte" - kann man nicht verwenden. Damit sie nicht wieder in die Hände der Gegenspieler gelangen kann, sollte man die Bombenkarte schnellstmöglich im Hauptquartier abgeben.

Hinweis: Mit Hilfe der Bombenkarten kann man seine Identität möglichst lange geheimhalten.

Stratego-Variation: **Bube-Dame-König-Ass-Spion**

Wem das Herstellen von ID-Karten zu aufwändig ist (z.B. für ein Spiel in der Gruppenstunde), der kann auch ein herkömmliches Kartenspiel nehmen. Anstelle der Lebenspunkte können dann kleine farbige Steinchen oder Streichhölzer oder Ähnliches verwendet werden. Die Verteilung der Ränge ist dann folgendermaßen (bei einer Gesamtteilnehmerzahl von 34 Personen, 17 je Gruppe):

1. Rang: Das **As** (1) - Schlagkraft: 5 - Lebenspunkte: 1
2. Rang: Der **König** (2) - Schlagkraft 4 - Lebenspunkte: 2
3. Rang: Die **Dame** (2) - Schlagkraft 3 - Lebenspunkte: 3
4. Rang: Der **Bauer** (3) - Schlagkraft 2 - Lebenspunkte: 4
5. Rang: Das **Regiment** (die Zehn) (4) - Schlagkraft 1 - Lebenspunkte: 5
6. Rang: Die **Neu(n)linge** (die Neuner) (4) - Schlagkraft 0 - Lebenspunkte: 6

Der **Spion** erhält die 7. Er schlägt nur das As und kann nur von den 9ern geschlagen werden.

Ist die Teilnehmerzahl nicht so groß (unter 20, 10 pro Gruppe), können auch Rang 5 + 6 weggelassen werden, dann gibt es auch nur einen Spion.