

Naam: *Levend Stratego - Verradervariant*
Type: *buitenspel in teamverband*

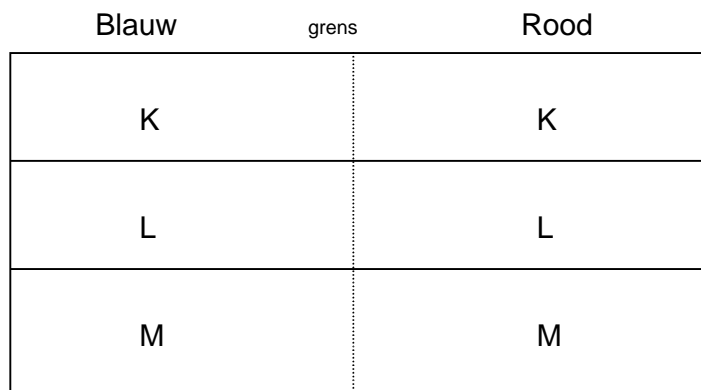
Aantal deelnemers : *minimaal 10*
Aantal leiders : *minimaal 3*
Duur spel : *onbepaald*

Omschrijving.

De deelnemers worden opgedeeld in twee groepen, rood en blauw, die ieder een vlag verstoppen in het voor hun bestemde gebied (zie tekening). Iedere deelnemer bezit een rang die uiteenloopt van bom tot maarschalk. Doel van het spel is om de vlag van de tegenpartij te vinden en die naar de spelleider te brengen.

Om dit te verhinderen mogen de spelers elkaar tikken over het hele spelgebied. Indien dit gebeurt moeten de beide spelers elkaar hun rang laten zien. De speler met de hoogste rang neemt de kaart in van de andere speler. Deze moet dan bij de spelleider een nieuwe rangkaart halen.

Dit spel heeft één uitzondering t.o.v. het oorspronkelijke spel: in iedere groep is een verrader aanwezig. Voordat het spel begint wordt iedere deelnemer apart genomen door de spelleider. Deze zal hem vertellen of hij een verrader is of geen verrader.



Doel van de verrader is om aan de tegenpartij te seinen in welk gebied (K, L of M) de vlag zich bevindt. De verrader doet dit door bij de spelleider onopvallend een lamp te halen en vanuit zijn eigen gebied een oproepteken te gaan seinen. In het andere gebied loopt een persoon rond die tot taak heeft uit te kijken naar een dergelijk oproepteken. Ontvangt hij deze dan moet hij zelf het teken OK zenden. De verrader moet nu de letter seinen die behoort bij het gebied waarin de vlag verstoppt is. De ontvanger seint, indien hij het bericht ontvangen heeft, het sluitteken.

De verrader moet nu naar de spelleider gaan. Deze legt het spel tijdelijk stop. Alle spelers moeten zich naar hun eigen gebied begeven (de verrader blijft bij de spelleider). De verraadde partij krijgt de kans om binnen het deelgebied de vlag te verplaatsen. De succesvolle verrader wisselt nu van kleur en wordt een speler van de tegenpartij. Het spel wordt hervat.

Uiteraard is het ook mogelijk om de verrader te ontmaskeren. Dit is alleen mogelijk vanaf het moment dat de verrader gaat seinen totdat hij de lamp inlevert bij de spelleider. Om de verrader te ontmaskeren moet hij getikt worden door zijn 'teamgenoten'. Gebeurt dit dan wordt het spel stilgelegd. Alle spelers gaan naar hun eigen gebied (de verrader blijft bij de spelleider). De partij die de verrader ontmaskerd heeft krijgt nu de kans om de vlag te verstoppen in hun hele gebied. De ontmaskerde verrader wisselt nu van kleur en wordt een speler van de tegenpartij. Het spel wordt hervat.

Winnen van spel

- § Een partij heeft gewonnen als zij de vlag hebben gevonden van de tegenpartij.
- § Indien het spel door de spelleider beëindigd wordt zonder dat een vlag is gevonden, worden de punten van de veroverde kaartjes opgeteld. De partij met de meeste punten heeft dan gewonnen.

Spelregels

- § Als spelers elkaar tikken moet diegene met de laagste rang zijn kaartje afstaan aan de andere speler. Hebben zij een gelijke rang dan moeten zij aan elkaar hun kaartje afstaan.
- § De deelnemers zijn verplicht hun kaartjes te laten zien als ze getikt worden. Als ze geen kaartje hebben moeten ze zo snel mogelijk naar de spelleider gaan.
- § Het maakt niet uit of een spion de maarschalk tikt of anders om. De maarschalk is zijn kaartje kwijt.
- § De bom mag de vlag **niet** veroveren.
- § De verrader moet op minstens 10 meter vanaf de grens zijn bericht seinen.
- § De ontvanger moet bij voorkeur een leider zijn omdat deze kan bevestigen dat de positie vlag doorgeseind is en niet gepraat.
- § De vlag moet zichtbaar worden geplaatst.
- § Het is de deelnemers niet toegestaan om elkaar te gaan fouilleren om de lamp te zoeken.
- § Op de ontvanger, de verrader en de spelleider na mag niemand een lamp bezitten.
- § Spelers die een nieuw kaartje halen bij de spelleider mogen niet getikt worden.

Tips voor de deelnemers

- § Laat de lagere rangen de vlag zoeken of gebruik ze om achter de rang van tegenspelers te komen.
- § Zodra een rang van de tegenpartij bekend is, moet dit zo snel mogelijk bekend worden gemaakt bij de rest van het team.

- § Hou in de gaten waar geseind wordt.
- § Bescherm de spion; hij is de enige die de maarschalk kan tikken.
- § De bom kan zich het nuttigst maken als hij gaat zoeken naar de vlag.

Taak leiding

- § Eén leider is spelleider.
- § Bij elke partij moet een leider meedoen als ontvanger van de morsesenen.
- § Overige leiders kunnen zich nuttig maken als scheidsrechter of, in het geval dat er weinig deelnemers zijn, kunnen meedoen als deelnemer.

Materiaal

- § De Levend Stratego kaartjes (Romeins Stratego).
- § Kaartjes met de morsetekens.
- § Twee kleine zaklampen.
- § Twee vlaggen.

Variaties/uitbreidingen

- § In plaats van morse kan ook vlaggenseinen worden gebruikt. Om het seinen door de verrader mogelijk te maken, moet een seinzone worden gemaakt zodat de verrader tijdens het seinen niet getikt kan worden.
- § Eventuele communicatie m.b.v. geheimschrift.
- § De verrader moet een lid van de tegenpartij de vlag wijzen. Zelf mag hij hem niet veroveren. Een partij kan erachter komen wie de verrader is door dit via seinen te vragen aan de spelleiding. Als de verrader bekend is moet hij natuurlijk zo snel mogelijk worden gevangen.

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

Ruimte voor opmerkingen en suggesties voor verbeteringen. Invullen door alle betrokken stafleden.