

KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

LEVEND STRATEGO

Materiaal: - 2 fluiten.
2 stock kaarten, met rode en blauwe achterkant.
2 vlaggen, rood en blauw.

Tijdsduur: - Afhankelijk van hoe snel de vlag van de tegenpartij wordt gevonden, maar niet langer spelen dan 1 1/2 uur (zonder de uitleg).

Afhankelijk van de grote van de groep 2 of 3 teams. Tot en met zo'n 40 deelnemers, kan met 2 teams gespeeld worden. De speelwijze blijft hetzelfde. Elk team krijgt de beschikking over één vlag en één stock kaarten, elk van één kleur. Het team staat onder aanvoering van een leid(st)er, deze heeft een fluit bij zich. Beide teams stellen zich in het bos zo ver mogelijk van elkaar op. Daar waar de leider van het betreffende team gaat staan, daar is hun basis.

Voor het spel van start gaat, krijgt men eerst even de tijd om de vlag te verstoppen. Ook daar zijn voorwaarden aan verbonden. De vlaggestok dient recht op te staan en de onderkant van de stok mag niet hoger dan 1 meter van de grond af zijn. Tevens mag de vlag niet opgerold of toegedekt worden. En hij moet minimaal 15 meter van de basis verstopt zijn.

Nadat de vlag verstopt is geeft de teamleider een fluit signaal, als teken dat zijn vlag verstopt is, er gebeurt even verder nog niets. Pas als ook de andere partij een fluitsignaal laat horen, gaat het spel echt beginnen.

Doel is de vlag van de tegenpartij te veroveren en hem zoveel mogelijk kaarten afhandig te maken. Dat gaat als volgt:

In gezamenlijk overleg (het is tenslotte een spel waarbij je moet samenwerken) neem je een speelkaart. De hoogte van die kaart geeft tevens je rang aan. Dus hoe hoger de kaart, hoe hoger je rang. Tevens moet je die kaart ook zien als een bewijs van deelname aan het spel, dus met andere woorden: Bezit je geen kaart, of raak je je kaart in het spel kwijt, dan ga je onmiddellijk naar je basis terug en speel je pas weer mee als je een kaart hebt gekregen. Met die kaart welke je gekregen hebt ga je op pad, op zoek naar de vlag van de tegenpartij. Echter..... de tegenpartij zal trachten jou het zoeken onmogelijk te maken en proberen je uit te schakelen. Dat gaat zo:

Je loopt omzichtig door het bos en plots staat daar iemand van de tegenpartij die jou de doorgang belemmert. Er schieten twee dingen door je hoofd. Vluchten of aanvallen?

Je besluit aan te vallen, misschien ook al, omdat je merkt dat vluchten geen zin zou hebben.

Dat aanvallen is niet meer dan het naderen van je tegenstander en deze aantikken. Dus niet: slaan, schoppen, stompen of teckelen. Een voorwerp gebruiken mag ook al niet.

Zodra je hebt aangetikt, mag deze persoon niet meer proberen weg te lopen. Nu je elkaar, of de ☺☺n de ander hebt getikt, toon je elkaar de kaart die je op de basis hebt gekregen. De winnaar nu, is de persoon, die de hoogste kaart in zijn of haar bezit heeft.

Voor we verder gaan met het uitleggen van het spel volgt hier eerst de volgorde (rangen) van het kaartspel.

De hoogste kaart is de aas, vervolgens komt de heer en dan vrouw, boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, en de 2. Maar pas op, de 2 is weer hoger dan de aas, met andere woorden: de 2 verliest van iedereen, behalve als aas en 2 elkander tegenkomen en elkander tikken, dan wint altijd de 2. Onverschillig wie, wie heeft getikt.

Je ziet dus de 2 is zeer belangrijk.

De winnaar van de tweestrijd is dus diegene, welke de hoogste kaart heeft. Deze winnaar krijgt nu de kaart van de verliezer. De verliezer is nu uitgeschakeld, heeft geen kaart meer en moet nu rechtstreeks naar de eigen basis terugkeren, om daar een nieuwe kaart te halen. De winnaar moet echter ook terug naar zijn basis, hij dient zijn veroverde kaart in te leveren, omdat een van de regels is, dat je alleen met je eigen kaart in je bezit mag spelen. Heb je dus een kaart van de tegenpartij veroverd dan mag jij geen tweede kaart meer veroveren.

Nu wordt het een beetje ingewikkeld, omdat terwijl je onderweg bent met die veroverde kaart in je bezit, plus natuurlijk nog je eigen kaart, je wel aangevallen kunt worden. Jij mag niet aanvallen.

Stel echter dat je wordt aangevallen, je houdt altijd de kaart die je veroverd hebt, maar je eigen kaart wordt een probleem. Is degene die jou tikt hoger in rang dan jij, dan ben je helaas je kaart kwijt.

Is daarentegen de tikker lager in rang of hij heeft een gelijke kaart, dan raakt hij zijn kaart niet kwijt, jij natuurlijk ook niet.

Dat laatste in het kort nog eens:

- Ben je een kaart kwijt: terug naar de basis.
- Verover je een kaart : terug naar de basis, maar pas op!

Let op!

Wil je van kaart (je eigen dus) verwisselen, dan mag dat uitsluitend op je basis gebeuren, je mag dat niet onderling op het terrein. Ook de veroverde kaarten breng je zelf terug. Het kan namelijk strategie zijn van de tegenstander om jou speciaal uit te schakelen voor een kort moment.

Dat wisselen van rang schept trouwens bij de tegenpartij verwarring, het ene moment heb je een zesje en ineens heb je een boer of zelfs een aas!

Komen twee kaarten van gelijke orde elkaar tegen, bv. twee tieners of twee vijven, dan houd eenieder zijn kaart, er wordt niet gewisseld.

Zijn er op een gegeven moment geen kaarten meer op de basis aanwezig, dan mag je niet verder meer meespelen en blijf je ook op die basis zitten, totdat de vlag gevonden is of, totdat alle spelers van ☺☺n partij alle kaarten kwijt zijn.

Wanneer heb je de vlag veroverd?

Heel simpel! Op het moment, dat je haar aanraakt heb je hem. Haal je de vlag te voorschijn en breng je hem naar de dichtstbijzijnde basis. Je kunt hem niet meer kwijtraken. Daar op die basis zal worden afgefloten en dan verzamelen de twee teams even in het midden van het terrein, om zodra alle kaarten weer in het bezit zijn gesteld van de rechtmatige ploegen, het spel opnieuw kan beginnen.

Tip: wees zuinig met je azen, maar zeker ook met je tweeën.

Een spelvoorbeeld.

Je bent dicht bij de vlag van de tegenpartij, je hebt één kaart bij je (die van jezelf). Je sluipt dichterbij en wil de vlag grijpen. Plots duikt er echter voor je iemand van de tegenpartij op en tik je. Helaas! Je slikt twee maal en laat je kaart zien. Gelukkig heb je een hogere dan je tegenstander, dus je krijgt die kaart erbij. Maar helaas zal je de vlag moeten laten staan, omdat, als je de vlag wilt veroveren je in het bezit mag zijn van uitsluitend je eigen kaart.

Nu moet je eerst helemaal terug naar je basis om de veroverde kaart in te leveren en pas dan mag je weer terugkomen.

De vlag blijft altijd op dezelfde plek staan gedurende een ronde.

VARIATIES op LEVEND STRATEGO

VOOR BINNEN

1e variant

Per team wordt één stok kaarten verdeeld, de stapeltjes worden omgekeerd voor de deelnemers neergelegd.

Een groep begint (één persoon in feite) met vragen aan een bepaald persoon van de andere partij: "Heb jij .. kaart?" Degene waar dit aan gevraagd is, neemt nu van zijn stapel de bovenste kaart en laat deze aan iedereen zien. Heeft hij inderdaad de gevraagde kaart, dan geeft hij deze af aan de tegenpartij en gaat die ene persoon, welke gewonnen had, gewoon door met vragen van kaarten aan willekeurige personen van de tegenpartij.

Heeft hij echter de gevraagde kaart niet, dan legt hij deze kaart weer terug bovenop zijn stapel en vraagt nu zelf aan een willekeurige persoon van de tegenpartij een kaart.

Dit gaat net zo lang door, totdat die ene joker (de vlag in feite) gevonden is.

2e variant

Spelen als echt 'stratego'. Dus wel kaarten verdelen, op stapel voor de deelnemers. Joker verstopt, één persoon vraagt aan een persoon van de andere partij een kaart, deze laat de bovenste kaart zien, maar nu is het zo, dat ook de vragende partij zijn kaart laat zien en is diegene met de hoogste kaart de winnaar. De veroverde kaart gaat naar de tegenpartij. Zolang je wint, mag je vragen, verlies je een kaart, dan gaat de beurt over naar de tegenpartij, naar die persoon die gewonnen heeft.

Het spel gaat ook hierbij door, totdat de joker gevonden is.

Bij dit spel gelden dezelfde regels als die voor het spel buiten!

VOOR BUITEN

Deze variant kan op het speelveld (voetbalveld) gespeeld worden.

Zeer geschikt voor een "last minute" spel, zomaar tussendoor, of als het bos door regen onbespeelbaar is geworden.

Het principe is precies hetzelfde als bij het gewone stratego. Alleen dit spel wordt niet in het bos gespeeld, maar binnen de lijnen van het speelveld. Er wordt ook geen vlag verstopt, maar krijgt een persoon een joker, de zogenaamde vlag die veroverd dient te worden.

Beide teams stellen zich onder hun goals op. Hun basis.

Op het signaal van de hoofdleider, dus niet van de teamleiders die op de basis staan, gaan de partijen van start.

Zij hebben allen een kaart in handen en proberen nu tussen de leden van de tegenpartij de joker te vinden. De Joker mag zelf niet tikken en kan door elke andere kaart verslagen worden. De Joker mag zich ook niet op de basis terugtrekken.

De persoon die de Joker bij zich heeft, dient zich zeer onopvallend te gedragen en bijzonder goed te worden beschermd door zijn ploeggenoten.

Het is een flitsend spel, er zijn dus vele ronden te spelen in een kort tijdsbestek

De extra leiding op het veld is nodig om, zodra de Joker gepakt is, de teams snel naar hun basis te dirigeren, de kaarten te laten uitwisselen en opnieuw het startsein te geven.

De leiding van de ploegen op de basis helpen deze teams met hun te bepalen strategie.