

General



Gruppengröße: ab 30 Personen
Altersgruppe: ab 10 Jahre
Material: 1 Pro Mitspieler durchschnittlich 4 Karten
(2 verschiedenfarbige Kartensätze)

Beschreibung:

Geländespiel mit hohem Strategieanteil angelehnt an 'Stratego' (auch für sehr große Gruppen)

Vorbereitung:

Das "Generalspiel" ist angelehnt an das Brettspiel "Stratego". Die Spieler sind in zwei hierarchisch geordnete Gruppen mit verschiedenen Rängen eingeteilt, welche sich „bekämpfen“.

Spielzeit 2-2 ½ Stunden

Ort Abgegrenztes Spielgebiet im Wald

Spielablauf:

Zwei gleich große Mannschaften befinden sich an verschiedenen Stellen im Spielgebiet. Jeder Spieler zieht aus vorbereiteten Karten seinen Rang. Die Betreuer ziehen zuerst. In dem Stapel befinden sich weder "General" noch "Spion". Erst nachdem alle Betreuer gezogen haben, werden diese Karten dem Stapel vom Schiedsrichter hinzugefügt. Je nach Rang erhält der Spieler eine bestimmte Anzahl von Karten (Leben) dazu. Es gilt: je höher der Rang desto weniger Karten erhält der Spieler. Das Spiel startet zu ausgemachter Anfangszeit.

Ziel:

Ziel des Spiels ist es möglichst viele Karten des Gegners zu erhalten. Die Karten sind entsprechend ihrem Rang gewertet (höherer Rang = höherer Wert). Die Mannschaften laufen alleine, bzw. jeweils in Gruppen bis maximal drei Personen durch den Wald. Spieler im Rang "General" und "Spion" müssen alleine durch den Wald.

Treffen sich nun zwei Spieler von jeweils verschiedenen Mannschaften im Wald und schlagen sie sich durch Berühren ab, so zeigen sie sich gegenseitig ihre Karten. Der Rangniedere gibt dem höheren eine seiner Karten. Haben beide Spieler denselben Rang, passiert nichts. Danach sind beide Spieler für 3 Minuten neutral, d.h. sie dürfen weder abgeschlagen, noch selber abschlagen. Beide Spieler müssen ach dem Kartenzeremoniell sofort wieder auseinander gehen. Hat ein Spieler nach einem solchen Zusammentreffen keine Karte mehr, so ist er "tot" und muß sofort zurück ins Lager. Er darf dabei keinerlei Informationen mehr verbreiten. Der "General" und der "Spion" kann jeweils nur von bestimmten Ranggruppen geschlagen werden. Dem "General" können nur die "Spione" seine Karte abnehmen. Den "Spionen" nur die Angehörigen der untersten Ranggruppe "Gefreite". Die Karten der "Spione" sind besonders gekennzeichnet und haben keine Wertigkeit. Das Spiel endet durch abpfeifen.

Gewinner:

Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten am Schluß. Zusammenzählen der Werte der gegnerischen Karten im Besitz der Mannschaft am Spielende.

Tipps:

Entscheidend für den Spielgewinn ist der Informationsaustausch innerhalb einer Mannschaft über die Besetzung der verschiedenen Ränge innerhalb der gegnerischen Mannschaft. Bei Spielbeginn wird der Name des Spielers sofort auf alle seine Karten geschrieben, um damit einem "Tauschen" vorzubeugen.

Einteilung der Ränge:

Nur 1 oberster Rang mit nur 1 Leben ("General"); relativ wenige obere Ränge mit wenig Leben.; mittlere Ränge stark besetzen, weniger Rangniederste, aber mit vielen Leben.

Beispiel einer Einteilung für eine Mannschaft mit 20 Personen:

Spieler	Rang	Wert (Punkte)	Markierung	Leben
1	General	6	* * * * *	1
1	Oberst	5	* * * * *	1
3	Major	4	* * * *	2
4	Hauptmann	3	* * *	3
4	Leutnant	2	* *	4
4	Gefreiter	1	*	5
2	Spion	0	Auge	2