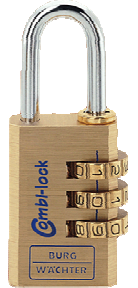


Zahlenkombination

- Ziel:** Der Code, den die gegnerische Mannschaft auf dem Rücken befestigten Zetteln trägt, muss geknackt werden.
- Mitspieler:** beliebige gerade Zahl
- Ort:** im Freien oder im Haus.
- Material:** pro Mitspieler ein Zettel (etwa zwischen DIN A4 und DIN A5) in verschiedenen Farben sowie Sicherheitsnadeln oder Klebeband zum Befestigen, Eddingstifte, pro Mannschaft ein Notizblatt und einen Stift. Soll das Spiel wiederholt gespielt werden, kann man auch einen größeren Vorrat an Zetteln mit verschiedenen Zahlen durch Laminieren schützen.



Vorbereitung: Für jeden Mitspieler einer Mannschaft wird ein Zettel vorbereitet, auf den eine beliebige Zahl notiert wird. Jede Mannschaft erhält einen Zettel und einen Stift zum Aufschreiben und Sammeln der herausgefundenen Zahlen. Wird mit zusätzlichen versteckten Zetteln gearbeitet, so werden diese erst unmittelbar bei Beginn des Spiels ausgelegt bzw. aufgehängt.

Ablauf: Der Spielbereich (Gelände, welche Bereiche im Haus) wird festgelegt. Es werden zwei oder mehr gleichstarke Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft bekommt eine Zettelfarbe und eine Zentrale zugewiesen. Die Spielleitung sucht sich ebenfalls einen Ort, am besten zentral im Spielbereich. Es wird ein eindeutiges Start- und Endsignal vereinbart und eine Endzeit für das Spiel festgelegt. Ratsam ist es Zwischensignale 15 Minuten und 5 Minuten vor Schluß auszumachen.



Die Aufgabe ist, den Geheimcode der gegnerischen Mannschaft zu knacken, indem man alle deren Zahlen auszuspioniert und zusammenzuaddiert. Die Gruppe, die glaubt, einen Code vollständig geknackt zu haben, schickt den Mannschaftsführer zur Zentrale. Jede Gruppe hat drei Versuche den richtigen Code zu nennen. Trifft eine Mannschaft den Code exakt, endet das Spiel sofort.

Die Mannschaften suchen ihre Zentrale auf, an der der Mannschaftsführer mit Zettel und Stift bleibt und die Informationen zusammenträgt. Jedem Mitspieler wird ein Zettel der eigenen Farbe mittig auf dem Rücken befestigt. Jedes Entfernen oder Verändern der Zettel ist verboten, ebenso wie das Verlassen des Spielbereichs. Nur der Spielführer in der Zentrale darf sich Notizen machen.

Rängeleien, Gefangennahmen und Kämpfe sind ebenfalls untersagt. Ausnahme: Ein Mitspieler, der sich auf den Boden legt oder mit dem Rücken an einem Baum gelehnt steht, darf mit vereinten Kräften zur „Herausgabe“ seiner Ziffer bewegt werden.

Anmerkungen: Es lohnt sich das Spiel taktisch geschickt anzugehen und die eigene Gruppe in Späher, die sich viel bewegen und deren Zahlen schnell bekannt sind, normale Beobachter, die sich gleichmäßig verteilen, Verborgene, die sich im Unterholz oder unzugänglichen Ecken zu verstecken und Agenten, die sich ungesehen an die gegnerische Zentrale anschleichen und ihre Informationen an Späher weitergeben, aufzuteilen. Der Zeitpunkt des ersten Knackversuches ist gut zu überlegen.

Ende: Findet eine Mannschaft den Code der andere präzise heraus, so endet das Spiel sofort. Ansonsten läuft das Spiel bis zum Ende der vereinbarten Spielzeit. Ist diese abgelaufen, dürfen keine Codes mehr abgegeben werden. Die Mannschaften versammeln sich bei der Spielleitung. Diese gibt die verschiedenen Knackversuche der Mannschaften bekannt. Anhand der versammelten Mitspieler kann der exakte Code jeder Mannschaft ermittelt werden. Die Mannschaft, die am nächsten am Code der Gegner dran ist, gewinnt.



Tip: Kurz vor Spielende, wenn die meisten gegnerischen Ziffern bekannt sind, kann es sinnvoll sein, einen Knackversuch ins Blaue hinein abzugeben. Möglicherweise liegt man damit näher am Code der Gegner als die anderen oder entschlüsselt ihn sogar.

Varianten: Man kann zusätzlich zu den Zetteln auf den Rücken noch weitere im Wald bzw. im Haus relativ gut sichtbar aufhängen. Diese dürfen dann natürlich keinesfalls entfernt oder verändert werden.