

Stratego - auf dem Kriegspfad bei Nacht

Vorbereitungen: Das Waldstück (ca. 300 mal 300 bis 500 mal 500 Meter groß), in dem gespielt wird, wird am Tag mit den Kindern abgegrenzt. Um den Spielfeldrand für die Nacht zu markieren, kann das Gelände mit Alufolie abgegrenzt werden, die alle paar Meter auf Augenhöhe an die Bäume geheftet wird. An einer günstig gelegenen Stelle des Spielgeländes wird ein Hauptquartier aufgebaut, das von überall leicht gefunden werden kann. Jedes Kind braucht warme und dunkle Kleidung sowie eine funktionierende Taschenlampe.

Beginn: Das Spiel beginnt nach Einbruch der Dunkelheit. Vom Botschafter des großen Manitu (Spielleiter) werden die Mitspieler in mit Kerzen oder Fackeln beleuchteten Hauptquartier in gleich große Gruppen, den Stamm der Wildcats und den der Rattlesnakes eingeteilt. Entweder durch den Botschafter oder aber in einer Beratung des Stammes bekommt jedes Stammesmitglied eine bestimmte Rolle zugewiesen (Häuptling, Krieger, Schamane, Jäger, Spurenleser, Wächter, Schlangenbeschwörer, Fallensteller oder Schlange) und ein entsprechendes Kärtchen. Auf diesem Kärtchen ist eingetragen, welche feindliche Stammesangehörigen geschlagen werden und von welchen feindlichen Charakteren man selbst geschlagen wird. Manche Rollen sind einfach, andere mehrfach besetzt. Klar, dass es nur einen Häuptling gibt. Der Spielleiter macht die Teilnehmer mit dem Signal für Spielstart, Spielabbruch und Spielende bekannt und ermahnt sich nochmals zur Vorsicht und dass sie das Spielgelände nicht verlassen dürfen. Die Stämme versammeln sich und vereinbaren ein Erkennungswort, einen Treffpunkt, zum Austausch von Informationen sowie eventuell eine grundlegende Taktik. Anschließend verteilen sich die Indianer frei auf dem Spielgelände.

Ablauf: Mit einem markerschütternden Kriegsschrei eröffnet der Botschafter das Spiel. Die Kinder bewegen sich nun frei und einzeln im Wald. Begegnen sich zwei Indianer, kann einer von ihnen "Halt" rufen und den Angesprochenen mit der Taschenlampe anleuchten (nicht ins Gesicht!). Dann bleiben beide stehen und vergleichen ihre Karten. Zwei Indianer gleichen Ranges trennen sich ohne weitere Folge - allerdings wissen sie nun von der Stärke des anderen. Sind die Ränge unterschiedlich bringt jetzt der Überlegene den Geschlagenen ins Hauptquartier. Der Gefangene muß dem Sieger widerstands- und geräuschlos folgen. Wird ein "Gefangenentransport" angegriffen, so bleibt der Gefangene zunächst unbeteiligt, bis klar ist, wer im Duell der beiden anderen Gewinner ist. Ist es der eigene Mann, so ist der bisherige Sieger nun selbst Gefangener und einer der beiden Siegreichen übernimmt den Weitertransport. Nach der Ablieferung des Gefangenen im Hauptquartier verschwindet der Überlegene wieder im Wald. Der Geschlagene verbleibt als Gefangener im Hauptquartier.

Um das Spiel spannend zu halten, kann der Botschafter gleichrangige Figuren (soweit vorhanden) wieder ins Geschehen zurück schicken. Diese kennen nun einen Teil der Rollenverteilung und können den anderen Tipps für die Suche nach dem gegnerischen Häuptling geben. Aber Achtung: Kann die Spieldauer stark verlängern und zu Mißmut führen, wenn manche wieder freikommen und andere bleiben müssen.

Spielende: Gelingt es einem Stamm, den gegnerischen Häuptling gefangenzunehmen und im Hauptquartier abzuliefern, so endet das Spiel. Der Spielleiter gibt das Signal für das Spielende und alle versammeln sich wieder im Hauptquartier. Je nach Uhrzeit bietet sich eine Revanche an. Zieht sich das Spiel zu sehr in die Länge, wird eine Spieldauer (ca. 1 Stunde) festgelegt und anhand der Gefangenenzahlen der Sieger ermittelt.

Rollenverteilung bei 32 Mitspielenden (+ 1 Spielleiter)

	Anzahl	schlägt	wird geschlagen von
Botschafter		besetzt Hauptquartier	
pro Stamm:			
Häuptling	1		Krieger
Krieger	2	Häuptling, Wächter, Schlangenbeschwörer, Fallensteller	Schamane, Jäger, Spurenleser, Schlange
Schamane	1	Krieger, Schlangenbeschwörer, Spurenleser, Wächter, Jäger, Fallensteller	Schlange
Jäger	2	Krieger, Schlangenbeschwörer, Wächter, Spurenleser, Fallensteller	Schamane, Schlange
Spurenleser	2	Krieger, Schlangenbeschwörer, Wächter, Fallensteller	Schamane, Jäger, Schlange
Wächter	2	Schlangenbeschwörer, Fallensteller	Krieger, Schamane, Jäger, Spurenleser, Schlange
Schlangenbeschwörer	2	Fallensteller, Schlange	Krieger, Schamane, Jäger, Spurenleser, Wächter
Fallensteller	2	Krieger	Schamane, Jäger, Spurenleser, Wächter, Schlangenbeschwörer, Schlange
Schlange	2	Krieger, Schamane, Jäger, Spurenleser, Wächter, Fallensteller	Schlangenbeschwörer

Andere Spielerzahl: Die Tabelle ist konzipiert für 2 Mannschaften à 16 Mitspieler. Werden mehr Rollen benötigt, dann in folgender Reihenfolge ergänzen: 1 Jäger, 1 Wächter, 1 Schlange, 1 Schlangenbeschwörer, 1 Fallensteller.

Anmerkungen: Um das Spiel taktisch zu spielen, kommt es auch stark auf den Informationsfluß untereinander an. Wer sind die Krieger in der anderen Mannschaft? Wie können wir die anderen schwächen? Hilfreich kann hier sein, sich in kleineren Gruppen mit etwas Abstand untereinander durch den Wald zu bewegen, damit man mitbekommt, wer gegen wen gewinnt oder verliert.

Variation: Aufteilung der Mitspieler: Jungs gegen Mädchen oder Gruppenleiter gegen Teilnehmer.