

Seeschlacht -Strategovariante

Rollen:

Schatzkiste	verliert gegen alle (am besten Gruppenleiter)
Kapitän	gewinnt gegen alle außer den Schiffsjungen und die Kanonen
Steuermann	gewinnt gegen alle außer den Kapitän und die Kanonen
1. Maat	gewinnt gegen Schatzkiste, Matrose und Schiffsjunge
Matrose	schlägt Schatzkiste, Schiffsjunge und Kanone
Schiffsjunge	schlägt Schatzkiste, Kapitän und Kanone
Kanone (2x)	unterliegt Matrose und Schiffsjunge

Anleitung:

Die TeilnehmerInnen werden je nach TeilnehmerInnenzahl in mindestens 3 Gruppen zu je 8 Personen eingeteilt. Diese stellen Piratenschiffe dar. Die 8-köpfige Mannschaft teilt die oben genannten 7 Rollen unter sich auf.

Auf einem für alle klar benannten Spielfeld bewegen sich die Schiffsbesatzungen in Gruppen. In etwa in der Mitte des Spielfelds befindet sich die Zentrale, zu der alle aus dem Spiel Ausgeschiedenen kommen müssen.

Die Piratenschiffe bewegen sich frei auf dem Spielfeld. Treffen zwei Schiffe aufeinander, so kann eine Mannschaftsmitglied des einen Schiffs die gegnerische Mannschaft herausfordern. Diese muß nun ihrerseits ein Mannschaftsmitglied benennen, das das Duell annimmt.

Die beiden Duellanten verlassen ihr Schiff und nähern sich einander. Sie vergleichen ihre Ränge und ihre Schlagkraft. Sind die Ränge gleich, so trennen sich die Duellanten wieder.

Strategievariante 1:

Der Unterlegene darf zu seinem Schiff zurückkehren und den Ausgang des Duells dort bekanntgeben. Danach muß er in die Spielzentrale Hauptquartier.

Strategievariante 2:

Der Unterlegene darf seinen Kameraden nicht mitteilen, welcher Rang ihn geschlagen hat. Er muß direkt in die Spielzentrale zurückkehren.

Jedes der beiden Schiffe muß nun entscheiden, ob sie die Gegner zu einem weiteren Duell herausfordern oder aber die Flucht ergreifen.

Sobald die Schatzkiste einer Piratenmannschaft erobert ist, ist das Piratenschiff versenkt und kehrt zur Spielzentrale zurück.

Sieger ist die Mannschaft, die als letzte noch in Besitz ihrer Schatzkiste ist.

Variationen: Sollte die SpielerInnenzahl nicht durch 8 teilbar sein, so können nach Absprache Rollen auch doppelt besetzt werden. Welche das sind muß allen Schiffen bekannt sein.

gespielt auf der Sommerfreizeit 2005 der KjG 'Rules'.