LAUFFEUER

Die Zeitschrift
der DEUTSCHEN **JUGEND**FEUERWEHR

11 AUSGABEN IM JAHR INFOS HIER

BASTELVORLAGE

Feuerwehr Stratego

AKTUELL INFORMIERT HIER AUF

LAUFFEUER-online.de

LAUFFEUER-online

Stratego Feuerwehr Edition

Gruppengröße: *mindestens 16 Spieler*
Schiedsrichter: *Ein bis zwei*
Material: *Strategokarten (auf www.lauffeuer-online.de kannst Du Dir unsere Vorlage herunterladen)*
Gelände: *Je mehr Spieler es sind, desto größer sollte das Gelände gewählt werden. Es muss aber klar einzugrenzen sein, sodass alle Spieler wissen, ob sie sich noch im Spielfeld befinden.*
Dauer je Runde: *15 bis 20 Minuten*

Spielidee: Wie bei dem Brettspiel Stratego erhalten beide Mannschaften die ausgedruckten Spielkarten und teilen diese untereinander auf. Auf der Karte können die Jugendlichen sehen, welchen Dienstgrad oder welche Funktion sie haben. Alle niedrigeren Dienstgrade können sie schlagen, alle Spieler oberhalb des eigenen Dienstgrades hingegen nehmen sie fest. Der Spieler mit der Karte „Wimpel" darf sich nicht erwischen lassen.
Am Besten druckst Du die Dienstgrade für die eine Mannschaft zum Beispiel auf blaues und für die anderen auf gelbes Papier aus. So ist sofort klar, wer zu welchem Team gehört.

Ablauf: Bei Spielbeginn sucht sich jedes Team innerhalb des Spielfeldes eine Stelle von circa 4 x 4 Metern Größe und grenzt diese zum Beispiel mittels Ästen ab. Dies ist das „Gerätehaus". Ziel ist es, als erstes den Spieler mit der Wimpelkarte zu finden. Damit wäre die Runde sofort gewonnen. Treffen sich zwei Spieler, darf der eine den anderen abschlagen. Nun müssen sie vergleichen, welchen Dienstgrad sie haben. Sind sie gleich, passiert nichts, sonst aber darf der höhere Dienstgrad den niedrigen festnehmen und in das vorher markierte Gerätehaus führen. Bringt ein Spieler eine Person dorthin, darf er oder sie nicht vom anderen Team befreit werden oder andere Spieler auf dem Weg dahin abschlagen. Es ist aber erlaubt, dass der Gefangene seinen Mitspielern laut den Dienstgrad oder die Funktion des anderen zuruft. „ACHTUNG, LEO IST OBERBRANDMEISTER!!" Gefangene Spieler können von den Meldern wieder befreit werden. Einfaches Abschlagen genügt. Die Gefangenen können sich innerhalb des Gerätehauses an die Hand nehmen und eine Kette bilden. Wird eine Person der Kette vom Melder berührt, sind alle befreit und spielen wieder mit.
Es gibt noch zwei weitere Funktionen: Der Brandstifter und der Brandermittler. Der Brandstifter ist natürlich brandgefährlich und schlägt alle Dienstgrade und Funktionen außer der des Brandermittlers. Entsprechend sollten sich das Team schnell zurufen, wer von dem gegnerischen Team der Brandstifter ist.

Gewinner: Ist die Mannschaft, die den Wimpel oder beide Melder als erstes fängt. Alternativ wird eine Rundendauer festgelegt und nach Ablauf hat das Team gewonnen, welches mehr Spieler gefangen nehmen konnte.

*Vorlagen für die Stratego Laufkarten findet Ihr auf LAUFFEUER-**online**.de!*

Hinweise: Es ist nicht erlaubt, innerhalb des Teams die Karten zu tauschen. Wenn jemand erwischt wird, verliert die Mannschaft die Runde. Um ganz sicherzugehen kann man die Spieler auch den Namen auf Ihre Karte schreiben lassen, so kann das Tauschen von Karten unterbunden werden. Der Melder sollte eine relativ fitte Person sein, da das Spiel mehr Dynamik bekommt, wenn die Teammitglieder immer mal wieder befreit werden. Bei kleineren Gruppen könnt Ihr Funktionen aus dem Mittelfeld entfernen (Oberfeuerwehrmann, Brandmeister, Oberbrandmeister, Hauptbrandmeister). Bei größeren Gruppen könnt Ihr die anderen Funktionen beliebig erhöhen. Die Funktion Wimpel sollte es pro Team nur einmal geben.
Eine weitere Besonderheit: Der Leitende Branddirektor kann auch vom von dem/der Feuerwehrmann/-frau geschlagen werden.

Variante: Zusätzlich zur Dienstgradkarte erhalten die Spieler Karten mit einem bestimmten Wert. Der Brandstifter ist zum Beispiel 50 Punkte wert, der Wimpel 100, der Feuerwehrmann nur 1 und der Leitende Branddirektor 7. Der höhere Dienstgrad nimmt also die Person nicht gefangen, sondern erhält eine Punktekarte. Hat ein Spieler keine Punktekarten mehr, scheidet er oder sie aus. Spielende ist nach einer festgelegten Zeit und die Punkte werden ausgezählt.
Wichtig hierbei: Spieler mit den Karten Brandstifter oder Wimpel haben nur ein Leben, alle anderen können bis zu drei bekommen. In dieser Variante scheidet die Funktion Melder aus. ***nb***

Stratego

Feuerwehr Edition

Team

100

Wimpel
Darf nicht gefangen werden!
Ziel von Stratego ist, den Wimpel des Gegners zu ergattern.
Sei auf der Hut!
Dich kann jeder schlagen!

50

Brandermittler/-in
Brandstifter/-in
Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandmeister/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Melder
Feuerwehrmann/-frau
Wimpel

0

Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandmeister/-in
Melder
Brandermittler/-in
Brandstifter/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Feuerwehrmann/-frau
Wimpel

7

Brandstifter/-in
Feuerwehrmann/-frau
Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandmeister/-in
Brandermittler/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Melder
Wimpel

6

Brandstifter/-in
Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/ Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandmeister/-in
Brandermittler/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Melder
Feuerwehrmann/-frau
Wimpel

5

Brandstifter/-in
Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrand-meister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandmeister/-in
Brandermittler/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Melder
Feuerwehrmann/-frau
Wimpel

4

Brandstifter/-in
Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrand-meister/-in
Brandmeister/-in
Brandermittler/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Melder
Feuerwehrmann/-frau
Wimpel

3

Brandstifter/-in
Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandmeister/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Melder
Brandermittler/-in
Feuerwehrmann/-frau
Wimpel

2

Brandstifter/-in
Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandmeister/-in
Brandermittler/in
Oberfeuerwehr-mann/-frau
Melder
Feuerwehrmann/-frau
Wimpel

1

Brandstifter/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandrat/Brandrätin
Brandermittler/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Melder
Feuerwehrmann/ -frau
Leitender Branddirektor/-in
Wimpel

0

Me

Brandstifter/-in
Leitender Branddirektor/-in
Brandrat/Brandrätin
Hauptbrandmeister/-in
Oberbrandmeister/-in
Brandmeister/-in
Oberfeuerwehrmann/-frau
Melder
Brandermittler/-in
Feuerwehrmann/-frau
Wimpel