

Wou stinn ons Zelter?

D'Geschicht

Eis Scoute vun der Patrull Flantermaus sinn nach zu spéider Stonn am Bësch an hu sech verlaf. Op hirer Sich no enger Schlofplaz stoussen si op eng oder méi Campplazen a versichen hei an engem Zelt eng Schlofplaz ze fannen. Well et stackdäischer ass mussen si sech einfach op blannemännches Aart a Weis do erun taaschten.

Regelen

Dëst Spill kann een zu zwee, oder méi, entweder lokal oder op Distanz spillen.

An deem Moment kann een dat iwwert Funk, Skype, Teamspeak, IRC oder all aner Kommunikatiounsweeër of wéckelen.

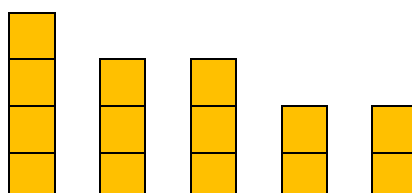
All Partei zeechent e Spillfeld fir sech an och jeeweils eent fir all aner Partei wou matspillt. Wat een awer zu méi spillt soll d'Raster net ze grouss sinn, soss dauert dat Ganzt ze laang. (Mindestgréisst: 9x9). Do muss een sech mat allen Géigeparteien of schwätzen wat d'Gréisst ugeet, si muss bei alle Parteien d'selwecht grouss sinn. D'Spiffelder ginn no engem Schachbrietmuster opgebaut an och esou bezeechent. (Hei e Beispill fir 2 Parteien, **fir dat éischt Spill ass et vu Virdeel sech op dëse Modell ze eenegen.**)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

Elo placéiert all Partei seng Zelter op sengem eegene Spillfeld. Och hei muss een sech am Virus ofschwätzen wéivill Zelter een asetzt a wéi grouss se si sollen, dëst muss bei alle Parteien identesch sinn.

Als Beispill, een Zelt mat véier Schlofplazen, der zwee mat dräi an och zwee mat zwou Schlofplazen.



Hei sinn engem senger Fantasie keng Grenze gesat, wichteg ass wéi gesot dass bei jidderengem alles identesch ass.

Et si just genee esou vill Scouten ënnerwee wéi et och fräi Schlofplazen, dat heescht Zelt-Haisercher um eegene Spillfeld, gëtt. (An eisem Beispill hei wieren dat der dann 14.)

An da muss och nach d'Reiefolleg festgeluecht ginn an där gespillt gëtt. Bei zwou Parteien ass et ofwiesselnd, bei méi Parteien eenegt een sech op eng Reiefolleg.

Zil vum Spill

Gewonnen huet deejéinegen deen als éischten all seng Scouten ënnerdaach bruet huet.

Material

E Bic oder Bläistëft, e Blat mat Haisercher an eventuell verschidde Fuerwen.

Virbereedung

D'Parteien eenegen sech op d'Zuel vun de Scouten an d'Opdeelung vun den Zelter. Fir dat éischt Spill ass et am beschten eist Beispill aus de Reegelen ze benotzen.

All Partei zeechent sech d'Spiffelder an, eent fir sech a jeeweils eent fir all aner Partei. Schreift all Partei hiren Numm bei hiert Spillfeld. A jiddereen zeechent op sengem Feld al d'Zelter an op déi een sech virdrun gëeenegt huet.

Tipp: Fir net duercherneen ze kommen soll een sech Rondelen oder Stréhmännercher fir seng eege Scouten op zeechnen, déi sträicht een dann der Rei no duerch soubal een e Scout ënnerdaach huet.

Oflaf

D'Partei 1 fänkt un a freet: "Kann e Scout am D7 schlofen"?

Elo äntwert eng Partei no der anerer, entweder:

"Jo, well hei ass fräi", "Nee, hei ass keen Zelt" oder nach: "Hei ass scho besat".

Op de Raster vun de jeeweilegen Géigeparteien soll een sech di entspriechend Äntwerten androen. Et kann een verschidde Faarwen benotzen fir eidel Felder, fräi oder besate Schlofplazen.

Déi aner Parteien markéieren sech op hirem eegene Spillfeld wou dann bei hinnen eng Schlofplaz besat gouf.

Tip: Et ass net vun Nodeel wann een sech d'Äntwerten vun deene jeeweilegen Parteien op deenen hiren Spiffelder andréit fir eraus ze fannen wou besaten an eventuell fräi Schlofplaze sinn.

Elo spillt dann d'Partei 2 a freet no enger fräier Schlofplaz.

Sou geet et da ronderëm bis een all seng Scouten ënnerdaach huet. Wann méi Equipe spillen kënnen di aner awer nach weider spillen. De Gewënner kann elo nach Schlofplazen verginn, siche kann hien awer keng méi well hie jo keng Scoute méi huet. Hien gëtt dann einfach iwwersprongen.