

Heritage Heroes – Verdensarven på spil

Regler til øvelse 10: Verdensarvs-stratego

Beskrivelse

Spillet er inspireret af *udendørs stratego* og kan derfor med fordel spilles i et landskab med mulighed for at gemme sig. Eleverne inddeles i to grupper med hver deres farve og tildeles hver især en base. Her skal eleverne blive enige om, hvilket verdensarvssted de vil beskytte (hav evt. nogle stykker klar, som de kan vælge imellem eller uddeleger verdensarvsstederne). De tildeles alle et kort med den rolle, de skal spille (se nedenfor). Formålet med spillet er at beskytte verdensarvsstedet for den modsatte gruppe, som vil forsøge at udrydde det. Begge grupper har derfor en base, hvor en person fra hver gruppe spiller et verdensarvssted. De resterende spiller løber rundt og udfordrer hinanden ved at røre/fange hinanden. Når en person udfordres skal de to involverede vise hinanden deres kort. Den med det bedste kort vinder, og den anden dør. Den som dør skal nu hente et nyt kort ved sin base. Ligeledes skal vinderen aflevere det vundne kort i basen. Udfordres en med samme rang, er det udfordrerens, der vinder. Den spiller, som er et verdensarvssted skal forsøge at undgå at blive udfordret. Spillet vindes, når et hold finder det modsatte holds verdensarvssted, tager kortet og løber tilbage til basen med det.

Kortene har følgende egenskaber:

0. Verdensarvssted - Verdensarvsstedet kan ikke udfordre nogle og kan tages af alle.
11. Feltmarskal - Feltmarskallen kan tage alle andre på nær spionen (2) og bomben (1)
10. General - Generalen kan tage alle på nær Feltmarskal (11) og bombe (1)
9. Oberst - Obersten kan tage alle på nær nr. 11, 10 og nr. 1.
8. Major - Majoren kan tage alle på nær nr. 11, 10, 9 og nr. 1.
7. Kaptajn - Kaptajnen kan tage alle på nær nr. 11, 10, 9, 8 og nr. 1.
6. Løjtnant - Løjtnanten kan tage alle på nær nr. 11, 10, 9, 8, 7 og nr. 1.
5. Underofficer - Underofficeren eller sergenten kan tage alle på nær nr. 11, 10, 9, 8, 7, 6 og nr. 1.
4. Minør - Minøren kan kun tage nr. 1, 2, 3.
3. Spejder - Spejderen kan kun tage nr. 2.
2. Spion - Spionen kan kun tage nr. 11.
1. Bombe - Bomben kan tage alle på nær nr. 4. Bomben kan ikke udfordre, andre spillere, men skal vente nogle udfordre ham.

Hvis holdet løber tør for spillekort, skal holdets deltagere blive ved deres base, så det modsatte hold har en chance for at regne ud, hvem der har fanen.

Der spilles med 40 kort:

- 1 Verdensarvssted, 1 feltmarskal, 1 general, 2 oberster, 3 majorer og 4 kaptajner.
- 4 løjtnanter, 4 underofficerer, 5 minører, 8 spejdere, 1 spion og 6 bomber.

Er der mange deltagere, kan der spilles med flere sæt kort, dog kun ét verdensarvssted pr. hold. Spillet kan ligeledes spilles med færre deltagere.

Download spillekortene her: <http://www.idespejd.dk/upl/website/stratego/strategokort.pdf> (Fanen skal blot byttes ud med et verdensarvssted).