



skoletjenesten
PEDERSTRUP

Naturstratego

Instruktion til holdledere

Spillet spilles ligesom Skovstratego og kortene der bruges svarer til brikkerne i brætspillet Stratego. Eleverne kender ofte et af disse to spil i forvejen. I Naturstratego er de militære navne fra spillet udskiftet med dyr eller begreber fra skoven og skal illustrere fødekæder og overlevelse i naturen.

Kortene i rangfølge

Som de kendes fra Stratego (antal):	svarer til i Naturstratego:
• Fane (1) =	overlevelse
• Feltmarskal (1) =	ulv
• General (1) =	ræv
• Oberst (2) =	spurvehøg
• Major (3) =	solsort
• Kaptajn (4) =	regnorm
• Løjtnant (4) =	svamp
• Underofficer (4) =	blad
• Minør (5) =	immunforsvar
• Spejder (8) =	døgnfluer
• Spion (1) =	skovflåt
• Bombe (6) =	sygdom

I alt 40 kort til hvert økosystem

Regler (spilles som skovstratego):

- Klassen deles i to hold, hvert hold får tildelt en holdleder (voksen) og en base.
- Holdlederen vælger et kort til hver af holdets spillere og lægger strategi, men deltager ikke selv aktivt. Spillerne løber ud på banen med deres kort skjult i hånden.
- En spiller kan angribe (fange) en spiller fra det andet hold, begge viser deres kort til hinanden, og vinderen (med den højeste rang) får taberens kort. Taberen løber hjem til sin holdleder og får et nyt kort. Vinderen afleverer taberens kort til sin holdleder og løber ud igen. Hvis kortene er ens, bytter man kort og begge løber hjem og får et nyt.
- Man må gerne gemme sig indenfor banen, lægge strategi eller prøve at bluffe modstanderen for at skjule hvilket kort man har.
- Der må ikke byttes kort undervejs. Man kan kun få et nyt kort, når man har tabt sit kort til en modstander.
- Når der ikke er flere kort tilbage at dele ud, udgår spillere af spillet, hvis deres kort bliver taget. De venter ved basen.
- Overlevelse (fanen) er spillets mål og skal kaptres fra det andet hold. Spillet er vundet når et hold tager det andet holds Overlevelse (fane).

Særlige kort:

- Overlevelse (fane): kan tages af enhver modstander hvis de angriber.
- Overlevelse (fane) og Sygdom (bombe) kan ikke selv angribe, men kun fanges af andre.
- Immunforsvar (minør) kan som den eneste vinde over Sygdom (bomber).
- Døgnfluer (spejdere) taber til alle (undtagen Skovflåt), men kan bruges til at finde ud af hvem der har hvilke kort.
- Skovflåt (spion) kan som den eneste vinde over Ulv (feltmarskal), men kun når den selv angriber.

