

# A számháborúzás szabályai

A számok. A számháború egyetlen kelléke maga a szám, amely négy különböző számjegyből áll, és a homlokon, előre fordítva viselendő. A számháborút két csapat játssza, eltérő színű számokkal (piros és fekete).

A terep. A számháború szigorúan meghatározott terepen játszódik, ezt elhagyni tilos. Úgyszintén tilos a terepen kívül található eszközöket használni. Egy másik meghatározott terület az ún. hullatábor, ahol a játékból kiesetteknek kell tartózkodniuk. Ez jó esetben a terep közvetlen közelében, ám attól egyértelműen elválasztva helyezkedik el. A játék elején a támadók általában a hullatáborból indulnak.

A szám takarása. Az elfordulással történő fedezés mellett a számháborúban alapvető eszköz a szám takarása. A számot testtel takarni tilos. Az ún. faimadás – a szám fával vagy más saját helyén lévő tereptárggyal való takarása – szabályos. Élő növény részét letépni tilos, hasonlóképpen szabálytalan az erdő átrendezése, a halott ágak felemelése, áthelyezése. Ugyancsak tilos az ún. égimadás, vagyis a szám felfelé fordítása. (Ez a magasabbakat igazságtalanul előnyösebb helyzetbe hozná.) Hasonló megfontolásokból tilos a fára mászás és a testi erő alkalmazása. Földimadás – a szám talajjal való takarása – korlátozottan alkalmazható: alapesetben 2 ököl távolságra lehet tartani a számot a földtől, kivéve ha 2 méteren belül van az ellenfél, amikor is a teljes földimadás is szabályos. A szám takarásának különleges módja a tankolás. Ekkor két vagy több csapattárs összedugja a fejét, s számaik egymást takarják. Tankolás erdőben nincs, de nyílt terepen vagy ház körül megengedhető.

A játék menete. A játék célja alapesetben az ellenfél összes tagjának játékból való kiejtése, vagyis leolvasása (lásd alább). A játék elején – a csapatok elosztása után – a „védők” elhelyezkednek a terepen, míg a másik csapat tagjai, a támadók a terepen kívül (a hullatáborban) várakoznak a játék megkezdésére. A játékot a védők indítják sípszóval. Ekkor mindkét csapat felveszi számaikat, és a játék megkezdődik. A játék akkor ér véget, amikor valamelyik csapat tagjai elfogynak. Ezt – illetve a játék valamilyen rendkívüli okból történő beszüntetését – a hullatáborból leadott újabb sípszó jelzi. Azok, akik a lefújás pillanatában még életben voltak, számukat levéve ugyancsak a hullatáborba sietnek. Ha a játék lefújása úgy történik, hogy mindkét csapatból vannak élők a terepen, a számbeli fölényben lévők a győztesek.

Leolvasás. Az ellenfél játékosának játékból való kiejtése számának leolvasásával történik. A számot érthetően, de nem kiabálva kell bemondani. A számjegyeket kettesével kell ovasni, pl. „tizenkettő-harmincnégy”. A leolvasás célpontját nevével is azonosítani kell, pl. „tizenkettő-harmincnégy, Béla”, vagy – amennyiben neve nem állapítható meg – más ismertetőjével, pl. „tizenkettő-harmincnégy, fekete pólóban”. Amennyiben a bemondott szám helyes, „talált”-tal kell felelni, a számot le kell venni, és a lehető legrövidebb úton a hullatáborba kell menni. Ha nem talált, azt is jelezni kell („nem talált”), kivéve ha kevesebb mint 2 számjegy helyes, amikor is nem kötelező válaszolni. Tippelni, memóriából

játszani tilos. Három téves találgatás után három fával – vagy tereptől függően megfelelő távolsággal – odébb kell menni. Amennyiben ketten egyszerre mondják be egymás számát, mindketten meghalnak. Csapattárs véletlen leolvasása is érvényes. A leolvasásnak lehetséges, de korlátozott módja az összeolvasás, amikor több csapattárs együttes erővel olvas le valakit. Ennek szigorúan halkán, 5 méteres távolságon belül kell történnie.

A hullák. A hullatábor általában a pályán kívül, de a terep közelében helyezkedik el. Amennyiben valaki kiesik a játékból, „hulla”. Számát azonnal leveszi, és a lehető legrövidebb úton a hullatáborba kell mennie. Hulla a játékot semmilyen módon nem befolyásolhatja, információkat az élőknek nem adhat (pl. a játék állásáról vagy a játékosok helyzetéről). A hulláknak a hullatáborban csendben kell lenniük, esetleg ha a terepadottságok megengedik, halkán beszélgethetnek, ám ez a terepen játszókat nem zavarhatja. Röviden: hullának kuss a neve.

A zászlós szám. A zászlós számháborúra eltérő szabályok érvényesek. A játék megkezdése előtt a védők a terepen elhelyezik a zászlót. A zászlót kibontva, mindenki által elérhető helyre kell tenni. A játék kezdete után a védők a zászlóhoz nem nyúlhatnak, sőt 2 méternél közelebb nem tartózkodhatnak hozzá. Ebben a játékban a védők célkitűzése (hasonlóan a sima számháborúhoz) az összes támadó leolvasása, a támadók célja a zászló megtalálása és hullatáborba juttatása, függetlenül attól, hogy ez hány védő leolvasásával jár. Ha valamelyik támadó megszerzi a zászlót, ám miközben a hullatáborba viszi, leolvassák, a zászlót az adott helyen le kell tennie, és hullaként a hullatáborba kell mennie. (A védők a zászlót itt tovább védhetik, de 2 méternél közelebb menniük hozzá továbbra sem szabad.) A zászlót a még életben lévő támadók valamelyike viheti tovább. A játék tehát akkor ér véget, ha az összes támadó kiesik a játékból, illetve ha a támadók a zászlót eljuttatják a hullatáborba. (Szokás lefújni a harcot akkor is, ha elfogynak a védők. A támadók a zászlót előbb-utóbb úgymint megtalálják.)

Helyes és helytelen magatartásformák. A számháború élvezhetőségének alapvető feltétele a játékosok sportszerű viselkedése. Ez a szabályokon túl bizonyos konvenciók betartását is magába foglalja. Először is, vannak egyértelmű, de gyakran megszegett szabályok. Például:

Csapattárs leolvasása érvényes, és ekkor a csapattársnak a hullatáborba kell fáradnia.

Három találgatás után odébb kell menni.

Hullának szigorúan tilos a játékot bármilyen módon befolyásolnia.

Illemszabályok: először is, a védő ne dekkoljon. A védő is támadhat, sőt támadjon, mozogjon. (Különösen visszataszító magatartás az egész játék végigdekkolása után büszkén levonulni a hullatáborba, hirdetvén, az utolsók között maradtunk élve.) Ugyanez fokozottan érvényes a támadókra. A számháború egy olyan játék, melyben mindenki egyenlő eséllyel kell, hogy induljon, ez az oka többek között az égimádás és fáramászás tilalmának.

Ugyanígy tilos bármikor erőfölénnyel visszaélni. Nagyon helyes magatartás viszont, ha figyelembe véve a játékosok eltérő képességeit és gyakorlatát, mindenki a maga súlycsoportjában olvas le embereket. A számháborúnak alapvető feltétele továbbá a csend. Ez egy csendes játék, szigorúan tilos kiabálni,

hangzavart kelteni. A leolvasási kísérletre maximum azonos hangerejű „talált”-tal vagy „nem talált”-tal szabad válaszolni (súlyos hiba suttogó „tizenkettő-harmincnégyre” visszaordítani, hogy „talált”; emlékezzünk még az összeolvasás szabályaira). Fontos feltétele a zökkenőmentes játéknak a saját szám ismerete. Nem lehet elégszer megemlíteni, hogy a játék kezdete előtt meg kell tanulni a számunkat. Ennek van egy másik oldala is, miszerint rögtön a játékból való kiesésünk után számunkat el kell felejtenuk. Amennyiben valaki nagyon sokszor játszik ugyanazokkal a számokkal, óhatatlanul megjegyyez néhányat. Ennek ellenére ilyenkor is nézze meg az ellenfél számát, és ne emlékezetből olvassa le. Mivel a jó készletben több hasonló, de sportszerű játék során összetéveszthetetlen szám van, ez különösen kínos helyzetbe hozhatja a memóriából játszókat. Hasonlóan kínos lehet és sportszerűtlen a tippelés, ami még 3 számjegy ismerete esetén is megengedhetetlen. Végül egy fontos megjegyzés: az ellenfél szabálytalan, vagy más szabályok alapján történő játéka esetén is ragaszkodnunk kell szabályainkhoz.

### **További tanácsok. Néhány további tanács, ömlesztve:**

A játék kezdete előtt figyeljük meg a hullatáborba vezető utat és a terep határait, sok fölösleges bolyongástól véd meg.

Jegyezzük meg, hogy a számok különböző számjegyekből állnak.

Nem jó ötlet fejfelé a lábaink között kinézni, illetve ide-oda forgolódni: ha hátranézünk, mindig azonos irányba forduljunk. Nem kell mindig az összes számjegyet takarni, de sose szabad az összeset megmutatni.

A földimádás látszólag nagyon jó technika, de nem mindig hatásos, sokszor felborítással, kiásással végződik. Arról nem is beszélve, hogy a folyamatos földimádás igencsak rontja a játék élvezhetőségét, a földimádó játékos és ellenfelei számára egyaránt.

A szám színének eltévesztéséhez nem kell színtévesztőnek lenni, bárkivel előfordulhat. Leolvasás előtt bizonyosodjunk meg arról, hogy a leolvasandó személy az ellenkező csapat tagja. Színtévesztő csapattársainkkal legyünk megértőek.

Már a játék kezdetén, a terep felé induláskor ajánlott a számot takarni, ez esetben a terep határa felé fordításával és oldalazó (vagy befelé haladva hátrafelé) mozgással, amíg nem bukkan fel a szám takarására alkalmas tereptárgy.

A játék kezdete előtt is maradjunk csendben.