

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 olvasni, pl. „tizenkettő-harmincnégy”. A leolvasás célpontját nevével is azonosítani kell, pl. „tizenkettő-harmincnégy, Béla”, vagy – amennyiben neve nem állapítható meg – más ismertetőjellel, 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 lefelé 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.

Rules of the Numbers Game

The number. It is the only accessory of the Numbers Game, which consists of four different digits and should be worn on the forehead. There are two opposing teams with different coloured numbers (red and black).

The landscape. The Numbers Game is played on a strictly defined field which is forbidden to leave. The use of devices outside the field is also prohibited. There is another area, the so-called corpse camp, where the eliminated players must stay in.

This is usually close to the landscape the game itself takes place but should be clearly separated from it. Normally the attackers start the game from the corpse camp.

The coverage of the numbers. This is the essential tool of the Numbers Game in addition to covering it by turning away. The coverage of the number with any part of the body is prohibited. The so-called "**faimadás**" - covering the number with trees and other landscaping objects inside the playing field - is permitted.

Parts of living plants must not be ripped off, likewise the rearrangement of the forest, picking up and relocating dead branches are all denied. The so-called "**égimadás**" (turning the number upwards) is also prohibited (this would give an unfair advantage to taller people). Therefore it is not allowed to climb trees or use physical force either.

The usage of "**földimadás**" - hiding the number with the ground - is limited: normally you must keep the number two fists away from the ground, unless the opponent is within 2 meters, then the "földimadás" is totally allowed and the number can touch the ground. There is a special way of covering the number called "**tanking**". This means that two or more teammates use their heads to cover each other's numbers. Tanking is not allowed in a forest but is permitted in the open air or near houses.

Playing the game. The goal of the game is to eliminate every member of one of the opposing team, i.e. "**to read them down**"(see below). During the game early on - after the distribution of teams- the "defenders" are occupying the field, while the other team members, the attackers are waiting outside the field (inside the corpse camp) for the game to start.

The game is started with a whistle by the defenders. Then both teams will pick their numbers and the game begins. The game ends when one team run out of members. This - or the suspension of the game by some extraordinary reason - is indicated by another whistle from the corpse camp. Those who were still alive at the time of the final whistle should remove their numbers and hurry back to the corpse camp. If the game is suspended while there were still people alive in the field from both teams, the winners will be the ones with numerical superiority.

"**To read them down**". To eliminate a player from the game you must read his/her number. The number must be told clearly but it should not be shouted. The digits are read two by two, e.g. "Twelve - thirty-four." The target's name should also be identified, for example "Twelve-thirty-four, Tom" or - if the name can not be defined - speaking about another attribute of the target, e.g. "Twelve-thirty-four, one in black T-shirt". If the number is correct it should be answered as "**hit**", the number on the forehead

should be removed and the eliminated player must use the shortest possible route to the corpse camp. If the spoken number was incorrect it should be indicated too ("**missed**"), unless it is less than 2 digits were correct. In this case it is not required to answer at all.

To guess or to play from memory is prohibited. After three wrong guesses you must go 3 trees away or equal distance depending on the terrain. If both players say the number of each other at the same time they both die. Saying a teammate's number accidentally also equals death (friendly fire). The reading of a number is also possible in a limited way when more teammates saying an opponent's number together. This must be spoken strictly in whispers and within 5 meters.

The corpses. The corpse camp is located generally outside the playing field but also near it. If someone is eliminated from the game the player becomes a "corpse". When this happens, the player should remove his/her numbers and must hurry to the corpse camp. The corpses are forbidden to affect the game in any way and must not give any information to the living (e.g. the status of the game or the position of the remaining players). The corpses inside the camp must also be quiet. If the conditions allow it they can talk softly but this can not interfere the ones still playing on the field. In short, the corpses must shut their mouth tight.

The flag number. Different rules apply for the Flagged Numbers Game. Before the beginning of the game the defenders place a flag in the field. The flag must be flaunting and within reach of everyone. After the game begins the defenders of the flag can not touch it or even approach it within less than 2 metres. In this game, the objective of the defense (as in the original Numbers Game) is to read every number of the attackers. The attacker's goal this time is to identify, capture and deliver the flag back to the corpse camp, regardless of how many defender numbers were read. If one of the attackers captures the flag but his/her number is read while still carrying it towards the corpse camp then the flag must be put on the ground and the eliminated player must head to the camp without it. (The defenders can continue to protect the flag there but they still can not approach it within less than 2 metres.) The flag can be carried on by one of the attackers still alive. Thus, the game ends when all the attacking players are eliminated or when the flag is safely carried to the corpse camp by the attackers. (Usually the game is also abandoned when there are no defenders left. The attackers would find the flag sooner or later anyways.)

Right and wrong behaviour. The basic condition of the Numbers Game is the fair play of players. Beyond the compliance with the rules this also involves certain conventions. First, there are obvious but often violated rules. For example:

If a teammate is accidentally read (friendly fire) then the eliminated player is required to head to the corpse camp.

After three guesses one should go further away.

The corpses are strictly forbidden to affect the game in any way.

Etiquette: first of all the defender should be on the move. The defender can and should attack and move. (It is an especially repugnant behavior to be proud being in the last remain few after the deductible of the whole game.) The same applies to the attackers.

The numbers game is a game where everyone has equal opportunities this is the reason for including the prohibition of "**égimádás**" and climbing trees.

Similarly, it is forbidden to abuse a dominant position against anyone. However it is a very good conduct when taking into account the different abilities and practices of the players so that everyone reads numbers with similar capabilities to him/herself. The basic condition of the numbers game is silence. This is a quiet game, it is strictly forbidden to shout and making disturbing noises. The reading attempts should be responded with the same volume for "hit" or "missed" (it is a severe mistake for a whispering "twelve - thirty-four" to shout back "hit"; remember the rule with reading numbers together with a teammate). It is an important condition of the game to know our own number. It can not be mentioned enough times that you need to learn your number before the game begins. It is also important to immediately forget it after we have been eliminated from the game. If you are very often playing with the same numbers, you are bound to remember some of them. Nevertheless, in this case read the numbers of the opponent and do not say from memory. As we have a good set of numbers without playing fair it could lead into some particularly awkward situations. Similarly it is embarrassing and unfair to guess numbers which - in case you already know three of them - is still an unacceptable behaviour. Finally, an important note: if the opponent is violating the rules or using them any other way we still have to stick to our.

Some more advise in bulk:

Before the game begins it is good to observe the way to the corpse camp and the boundaries of the playing field. It saves you a lot of unnecessary ramble.

Note that the numbers have different digits.

It is not a good idea to see upside down between our legs and to turn back and forth: if you look back always do it in the same direction. You don't have to cover every digit all the time but you should never ever show all of them at once either.

The "**földimádás**" apparently looks like a very good technique but not always effective: it often ends up turning or digging out. Not to mention that the persistent "**földimádás**" spoils the enjoyment of the game for all players. Guessing the wrong colour of numbers can happen to anyone, not just to colour-blind people. Always make sure before reading someone's number that the person is from the opposing team. Let's be sympathetic to our colour-blind teammates.

At the beginning of the game it is already recommended to cover the numbers by turning sideways and moving towards the borders of the field (or to the center by going backwards) until a suitable object is found for our number to cover it with.

Be quiet just before the start of the game as well.