



Beginn der Spur



diesem Weg folgen



gehe in entgegengesetzter Richtung des Pfeiles; zum verwirren von Verfolgern oder vertuschen der wahren Richtung



(am nächsten Weg) abbiegen



die Spur beachten



über ein Hindernis und weiter geradeaus



hier nach etwas graben



beeile Dich und gehe schnell in dieser Richtung weiter



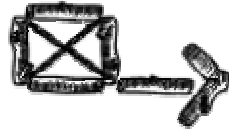
wir haben uns geteilt, teilt euch also auch; wahlweise kann man hier auch mit römischen Zahlen angeben, wieviele in welche Richtung gegangen sind



in dieser Richtung geht es zum Zelt / Lager / Stammplatz



hier ist ein guter Lagerplatz



in dieser Richtung geht es zu einer Nachricht; über dem Pfeil kann zusätzlich eine Entfernungsangabe in Metern gelegt werden



schaue in 5m Entfernung und dort in 2m Höhe nach etwas (z.B. einer Nachricht); die Angaben können bei Platzmangel natürlich auch ausserhalb liegen



suche in der Umgebung (oder auf dem Weg) nach Zeichen



falscher oder verbotener Weg



wir sind hier in der Nähe: also anfangen zu suchen



Achtung! (vor Löchern, Hindernissen, Abgründen); sollte als Hinweis auf eine Gefahr gelegt werden und natürlich ausschließlich dafür!



habe meine Aufgabe erfüllt und bin nach Hause gegangen
gehe zum Zelt / Lager / Haus / Gruppenraum zurück; entweder als "Anweisung" oder weil z.B. das Spiel zu Ende ist



gehe zurück zum Ausgangspunkt



Hilfe benötigt! evtl.
Verletzte, nur dann legen,
wenn wirklich Hilfe nötig
ist



an dieser Stelle 2 Minuten
warten (entsprechend der
Striche); muss durch zwei
ineinander verschachtelte
Rechtecke gebildet werden;
die Wartezeit kann bei
Platzmangel natürlich auch
aussen gelegt werden



versammelt euch hier



Freund / Pfadfinder /
Beginn des Spiels



Feind / Fremde / Ende des
Spiels



in Richtung Trinkwasser



in Richtung Sumpf / Moor
bzw. in dieser Richtung
kein Trinkwasser



in Richtung
Bademöglichkeit