# ****Havenspel****

Het havenspel is een ren en tikspel in de avond. Het kan het best gespeeld worden op een duidelijk perceel heide, dat niet te groot is. Doel is om zo veel mogelijk lading naar de verschillende havens te brengen, en zo min mogelijk onderschept te worden.

Benodigdheden:  
- 4 goede zaklantaarns met doorzichtig gekleurd papier ervoor.  
- fluitje voor begin- en eindsignaal  
- kaartjes in de 4 verschillende kleuren van de havens.   
- 4 namen- en puntenlijsten bij de havens

Aantal leiding:  
Bij het spel is voor elke haven 1 of 2 leiders nodig. Daarnaast is het handig dat de havenpolitie ook leiders heeft.

Het spel  
Tussen verschillende landen bestaat een uitgebreide smokkelhandel. De havenpolitie tracht de smokkelaars te betrappen. In elk van de vier hoeken van het terrein bevindt zich een haven. De groep moet verdeeld worden in twee groepen: 4/5 deel smokkelaars en de rest havenpolitie.

Bij het begin van het spel bevindt de havenpolitie zich in het midden van het spelgebied, terwijl in elke haven een leider is met een aantal smokkelaars. Elke havenmeester is voorzien van een flinke hoeveelheid kaartjes, in alle kleuren, behalve de kleur van zijn eigen haven.

Elke smokkelaar probeert deze lading (kaartje) naar haven van bestemming te brengen. De havenpolitie moet proberen te verhinderen dat de lading op de plaats van bestemming komt. De smokkelaar moet getikt worden. Een getikte smokkelaar is verplicht zijn briefje af te geven en terug te gaan naar de haven waar hij zijn laatste smokkelbrief heeft gehad. De havenpolitie mag niet in de havens komen (5 meter rondom is vrij gebied).

Een smokkelaar, die zijn lading heeft over gebracht, ontvangt in de haven, waar hij de lading bracht, een nieuw kaartje.

**Punten**Havenpolitie:  
\* 20 punten voor elke veroverde lading

Smokkelaars:  
\* 10 punten voor transport van haven naar haven.