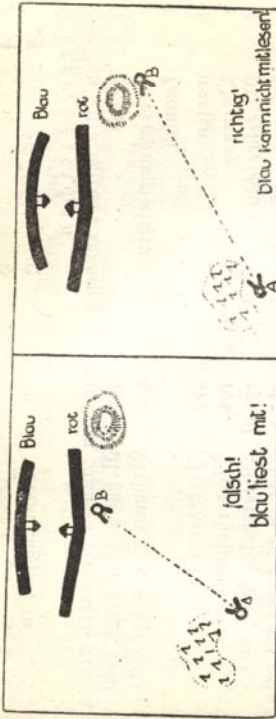


nimals um den Einsatz seiner Wintertruppe verlegen zu sein braucht.  
 — Eine Übung bei Nacht sollte ihr aber erst dann durchzuführen,  
 wenn ihr wirklich schon gut blinken und ablesen könnt.  
 Vernachlässigt aber nie beim Spiel gute Tarnung! Grundjak:



Deckung gegen Sicht! Feind liest mit! Also gute Auswahl der Winterstellen!

Ist eine unmittelbare Winl- oder Winlverbindung zwischen vorn und hinten (Spätrtrupp und Abteilung) nicht einzurichten, so müssen Zwischenstationen eingeschoben werden, die die Meldung weitergeben.

### Die Zeichen

#### A. Winken und Blinken

Das Morsealphabet

Für jeden Buchstaben gibt es ein Merkwort, das mit demselben Buchstaben beginnt und so viel Silben enthält, wie der Buchstabe Striche bzw. Punkte hat. Jede Silbe mit o bedeutet Strich, jede Silbe mit einem anderen Vokal Punkt. Die Buchstaben haben höchstens vier Zeichen.

a	Atom	u	Norden
ä	Kopf ist tot	o	Otto
b	Bohnensuppe	ö	Ökonomie
c	Coburg-Gotha	y	per Motorrad
ch	Chloroformtopf	q	Quatsch bei Forst
d	Drogerie	r	Revolver
e	Eis	f	Fanfan
f	Friedrichroda	t	Ton
g	Großmogul	u	Uniform
h	Hausbesitzer	ü	Überm Hofstorf
i	Intel	y	Verbrennungstoff
j	Jarosl-Obol	w	Windmotor
k	Klosterhof	r	r ohne Merkwort
l	Leonidas	y	Yorker Kohlkopf
m	Motto	i	Sorndorfer Schlacht

- Zahlen:**  
 1 .....  
 2 .....  
 3 .....  
 4 .....  
 5 .....

#### Betriebszeichen

(für den Winlbetrieb; können z. B. auch beim Winken verwendet werden).  
 ft Anruf  
 v Verbindungssignal  
 t kommen

- eb warten  
 r Quittung  
 fr dringender Spruch  
 qbb Wunde größer  
 qbu Wunde kleiner  
 quf Spruch hat keinen Sinn  
 er hier  
 qlg Licht gut  
 qlh Licht schlecht  
 apg Nehmen Sie grünes Licht

- Verkehrsruhe  
 Wiederholung  
 Warten Sie, bis ich rufe  
 Winlübung beendet  
 Geben Sie langsamer  
 Geben Sie schneller  
 Zeitgruppe  
 Absatz  
 Fortsetzung folgt

#### Morseabletabelle

Das Ablese erfolgt in Richtung der Pfeilstriche

