

Capture the Flag (CPA Edition)

Gruppe ab 20 Personen

Pro Runde ca. 30 Minuten, min 3 Runden

Ziel des Spiels

ist es, den Wimpel des anderen Teams zu klauen und so schnell wie möglich ins eigene Lager zu bringen. Es werden mehrere Runden gespielt. Das Team, das mehr Runden für sich entscheidet, gewinnt das Spiel.

Vor dem Spiel

muss ein geeignetes Gelände als Spielfeld erklärt werden. Es muss die Möglichkeit bieten, sich unbemerkt zu bewegen.

- Es werden ca. 150 m auseinander zwei Basislager errichtet (es reicht, wenn sie mit Absperrband markiert werden). Dort muss der erbeutete Wimpel hingbracht werden.
- Von beiden Lagern gut erreichbar wird die Lagerleitung errichtet. Dort müssen die Spieler nachdem sie gefangen wurden ihre Aufgabe absolvieren, um wieder am Spiel teilzunehmen.
- Beide Teams erhalten jeweils einen Wimpel. Es wird ein Wimpelträger erkoren, der zu Beginn der Runde den Wimpel trägt.
- Man braucht mehrere Exemplare der verschiedenen Gradabzeichen (z.B. 2x Ge, 2x Tr, 3x Ku, 3x Ra, 1x Gu, 1x Ma). Diese Gradabzeichen werden aufgeteilt, jeder Spieler erhält einen Rang, den er für die Dauer einer Spielrunde behalten muss.

Der Wimpelträger

muss seinen Wimpel nicht offen zeigen. Er darf seinen Wimpel auch nicht weitergeben, außer er wird von der gegnerischen Mannschaft abgeschlagen. Alle 5 Minuten muss er mit einer Pfeife ein Signal abgeben.

Der Wimpel wird geklaut

indem der Wimpelträger vom gegnerischen Team abgeschlagen wird. Er muss seinen Wimpel sofort abgeben und zur Lagerleitung gehen, um seine Aufgabe zu erfüllen. Der Spieler, der den geklauten Wimpel trägt, muss ihn so schnell wie möglich im eigenen Lager sicher stellen. Dabei kann er von der anderen Gruppe wieder gestoppt werden und den Wimpel abgeben. Solange ein Spieler einen Wimpel trägt, kann er sich mit seinem Gradabzeichen nicht verteidigen. Es ist inaktiv und kann benutzt werden, wenn der ehemalige Wimpelträger von der Lagerleitung entlassen wurde.

Ein Duell

findet statt, wenn zwei Spieler aufeinander treffen, die keinen Wimpel tragen. Ein Spieler muss sich stellen, wenn er abgeschlagen wurde. Es gewinnt immer das höhere Gradabzeichen, bei Gleichstand geschieht nichts.

Ausnahme: Master Guide wird von Gefährte geschlagen.

Verliert ein Spieler, muss er zur Lagerleitung, an der er eine kurze Aufgabe erfüllen muss, um wieder in das Spiel einzusteigen.