

## Prapor:

Odpolední terénní bojovka pro hráče starší sedmnácti let.

### Organizace:

**Termín:** 8.10.2005

**Místo:** Strakov

**Čas:** 14:00 – 15:00 prezenze hráčů a odchod na bitevní pole, 15:00 – 17:00 hra

17:30 – 18:00 zakončení a vyhodnocení akce

18:00 – oficiální konec akce

### Pravidla:

Každá jednotka je odvedena do svého tábora, který se skládá ze dvou čtverců. V jednom čtverci má jednotka umístěny své životy a tento čtverec je označen praporem červeného kříže. Do tohoto čtverce mohou vstoupit pouze obránci. Čtverec má žlutou barvu. Druhý čtverec je označen barvou jednotky a smí do něj vstoupit pouze útočníci.

**Útočný prapor** – jedná se o útočný prapor na žerdí dlouhé cca 3 metry. Postava pohybující se s praporem – vlajkonoš ho musí nést v obou rukách a může jít jak volnou chůzí, tak smí i běžet. Pokud by chtěl vlajkonoš sám prapor aktivně chránit, musí tyč úspěšně zabodnout do země, aby ta zůstala stát, a pak může bránit prapor jako ostatní. Nesmí se však od něj vzdálit více jak dva metry. Vlajkonoši se mohou kdykoliv střídat. Prapor musí být nesen viditelně a nesmí být nikde schováván. Pokud vlajkonoš padne, zanechá vlajku na místě, kde padl, a tu si může odnést jakýkoliv hrající hráč.

**Životy** – každý hráč má najednou dva krepové životy. Na každé ruce nad loktem uvázaný jeden. Na uzel a dva volné konce. Hráč je vyřazen z boje ve chvíli, kdy nemá již ani jeden takto připevněný život. Jakkoliv ztracený (utržený) život nelze nijak navázat zpět.

**Boj** – bezkontaktní souboje, kdy jde pouze o to, strhnout protivníkovi jeho krepové životy. Nesmí se tudíž chytat cokoliv jiného, jen krepáky. Krepáky si hráč nesmí krýt žádnou částí oděvu, musí být volně dosažitelné a viditelné. Nelze si krepové životy zalehávat.

**Červený kříž** – postava, která ztratila oba životy, se přesune do tábora červeného kříže, který se nachází v jejím hlavním táboře v jednom ze dvou čtverců, a tam si sama nebo s pomocí svých spolubojovníků naváže jeden nebo dva nové životy. Pak může opět pokračovat ve hře.

**Co se ještě počítá** – na konci hry se spočítají všechny životy, které jednotka vrátila (sama nevypotřebovala).

**Co je hlavním cílem hry** – protože se jedná o útočný prapor, počítá se, kolikrát který oddíl tento prapor umístil v táboře nepřítele, konkrétně do čtverce v barvách nepřítele. Při umísťování praporu platí tři zásadní pravidla.

- 1) Jakmile vlajkonoš vkročí do protivníkovy čtverce, okamžitě musí zabodnout tyč praporu do otvoru uprostřed čtverce.
- 2) Jakmile vlajkonoš zabodne prapor, musí do minuty opustit prostor protivníkovy čtverce a všichni útočníci se musí stáhnout z dohledu praporu, jinak vlajkonoš přichází o všechny své životy a všichni útočníci se stahují z dohledu praporu.
- 3) Minutu po tom, co vlajkonoš opustí čtverec s praporem, musí jeden z obránců vkročit do čtverce a tento prapor z něj vyjmout. Aby mohl nový útok na protivníkovy pozice začít.

V terénu to bude chtít dva hraničáře – každý u jednoho tábora a pak několik hraničářů v terénu. Tuto akci pořádají ŽK 503 Společenstvo Zaklínačů.