

Plukovní vlajka

„Malý ostrov uprostřed oceánu je zdánlivě tichý. Jen zdánlivě. Ve skutečnosti o něj má zájem několik stran, které tajně postavily tábory kdesi při okraji ostrova. Modří, zelení, žlutí, černí... ti všichni vyslali své oddíly, aby každý z nich našel svůj tábor a ubránil ho před konkurencí. Hlavním cílem oddílu je ovládnout ostrov tím, že vyřadí z boje ostatní oddíly. Stačí jen získat jejich „Plukovní vlajku“ a odevzdat je na správné Kótě. Životy ubývají na všech stranách. Ještě, že je kdesi na ostrově tábor červeného kříže. Jen ho najít.“

V hlavním stanu se hráči rozdělí do tří až čtyř oddílů. Každý hráč obdrží krepový „život“ v barvě svého oddílu a každý oddíl obdrží vlajku v barvě svého oddílu. Všichni členové oddílů napíší svá jména na listinu svého oddílu.

Pod vedením hraničářů označených červenými krepovými fáborky se oddíly postupně v přesných časových intervalech vydávají do terénu ke svému táboru.

Herní území je ohraničeno červenými fáborky a žádný hráč ho nesmí vědomě opustit. Pokud ho hraničář přistihne mimo herní území, může mu odebrat krepový život.

Každý oddíl jde ke svému táboru jinou stranou tak, aby netušil, jak velké je herní území a kde jsou tábory ostatních oddílů. Do středu svého tábora umístí svou vlajku a čeká na startovní hvizd hraničářů.

Cíl hry:

Ubránit co nejdéle svou vlajku – zajistit, aby se nedostala na Kótu.

Získat co nejvíce vlajek protivníka – umístit je na Kótu.

Ztratit co nejméně životů a co nejvíce jich v boji získat.

Krepové životy:

Jedná se o fáborek barevného krepáku cca 2 cm široký a ... cm dlouhý. Hráč si ho ováže kolem paže nad loktem. Život se váže na dva konce, což znamená, že po zavázání uzlů musí dva konce alespoň 10 cm vlát. Pokud dojde k utržení těchto konců, hráč pokračuje ve hře. Jakmile je hráči život přetržen po obvodu, hráč nesmí dál hrát a život odevzdá tomu, kdo mu ho utrhl. Sám může provádět pouze jedinou činnost – hledat tábor Červeného kříže, kde dostane život nový. V táboře Červeného kříže však není nekonečné množství náhradních životů.

Krepový život musí být nošen viditelně, nesmí být zakrýván jakýmkoliv oblečením či látkou. Musí být umístěn vždy mezi ramenem a loktem. Životy na zápěstí jsou neplatné a hraničáři je strhávají.

Krepový život nesmí být kryt zaleháváním.

Utržený život nelze navázat.

Život je ztracený bez ohledu na to, zda byl utržen v boji nebo v terénu např. o větev.

Zachovalé životy se na konci nikam nepočítají, protože jich na začátku měli všichni stejný počet.

Plukovní vlajka:

Každý oddíl má od začátku hry vlajku své barvy umístěnou ve svém táboře. Hráč může nosit při sobě libovolné množství vlajek. Vlajka musí být nesena viditelně, nesmí být schována pod oblečením. Pokud hráč nese vlajku, alespoň z jedné strany musí být vlajka dobře vidět. Vlajku nelze odložit jinde, než-li do čtverce některého z táborů nebo na Kótu. Jinam ji nelze schovat. Pokud hráč nesoucí vlajku přijde o krepový život, položí vlajku na zem v místě, kde byl poražen. Tuto vlajku může sebrat jakýkoliv hrající hráč.

Pozor – ve hře se nepočítá, kdo vlajku ukořistil, ale kdo ji přinesl na Kótu.

Herní území

Herní území v členitém terénu je ohraničeno červenými fáborky. Každý tábor je umístěn na jednom jeho okraji. Toto vždy neplatí pro čtvrtý černý tábor. Hráči nesmí vycházet z tohoto území. Mohou se pohybovat pouze v něm.

Tábor oddílu

Tábor oddílu je tvořen krepovým čtvercem na zemi o délce stran cca 1,5 metru. Před začátkem hry do jeho středu oddíl umístí svou vlajku (zapíchne ji do země). Od počátku hry až do jejího konce nesmí nikdo z obránců vkročit do svého čtverce. Nesmí tam dokonce žádnou částí svého těla. Do čtverce mohou pouze útočníci. Pokud obránce vstoupí jakoukoliv částí svého těla do prostoru čtverce, riskuje okamžité vyloučení ze hry celého svého oddílu. Pokud chtějí obránci svou vlajku během hry opět vložit do svého čtverce, mohou ji tam pouze vhodit. Jakýkoliv útočník, který se živý dostane do čtverce tábora, je chráněn před jeho obránci, dokud ze čtverce nevyleze.

Příklad:

Žlutí nesmí vstoupit do svého žlutého čtverce. Ostatní barvy do jejich čtverce mohou.

Obrana tábora

Čtverec tábora lze maskovat a bránit zábranami. Žádná ze zábran nesmí být vyšší, než-li výška kolen nejmenšího člena oddílu obránců. Zábrana smí být vytvořena pouze z přírodních materiálů. Nikoliv pomocí provázku apod.

Pohyb v terénu

Uvnitř herní plochy nejsou hráči v pohybu nijak omezeni. Je však zakázáno lézt na stromy, skalky a do hlubokých děr.

Pravidla boje

Boj se vede mezi několika hráči o jejich krepový život. Je zakázán jakýkoliv úmyslný kontakt hráčů. Například držení, páčení, mlácení apod. Hráči se pohybují kolem sebe a jejich jediným cílem je utrhnout druhému krepák. Samozřejmě lze srážet v rámci obrany útočnickovy ruce stranou svými rukama. Jakmile hráč upadne na zem, ostatní musí poodstoupit a nechat ho vstát. Pak lze pokračovat v boji. Pokud některý hráč již několikrát viditelně úmyslně upadl, aby si zakryl život nebo byl přerušen boj, je třeba to oznámit hraničáři, který mu život odebere.

Kóta

Jedná se o skryté místo označené značkou. Značka je karta s nakresleným velkým písmenem „K“. Na Kótě je schovaný jeden hraničář, který má spojení s Červeným křížem a ostatními hraničáři. Jakmile je na Kótu donesena a umístěna něčí vlajka, hraničář si zaznamená čas umístění vlajky, či vlajka to je a kdo ji donesl. Pak kontaktuje Červený kříž, aby bylo zastaveno vydávání životů oddílu, jehož vlajka byla umístěna na kótě. Jakmile jsou na kótě umístěny vlajky všech hrajících oddílů, oznámí to Kóta Červenému kříži a všem hraničářům, kteří domluveným signálem ukončí hru. Pokud k tomuto nedojde, hra končí 90 minut po startovním signálu. Hraničář na Kótě si hlídá tento čas a po jeho uplynutí již nelze na Kótu vlajku umístit. Kóta bývá obvykle dobře schovaná v terénu. Na místě dobře přístupném, však nenápadném. Je velice těžké ji najít, pokud se nehledá opravdu všude.

Červený kříž

Tábor Červeného kříže je jediným místem, kde lze získat nový krepový život. Je zřetelně označen bílou vlajkou s červeným křížem. Obvykle je trochu maskován kdesi uvnitř herní plochy, ale dá se vcelku snadno zblízka najít. Je ohraničen bílými fáborky a uvnitř tohoto tábora je zakázán jakýkoliv souboj. Rovněž tak v okruhu tří metrů okolo tohoto značení vně

tábora se nesmí bojovat. Hraničáři zde přítomní na dodržování zdravotního příměří pečlivě dohlížejí a ihned trestají provinilce odebráním krepového života.

Každý oddíl má v tomto táboře na začátku hry k dispozici cca 40 náhradních životů. Přesný počet je před začátkem hry všem veřejně oznámen. Záleží jen na členech oddílu, jak si budou životy vybírat. Životy jsou určeny pro celý oddíl a nejsou rozpočítány na jednotlivce v oddílu. Jakmile tyto životy dojdou, další již nelze vydat. Hráč, který již nemá žádný další život, zůstane v táboře Červeného kříže do konce hry a chová se zde tiše. Po dohodě s hraničáři zde může pomáhat.

Tábor Červeného kříže je spojen s Kótou a ostatními hraničáři. Jakmile je na Kótě umístěna něčí vlajka, je zastaveno vydávání nových životů tomuto oddílu. Zbylí živí hráči mohou dál pokračovat ve hře, ale ti bez krepového života zůstávají do konce hry v táboře Červeného kříže.

V tomto táboře bývá k dispozici pro každého hráče občerstvení v podobě kelímku čaje a nějaké té sušenky.

Hraničáři:

Pohybují se okolo herní plochy i uvnitř a dávají pozor, aby byla dodržována pravidla hry. Jsou označeni červenými krepovými fáborky. V případě porušení pravidel hry, odeberou hráči krepový život. V případě opakovaného porušování hry jedním hráčem mohou zastavit vydávání životů celému oddílu. Pokud se celý oddíl následně dohodne, že takového hráče mezi sebou nechťejí, je hráč vyřazen ze hry, zůstane v táboře Červeného kříže a zbytek oddílu má opět povolen výdej životů.

Bezpečnost a ohleduplnost.

Je to jen hra, takže má každý hráč dbát během boje o bezpečnost svou i ostatních hráčů.

Během celé hry je zakázáno kouřit a pít alkoholické nápoje. Toto pravidlo je zásadní, protože je hra určena hráčům do 18ti let.

Pokud má někdo zdravotní potíže, je zraněn, velmi unaven apod. přesune se nebo je ostatními hráči doveden do tábora Červeného kříže, kde bude ošetřen.

Zakončení hry:

Hra končí domluveným signálem /zpravidla trojitý hvízd píšťalky/ ve chvíli, kdy jsou všechny vlajky umístěny na Kótě nebo po uplynutí devadesáti minut hracího času. Rovněž v případě, že na bojišti již není žádný hrající „živý“ hráč. Všichni hrající hráči se shromáždí u svých táborů, kde pod vedením hraničáře sbalí svůj tábor a jsou odvedeni do tábora Červeného kříže. Tam se shromáždí všichni nehrající hráči a všichni, kteří mají obavu, že by svůj tábor včas nenašli. Hraničáři, kteří přivedli svůj oddíl na začátku hry, si spočítají své členy, aby se ujistili, že jsou všichni. Všichni členové oddílu pak svému velícímu hraničáři odevzdají získané životy protivníků. Hraničář je spočítá a výsledek nahlásí hraničáři, který má na starosti vyhodnocení hry.

Červený kříž nahlásí počet odevzdaných a zbývajících životů jednotlivých oddílů. Kóta nahlásí časy umístění vlajek včetně barvy vlajky a barvy oddílu, který ji tam umístil. Pak se sbalí tábor Červeného kříže a všichni se vydají pod vedením svého hraničáře zpět do hlavního stanu, kde zatím probíhá vyhodnocení a chystání diplomů.

Několik hraničářů posbírání hraniční značení.

V hlavním stanu dojde k vyhodnocení hry, předání diplomů, dalšímu občerstvení čajem a rozloučení se s tímto ročníkem hry.

Ostrovní příšera:

Novinka od roku 2009. Na ostrově může žít ostrovní příšera. Poznáte ji podle toho, že má na sobě několik krepových životů. Jejich barva (jiná než barvy oddílů a hraničářů) je vždy před začátkem hry oznámena hráčům. Tato příšera se schovává před hráči, ale je-li zahrána do

úzkých, může se bránit. Bere hráčům jejich životy, dokud není sama udolána nebo nemá šanci utéct. Je proto velice nebezpečná. Jeden její život – trofej je na konci hry počítán jako získaná jedna minuta. Příšera se nemusí vyskytovat v každé hře.

Příšera má na sobě zpočátku fialové a oranžové fáborky-životy. Jakmile jsou z ní oranžové strhány jako trofeje, zůstanou jí jen fialové, které již nelze strhnout a příšera se stává více útočnou. Zpravidla útočí na velké a silné hráče, aby tak vyrovnala poměr starších a silných vůči malým hráčům.

Místo poslední záchrany:

Novinka od roku 2009. Obecně se ví, že každý oddíl má tajnou schránku, kde je umístěn jeden jeho krepový život pro případ nejvyššího nebezpečí. Stačí jen vědět to správné heslo. Kdesi v herním území je umístěna kartička s tímto heslem. Pokud je oddíl zastaven výdej životů, protože byla jeho vlajka umístěna na Kótě, může si v táboře Červeného kříže jeden jeho člen vyzvednout jeden život i přes zákaz vydávání životů. Musí však sdělit hraničáři, který životy vydává, správné heslo. Tyto životy nejsou součástí balíku náhradních životů oddílu. Má je u sebe jeden z hraničářů, kterému musí být toto heslo sděleno. Obvykle se tento hraničář vyskytuje v táboře Červeného kříže nebo tam alespoň vědí, kde ho hledat.

Úkoly jednotlivých oddílů:

- 1) Ubránit co nejdéle svoji vlajku – nesmí být umístěna na Kótě
- 2) Umístit na Kótu co nejvíce cizích vlajek
- 3) Získat co nejvíce cizích krepových životů – na konci hry budou spočítány
- 4) Uchránit si co nejvíce svých krepových životů – na konci hry budou spočítány

Co se na Plukovce počítá:

Ztracený život	- 20 vteřin
Cizí získaný život	+ 20 vteřin
Vlastní vlajka na Kótě	- 3 minuty
Cizí vlajku na Kótě	+ 5 minut
Vlastní vlajka zachráněná	+ 3 minuty
Trofej z příšery	+ 1 minuta

Základní herní čas: 90 minut.

Kdo vítězí:

Vyhrává oddíl, který získal nejdelší herní čas.