



Capture The Flag.

Leikur sem er hægt að fara í aftur og aftur og aftur.

Yfirlit: Tvö lið keppast við að stela fána hvors annars og koma inn í eigin fánastöð. Það eru til mörg tilbrigði af leiknum en hér fyrir neðan eru reglur leiksins í sinni einföldustu mynd og svo koma nokkur tilbrigði í viðbót. Velja þarf það tilbrigði af leiknum sem hentar best því umhverfi sem er leikið í og þeim þátttakendum sem taka þátt.



Hvað þarftu:

Stórt útisvæði og 15-30 þátttakendur.

Tveir fánar í sitthvorum litnum.

Tvær línur til að afmarka hringina sem fánarnir standa inn í. Þvermál hringjanna er ca. fimm metrar.

Aukabúnaður:

Línur til að afmarka fangelsi.

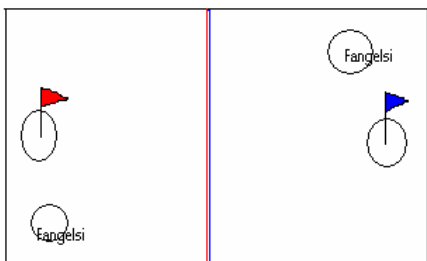
Merki til að aðgreina lið. T.d. endurskinsborða eða álíka.

Langa línu til að skipta leiksvæði á milli liða ef ekkert annað skilgreinir landsvæði liðanna.

Hvað á að gera:

Eins og fyrr sagði gengur leikurinn út á að ná fána andstæðings og koma inn í eigin fánastöð. Leikurinn er unninn ef tveir fánar eru inn í einni fánastöð. Í sinni einföldustu mynd (a la ÚSÚ) er leikurinn eftirfarandi.

1. Landsvæði liða skilgreind.
2. Bannað er að fara inn í eða gegnum eigin fánastöð nema til að skila fánanum sínum tilbaka. Aðeins andstæðingar komast inn í fánastöð hvors annars.
3. Lið er í stikki inni á eigin landsvæði og í fánastöð andstæðings.
4. Það á að klukka andstæðinga sem eru inn á þínu landssvæði.
5. Sá sem er klukkaður gengur í það lið sem hann var klukkaður af (enginn fangelsi).
6. Ef maður er klukkaður þá verður maður fyrst að fá einkenni liðsins sem maður er kominn í áður en maður byrjar að vinna með því liði.
7. Þegar fána er náð þarf að færa hann inn í fánastöð liðsins. Aðeins þá er sigur unninn.
8. Fánabera má klukka hvar sem er. Ef fánaberi er klukkaður lætur hann fánann niður og hver sem má taka hann upp og færa í sína stöð.
9. Leikurinn gengur því grófum dráttum út á að verja fánastöð sína og sækja fram til að ná fána andstæðinganna.



Athugið að: Það á ekki að slást og ef allir hlýða reglum þá gengur leikurinn snuðrulaust fyrir sig.

Þessi útgáfa verður stundum ruglingsleg vegna þess að margir eru að skipta oft um lið en kosturinn er að allir leika með allan tímann.

Markmið CTF:

Fyrst og fremst er markmið CTF að leika sér saman og skemmta sér en um leið læra þátttakendur samvinnu, að skipta með sér verkum (t.d. sókn og vörn) og skipuleggja leikfléttur. Allt er þetta dýrmæt og vert að vinna að.



Leikur vikunnar.

Tilbrigði: Ekki skipt um lið við klukk.

Þegar maður er klukkaður þá gengur maður ekki í lið þess sem klukkaði mann. Maður verður þess í stað að rétt upp höndina sem tákna þá að maður sé óvígur og að það sé ekki neinn hætta af manni. Til að fá "líf" aftur verður maður að fara af landsvæði andstæðingsins (þar sem maður var klukkaður) og að eigin fánastöð og stíga inn í hana með öðrum fætinum.

Tilbrigði: CTF með fangelsi.

Ef fangelsi eru notuð í leiknum þá skipta menn aldrei um lið.

1. Fangelsi eru á opnu svæði og lið mega ekki fara inn í eigið fangelsi né halda í fanga.
2. Fara verður með fanga í fangelsi liðsins og setja hann í fangelsi. Enginn fer sjálfviljugur í fangelsi.
3. Fangi er frelsaður af eigin liðsmanni með því að fangi er klukkaður og sagt: "frels."

Aukaregla: Allir fangar losna sjálfkrafa ef fánanum þeirra er stolið og geta komið til aðstoðar við að ná honum tilbaka.

Tilbrigði: Litastríð.

Notið litaðan þráð sem á að slíta af andstæðingi til að stoppa viðkomandi. Það er hægt að hafa takmarkaðan eða ótakmarkaðan fjölda lífa. Yfirleitt er skipulagið þó þannig að þátttakendur verða að finna foringja til að fá nýtt líf (bera ekki aukalíf á sér).

Tilbrigði: Plús einn.

Til að nást þurfa tveir að ná einum, þrír til að ná tveimur o.s.frv. Þetta getur verið aðferð til að nota þegar foringi vill ekki að þátttakendur séu einir. T.d. á svæði þar sem foringi missir sjónar á þátttakendum og vill vera viss um að það sé einhver til staðar ef eitthvað kemur uppá.

Tilbrigði: Vatnsbyssuslagur.

Í þessu tilbrigði verður oft meiri áhersla á að sprauta vatni á andstæðingin heldur en að ná fánanum og það er allt í lagi. Það má líka nota vatnsblöðrur. Við tölum ekki um að þátttakendur drepri hvorn annan þegar þeir eru skotnir eða bleyttir. Rétt orðalag er að þátttakendur eru **merktir** og þeir skjóta úr **vatnsmerkjurum**. Þetta dregur úr óæskilegu drápstali og leggur áhersla á þetta er leikur en ekki eftirlíking stríðsátaka.

Reglur:

1. Tvö lið, hvort með sinn fána og fánastöð.
2. Sigur er unninn ef báðir fánar eru í fánastöðinni eða allir andstæðingar eru úr leik.
3. Ef fánaberi er merktur þá verður fáninn eftir þar (ef sá staður er ekki fyrir neinum) þangað til einhver tekur fánann þaðan.
4. Það er bannað að færa eigin fána nema til að færa hann tilbaka í eigin fánastöð (svo að liðin feli ekki fánana sína).
5. Leikurinn er spilaður í lotum þar sem þátttakendur eru úr leik þegar þeir eru merktir.
6. Skot í útilimi er gilt og skiptir engu hvar á útlím þátttakandi er merktur. Hinsvegar eru eru skot í hönd flokkuð sem skot í merkjara ef merkjari er í þeirri hönd (sjá reglu 10).
7. Þátttakendur byrja aftur í upphafi nýrrar lotu.
8. Þátttakendur eiga að vera einkenndir með flottum lituðum höfuðböndum eða öðru og skal fjarlægja einkennin þegar þátttakandi hefur verið merktur.
9. Það er leyfilegt að merkja liðsfélaga.
10. Að er leyfilegt að varna merkingu með merkjara, þ.e.a.s. þá má "blokka" skot með merkjara.



Leikur vikunnar.

Góðar reglur til viðbótar:

CTF er bara leikur og sem slíkur þá að njóta hans. Ef einhver merkir þig þá skaltu ekki verða reiður heldur jafna um hann.

Ef fólk birtist sem eru ekki að taka þátt í leiknum innan skotfæris þá skal stöðva leik hið snarasta þar til það er farið.

Leikurinn snýst ekki um líkamlegan styrk, þannig að hrindingar og slagmál eru ekki leyfileg.

CTF tekur öllum nýjum þátttakendum opnum örmum.

Dómari tekur á vafamálum og getur vísað þátttakenda úr keppni ef viðkomandi þverbrýtur reglur og anda leiksins.

Allir þátttakendur eiga að reyna sitt ítrasta til að skjóta ekki í höfuð eða önnur "viðkvæm svæði." Þetta getur verið erfitt þar sem markið er á ferð en reynið ykkar besta.

Leikinn er ekki hægt að nota sem afsökun fyrir slæmri hegðun.

Allir leika CTF á eigin ábyrgð. Það er hægt að meiða sig í öllum leikjum.

Leyfðir merkjarar.

Vatnsmerkjarar af öllum stærðum og gerðum. Allt frá verksmiðjuframleiddum vatnsmerkjurum til gosflösku með gati á tappanum.

Vatnsblöðrur.

Svampar.

Óleyfilegir merkjarar.

Allt ólöglegt. Þar á meðal eftirlíkingar alvöru skotvopna, alvöru skotvopn (augljóslega) o.s.frv.

Baunabyssur eða loftbyssur.

Gulrætur eða annað grænmeti.

Valslöngvur eða teygjubyssur.

Ekkert sem skýtur málmi, steinum eða tré.

Bannað er að nota laser-miðara.

Frisbíðiskar, fótboltar, allar NERF vörur (eða álíka), allt stór og þungt.

Öskjuhlíð, Elliðaárdalurinn og Laugardalur.

Notið stíganna til að afmarka landssvæði liðanna og til að afmarka leiksvæðið í heild sinni. Það er ótrúlega margt hægt að gera, t.d. gætu liðin þurft að leita að fánastöðvum hvor annars eða fá staðsetningar uppgefnar á korti og þá æfist kortalestur. Á kort væri hægt að merkja viðbótar líf eða stig sem væri hægt að safna sér.

Í Öskjuhlíðinni er hægt að gera leikinn meiri með því að búa til skýli úr segldúk á milli trjána, gera hlé á leik til að grilla hikebrauð og borða nesti.

Í Elliðaárdalnum þarf að hafa varan á sér við ána. Brýnið fyrir þátttakendum þá hættu sem stafar af ánni og það sé ekki í boði að fara út í ána.