

Стратегия

В игре участвуют 2 команды с равным количеством участников (20 + ...).

- Игра проводится на большой территории, желательно с деревьями.
- Поле поделено на две равные части.
- Каждая команда будет состоять из армии, включающей разные звания:
 - 1 маршал (☆☆☆☆☆)
 - 1 генерал (☆☆☆☆)
 - 2 полковника (☆☆☆)
 - 3 майора (☆☆)
 - 3 капитана (☆)
 - 3 лейтенанта
 - 4 сапера
 - 4 мины
 - 1 разведчик (шпион)
 - остальные - рядовые
- Звания игроков держаться в секрете от команды противника. Они раскрываются только в бою и только двумя участниками, атакующими друг друга.
- Каждой команде выдается флаг.
- Цель игры: захватить флаг другой команды ИЛИ взять в плен всех офицеров.
- По сигналу игра начинается.
- Игроки каждой из команд могут заходить на территорию врага, за исключением мин. Мины перемещаются только в пределах своей территории.
- Игроки «пятнают» друг друга. В этом случае они раскрывают друг другу свои звания. После этого игрок с более высоким званием ведет игрока с более низким званием в свою тюрьму.
- У каждой команды своя тюрьма.

Звания действуют так:

1. Мины убивают всех, вне зависимости от звания, кроме саперов, которые «разминируют» мины. Мины могут взрываться трижды. На третий раз они отправляются в тюрьму вместе с тем, кого они взорвали.
 2. Маршал может брать в плен любого, кроме разведчика, который берет в плен только маршала.
 3. Генерал берет в плен всех, кроме маршала.
 4. Полковник - всех, кроме генерала и маршала.
 5. Майор - всех, кроме маршала, генерала и полковника.
 6. Капитан - все, кроме вышеперечисленных.
 7. Лейтенант - всех не офицеров.
 8. Сапер - в дополнение к минам берет в плен разведчика и рядовых.
 9. Рядовой - берет в плен только разведчика.
 10. Если 2 столкнувшихся игрока из разных армий имеют одинаковое звание, захват производит тот, на чьей территории произошло столкновение.
- Если офицер попал в тюрьму, он находится там до конца игры.
 - Рядовые выпускаются из тюрьмы каждые две минуты в порядке поступления. Задача рядового - снабдить информацией членов своей команды о званиях противника, которые ему известны.

- Игра продолжается до тех пор, пока не будут взяты в плен все офицеры, либо пока не будет захвачен флаг, и пока его не перенесут через демаркационную линию

Захватить флаг может любой игрок, но как только он коснется флага - он становится рядовым и любой игрок противника может его остановить. Флаг втыкается в землю в том месте, где был остановлен игрок.

»» www.ccirussia.org/sport ««