

Titel: Capture the Flag

Spielerzahl: mindestens 12 Spieler

Dauer: mindestens 30 Minuten

Zielgruppe: Jugendliche

Kategorie: Geländespiel

Material: Zwei Fahnen (z.B. Pylonen, Stäbe, Kegel); Objekt zur Markierung der Mittellinie (z.B. Kreide, langes Seil); Objekt zur Markierung des Gefängnisses (z.B. Fass, Kreide, Stuhl)

Ablauf: Die Mitspieler werden in zwei gleich große Teams eingeteilt. Daraufhin wird jedem Team eine Spielfeldhälfte zugewiesen, in der sie jeweils eine Fahne gut erreichbar verstecken dürfen. Danach beginnt das eigentliche Spiel, bei dem es das Ziel ist, die Fahne aus der gegnerischen Hälfte zu erobern und in die eigene Hälfte zu tragen.

Sobald ein Spieler allerdings die gegnerische Hälfte betritt, darf er von den Spielern des anderen Teams gefangen werden. Sollte dies passieren, muss er die Arme heben und sich auf direktem Wege in das Gefängnis auf der gegnerischen Hälfte begeben. In der eigenen Spielfeldhälfte darf ein Spieler nicht gefangen werden, stattdessen darf er dort versuchen, gegnerische Spieler zu fangen.

Spieler können aus dem Gefängnis befreit werden, indem ein Spieler desselben Teams in das entsprechende Gefängnis läuft und dort seine Mitspieler abschlägt. Alle Spieler, die aus dem Gefängnis befreit wurden, müssen wiederum ihre Arme heben und auf direktem Wege in ihre Spielfeldhälfte zurückkehren. Dabei dürfen sie nicht nach der Fahne suchen, geschweige denn, sie mitnehmen.

Auf dem Rückweg in die eigene Hälfte können befreite Spieler nicht gefangen werden, lediglich der Befreier erhält keinen Schutz, darf dafür aber auch weiterhin nach der Fahne suchen und diese in die eigene Hälfte tragen.

Das Team, dass als erstes die gegnerische Fahne in die eigene Hälfte gebracht hat, gewinnt.

Variante 1: Anstatt das Spielfeld in zwei Hälften zu teilen, gibt es zusätzlich eine neutrale Zone in der Mitte. Auch wird diese Variante mit mehreren Flaggen pro Team gespielt. In der neutralen Zone kann jeder Spieler mit einer Flagge gefangen werden und muss diese daraufhin abgeben. Auch gibt es keine Gefängnisse mehr, jeder gefangene Spieler kehrt einfach in die Zone seines Teams zurück.

Variante 2: Diese Variante funktioniert wie die erste Variante, mit dem Unterschied, dass jedes Team nur eine kleine Zone, die sogenannte Burg hat, wo sie davor sicher ist, gefangen zu werden. Die Flaggen des Teams befinden sich außerhalb der Burgen und können von den gegnerischen Teams daher auch leichter erbeutet werden.

Sonstiges: Je kleiner und einsichtiger das Gelände ist, desto länger dauert das Spiel. Optimalerweise wird also auf einem großen Gelände mit vielen Sichtbehinderungen gespielt.