

1. Teren – długi, o słabej widoczności
2. Podział na 3 równe ekipy + 1 org (ok. 20 osób).
3. Dwie ekipy tworzą patrol jako pomarańczowi, przeciwko trzeciej, niebieskiej, stanowiącej obrońców (czyli patrol ma zawsze przewagę 2:1).
4. Trzy rozgrywki, za każdym razem inna kombinacja ekip.
5. Patrol musi przebyć wszystkie checkpointy, w określonej kolejności (kolejność ta sama we wszystkich rozgrywkach). Broniący mają wybić patrol gdzieś po drodze.
6. Aby zdobyć checkpoint, musi się w nim znajdować organizator (z flagą). Czyli patrol nie może być szybszy od organizatora. Obie strony muszą być z nim w kontakcie, aby być na bieżąco.
7. Są 3 rodzaje checkpointów. Po dotarciu patrolu do pomarańczowego checkpointa – natychmiastowo jednorazowo odradzają się wszystkie trupy atakujących, gdziekolwiek by nie byli. Niebieski - odradzają się wszystkie trupy broniących. Bezbarwny - nikt się nie odradza.
8. Obrońcy znają z góry kolory wszystkich checkpointów (aby zaplanować zasadzki).
9. Trupy obrońców, z czerwonymi szmatami, cofają się za najbliższą niebieską flagę (gdy patrol dotrze do tego checkpointa, mogą ożyć). Trupy atakujących, z czerwonymi szmatami, idą za patroliem (gdy patrol dotrze do kolejnego pomarańczowego checkpointa, mogą ożyć). Trupy nie przeszkadzają walczącym, szczególnie nie strzelają.

Przykład:

