

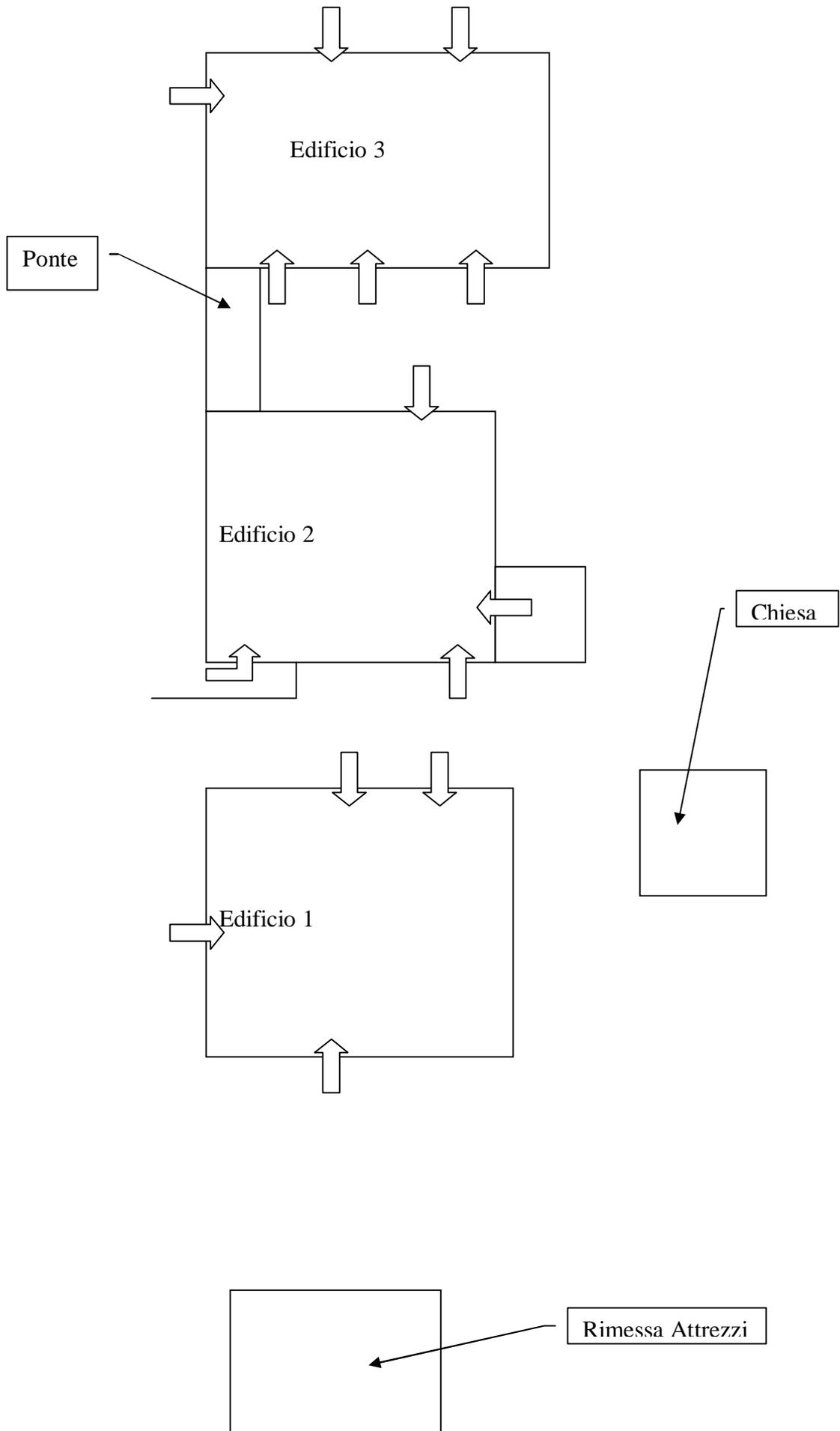
“Urban a Norcia”

Obiettivo

“... A tempo scaduto presiedere almeno i 2/3 degli edifici ...”

Regolamento

- Ogni team ha un Quartier Generale nei pressi del villaggio
- I team iniziano il game dal QG
- Ogni team segnala il nome di 2 operatori con la qualifica di “medico”
- Ogni team ha a disposizione n° 10 fasce di cura bianche (medikit) che possono essere usate solo dai medici
- I team decidono l’orario di fine game, impostando un allarme sonoro
- Obiettivi
 - Sono 3, uno per edificio principale
 - Sono composti da 1 cartello con 2 facce, una con Yankee e l’altra con Whiskey
 - Il cartello non va spostato, ma girato in modo che si veda la faccia che indica il proprio team (Y o W), questo garantisce il possesso dell’intero edificio
 - A fine game i cartelli non possono essere più toccati per essere verificati
- Risoluzione
 - Quando si viene colpiti, ci si dichiara (FERITO)
 - Un operatore rimane “ferito” per 10 min. Il ferito ha l’obbligo di:
 - Portarsi a terra sul posto. Non può spostarsi in nessun caso, se si trova in mezzo al fuoco può solo sdraiarsi.
 - Lasciare l’asg a terra.
 - Indossare se possibile un fazzoletto rosso in testa
 - Non parlare, potrà chiamare solo il medico e NON per radio
 - Dopo 10 min si dichiarerà “eliminato”, si alza e si dirige verso il proprio QG
 - Durante la fase di “ferito” l’operatore potrà essere curato dal medico, in questo caso, torna a giocare immediatamente
 - L’operatore “curato” ha sul braccio una fascia bianca, se viene colpito di nuovo, si dichiara direttamente “eliminato” e si dirige direttamente verso il proprio QG
 - Durante la fase di “ferito” l’operatore potrà essere raggiunto dal nemico che gli dà il “colpo di grazia” toccandolo con la propria arma. In questo caso il “ferito” passerà alla fase “eliminato” e si potrà dirigersi verso il proprio QG
 - L’operatore “eliminato” torna al proprio QG, lascia lì la fascia bianca di cura, se è stato curato, sconta una penale di 5 min, poi può tornare in gioco.
- Medico
 - Il medico prende con se i medikit (fascette bianche di cura) a disposizione
 - I medici sono 2 per team, sono gli unici che possono trasportare, scambiarsi e usare i medikit
 - Quando un medico finisce i medikit, può tornare al QG a riprendere quelli che eventuali “curati eliminati” hanno riportato
 - Per curare un ferito il medico deve applicare il medikit sul braccio del ferito tra il gomito e la spalla, in altre parti la cura non vale.
 - Il medico può curare l’altro medico, ma non se stesso
- È vietato il cecchinaggio in uscita dai QG, è ammesso quello in entrata (es. intercettare un medico che fa rifornimento di medikit)
- Il QG è considerato zona neutra, chi è dentro non può ne attaccare ne essere attaccato, è fuori gioco.
- Vittoria!! – vince chi a fine game ha il presidio di almeno 2 edifici.



PIANTA DEL VILLAGGIO

Il villaggio è completamente circondato da campi scoperti, nei quali verranno creati i QG che saranno equidistanti dal villaggio.

Le frecce indicano i punti di accesso agli edifici principali in cui ci sono gli obiettivi.

La rimessa attrezzi e la chiesa sono edifici non utilizzabili dall'interno perché pericolosi.

E' vietato in ogni caso l'uso dei tetti degli edifici e oltrepassare zone segnalate pericolose da bande bianco-rosse.

- Edificio 1:
 - Piano Seminterrato con entrata da W e N in piano
 - Piano Terra con entrata da S in piano e da N con scale in salita
 - Mansarda, accessibile dall'interno dell'edificio
 - Posizione Check Point – Piano terra, entrando da S, seconda stanza a sinistra; entrando da N, raggiunto il piano terra con la scala, prima stanza a destra e poi ancora a destra.
- Edificio 2:
 - Piano Seminterrato diviso in ala W e ala E non comunicanti. Entrata ala W da SE in piano; Entrata ala E da N in piano
 - Piano Terra con entrata da SE ed E tramite finestre al piano
 - Mansarda, accessibile dall'interno dell'edificio
 - Posizione Check Point – Piano Terra, dalla seconda stanza, prima stanza a sinistra
- Edificio 3:
 - Piano Seminterrato con entrate da N e W in piano
 - Piano Terra con entrate da S in piano
 - Piano Primo con entrata da S passando per il ponte
 - Posizione Check Point – Piano Terra, stanza accessibile entrando dalla porta sotto il ponte