

BAT 21

Storia del Gioco:

un pilota viene abbattuto nella jungla del Vietnam. Viene mandata una squadra Seals con il compito di portarlo in un area di sicurezza dove sia la squadra e il pilota verranno elitrasportati.

Componenti del Gioco :

1 pilota, 1 squadra Vietcong, 1 squadra Seals

Svolgimento e regolamento:

Parte il pilota con una radio e ha tempo 15 per nascondersi dopodiché parte la squadra vietcong che deve cercare il pilota, dopo altri 15 parte la squadra Seals con l'altra radio.

Ovviamente il pilota deve comunicare la sua posizione alla squadra Seals senza farsi catturare da "Viet". Se viene colpito dai "Viet" viene automaticamente fatto prigioniero, sequestrata la radio e condotto in un recinto dove verrà custodito. Se viene colpito mentre è con la squadra Seals gli stessi perdono il gioco.

Sia il campo prigionieri che la zona di elisoccorso sono note ad entrambe le squadre.

Obiettivi

Pilota:

Non deve farsi catturare dai "Viet"

Deve contattare la squadra Seals

Squadra Seals

Deve trovare il pilota

Se è stato fatto prigioniero andare al campo prigionieri e liberarlo

Rendere sicura la zona di elisoccorso

Squadra "Viet"

Catturare il pilota

Difendere il campo prigionieri

Rendere pericolosa la zona di elisoccorso

Eliminare la squadra Seals o ritardarla nel raggiungimento della zona di sicurezza

Durata del gioco: 1.30 h

Hamburger

Storia del gioco:

Una Collina del sud del Vietnam soprannominata "Hamburger Hill" deve essere difesa ad ogni costo per la sua vitale importanza.

Componenti del gioco :

una squadra "Viet" , una squadra di Ranger U.S.A.

Svolgimento del gioco :

una squadra di Ranger usa difende una postazione e una squadra di "Viet" deve espugnare la Collina.

Quell'ultimo ponte

Storia del gioco :

le forze alleate devono conquistare un ponte molto cruciale per linvasione della Germania, naturalmente questo ponte deve essere difeso strenuamente e tenuto per un certo tempo, poi successivamente minato !

Componenti del gioco:

1 Squadra Wermacht, 1 Squadra Alleata.

Svolgimento e regolamento :

Parte la squadra tedesca che deve andare a presidiare il ponte dopo circa 15 parte la squadra Alleata che deve andare a conquistarlo.

Ovviamente la squadra tedesca lascerà dei cecchini durante il percorso per rallentare lavanzata nemica. I suddetti cecchini se non avranno avuto contatto con il nemico ripiegheranno verso il ponte per dare manforte ai difensori del ponte.

Obiettivi

Squadra Tedesca

Ritardare al più possibile lavanzata alleata in modo da far esplodere la bomba che distruggerà il ponte dopo 1 h

Squadra Alleata

Conquistare il ponte prima dell'esplosione del ponte.

Dien Ben

Storia del gioco :

durante la guerra d'Indocina viene assediata dai vietnamiti la fortezza di Dien Ben Phu. Ad un reparto della legione straniera viene assegnato il compito di portare i rifornimenti alla fortezza.

Componenti del gioco : 1 Squadra di Legionari, 1 Squadra di Vietnamiti

Svolgimento e regolamento : Partono i Vietnamiti che si vanno ad appostare durante il percorso. Dopo circa 15 partono i legionari con la cassa di rifornimenti. La cassa deve essere portata da due persone e quindi si deve portare fino alla fortezza (Punto di ritrovo prestabilito).

Obiettivi

Vietnamiti:

Pattugliare l'area intorno alla fortezza onde evitare l'infiltrazione di pattuglie con rifornimenti

Distruggere i legionari tendendo varie imboscate, tecnica "mordi e fuggi"

Catturare la Cassa viveri

Legionari

Scortare la cassa viveri con una pattuglia

Evitare il più possibile i contatti con il nemico

Arrivare alla fortezza con la cassa entro 1.5 h dalla partenza

Retrieve

Storia del Gioco:

un prezioso veicolo militare è caduto su una mina e l'equipaggio è deceduto il comando USA ordina ad una squadra di Berretti Verdi di recuperare un importante sistema di iniezione. Naturalmente anche l'Unione Sovietica è venuta a conoscenza del fatto per cui ha incaricato una squadra di Spetsnaz di catturare il preziosissimo componente.

Componenti del Gioco : 1 Squadra Spetsnaz, 1 Squadra Seals

Svolgimento e regolamento :

le due squadre si dirigono verso le loro basi (da entrambi conosciute ed equidistanti) e partono per rintracciare il veicolo. Arrivati al veicolo devono trovare la centralina di iniezione e cercare di riportarlo alla propria base.

Obiettivi

Seals e Spetsnaz

Arrivare per primi al veicolo distrutto

Presidiare e difendere la zona mentre i tecnici trovano il componente

Se non giungono per primi al veicolo cercare di conquistare il veicolo sopprimendo la squadra che presidia la zona.

Portare il componente al campo base evitando le insidie della squadra avversaria.

Se non si ha in componente tendere imboscate al nemico ed impadronirsene.

Guerriglia e contro

Storia del gioco:

nel sultanato dell'Oman c'è un cambio al vertice il figlio succede al padre, l'attuale sultano chiede aiuto ai SAS britannici per eliminare le scorrerie degli Yemeniti appoggiati da Cuba. Pertanto vengono inviate due squadre in un campo base.

Componenti del Gioco:

2 Squadre SAS, 2 Squadre Cubane

Svolgimento e regolamento :

una squadra SAS appronta il campo e si prepara a difenderlo dagli attacchi delle truppe cubane mentre un'altra pattuglia ha il compito di scovare il campo dei Cubani per distruggerlo. Lo stesso faranno le truppe Cubane.

Obiettivi

SAS e Cubani

Preparare la difesa del campo di appoggio

Sistemare la bandiera che sia visibile

Scovare il campo avversario

Distruggere il campo avversario conquistando la bandiera

Search and Destroy

Storia del gioco:

nel 1967 durante l'operazione Junction City, reparti del 25 Fanteria iniziarono una vasta operazione nella zona di An Loc, muovendo dalla strada n°13 alla ricerca di basi e documenti Vietcong.

Componenti: un terzo dei giocatori formano una unità "Search and Destroy" il rimanente funge da "Viet" difendendo i vari obiettivi.

Regolamento e svolgimento: I Vietcong hanno 20' per approntare 3 o 4 basi nella zona denominata "Vietnam" situate ad almeno 150/200 mt. Tra loro- Ogni base avrà al suo interno un obiettivo (armi, documenti, provviste). Importante il numero dei difensori non deve superare il numero degli incursori e i difensori non potranno soccorrere una base in difficoltà finché la loro base non è distrutta.

Obiettivi

Fanteria USA

Raggiungere almeno i due terzi degli obiettivi

Vietcong

Difendere strenuamente gli obiettivi assegnati

La pista

Storia del gioco:

Durante la guerra del Vietnam le truppe "Vietcong" erano solite spostare materiale e rifornimenti lungo la famosa "pista di Ho Chi Min" praticamente una pista nella jungla all'interno del confine del "Laos". Compito dei "Seals" intercettare i convogli Nord-Vietnamiti e distruggere quanti più uomini e mezzi.

Componenti del gioco : 1 Squadra Seals e 2 Squadre Vietcong

Svolgimento e regolamento:

Vengono composti due accampamenti a circa 1 km uno dall'altro uno sarà pieno di rifornimenti (magari composti da sacchi pieni di segatura!) e uno vuoto.

Naturalmente se arriveranno più di 2/3 dei rifornimenti i "Viet" avranno vinto.

Obiettivi dei Seals

Distruggere più colonne di rifornimenti possibili

Obiettivo dei Vietcong

Proteggere il rifornimento dagli attacchi nemici

Rendere sicure le vie di accesso ai campi sia di partenza che di arrivo

Facoltativamente fare pattugliamento aggressivo in modo da ostacolare i movimenti delle squadre Seals.

Missione impossibile

Storia del gioco:

Un gruppo di terroristi palestinesi si è impossessato di una bomba nucleare tattica ed è atterrato in una piccola pista a circa un'ora di marcia dalla centrale atomica di Montalto di Castro. Naturalmente il nostro servizio segreto è venuto a conoscenza del fatto ed ha inviato una squadra di incursori con il compito di disinnescare la bomba. Ovviamente data la complessità dell'ordigno alla squadra è stato aggregato un "civile" ingegnere nucleare.

Componenti: 1 Squadra di terroristi palestinesi, 1 squadra di incursori, 1 ingegnere

Obiettivi

Terroristi

Evitare la sorveglianza, collocare ed innescare la bomba nella centrale nucleare Proteggere l'ordigno fino alla sua esplosione (siete una squadra suicida!)

Naturalmente l'ordigno non deve subire alcun danno

Incursori

Proteggere l'esperto nucleare (è l'unico che conosce la bomba, morto lui siamo fritti!)

raggiungere nell'ora la piazzola dove l'elicottero verrà a portarvi via i cattivi vanno sterminati la scatola se viene danneggiata (forata, schiacciata ecc.) esplosione

RAMBO

Storia del gioco:

La guerra del Vietnam è finita, ma alcuni soldati americani sono ancora prigionieri vivi nelle mani dei Vietcong. Una squadra speciale è spedita nella giungla vicino al campo Vietnamita x portare in salvo i prigionieri.

Componenti: una metà di uomini formerà la squadra speciale di recupero e l'altra metà l'unità vietnamita, i prigionieri verranno sostituiti da pezzi di legno di una decina di kg l'uno contrassegnati con un pezzo di stoffa.

Regolamento e svolgimento: I Vietcong hanno 15' per approntare organizzare il campo di difesa con una prigione dove verranno messi tutti i pezzi di legno contrassegnati (prigionieri). La squadra di recupero partirà da una zona, detta "zona sicura", a circa 200 mt dal campo vietcong. Ogni persona può trasportare un solo prigioniero x volta, se viene preso dal nemico, deve lasciare il prigioniero dov'è. La squadra di recupero dovrà portare il maggior numero di prigionieri nella zona sicura. I vietcong dovranno mantenere i prigionieri e recuperare eventuali evasioni e riportarli alla prigione.

Obiettivi:

Squadra di recupero

Raggiungere il campo vietcong, recuperare tutti i prigionieri e tornare nella zona sicura prima dell'alba (ovvero l'ora prestabilita)

Vietcong

Difendere il campo e mantenere la prigione. Non possono accedere alla "zona sicura".