


✚ Campo di Prigionia

★ Punto di partenza Americani

 Area di evacuazione

**Obiettivi:**

1. Liberare il maggior numero di prigionieri tenuti nei Campi di Prigionia
2. Mantenere i prigionieri in zona sicura presso il proprio QG
3. Creare una ZAE all'interno dell'area disponibile per l'evacuazione
4. Contattare l'elicottero per l'evacuazione
5. Tenere in sicurezza la ZAE per 15 min, tempo necessario per evaquare.

**Missione: JOHN RAMBO**  
**-liberare i prigionieri americani in territorio vietnamita-**

Obiettivi:

AMERICANI:

- recuperare più prigionieri possibili in territorio Vietnamita
- mettere i prigionieri liberati in sicurezza e difenderli
- contattare l'elicottero per l'evacuazione
- evacuare la zona con il massimo numero di prigionieri americani.

VIETCONG:

- tenere nascosti il maggior numero di prigionieri americani
- intercettare il nemico e recuperare eventuali prigionieri liberati
- intercettare l'elicottero americano di evacuazione
- non permettere agli americani di evacuare la zona

Preparazione al gioco:

- Gli americani prendono una mappa che segnala 4 punti in cui possono trovarsi prigionieri.
- In quei 4 punti i Vietcong hanno già piazzato un segnale (piccola bandiera) e un numero indefinito di prigionieri (preparati con bastoni e abiti). NB: almeno 2 campi di prigionia devono contenere prigionieri. I vietcong possono presiedere anche campi di prigionia vuoti.
- Le due squadre sono di ugual numero
- Gli americani vengono muniti di:
  - Mappa
  - Nastro bianco rosso segnalatore
  - Raudi o Fieschietto.
- Si decide un'area di circa 200 mt x 200 mt in cui potrà atterrare l'elicottero e si segnala sulla mappa. Entrambe le squadre devono conoscere quest'area.
- Si stabilisce un'orario di fine gioco.

Svolgimento:

- I vietcong prendono le proprie posizioni e attendono gli americani
- Gli americani portano una bandiera che funge da QG. Il QG può essere spostato continuamente secondo necessità degli americani.
- Ogni uomo può trasportare un solo prigioniero per volta e non deve abbandonarlo
- Gli americani, una volta liberato un prigioniero, possono decidere di portarlo al seguito o di lasciarlo al QG sotto la bandiera.

- I vietcong possono recuperare eventuali prigionieri liberati, attaccando il QG americano o intercettando il nemico con prigionieri al seguito.

Fase finale del gioco – inizia quando viene contattato l'elicottero per l'evacuazione:

AMERICANI:

- L'elicottero per l'evacuazione arriva senza preavviso 15 min prima dell'orario di fine gioco. Entro questo limite gli americani dovranno preparare una ZAE sicura all'interno dell'area di atterraggio stabilita sulla mappa. La ZAE va segnalata con una X fatta con le bande bianche e rosse, al centro della ZAE va posta la bandiera e tutti i prigionieri recuperati.
- L'elicottero può essere chiamato anche prima dell'orario di fine gioco. Se gli americani pensano di aver recuperato abbastanza prigionieri, creano una ZAE sicura, ci spostano QG e prigionieri recuperati e fischiano per tre volte con il fischietto o fanno esplodere 1 raudo.
- Dalla segnalazione acustica partono i 15 min che servono all'elicottero per arrivare, recuperare tutti ed evacuare la zona.
- Gli americani dovranno difendere la ZAE e i prigionieri per i 15 min finali di gioco.

VIETCONG:

- Quando si sente la segnalazione acustica di fine gioco, o a 15 min da fine gioco, i vietcong cercano il punto in cui gli americani hanno creato la ZAE e cercano di recuperare i prigionieri liberati.

Fine gioco:

- Vince chi a fine gioco ha realizzato più punti:
  - Prigioniero posseduto = 2 punti
  - Operatore nemico eliminato a tempo scaduto = 1 punto
- Per gli americani valgono i prigionieri posseduti all'interno della X, gli altri vanno a fare punteggio per i vietcong.

Risoluzione:

- Il giocatore eliminato rimane sul posto con l'arma in alto e sconta una penale di 5 min
- Se il giocatore eliminato si trova nel mezzo di area di combattimento o troppo vicino a postazioni nemiche, sconta la penale di 5 min allontanandosi dall'area attiva.

Munizionamento:

- Limitato a 600 bb al seguito per fucili d'assalto (2 caricatori da 300 - 1 da 700 – 1 da 450 o 500 - !/2 da 1000 o superiore)
- Limitato a 50 bb al seguito per pistole
- Limitato a 2500 bb per mitragliatrici
- Ricarica presso il QG per gli Americani e presso i Campi di Prigionia per i Vietcong

*Giocata di esempio:*

*VIET (V): totale 16 operatori divisi in 4 squadre uguali: 1-2-3-4; Hanno 7 prigionieri in totale (gli americani non lo sanno)*

*AMERICANI (A): totale 16 operatori divisi in 2 squadre uguali: 1-2*

*Inizio gioco 10:00*

*Fine gioco 13:00 – ultimo arrivo elicottero 12:45*

*Ore 9:30 - V1 presiede il Campo di Prigionia (CP)1 nel quale ci sono 3 prigionieri, V2 presiede CP2 che è vuoto, V3 presiede CP3 con 2 prigionieri e V4 presiede CP4 con gli altri 2 prigionieri.*

*Ore 10:00 – A1 inizia a muovere verso CP1 seguita da A2 che gli fa da retroguardia a ca 50 portando il QG.*

*Ore 10:20 – A1 ingaggia V1 sul CP1, recupera 2 prigionieri, ma la squadra è dimezzata, decide di ripiegare verso il QG, nel ripiegamento, l'uomo che trasporta un prigioniero viene colpito ed è costretto a fermarsi e lasciare il prigioniero a terra. L'uomo del V1 che lo ha colpito, recupera il prigioniero, e decide con un suo compagno di portare i prigionieri che sono rimasti nelle loro mani (2) al CP4.*

*Ore 11:00 – A2 attacca V2 sul CP2, caccia i nemici ma non trova prigionieri, intanto A1 conquista CP1 che ormai è stato abbandonato dai nemici e ci sposta il QG insieme all'unico prigioniero recuperato.*

*Ore 11:30 – V1 scopre che il QG è presso CP1, si unisce a V2 e attacca il QG ma viene respinto e non riesce nemmeno a riprendersi il prigioniero. Nel frattempo A2 attacca CP3 e recupera i 2 prigionieri tenuti al CP. A2 attende che A1 sposti il QG su CP3. A2 rimane a difesa del QG sotto il quale ormai ci sono 3 prigionieri.*

*Ore 12:00 – V4 prede 2 prigionieri da CP4 e si sposta per portarli a CP1, ma per strada viene intercettato da A1 che recupera altri 2 prigionieri e li tiene al seguito*

*Ore 12:20 – A1 avverte A2 che ha 2 prigionieri. A2 sposta il QG all'interno dell'area di atterraggio per gli elicotteri. A1 lo raggiunge, trovano un punto buono da mettere in sicurezza e mentre A1 si occupa di tenere in sicurezza il QG, A2 prende le bande bianche e rosse, traccia una X a terra, ci sposta sopra il QG e i 5 prigionieri.*

*Ore 12:30 – A2 fa tre fischi con il fischiotto in dotazione per avvertire che è in arrivo l'elicottero*

*Ore 12:31 – V3 che ha sentito il fischio, richiama tutte le squadre a pattugliare la zona di atterraggio per trovare il punto ZAE, abbandonando i 2 prigionieri al CP4.*

*Ore 12:35 – A2 fa sganciare 2 uomini alla ricerca del CP4 per verificare se ci sono altri prigionieri, sicuro che il nemico ha sentito l'arrivo dell'elicottero e ha abbandonato ormai tutti i CP.*

*Ore 12:40 – V attacca la ZAE. I due uomini del A2 trovano i 2 prigionieri al CP4 e tornano più veloce possibile a ZAE.*

*Ore 12:42 – V ha eliminato 3 americani e recuperato 1 prigioniero. A ha eliminato 5 vietcong*

*Ore 12:45 – A chiama la fine del gioco.*

*V conta i propri giocatori eliminati e da il risultato ad A*

*A conta i propri giocatori eliminati e da il risultato a V*

*A conta i prigionieri rimasti all'interno della ZAE*

*Risultato: A ha ancora in ZAE 4 prigionieri e gli eliminati di V sono  $5 = 8+5=13$*

*V ha il resto dei prigionieri e gli eliminati di A che sono  $3 = 6+3=9$*

*La vittoria va agli americani!!!*