

Jocuri si reguli specifice de joc*



* **Medicul:** Este desemnat de catre echipa si poarta geanta medicului in care se va afla un numar de bandaje care va fi stabilit in functie de fiecare joc. Poate bandaja orice coechipier ranit de cate ori considera in limita bandajelor pe care le poarta, in afara de el insusi. In cazul in care medicul este ranit, regula Ranitului se aplica si pentru el, orice coechipier poate sa-l bandajeze.

Bandajarea se efectueaza prin legarea unui bandaj dintre cele aflate in cutia medicului pe mana/echipamentul celui ranit. Cei bandajati reintra in joc imediat.

In momentul in care medicul a terminat bandajele devine soldat si echipa nu mai are medic.

* **Ranitul:** un jucator lovit ramane pe pozitie si asteapta medicul. Poate striga dupa medic daca considera ca medicul poate ajunge la el in siguranta. Nu se poate misca de acolo decat daca un coechipier pune mana pe el si mentinand contactul cei doi se pot retrage la pas la o locatie mai sigura in asteptarea medicului. Daca este asistat de doi coechipieri atunci toti trei pot sa fuga spre o locatie mai sigura unde ranitul poate fi bandajat.

Daca nici un coechipier sau medic nu ajunge la ranit in 15 minute acesta va muri.

Jocuri

Presedintele: un singur jucator poate fi desemnat presedinte de la una dintre echipe care va deveni echipa agentilor. Cealalta echipa va fi considerata cea a asasinilor. Presedintele trebuie sa ajunga de la punctul A la punctul B fara sa moara.

Funcție de deciziile din teren, fiecare echipa poate sa aiba sau nu cate un medic care poate bandaja coechipierii raniti. Medicul are un numar de bandaje egal cu numarul jucatorilor + 2 pentru presedinte. Le poate folosi pe oricine inclusiv pentru el. Cand bandajele s-au terminat echipa nu mai are medic.

Sniper/Wingman: Se poate juca in cazul in care sunt putini jucatori pe teren si exista si un sniper printre ei. Când începe jocul, lunetistul are 10 minute sa se ascunda înainte ca echipa adversă să poată începe să-l caute. Lunetistul ar trebui să găsească o ascunzătoare bună de unde poate încerca să elimine echipa adversă unul câte unul, fără

să fie găsit. Lunetistul se poate deplasa în diferite ascunzători. Lunetistul poate alege un spotter care sa joace impreuna cu el. In aceasta situatie numele jocului se schimba in **Wingman**. Când si lunetistul si spotterul sunt impuscati jocul se termina.

Capture the flag: fiecare echipa are un steag in baza. Se joaca cu unul sau doi medici. Ca sa castige, o echipa trebuie sa aduca steagul adversarilor in propria baza. Daca ambele steaguri se afla in propria baza, atunci echipa a castigat. Steagul poate fi purtat numai de catre jucatorul care l-a luat din baza inamica, daca jucatorul care a luat steagul este ranit pe drum, steagul trebuie lasat jos si poate fi luat de catre adversari sau coechipieri. Regulile ranitului sau al medicului se aplica pe tot parcursul jocului.

Last man standing: Fiecare pentru el, ultimul care ramane este castigator. Se joaca cand sunt putini jucatori.

Force on Force: Doua sau mai multe echipe egale de jucatori trebuie sa atinga un obiectiv comun inainte de a fi eliminati. Obiectivul poate sa fie un steag in mijlocul terenului la distanta egala de bazele echipelor. Se joaca pana nu mai ramane nici un jucator de la nici o echipa sau pana obiectivul a fost atins cu mana. Castiga echipa care a ajuns cel mai aproape de obiectiv sau al carei membrii ajung sa atinga obiectivul.

Masacru: se joaca in doua echipe. Fiecare jucator are la el un tag cu numele lui. Cand un jucator este mort ramane pe pozitie. Echipa inamica trebuie sa colecteze tagurile jucatorilor adversi omorati. Un jucator poate avea la el taguri colectate de la alti jucatori, daca moare poate fi deposedat de toate tagurile colectate. Cand ti-a fost luat tagul te poti intoarce la baza. Echipa care colecteaza toate tagurile castiga.

Se poate juca cu sau fara medic de fiecare echipa.

Push: Se va juca in 2 echipe cu un medic pentru fiecare echipa (2 medici in cazul numarului mare de jucatori). Principalul obiectiv este distrugerea obiectivelor prin spargerea unor baloane umflate care se vor afla in 3 locatii diferite.

Atacatorii trebuie sa distruga obiectivul din punctul A, apoi cel din punctul B dupa care cel din punctul C. Atacatorii nu pot ataca celalalte puncte pana nu au distrus obiectivul anterior.

Aparatorii vor avea ca obiectiv sa securizeze punctul A si sa nu permita distrugerea obiectivului. Locatia obiectivelor nu este cunoscuta de catre Atacatori, se cunoaste doar cladirea. Aparatorii vor pozitiona obiectivul in mijlocul unei camere pe care o aleg.

Aparatorii pot alege sa trimita santinele la toate obiectivele de la inceputul jocului sau pot lupta toti de la punctul A spre C.

Medicul/Medicii atacatorilor vor avea un numar de bandaje egale cu numarul jucatorilor plus un sfert din jucatori, iar Medicul/Medicii aparatorilor vor avea bandaje egale cu jucatori plus jumatate din jucatori.

Jocul se termina atunci cand toate cele 3 steaguri sunt capturate de atacatori sau cand una dintre echipe nu mai are jucatori in viata.

Pe toata durata jocului se aplica regula Ranit / Medic.