

Regulament scenariu "Assault"

Situatia pe front ...

Partizanii "Noii Forte" au de aparat 5 avanposturi – numerotate de la 1 la 5 - ; Soldatii "Diavolilor Rosii" au la dispozitie un timp limitat de a cuceri liniar (avanpostul 1 -2 -3 -4 -5) toate aceste baze . Un avanpost castigat devine cucerit permanent (prin coborarea steagului din respectivul bunker). "Noua Forta" se retrage succesiv (1-2-3-4-5) incercand sa ii impiedice pe "Diavolii Rosii" sa cucereasca.

Jocul se termina cand :

- 1- Soldatii "Diavolilor Rosii" cuceresc avanpostul 5. Se noteaza timpul si se schimba taberele, atacantii devenind aparatori si invers.
- 2- Timpul stabilit expira , "Noile Forte" reusind sa apere baza 5 impotriva soldatilor. Se schimba taberele, atacantii devenind aparatori si invers.

Ce fac cand sunt impuscat ?

Aparatorii : reintra in actiune dupa ce ajung in avanpostul urmatore fata de cel curent (respectiv 2-3-4-5 cand bataliile se dau la 1-2-3-4) sau dupa un timp anume (1-3 minute) din Zona Moarta in cazul in care batalia se da la 5.

Atacantii : reintra in actiune dupa ce ajung in avanpostul precedent fata de cel curent (respectiv 1-2-3-4 cand bataliile se dau la 2-3-4-5) sau dupa un timp anume (1-3 minute) din Zona Moarta in cazul in care batalia se da la 1.

Exemplu :

Pe harta alaturata se pot observa bazele si zonele moarte. Avanpostul curent este "Baza 2", atacantii care sunt impuscati incercand sa o cucereasca se intorc in Baza 1, stau timpul de penalitate de 1-3 minute, dupa care revin in atac; aparatorii Bazei 2 loviti de inamici se retrag in Baza 3 de unde revin in aparare dupa expirarea timpului de penalitate

Legenda :

Partizanii "Noii Forte" = aparatorii

Soldatii "Diavolilor Rosii" = atacantii

Avanpost curent = baza ce urmeaza la rand a fi cucerita

Zona moarta = zona special delimitata in care cei impuscati asteapta 1-3 minute sa reintre in joc

Timp de penalitate = timpul care un jucator il asteapta pentru a reintre in joc dupa ce a fost impuscat

