

PLESSA SKIRM #3

A DRUNKEN SHEEPS AND THE VILLAGE E.V EVENT

ABLAUF:

- Nach Zahlung und Erhalt des Einlassbandes ausladen, es befinden sich Räumlichkeiten mit Tischen und teilw. strom in der linken Gebäudehälfte beim Parkplatz
- Bitte **sofort mit Euren Waffen zum Chrono!** Um Gear kann sich später gekümmert werden.
- 9:45 zur Ansprache und Teameinteilung auf den Parkplatz kampfbereit antreten
- 10:15 Spielmodi 1 (Siehe Seite 2)
- 13:15 - 14:00 Pause (Bockwurst und hausgemachte Solianka UMSONST)
- 14:15 - 17:15 Spielmodi 2 (Siehe Seite 3)

FUNK FREQUENZEN:

Team Gelb:

PMR Kanal 1-3 (446,00625, 446,01875, 446,03125)

Team Rot:

PMR Kanal 4-6 (446,04375, 446,05625, 446,06875)

Orga:

PMR Kanal 8 (446,09375)

10:15 - 13:15 - SPIEL MODI (PROTECT, DESTROY, COLLECT)

Jedes Team hat eine Bombe und somit einen Gebäudeteil zu beschützen. Die Bomben befinden sich ausserhalb in der Nähe der Zielgebäude und sind mit einer Fahne in der Farbe des eigenen Teams markiert.

Ziel ist es die eigene Bombe vor Auslösung des Gegnerteams zu beschützen und gleichzeitig die Bombe des gegnerischen Teams auszulösen.

Zur Auslösung wird kein Code benötigt. Nach Auslösung läuft ein Timer von 15:00 Minuten welcher vom eigenen Team gestoppt werden kann. Dieser Timer kann vom Gegner durch erneutes Auslösen wieder aktiviert werden, er fängt dann allerdings nicht von vorne an sondern von der Position auf der gestoppt wurde.

Nach Ablauf des Timers initiiert die Bombe die Zündung einer Sprengladung im L-Haus (Spiegelsaal) bei Team Rot oder im Lokschuppen bei Team Gelb. Spieler im jeweiligen Gebäudeteil während der Auslösung sind HIT. Das Gebäude wird bis zum Ende der Runde durch rote Warnlichter gesperrt und darf von keiner Seite betreten werden. Zuwiederhandlung endet in HIT seitens der Orga.

Bei jedem Start oder Stop eines Timers ertönt 10 Sekunden lang ein Sirensignal. Bei Zündung erfolgt ein Sirensignal 30 Sekunden lang und es wird automatisch Pyro und Rauch in dem jeweilig betroffenen Gebäude gezündet.

Das Spiel endet erst wenn beide Bomben ausgelöst wurden (unentschieden, dann Neustart der Runde im selben Spawn) oder zum Spielende 13:15 hin noch eine Bombe existiert.

Die Fahnen an den Bomben werden NICHT entfernt. Jede Bombe trägt eine Fahne des EIGENEN Teams! Die Bomben werden auch nicht bewegt!

Es befinden sich zusätzlich auf dem Spielfeld 15 jeweils kleine Gelbe und Rote Fahnen von ca. 12x12cm an diversen Punkten auf dem Spielfeld. Immer im Pärchen beider Teams. Zusatzziel ist es die Fahnen **in der Farbe des EIGENEN Teams** einzusammeln und zum eigenen Spawn zu bringen. Die Fahnen des Gegner Teams werden NICHT eingesammelt oder bewegt/versteckt etc.! Die Fahnen befinden sich komplett verteilt auf dem Gelände (auch ausserhalb der gewohnten Bereiche, sucht also!). Eine Fahne wird aufgenommen und an die Ausrüstung gesteckt. Ist man auf dem Weg zum Spawn hit, wird die Fahne mit dem Stab gut sichtbar in den Boden gesteckt und man geht (ohne Fahne) zurück zum Spawn. Man kann mehr als eine Fahne tragen.

Die Fahnen werden im Spawn abgegeben und geben Bonuspunkte und ab diverser Anzahl Spielboni (z.B schnellerer Spawn)

14:15 - 17:15 - SPIEL MODI (FLIP THE STONE MIT ZERSTÖRUNG, CTF)

Bei **Flip The Stone** werden 4 zweifarbige Steine auf dem Spielfeld verteilt. Ziel des Spiels ist es alle 4 Steine auf die Farbe des eigenen Teams zu legen. Wurden alle 4 Steine auf die eigene Teamfarbe gelegt gewinnt das Team (Spielende).

Zwei der Steine sind mit einem Pin-Code markiert. Im Besitz eines der Codes kann man an der Airsoftbombe welche auf dem Spielfeld zu finden ist ein Gebäude seiner Wahl zerstören (Lokschuppen oder L-Haus/Spiegelsaal). Dazu muss der Code gemerkt oder aufgeschrieben werden und dann an der Bombe eingegeben werden. Die Steine werden nicht wegbewegt!

Nach erfolgter Sprengung des gewünschten Gebäudeteils sind Spieler in diesem beider Seiten HIT und das Gebäude wird wieder über rote Warnlampen bis Rundenende gesperrt.

Ziel bei Capture the Flag ist es die Fahne des Gegnerischen Teams von seiner Flaggenposition in den eigenen Spawn zu bringen ohne seine eigene Flagge zu verlieren.

