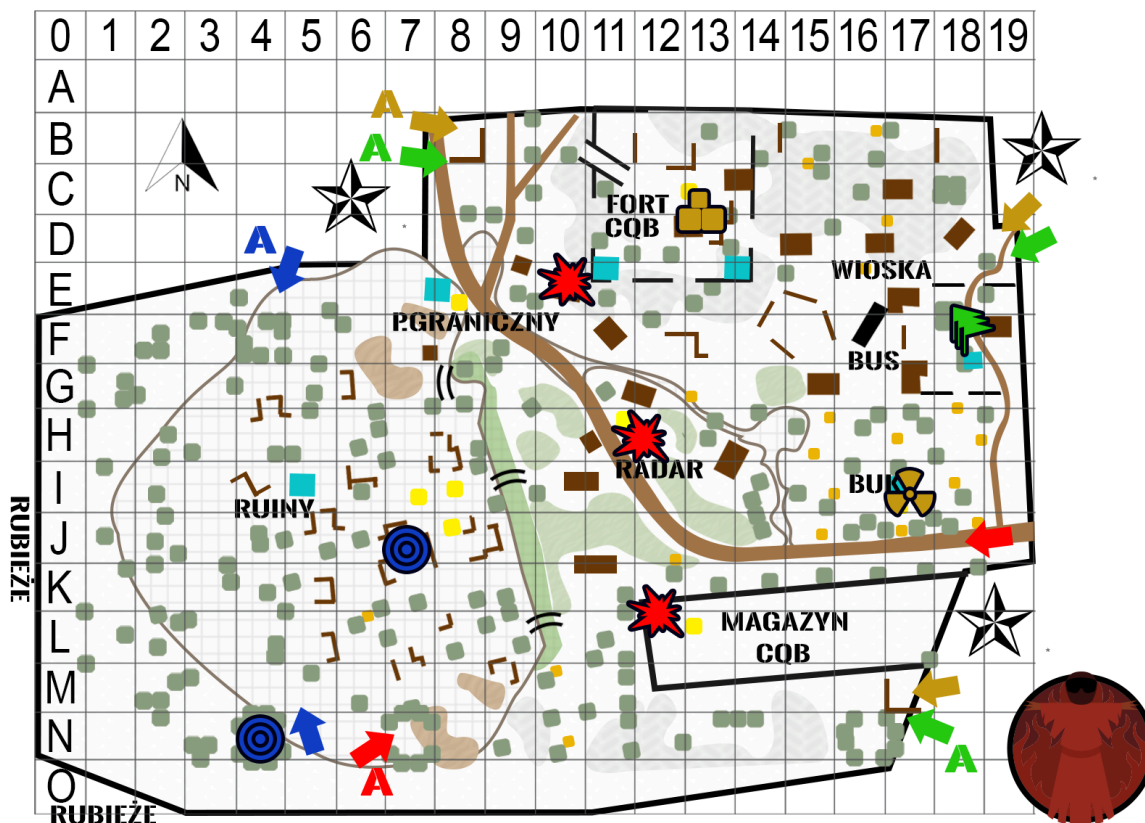


# PLAN OPERACJI

## MARZANNA 26

Mapa taktyczna terenu gry:



Na mapie zaznaczono wszystkie cele i elementy misji, rozróżnione kolorystycznie:

- misja 1 i 2 - kolor niebieski,
- misja 3 - kolor czerwony,
- misja 4 - kolor żółty,
- misja 5 - kolor zielony.

Punkty startowe zaznaczono strzałkami. Każda misja rozegrana będzie, z podziałem na stronę atakującą i broniącą. Punkty startowe strony atakującej oznaczono poprzez dodanie litery "A" przy strzałce.

Odrodzenie w Majoratach - czarno-białe gwiazdy: majorat zachodni (C6), majorat wschodni (B19), majorat południowy (L18). Brak limitu odrodzeń.

Każda drużyna rozegra 5 misji ciągiem jako drużyna atakująca/broniąca. Po ich rozegraniu - zmiana stron - atakujący stają się obrońcami, i na odwrót.

Czas trwania każdej misji: 15 minut.

Punktacja ogólna - 3 pkt za wygranie misji, 1 pkt za remis.

W przypadku remisu w punktacji ogólnej, decyduje suma "małych punktów" - punktów za osiągnięte cele w poszczególnych misjach.

### **Misja 1: Rozpoznanie bojem**

Kolor znaczników na mapie taktycznej: **niebieski**

Punkty startowe: atakujący - D5, obrońcy - O5

Majoraty: atakujący - majorat zachodni; obrońcy - majorat południowy

Cel misji: przewaga fragów nad przeciwnikiem

Zasady: po trafieniu - powrót do majoratu, zadeklarowanie trafienia majorowi, powrót do gry od razu po wyjściu z majoratu.

Punktacja: 1 pkt za trafienie przeciwnika.

### **Misja 2: Dostarcz i utrzymaj**

Kolor znaczników na mapie taktycznej: **niebieski**

Punkty startowe: atakujący - D5, obrońcy - O5

Majoraty: atakujący - majorat zachodni; obrońcy - majorat południowy

Cel misji: atakujący - dostarczenie oraz utrzymanie skrzyń w punktach J7 oraz N4; obrońcy - niedopuszczenie do utrzymania skrzyń.

Zasady. drużyna atakująca musi przenieść skrzynie w wyznaczone miejsce. Skrzynia musi być zawsze niesiona przez dwóch graczy, w przypadku gdy jeden z nich zostanie trafiony - skrzynia nie może zostać przeniesiona. Utrzymanie - przewaga liczebna atakujących nad broniącymi w miejscu dostarczenia skrzyni.

Punktacja: atakujący - 5 pkt za dostarczenie skrzyni, 10 punktów za utrzymanie; obrońcy - 10 pkt za niedopuszczenie do dostarczenia, 5 pkt za niedopuszczenie do utrzymania.

### **Misja 3: Detonacja**

Kolor znaczników na mapie taktycznej: **czerwony**

Punkty startowe: atakujący - O5, obrońcy - J18

Majoraty: atakujący - majorat zachodni; obrońcy - majorat południowy

Cel misji: atakujący - detonacja punktów E10, H12, L12; obrońcy - obrona punktów przed detonacją.

Zasady. drużyna atakująca musi zdetonować ładunek w wyznaczonych punktach. Detonacja poprzez "zamknięcie obiegu". Obrońcy muszą nie dopuścić do detonacji

Punktacja: atakujący - 10 pkt za detonację; obrońcy - 10 pkt za obronę punktu

### **Misja 4: Przechwycenie**

Kolor znaczników na mapie taktycznej: **żółty**

Punkty startowe: atakujący - B8, obrońcy - D19, M17

Majoraty: atakujący - majorat zachodni; obrońcy - majorat południowy i majorat wschodni

Cel misji: atakujący - przechwycenie teczki oraz radiostacji punktu D13, przechwycenie skrzynek z amunicją z punktu I17; obrońcy - zachowanie zasobów w punktach.

Zasady: drużyna atakująca musi przechwycić materiały z wyznaczonych punktów i dostarczyć je do majoratu. Jedna osoba niesie jeden element. Po trafieniu - zostawia w miejscu w którym dostała. Drużyna broniąca może podnieść i odnieść przechwycony obiekt do jego pierwotnej lokalizacji.

Punktacja: atakujący - po 5 pkt za teczkę i radiostację, po 10 pkt za skrzynkę z amunicją; obrońcy - punkty za utrzymanie zasobów (tożsame wartości co za zdobycie).

### **Misja 5: Zdobycie**

Kolor znaczników na mapie taktycznej: **zielony**

Punkty startowe: atakujący - B8, M17, obrońcy - D19

Majoraty: atakujący - majorat zachodni, majorat południowy; obrońcy - majorat wschodni

Cel misji: atakujący - zdobycie punktu F18; obrońcy - obrona i utrzymanie punktu

Zasady: drużyna atakująca musi zdobyć CPN. Zdobycie - włożenie flagi do uchwytu w 3 punktach. Flagi znajdują się przy uchwytach. Trafiony gracz w momencie wkładania flagi musi odłożyć ją z powrotem przy uchwycie. Obrońcy - niedopuszczenie do włożenia flag. Nie mogą wyjąć włożonej flagi.

Punktacja: atakujący - 10 pkt za każdą flagę; obrońcy - 10 pkt za każdy punkt bez flagi.