



ссылка на карту в высоком разрешении <https://disk.yandex.ru/i/n2gY4WqM46SY0w>

### Стороны игры

Федералы (желтые повязки), МОЛОХ (синие повязки).

### Расписание игры

11:00 построение, 12:00 старт игры, 16:30 переход на трассера, 18:00 окончание игры.

### Старт игры

Стороны стартуют на своих респях. АГОК в квадрате E2.

### Мертвяк и респ

Групповой. Пораженные игроки ждут на респе стороны, пока там не накопится 5 человек. После этого они все снимают красные повязки и входят в игру.

### Зона отчуждения респ

Вокруг респов установлены зоны отчуждения с границей черно-желтой киперкой. Игроки не могут заходить в зону отчуждения респ противника. В остальном это обычная часть игровой зоны – в нее и из нее можно стрелять, игроки в ней поражаются по общим правилам.

### Ограничение полигона

Игровая зона ограничена забором лагеря и красно-белой киперкой рядом с мертвяком. У зданий играют только первые этажи. Крыши, козырьки и внешние лестницы не игровые.

### **АГОК (на карте обозначены знаком кулака)**

Основные точки игры. В каждый момент времени в игре активен только один АГОК. В момент первого включения таймера командиры сторон узнают, какой из АГОКов будет активным следующим.

#### **Способ зачистки АГОКа:**

1. Убедиться, что кейс-ключ находится на респе стороны (запросить посредника).
2. Захватить АГОК, перевести таймер на свою сторону.
3. Удержать АГОК 30 минут (за это время выполнить доп задание на АГОКе).
4. После 30 минут удержания и выполнения доп задания посредник дает добро на доставку кейс-ключа, до этого момента кейс-ключ должен находиться на респе стороны.
5. Доставить кейс-ключ до АГОКа, активировать пиротехническое устройство.(в этот момент стороне засчитывается выполнение задания).
6. Вернуть кейс-ключ на респ стороны.
7. Захватить следующий АГОК.

#### **Кейс-ключ**

Кейс выдается игроку на респе, игрок не может передавать его другим игрокам. Если игрока поражают, то он вместе с кейсом уходит на респ, где может вернуть кейс посреднику или передать другому игроку. Передавать кейс вне точки респа запрещено. Если ключ-контейнер принесет не тот игрок, что взял его на респе, то посредник не сможет принять его.

#### **Образцы иридиума-128**

По зданиям полигона спрятано 20 колб с образцами иридиума-128. Их необходимо найти и доставить на свой респ. Если игрока с колбой поразили, то он не бросает ее, а отдает ее на своем респе посреднику.

#### **Маркировочные знаки ВПП**

Вокруг респа противника установлено три флага, крепко закрепленных скотчем, обозначающие маркировку взлётно-посадочной полосы аэродрома стороны. Необходимо забрать их, срезать скотч и принести себе на респ. Если флаг отбили до того, как его занесли на респ, то его нужно вернуть на место. Кроме этого случая свои флаги перемещать запрещено. В 15:00 забранные флаги устанавливаются заново.

#### **Возможны дополнительные конвертные задания.**

#### **Определение победителей**

- 1) За полную зачистку АГОКа сторона получает + 2ОП
- 2) За контроль активного АГОКА на конец игры +1ОП
- 3) За выполнение доп. задания на АГОКе +1 ОП (даже если зачистить не удалось)
- 4) За каждый доставленный флаг противника +1ОП
- 5) За каждый свой флаг на своем месте на конец игры +1 ОП
- 6) Сторона, имеющая на респе больше образцов на конец игры получает +2 ОП.
- 7) Конвертные задания не более +3 ОП.

**Частоты**

Оргчастота 434.500

МОЛОХ (синие) 410.000-434.400 и 136.000-150.000,

Федералы (желтые) 434.600-459.000 и 155.000-169.000