

OP Blood Diamant 2 10.05.19 – 12.05.19

Wertliste OP Blood Diamant 2

<u>Gegenstand</u>	<u>Wert</u>	<u>Verpackungseinheit</u>
Silber	50	10 Stück / Packung
Gold	100	10 Stück / Packung
Diamanten	150	10 Stück / Packung
Rubine	200	10 Stück / Packung
Goldbarren 10g	100	01 Stück / Packung
Goldbarren 20g	200	01 Stück / Packung
Naturminerale	50 – 1000	Wert je nach Größe
UniDust (Drogen)	50 – 1000	Wert je nach Größe
Artefakte	100 – 2000	
Bargeld	soviel wie drauf steht	

Grundregeln für OP Blood Diamant 2

- > OP Blood Diamant 2 ist ein Milsim Airsoft Spiel mit LARP Elementen
- > Spielbeginn ist Freitag der 10.05.2019 um 1800
- > Es kann ab Freitag den 10.05.2019 ab 1200 angereist werden
- > Freitag von der Zeit zwischen 1200 – 1800 kann die jeweilige Basis noch von den Teammitgliedern ausgebaut werden
- > Freitag um 1730 ist Briefing für alle Spieler auf dem Hauptplatz
- > Es gibt keinen Zapfenstreich (es wird von Freitag 1800 bis Sonntag 1400 Gespielt)
- > die Fraktionsstärken sind wie folgt (kann sich bis Spielbeginn noch ändern):
 - Föderation → 16 Spieler
 - Free Patriots → 12 Spieler
 - Weltgemeinschaft → 08 Spieler
 - Sicarios → 08 Spieler
 - NPC → 05-08 NPC (ca)
- > Munitionsbegrenzung auf dem Gesamten Spielfeld
 - Primär Waffe → 450 Schuss
 - Sekundär Waffe → 090 Schuss
 - LMG → 900 Schuss
- > High Cap verbot außer für LMG's
- > nachladen der Magazine ist nur in der jeweiligen Fraktions Basis möglich (bei Regelverstoß 2h Spielsperre)
- > es darf aus allen Fenstern zur Feldseite geschossen werden

- > die Fenster zur Straßenseite sind alle gesperrt
- > Fenster, die blockiert sind bleiben blockiert und es darf nicht herausgeschossen werden
- > fluoreszierendes Absperrband wird als Nato Draht gekennzeichnet (gibt es auf dem Spielfeld für die Spieler, mit Bedacht benutzen)
- > während des gesamten Spiels ist auf dem gesamten Gelände Brillenpflicht
- > Mundschutz ist erwünscht ab Anbruch der Nacht Pflicht
- > Achtung auf offenes Feuer in den Basen
- > Spieler die Betrunkene sind werden vom Spiel ausgeschlossen (es herrscht Spirituosen verbot – Bier darf in **maßen** getrunken werden)
- > der 3. Stock im Haus ist die „Main City“ im Spiel, hier können sich die Spieler Zimmer mieten zum schlafen (Kosten) oder sich in der Bar ausruhen
- > jeder Spieler ist in der Pflicht seinen Müll wieder aufzuräumen, geschieht dies nicht werden die Entsorgungskosten den Spieler in Rechnung gestellt
- > jede Verletzung muss sofort gemeldet werden und das Spiel wird unterbrochen
- > schlafende Spieler müssen auch die Schutzbrille auflassen und dürfen nicht geweckt werden
- > es gelten die Airsoft Freunde Sonneberg e.V. Joule Regeln (einsehbar auf unsere Homepage)
- > nicht mehr als 1,2 Joule im Haus
- > kein Full-Auto im Haus (Ausnahme 0,5 Joule)
- > vor Spielbeginn wird jede Airsoft Waffe gechront mit euren eigenen BB's
- > Gewinner ist wer am meisten an Reichtum erspielt hat

Spwan-, Off-Zone- und Barregeln für OP Blood Diamant 2

- > Spwan nur in der Off-Zone und in der Fraktions Basis möglich
- > Spwanzeit 30 Minuten
- > wer getroffen wurde dem muss innerhalb einer Minute ein Medi Kit angelegt werden, geschieht das nicht muss der Spieler zurück in die Basis oder in die Off-Zone zum spwanen
- > die jeweiligen Fraktions Basen befinden sich auf dem Spielfeld und sind keine Off-Zone
- > Reparaturen müssen in der Off-Zone oder in der Bar durchgeführt werden
- > der 3. Stock ist keine Off-Zone, es kann zu Konflikten kommen
- > wer BB's oder Gas/Co2 benötigt kann dies mit richtigen Geld an der Bar erwerben

- > kostenlos HPA nachfüllbar
- > die Dixi Häuser sind ebenfalls Off-Zone aber keine Spwan Zone
- > es dürfen Speisen in den Basen zubereitet werden aber es wird empfohlen in der Off Zone zu essen und zu grillen
- > Bangregel in den Fraktions Basen von um 2000 – 0600 (Bangbereich wird Markiert)
- > wenn man im sich im Spawn befindet muss dies mit einen HIT / KILL Rack an der Person angezeigt werden (Rote Fahne oder Warnweste geht auch)

Missions-, Aufgaben- und Produkteregeln für OP Blood Diamant 2

- > es gibt Hauptmissionen, Nebenmissionen, Sammelmmissionen, Spezialmissionen und tägliche Missionen
- > erledigte Missionen müssen bei dem Quest Giver abgegeben werden (in der Bar)
- > Artefakte können in der Bar verkauft werden (Ja, die Bar kann geplündert werden)
- > Gegenstände wie Silber, Gold, Diamanten und Rubine kommen in Verpackungseinheiten und müssen in den Beutel (VE) bleiben
- > der jeweilige Fraktionsführe legt fest wer welche Missionen erledigt und wer welche Aufgabe im Team hat (Wache, etc...)
- > jeder Spieler bekommt zu Beginn eine Kopfgeldkarte mit einer Nummer
- > ist der Spieler, auf dem das Kopfgeld ausgesetzt wurde, getroffen muss er seine Kopfgeldkarte ablegen
- > nur die Fraktionsführe erfahren wer zum Kopfgeld ausgeschrieben ist (Fraktionsführe muss nicht unbedingt sagen wer zum Kopfgeld ausgeschrieben ist)
- > jeder Spieler kann nur einmal zum Kopfgeld ausgeschrieben werden
- > Teammitglieder dürfen das Kopfgeld das auf eigene Teammitglieder Ausgesetzt wurde kassieren aber bekommen dafür Minuspunkte
- > Kopfgeldkarte muss beim Quest Giver abgegeben werden
- > der Qest Giver legt das Ziel und die Belohnung fest

Fraktions-, Loot- und Medieregeln für OP Blood Diamant 2

- > am Freitag um 1800 bekommen die jeweiligen Fraktionsführe die Aufgaben für das Spiel überreicht
- > die Fraktions Basen können geplündert werden (nur Lootbox)
- > die Lootbox muss sich in unmittelbare Nähe der Basis befinden

- > Kisten die auf dem Spielfeld gefunden werden und keine Fraktions Markierung (Name der Fraktion) haben, kann jeder Plündern
- > Spieler können während des Spiels die Fraktion wechseln (mit Konsequenzen)
- > Jeder Spieler kann bis zu drei Medi Kits tragen und bis zu vier Medi Kits benutzen
- > ein benutztes Medi Kit wird mit einer Binde am Arm gekennzeichnet
- > Binde darf nur vom Doc entfernt werden
- > neue Medi Kits bekommt man gegen End Geld beim Doc
- > Medi Kits dürfen an andere Team Mitglieder weitergegeben werden
- > nur Teammitglied können andere Teammitglieder heilen
- > Kisten mit einer Markierung einer Fraktion sind auch nur für die Fraktion
- > ein Angriff auf den Botschafter ist ein Angriff auf die WG und die PMC's (sofortige Kriegserklärung an die jeweilige Fraktion)
- > Es kann mit anderen Fraktionen gehandelt sowie Verträge geschlossen werden (die PMC's können gekauft werden, Waffenstillstand bzw. Feuerpause kann verhandelt werden aber nur in Verbindung mit dem Botschafter)
- > jede Fraktion kann die NPCs oder DBs rekrutieren für Info Beschaffung, etc...)

**!!!!Alle Regeln wurden von den Airsoft Freunden
Sonneberg e.V. geschrieben und erstellt!!!!**