

Soft Water Action Team

Introduzione

Una partita di S.W.A.T. è simile ad una partita di Soft Air, con la differenza che si usano armi ad acqua invece che ad aria compressa. Ogni giocatore indossa 2 strisce di carta crespata incrociate sul petto. Ogni striscia è larga circa 3 dita.

Quando un giocatore viene colpito da un getto d'acqua sulla striscia, questa diviene fragile e si può rompere. Appena una delle due strisce si rompe (o entrambe) il giocatore è "morto" e deve tornare al campo base.

Ambientazione

Se consideriamo un'ambientazione futuristica in cui ciascun giocatore indossa un "corpetto speciale", ovvero un'armatura capace di schermare parecchi colpi, abbiamo che:

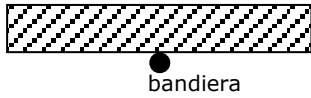
- Ci vogliono mediamente 10 colpi per rompere una striscia di carta crespata. Questo parametro può essere pensato come la "resistenza" del corpetto di protezione.
- Le strisce bagnate (ma non rotte) tornano elastiche non appena si asciugano. In altre parole i corpetti sono alimentati ad energia solare: coloro che trascorrono più tempo al sole hanno maggiore probabilità di "asciugarsi" e quindi sono più duri a morire.
- Le strisce si possono rompere anche a causa di rovi, strisciamenti, capriole etc. Quindi chi si nasconde spesso nel sottobosco ha parecchie possibilità di ammazzarsi da solo (per implosione del corpetto).

Sistema di gioco

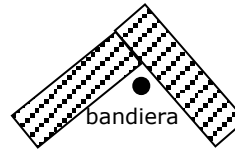
1. Vale QUALSIASI arma ad acqua: pistola ad acqua, super liquidator, secchio, bottiglia, spruzzino per i fiori ecc. Ognuno si può organizzare come meglio crede e portare quante armi riesce ad indossare (purché non inquinanti e/o pericolose).
2. E' consentito portare QUALSIASI riserva di acqua. Ogni squadra si può organizzare con taniche, portatori ufficiali, scorte nascoste ecc.
3. E' consentito usare solamente ACQUA: non sono permessi liquidi colorati, sostanze chimiche, fluidi corporei ecc.
4. E' vietato toccare gli avversari o disarmare (niente combattimento corpo a corpo).
5. In caso di dubbio, per stabilire se un giocatore è "morto" si usa il seguente criterio: il giocatore deve aprire ambo le braccia: se almeno una delle strisce cade o penzola, il giocatore è morto.
6. Quando un giocatore viene "ucciso" deve togliersi le strisce e tenerle ben visibili in mano, in modo da non essere confuso con i giocatori ancora attivi. Dopodiché deve tornare al campo base per indossare due nuove strisce.
7. Un giocatore "morto" non può fornire indicazioni e/o suggerimenti ai compagni di squadra. Egli torna attivamente in gioco solamente dopo aver indossato due nuove strisce.

Scopo del gioco

1. Ogni squadra difende una bandiera conficcata verticalmente nel terreno. La bandiera può essere nascosta ovunque all'interno dell'area di gioco, a patto che sia visibile da almeno 5 passi di distanza (per "visibile" si intende "riconoscibile" e non "lampante"). Inoltre la bandiera deve essere visibile da un angolo di almeno 180° rispetto agli eventuali ostacoli naturali (rovi, rocce ecc.).



Posizione valida



Posizione non valida

2. La bandiera può essere prelevata solamente dagli avversari (in caso di conquista). Se in un secondo tempo la bandiera venisse ripresa dai legittimi proprietari, essa deve essere riposizionata nel luogo originario.
3. Vince la squadra che dopo aver conquistata la bandiera avversaria riesce a tornare (con almeno un giocatore) presso la propria bandiera.
4. Un giocatore può fare da "portabandiera" solo in due casi: quando la sua squadra ha conquistato la bandiera avversaria, oppure quando sta riportando la propria bandiera nel luogo originario.
5. Se il portabandiera viene ucciso, egli deve lasciar cadere immediatamente la bandiera a terra, e tornare in silenzio al campo base (per indossare due nuove strisce).
6. Quando la bandiera è a terra essa può essere raccolta da qualsiasi squadra, facendo però attenzione ad evitare il contatto fisico con gli avversari.
7. Non vale stratonare o strappare di mano la bandiera ad un avversario. E' invece consentito passarsi di mano in mano la bandiera tra membri della stessa squadra.