

Mechanika Zombie Walk 2017:

Strony:

-Zombie

Uczestnikiem może być każdy, kto się zarejestrował w punkcie i przebył proces charakteryzacji na zombie albo przyszedł już odpowiednio ucharakteryzowany oraz przebrany.

-Obrońcy Wojsko/Policja

Uczestnikiem może być każdy z jakąkolwiek repliką ASG i w miarę możliwości jednolitym mundurem.

-Obrońcy Cywile

Uczestnikiem może być każdy, kto będzie posiadał replikę ASG albo broń bezpieczną (otuliniak) .Ze strojem dowolnym.

Mechanika ogólna Obrońcy

-Obrońcy na wyznaczonych przez organizatorów punktach mają za zadanie bronić balonów, które zostały rozwieszane w strategicznych punktach, przebicie balona przez zombie oznacza stracenie punktu obrony. Obrońcy mogą dowolnie się przemieszczać między punktami, jak i również ich bronić.

-Stracenie wszystkich punktów obrony automatycznie kończy rozgrywkę z przegraną ze strony obrońców.

-Obrońcy mają za zadanie w momencie naciskania spustu podnosić lekko broń, aby zaimprovizować/oznajmić wystrzał nadchodzącym zombie.

-Obrońcy mają za zadanie symulować przeładowywanie broni oraz wymienianie magazynków w miarę możliwości w równych odstępach czasowych.

-Obrońcy używający broni bezpiecznej mają obowiązek nie uderzać w głowę oraz nie używać sztychów (pchnięć, dźgnięć).

-Obrońcy w momencie gdy widzą bardzo młodego uczestnika pochodu zombie, mają obowiązek zachowania wszelkiej ostrożności podczas wykorzystywania broni bezpiecznej wobec takiej osoby.

-Obrońcy posiadają na ramieniu opaski, ściągnięcie jej przez zombie automatycznie oznacza śmierć obrońcy. Organizatorzy proponują odegranie obrońcy jakiejś efektownej sceny śmierci albo pożarcia przez zombie. Obrońca który został pożarty albo zabity ma obowiązek wrócić do punktu startu gdzie zostanie przydzielony do oddziału obrońców ostatniego punktu.

Mechanika ogólna Zombie

-Uczestnicy biorący udział w pochodzie zombie mają za zadanie w danych punktach, zajętych przez obrońców wykrzyć i przebić w dowolny sposób balony zawieszane w strategicznych miejscach.

-Uczestnicy zostaną prowadzeni w pochodzie przez dwójkę organizatorów ucharakteryzowanych na zombie, będą oni wskazani przez organizatorów przed wyruszeniem pochodu.

-Uczestnicy mają za zadanie przebyć określona trasę przez organizatora po drodze przejmując wyżej opisane punkty obrony.

-Zombie mają za zadanie przejąć wszystkie punkty w określonym czasie, który zostanie podany przez organizatorów w dniu imprezy, w momencie nie przejęcia wszystkich punktów obrony przez zombie, obrońcy wygrywają.

-Zombie mają prawo biegać tylko wtedy, kiedy są w pierwszym rzędzie pochodu i tylko i wyłącznie wtedy kiedy zrobi to któryś z zombie prowadzących.

-Uczestnicy zombie mają obowiązek utrzymać szyk zwarty w kolumnie oraz nie wychodzić poza prowadzących pochód.

-Zombie w pierwszym rzędzie pochodu mają obowiązek się zatrzymywać albo upadać w momencie ostrzału przez obrońców, wtedy inne zombie w dalszych liniach kolumny mają za zadanie wyminąć leżące lub stojące zombie na około. Zabrania się przechodzić przez innych uczestników, którzy np. leżą.

-Uczestnicy, którzy się zatrzymali i leżą mogą po upływie 3 sekund zacząć się czołgać i po 4 sekundach wstać.

-Uczestnicy, którzy przez ostrzał zatrzymali się, lecz nie upadli mogą się ruszyć po upływie 5 sek.

-Trafienie od obrońcy z broni bezpiecznej powoduje taki sam efekt jak podczas ostrzału tjw.

