

Rošáda

Pravidla 2020 v.1

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

- Dodržujte pravidla a nehádejte se o nich
- Dávejte pozor na to, co děláte, a kam šlapete
- Poslouchejte organizátory a zákony ČR

ROZVRH HRY

Sraz je v sobotu v Terezíně, na parkovišti před Ravelinem 18 (GPS: **50.511655, 14.145680**)

Od 9:00 tam poběží registrace a vydávání věcí . Ti, kteří jsou s námi domluvení na půjčení pušky/kostýmu, by měli přijet včas, protože to zabere nějaký čas.

V 10:00 začne vysvětlení pravidel a pak začne hra.

Hraje se nepřetržitě, s několika malými a jednou větší pauzou.

V sobotu odpoledne bitva končí.

HERNÍ STRANY

V bitvě proti sobě stojí na jedné straně pod modrobílou vlajkou Královské exilové vojsko s požehnáním a posilami zahraničních intervenčních sil.

Na straně druhé pod vlajkou černočervenou revoluční armáda Svobodné Republiky složená z pravidelných i dobrovolnických jednotek.

ZBRANĚ

Boj bude probíhat larpovými replikami zbraní. Budou to:

1) Muškety (či pistole)

Používají se výhradně takzvané "loktarovky" neboli makety střelných zbraní na principu spáleného deodorantu. Část zbraní zapůjčí organizátoři.

Zbraně, které si přivezou hráči, musí projít kontrolou a splňovat následující požadavky:

- a) hlaveň je odpadní trubka o průměru 5 cm a komora o průměru max. 7,5 cm.
- b) délka komory je maximálně 25 cm a plyn není v komoře nijak promícháván nebo obohacován.
- c) ústí hlavně musí být rozšířené nebo jeho hrany obroušené do hladka, aby nedocházelo k poškozování míčků o hranu trubky.

Munici - pěnové míčky - poskytují organizátoři pro všechny.

K puškám, které půjčují organizátoři, se budou fasovat i spreje.

Máte-li pušku vlastní, sprej si přivezte . Ze zkušenosti stačí tak 2 na celý den.

Důležité je, aby obsahoval co nejméně vody a hlavně ŽÁDNOU pevnou složku - některé antiperspiranty nechávají bílou mazlavou hmotu, která zanáší zbraně.

Poznáte snadno i stříknutím malého množství na ruku; po uschnutí nesmí být mazlavá.

Na akci se také objeví kanóny . Fungují stejně jako muškety. Rozdíl je, že koule z kanónu zabíjí i odrazem (třeba od země, ode zdi,..)

2) Měkčené larpové repliky chladných zbraní (úderná plocha je vyrobená z měkkého materiálu).

Na akci se objeví jen okrajově v rámci zvláštních scénářů a budou zapůjčeny organizátory. **Vlastní si tedy vůbec nevozte.**

Bajonety na puškách jsou bohužel zakázané.

Pravidla pro střelbu:

- Z palných zbraní je zakázáno střílet na vzdálenost menší než tři metry. Pamatujte, že z hlavně šlehá plamen, i když ve dne není vidět.
- Smí se používat jen schválené zbraně a organizátory dodaná munice.
- Mířte na spodní část těla. To povede k tomu, že místo břicha trefíte spíš hrud', než hlavu.
- Nestřílejte s ústím hlavně vedle hlavy spolubojovníka (třeba při střelbě z druhé řady). Výstřel může být dost hlasitý a je tu reálné nebezpečí poškození sluchu.
- Dávejte pozor, aby se vám do hlavně nedostalo něco nepatřičného, např. hlína nebo kousky cihel ze stropu kasemat, co byste potom mohli vystřelit jako projektil. Neopírejte pušky o zed'.

Pravidla pro boj chladnými zbraněmi:

- Čas vhodný pro boj tesáky, šavlemi či kordy určuje organizátor. Jindy se nepoužívají.
- Rány dobržďujte, nemlaťte plnou silou. Nebodejte.
- Zakázané zásahové plochy jsou tradičně hlava, krk a rozkrok. Neútočte na ně.

Nevozte na akci žádnou vlastní pyrotechniku (petardy a pod.)

ZÁSAHY A UMÍRÁNÍ

Životový systém je modifikovaný "šatrh":

každý hraje zranění tak, jak by nejspíš vypadalo v reálném světě, **nicméně jakýkoli zásah znamená pro postavu konec boje a návrat na místo oživení.**

Postavy zasažené do trupu (nebo do hlavy, na kterou se ale záměrně nesmí střílet!)

rovnou umírají - různě se hroubí na zem, chroptí, případně se rovnou vrací na oživovací místo.

Při zásahu do končetiny je u toho jen víc křiku, jinak se zásah zrovna tak rovná smrti postavy. (stejně byste později umřeli na infekci nebo následky amputace). Na oživovací místo se tak tedy můžete vracet nikoli mlčky, ale pajdat, plazit se či běžet s panickým křikem.

Škrábnutí, kde míček pokračuje v letu původním směrem, se nemusí počítat jako zásah. Odražené střely také neplatí. Zásah do zbraně také ne.

Při hraní mrtvolu padejte ideálně trochu stranou, aby se předešlo reálnému zranění pošlapáním apod.

Mrtvola pohybující se po herní ploše se pozná podle ruky na hlavě/za hlavou.

Oživení probíhá dle instrukcí organizátora k danému scénáři - obvykle po jednotkách.
Kdokoli má právo kdykoli zvednou ruce do vzduchu a zvolat “Vzdávám se”.
Takového hráče už dál nestřilejte! Jeho postava se odchází oživit, jako by byla mrtvá.
Jde o mechanismus, jak se vyhnout výprasku míčkama v bezvýhodné situaci.

Je-li někdo zasažen bolestivě, má právo střet přerušit a ten, kdo mu zásah způsobil, se o něj musí postarat, dokud není možné ve střetu pokračovat.
Reálná zranění hlašte hned organizátorům.

VELENÍ A VELITELÉ

Každá strana se dělí na několik menších jednotek, které bojují a plní úkoly relativně samostatně, pokud není řečeno jinak. Každá má svého velitele z řad hráčů - seržanty, poručíky či kapitány, dle vaší libovůle a stylu. Tito jednotkoví důstojníci jsou zodpovědní za fungování jednotky v poli a zodpovídají se stranovému generálovi, který jim pro každou fázi hry přidělí rozkazy. Generál řídí bitvu, hlídá chování svých vojáků a podporuje jejich nadšení padnout za vlast. Generál je nejvyšší šarže, všemi zbožňovaný hrdina a nikdo s ním nediskutuje (ani na straně Republiky ne).

Každé straně je také k ruce stranový organizátor v roli generálova pobočníka. Ten hlídá organizační stránku hry, počty, oživení a pod. I jeho je potřeba poslouchat, i kdyby to nedávalo smysl, protože je to důležité pro fungování hry.

Pokud budete mít nějaký problém s pravidly nebo s protihráči, jděte s tím za stranovým orgem nebo generálem, nesnažte se dohadovat s nepřítelem v poli.

MORÁLKA

Každá jednotka má určitou morálku - vůli bojovat, kterou ztratí, pokud padne 50 % jejich vojáků (tedy např. 3 padlí v 5 nebo 6 členné jednotce, 2 padlí ve 4 členné,...). Zbývající živí se pak vrací na oživovací místo. Toto pravidlo simuluje zdravý pud sebezáchovy každé živé bytosti, ale především zajišťuje, že se jednotky drží a oživují pospolu.

Toto pravidlo neplatí, bojuje-li jednotka pod praporem své strany.

Je-li vyhlášen “boj pod praporem”, postupuje i ustupuje celá strana v jedné linii s praporem, nesmí jej předbíhat, ani se opožďovat. Je to také příležitost bojovat a padnou do posledního muže. Boji pod praporem velí generál, který už na vás dohlédne.

HERNÍ A NEHERNÍ PŘEDMĚTY

Herní předměty, které můžete sbírat a používat, budou popsány před scénářem, ke kterému se vztahují, a nebude jich mnoho. Naopak **osobní věci jako zbraně, spreje, svačiny, části kostýmů a pod. nikomu neberte**, ani když je daný soupeř mrtvý, a to ani případným cépěčkům. Dále je zakázáno krást míčky, které neleží volně na zemi. Věci nebo objekty, které budou označené červenobílou páskou, neberte, nelezte do nich, jde většinou o vaši bezpečnost.

HERNÍ PROSTOR

Bojuje se na prostranství patřícím městu Terezín, chovejte se prosím podle toho a nenechávejte nikde žádné odpadky, nedopalky a pod.

Prostor bude ohraničený hradbami. Na některých místech hrozí pád přes hranu

hradby, pokud polezete příliš blízko k okraji. Pád z hradeb je skutečně životu nebezpečný. Žádný scénář po vás nebude chtít, abyste se k okraji přibližovali, ale pamatujte, že tam nikde nejsou žádná zábradlí, která by vás včas varovala.