

# Rošáda

## Pravidla 2021 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

### COVID

Budeme po vás chtít u registrace buď doklad o očkování dokončeném min. 14 dní před akcí, nebo o negativním testu max. 48 hodin před akcí.

### CO S SEBOU

- Kostým příslušné strany. Pokud nemáte vlastní, můžete zkusit kontaktovat Jana Leroye Wollmana kvůli zápůjčce z Rollingového skladu.
- Loktarku splňující pravidla. Případně si lze určité množství pušek půjčit po domluvě od organizátorů Rošády. Jejich přesný počet však nemůžeme předem zaručit, ale napište to do přihlášky.
- Deodorant (asi tak dva by měly stačit), nabiják a savý hadr na vytírání komory. (S půjčovanými puškami od nás dostanete i toto)
- Mošnu na náboje, láhev na vodu, dobré boty
- Jídlo a na večer po hře případně alkohol na oslavu vítězství
- Na přespání spacák a karimatku

### ROZVRH HRŮ

Registrace začíná v pátek 27/8 v 19:00 v základně Rollingu v **Terezínské nemocnici** (GPS: **50.5115260, 14.153072** )

Po předchozí domluvě je možné dojet až v sobotu rovnou do bitvy na parkoviště před **Ravelinem 18** (GPS: **50.511655, 14.145680** ). Pak je ale nutné tam být v 9:00. (zvláště, pokud vám budeme půjčovat pušku apod.)

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, je možné přespát v nemocnici do neděle, abychom mohli večer poklábosit nebo zapártit.

### HERNÍ STRANY

V bitvě proti sobě stojí na jedné straně Konzulova armáda mladé Republiky v černých barvách s podporou případných sympatizantů.

Na straně druhé expediční síly Ostrovního impéria v červených barvách s podporou případných sympatizantů.

### 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) Měkké larповé 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.**

Pokud dobýváte pozici nepřítele rychlým postupem, nepočítejte s tím, že ho donutíte na vás nestřílet jen tím, že k němu přiběhnete vychytrale na 3 metry! Musíte ho napřed ustřílet. Na bodákové útoky si bohužel nehrajeme.

- Pamatujte, že z hlavně šlehá půlmetrový 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'.

**Nové pravidlo pro krytí:**

**Zakazuje se vystrkovat zpoza překážky (barikády, zákopu,...) jenom hlavu.** Buď buďte schovaní celí (a nabíjejte, svačte, klepejte se strachy,...), NEBO se postavte statečně a udatně nepříteli hrudí, ať vás má kam (bezpečně) trefit.

**Pokud střílíte na krátkou vzdálenost, nepoužívejte nabíjčky.** Na palbu na pár metrů stačí bohatě zasunout náboj jen “na dva prsty” hluboko do hlavně. Při každém stisku spouště myslete na to, že chcete protivníka trefit, ne mu ublížit.

### **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.)**

Taky nedoporučujeme nosit brýle, radši si vezte čočky nebo nic. Náhodná trefa do brýlí vám je může rozbít, nebo hůř - zarazit do hlavy.

### **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 hrouťí 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 mrtvoly padejte ideálně trochu stranou, aby se předešlo reálnému zranění pošlapáním apod.

Mrtvola pohybuující 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 nestřílejte!** 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 generálovi, kterého zvolí ze svého středu.**

Generál pak řídí bitvu na vyšší úrovni, tlumočí svým podřízeným rozkazy ze štábu, hlídá chování svých vojáků a podporuje jejich nadšení padnout za vlast.

Organizátoři potom dodávají generálova pobočníka. Ten hlídá organizační stránku hry,

počty, oživení a předává generálovi písemné rozkazy ze velitelství. 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 (případně generálem), nikdy se nedohadujte s nepřítelem v poli.

## MORÁLKA

**Každá jednotka má určitou morálku - vůli bojovat, kterou ztratí, pokud padne 50 % jejích vojáků** (tedy např. 3 padlí v 5 nebo 6 členné jednotce, 2 padlí ve 4 členné,...). Taková jednotka je takzvaně "**rozprášena**".

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 ožívují pospolu.

Kdokoli v jednotce si všimne, že počet živých klesl pod limit, měl by na to voláním upozornit své spolubojovníky.

**Toto pravidlo neplatí, bojuje-li jednotka pod hlavním 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.

## MUZIKANTI

Pokud je vás v jednotce málo a máte kamaráda, kterého by to bavilo, můžete svůj počet do max. limitu 6 doplnit také pomocí jednoho nebojového ale aktivně povzbuzujícího člena, například bubeníka bubnujícího do pochodu, pištee, dudáka, eventuelně třeba i kněze - záleží na domluvě, co bude zábavné a stylové.

Střílet na muzikanty je dle pravidel válečné cti hanebné, ale je třeba počítat s tím, že zásah schytat mohou, stejně jako kdokoli v herním prostoru.

Pokud už je muzikant náhodou zasažen, umírá stejně jako ostatní.

Muzikant se registruje zadarmo.

## 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 označeny červenobílou páskou, neberte, nelezte do nich, jde většinou o vaši bezpečnost.

## ALKOHOL

Během bitvy (a ráno před!) je tolerováno maximálně přípitkové množství alkoholu během oběda. Nezřízené chlastání budeme přísně kontrolovat a budeme za něj vyhazovat, jako na jakékoli jiné bitvě.

## HERNÍ PROSTOR

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