



Pravidla hry Mosty přes Jarugu 2019

Obecné

Hra je určena zejména pro děti – z toho vyplývají některá omezení a pravidla.

- na akci nepatří alkohol, ani tabákové výrobky
- po celou dobu hry zodpovídá dospělý doprovod za osoby jemu svěřené
- účastníci se svou účastí zavazují k dodržování pravidel, k čestnému jednání a řádu akce.

Organizátoři si vyhrazují právo postihnout účastníky, kteří tato pravidla poruší. Dále si vyhrazují právo kteréhokoli účastníka akce v případě hrubého porušení řádu vyloučit z akce bez nároku na vrácení registračního poplatku

Každý účastník musí mít kartičku zdravotní pojišťovny!

Úvod

Během hry budou tištěná pravidla k dispozici u správců mrchovišť a organizátorů. V případě, že narazíte na část pravidel, která bude nejasná, nebo na situaci, která se pravidlům vymyká, kontaktujte organizátory.

Cíl hry

Cílem hry je zvítězit v závěrečné bitvě. V závěrečné bitvě zvítězí ta strana, která získá jasnou převahu nad protivníkem (vybije/rozpráší jeho vojska). Na základě předchozích úspěchů mohou strany do závěrečné bitvy získat rozličné výhody (životy navíc, podpora CP)
Všechny amulety/lektvary fungují i v závěrečné bitvě.

Rudá stop

Tuto mechaniku můžete využít v případě, kdy jako hráč budete potřebovat mimoherní pomoc, nebo vidíte, že ji zcela evidentně potřebuje někdo další. Vhodná chvíle pro využití mechaniky je například otevřená zlomenina ruky. Pokud uslyšíte někoho volat „Rudá stop“, zakřičte signál dále a okamžitě přerušete hru (**boj**) a co nejdříve k místu problému přivolejte někoho z organizátorů, ti se o vše postarají.

Kostým

Na Mostech přes Jarugu platí kostýmová povinnost. Je proto potřeba, aby si každý účastník připravil vhodný kostým v barvě armády, za kterou hraje. Jednotlivým armádám jsou přiřazeny následující barvy:
Nilfgaardské císařství (Sbor armád Střed, Sbor armád Východ a operační skupina Verden) – černá
Severní koalice (Aedirn, Lýrie a Rivie, Temerie) – žlutá, červená, bílá

Z kostýmu musí být na první pohled patrné, ke které armádě hráč patří. Barva vrchní části kostýmu od pasu nahoru musí být v barvě armády. Každý hráč také obdrží stužku v barvě své armády, kterou musí celou dobu hry nosit na hlavě. Tato část nesmí být ani překryta oděvem jiné barvy.
Další doplňky kostýmu nesmí být rušivé (= nesmí být vidět)

Rušivé prvky kostýmu jsou:

- reflexní barvy, **maskáče**
- rušivé barvy - růžová, jedovatě zelená, oranžová, svítivé barvy
- nevhodné doplňky - čepice, bundy, šátky
- kalhoty - šusťáky, vícebarevné tepláky, moderní stříhy
- obuv - moderní, barevná



Ráno v sobotu před zahájením hry proběhne kontrola kostýmů, pokud kostým nebude rušivý (nebude obsahovat prvky popsané výše a bude zcela jasně identifikovatelný pro příslušnou herní stranu) budou hráči přiděleny životy 3, v opačném případě začíná pouze se 2 životy. Hráč bez kostýmu nebude vpuštěn do hry.

Pokud si s kostýmem nevíte rady, navštivte sekci „návodů“ na našich stránkách.

Zbraně

Všechny zbraně musí být dostatečně obalené.

Zbraně používané ve hře musí být před hrou schváleny organizátory!

Při schválení probíhá kontrola obalení, zejména s ohledem na to, aby zbraně nezpůsobovaly reálná zranění, to se týká i štítů.

V následující tabulce jsou uvedeny maximální rozměry zbraní a minimální podmínky rozsahu obalení.

Organizátoři si vyhrazují právo zabavit zbraně do konce akce bez udání důvodu.

Zbraň	Maximální rozměr	Rozsah obalení
Obouruční meč	125 cm	Celé ostří
Jednoruční meč	100 cm	Celé ostří
Obouruční sekera (palice a kladivo)	125 cm	Čepel a první třetina topora
Jednoruční sekera (palice a kladivo)	100 cm	Čepel a první třetina topora
Luk/kuše	Nátah max. 15 kg	Šípy viz pravidla níže
Štít	78 cm úhlopříčně/kruh r = 61cm	Obalené rohy i hrany

Povolené kombinace zbraní:

Luk/kuše (+ šípy) a záložní jednoruční zbraň
obouruční meč nebo sekera (palice či kladivo)
jednoruční meč, sekera (palice či kladivo) + štít
jednoruční zbraň samotná

"Duálky" (použití dvou jednoručních zbraní) jsou **zakázány**

Pro výrobu nedoporučujeme (důrazně) používat molitan, mirelon či jekor. První dva se po první akci vymlátí a ztratí schopnost tlumit úder, jekor je zase příliš tvrdý. Neznamená to nutně, že vám zbraně z těchto materiálů neschválíme, ale je to velmi pravděpodobné. Každá zbraň bude individuálně posouzena.

Pravidla pro střelné zbraně

Šípy a šípky musí být na předním konci opatřeny bambulí.

Bambule je připevněna tak, aby i při opakovaném použití a pošlapání zůstala bezpečně na svém místě.

Vnitřní část bambule musí tvořit pevně přidělané tvrdé jádro o

min. průměru 3 cm, buď pevně přilepené víčko od PET lahve, navrtaný dřevěný špalíček nebo nepoužitý korkový špunt. Toto tvrdé jádro musí být následně obaleno z

boku karimatkou tak, aby celkový průměr hotové bambule byl min. 50 mm, a hrot byl vyměkčený kolečkem 12 mm karimatky a kolečkem min. 10 mm tlustého

molitanu. V hrotu šípu nesmí být nic kovového! Tvrdé jádro v měkkém musí držet pevně, týblo se v hlavici nesmí hýbat v žádném směru, hlavice nesmí z týbla

sklouzávat, a to ani když se za ni lehce zatáhne (vyměňovací hlavice zajistěte pruhem kobercpásky.)

Týbla musí být POUZE ze dřeva nebo laminátu. Týblo nesmí být na žádném konci zašpičatěno!

Týblo šípu musí mít minimální tloušťku 8 mm, z laminátu 6 mm. Šípky do kuše ze dřeva 10 mm a laminátu 8 mm. Všechna týbla musí být dokonale rovná!

Letky musí mít každý šíp a šípka. Letky musí být vyrobeny z pásky, z peří, kůže či z jiného materiálu, jehož hrany neřežou.

Šípy do luků budou opatřeny končíkem nebo zářezem na tětivu.



Kontrolovány budou všechny šípy a organizátoři si vyhrazují právo libovolný, jimi namátkou vybraný šíp rozřezat, a prozkoumat jeho konstrukci i za cenu jeho zničení

Každý střelec musí mít po procesu schvalování minimálně 15 kusů vlastní munice v odpovídající kvalitě. Střelná zbraň bez dostatečného množství munice nebude schválena. Před každým výstřelem zkontrolujte stav šípu/šipky. Pokud munice v průběhu bitvy degraduje natolik, že přestane splňovat pravidla pro municí, je střelec povinen ji okamžitě vyřadit. Nikdy nemiřte na hlavu a krk! Je přísně zakázáno střílet více než jeden projektil současně! Každý střelec smí používat jen svou vlastní municí, nebo municí svých kamarádů, se kterými se předem dohodl na jejím kolektivním sdílení! Každý živý hráč smí sebrat libovolný kus munice, a s ohledem na bezpečnost dolomit cizí naštěpnuté týblo. Střelci mohou sbírat šípy i coby mrtvolky, dbají přitom na to, aby nerušili svým počínáním živé hráče a nelezli mezi bojující řady. Celou dobu drží jednu ruku na hlavě. Cizí municí odkládají bokem na jasně viditelnou hromádku (u cesty). Je zakázáno odnášet cizí municí z místa střetu, nebo dokonce z bitvy.

Boj

1. Všechny zbraně ubírají zásahem 1 život, CP mohou ubírat zásahem i za více životů.
2. **Zásahovou plochou jsou ruce od zápěstí a nohy od kotníků včetně.**
3. Je zakázáno útočit nebo naznačovat útok na hlavu, krk a rozkor.
4. Je zakázán jakýkoliv fyzický kontakt včetně vytrhávání a držení zbraně protivníka a navalování štítem, zběsilé máchání zbraní není přípustné
5. Zásah musí být tlumený a přizpůsoben zbroji a stavu nepřítele. Držitel zbraně zodpovídá za zranění jí způsobená.
6. Zásah je platný, pakliže se zbraň/projektil zastaví o zásahovou plochu, není možné zasáhnout více nepřátel najednou.
7. Zásah uznává subjektivně zasažený, každá rána musí být vedena s dostatečným náprahem
8. Prioritou je vždy maximální bezpečnost účastníků. Pokud boj začne být z jakéhokoli důvodu nebezpečný, okamžitě jej přerušte a před obnovením zajistěte jeho následný bezpečný průběh. (Nebojujte například na okraji srázu. Pokud by taková situace měla nastat, okamžitě boj přerušte a přesuňte se na vhodnější místo)
9. Na dotázání jste povinni oznámit přesný počet zbývajících životů
10. Souseky platí pro oba zasažené, po úspěšném zásahu se souboj nepřerušuje

Smrt, léčení a reinkarnace

Klesne-li počet hráče na 0, je mrtev. V tu chvíli přerušuje boj, odkládá všechny herní předměty, které nese na zem, a s rukou na hlavě se odebere do Mrchoviště své armády. Zde se po 5 minutách (na místě jsou stopky) reinkarnuje a může se znovu zapojit do boje.

Druhou možností, jak se reinkarnovat je oživit se u zástavy své strany, v některých questech se bude oživovat pouze u zástav.

V případě, že se octnete v mrchovišti a vaše životy nejsou na plném stavu, je možné se léčit rychlostí 5 minut = všechny doplněné životy.

Za **suroviny** získané během fází lze v mrchovišti nakoupit bonusová oživení na svoji zástavu, ty pak lze využít v poli.

Průběh hry:

Hra je rozdělena do 4 fází. 3 proběhnou v sobotu, poslední pak v neděli před závěrečnou bitvou. Fáze tématicky souvisí s prostředím, kde se příslušná fáze „odehrává“ (jaké úkoly plníte, jaká CP potkáváte) Každá fáze trvá zhruba 2½ hodiny.

Vítězstvím v jednotlivých fázích strana získá podporu určité skupiny CP do závěrečné bitvy (v symbolickém počtu).

Plněním jednotlivých úkolů fáze získávají strany zlato (potřebné ke stavbě budov) a suroviny (nutné k nákupu oživení/lektvarů), i strana, která nezvítězí v žádné z fází má šanci zvítězit v závěrečné bitvě.



Rozlišujeme 2 druhy herních činností:

Questy – Strana dostane zadání úkolu a je jen na ní, jak daný úkol vyřeší. Může se pohybovat po celé herní ploše

Battlegroundy – Uzavřené souboje malých skupinek (ale i armád) se svými vlastními pravidly. Hráči, kteří se účastní battlegroundu jej nesmí opouštět, stejně tak nikdo z venku nesmí do průběhu zasahovat.

Herní lokace

Existuje několik typů herních lokací

Mrchoviště – domovská báze jednotlivých stran. Je označena provázkem, opustit mrchoviště je dovoleno pouze vchodem, v jiném případě je hráč mrtev. Nemá smysl o ni bojovat a nelze ji dobýt. Probíhá zde reinkarnace.

Důležitá místa – některé lokace označuje papír na stromě, zde je popsáno o jakou lokaci se jedná. Tyto lokace mohou být důležité při plnění některých questů.

Pevnosti – Pevnosti jsou ohraničeny netkanou textilií. Není dovoleno střílet, nebo bojovat ani v jednom směru (Ani ji podlézat). O pevnost se smí bojovat pouze skrz brány.

Labyrint – Labyrint je ohraničený netkanou textilií, je do něj možné vstoupit pouze s instruktáží některého z CP.

Řeka – Řeka je označena netkanou textilií ležící na zemi. Je možné přes ni střílet, ne však bojovat. Kdo do řeky vkročí, okamžitě umírá. Řeku je možné přebročit na „brodech“.

Moře – Hranice moře je označena netkanou textilií na zemi, moře je všude za ní. Kdo vstoupí do moře, okamžitě umírá. Pro přepravu po moři (nebo i boj) je možné využít lodí (ve specifických částech hry)

Organizátoři

Během hry se starají o hladký průběh akce. Organizátory poznáte podle oranžových šátků. Jsou oprávněni řešit veškeré herní i neherní problémy. Na každém mrchovišti bude neustále přítomen jeden z organizátorů, další 3 pak budou s každou stranou (nosí herní zástavy).

Životy a povyšování

Na hře rozlišujeme 3 druhy účastníků –

Voják – účastník mladší 17 let, začíná s 3 (2) životy, dle splnění kostýmových kritérií, maximální počet životů pro vojáky je 6.

Veterán – účastník starší 17 let, začíná s 2 (1) životem, dle splnění kostýmových kritérií, maximum životů pro veterány je 5

Panovník – vede svojí armádu, začíná s 5 životy, vojáci i veteráni jsou povinni řídit se jeho pokyny

Za **zlato** utržené v jednotlivých fázích mohou panovníci stavět „budovy“ ve svém mrchovišti. Různé budovy mají efekt na povýšení vojáků/veteránů a tedy vyšší počet životů, které mají. Jiné budovy mohou přinášet i další herní výhody (tvorba lektvarů, artefaktů, posily...)

Pravidla pro stavbu budov obdrží panovníci.

Herní předměty

Herní předměty, které lze mít během hry u sebe. Zlaťáků a surovin může hráč přenášet neomezeně, ostatních předmětů smí mít u sebe maximálně jeden kus od jednoho druhu. Po smrti hráč odevzdává všechny předměty svému přemožiteli, pokud zemřel v moři, odnese je na mrchoviště.

Zlato – Má podobu mincí, jeden kus mince = jeden zlaťák. Lze za ně stavět budovy, nebo upláct některá CP

Suroviny – Mají podobu malých hliněných kuliček, lze za ně nakupovat oživení pro svoji stranu nebo kupovat lektvary.

Lektvar - je požitelná tekutina, zavřená v lahvičce se jménem lektvaru. Musíte jej napřed vypít a teprve



potom se můžete podívat, jaký má účinek. Výroba probíhá u správce na mrchovišti.

Artefakt – Rozličné předměty (kápě, meče, amulety, měšce) označené cedulkou s popisem a výhodou, kterou nese.

Trofej – Kartička označující konkrétní nestvůru, kterou lze získat jejím zabitím.