

PRAVIDLA PRO HRÁČE 2024

(Temnější dny: Hamižné Paralelum)

1. Co se zde dočtete? Jaká je to hra?

Libovolné “černé na bílém” nikdy nedokáže pokrýt každou myslitelnou situaci. Tedy, po vzoru opatrných ouřadů zde pomyslně na všechny části naší hry lepíme výstrahu: “pozor, toto je hra pro děti i dospělé!”. V průběhu hry budete muset čelit pestré paletě úkolů, fyzické námaze a snaživému nepříteli, tedy adrenalin a pot poteče, v případě, že hra se vyvine do stavu, kde sepsaná pravidla nestačí nebo nedávají smysl se spolehněte raději na selský rozum. Prosíme Vás, hrajte si tak, abyste si zahráli! Naším cílem není realistická historická bitva, nýbrž chceme vytvořit dřevárnu, kde bude dobrá nálada a z které si odneseme báječné vzpomínky.

2. Pravidla jsou závazná.

Hráči se zavazují chovat se ve hře v souladu se zde uvedenými pravidly a vždy dbát na bezpečnost svou i ostatních. Organizátoři, kteří odpovídají za průběh hry si vyhrazují právo kohokoliv ze hry vyloučit pokud závazek poruší. Organizátoři si též vyhrazují právo pravidla kdykoliv změnit/upřesnit za účelem zdárného průběhu akce a bezpečnosti.

3. Kdo ve hře vystupuje?

Každý, kdo se aktivně účastní hry je považován za “hráče” ve smyslu výše popsaného závazku k pravidlům. Hráče dále dělíme podle funkcí ve hře:

Bojovník - většina hráčů jsou bojovníci. Jsou součástí jedné ze 4 frakcí a jejich snažení se promítá do hodnocení dané frakce.

Slavný dobrodruh (velitel) - každá frakce má jednoho velitele, který určuje strategii, dotváří příběh svým vystupováním a může mít schopnosti nad rámec dostupného pro bojovníky.

Cizí postava (CP) - postavy, které nepatří do ani jedné frakce. Svým vystupováním, interakcemi s ostatními hráči dotváří příběh i hru. Jejich schopnosti jsou různorodé, vždy odráží funkci, kterou plní

4. Průběh hry.

Svět naší hry je do značné míry otevřený nápadům a strategii hráčů, ale hlavní dění je udáno úkoly, které jsou frakci zadaneé buď od organizátorů nebo od CP.

- Hra je organizovaná do hodinových bloků, vždy s novou hodinou jsou zadaneé nové úkoly, omezení atp. z minulé hodiny se ruší.
- Strany plní úkoly, které jim byly zadaneé. Úkoly v určité časy mohou zadat i CP, v tomto i ve všech jiných případech platná interakce frakce s CP buď, pokud jí vede velitel frakce nebo libovolný bojovník té frakce, kterému velitel půjčil *pečeť*.
- Za úspěšné plnění úkolů jsou strany oceněny zlatem, které mohou využít k vylepšení svých bohovníků.
- Hra bude zakončena závěrečnou bitvou. Frakce, která zvítězí v závěrečné bitvě bude prohlášena vítězem celé hry.

5. Zbraně a boj.

5.1. Hra na boj.

Hrajte si na boj, nebojujte! Každý nese odpovědnost za vlastní seky a pohyby. Každý vedený sek (kryt) musí být plně pod kontrolou útočníka (obránce), mít smysl a být tlumený (tj. před zasažením protivníka, je třeba zbrzdit rychlost zbraně). Se všemi zbraněmi je zakázáno bodat. Vzhledem k širokému spektru hráčů účastnících se boje je třeba vždy přizpůsobit styl a dravost boje protivníkovi.

5.1.1. Životový systém.

Každý hráč vstupuje do boje s určeným počtem životů a snaží se své soupeře platně zasáhnout. Pokud je nějaký z hráčů platně zasažen, pomyslně si ubírá životy. Každý útok má danou sílu, která určuje, kolik ubírá životů. Pokud je síla rozdílná od jedné, je třeba nahlásit při každém zásahu (např. "za 2!"). Klesne-li počet životů hráče na nulu je herně "zabit" a je dočasně vyřazen z herního dění, zvedá ruku nad hlavu a bezpečnou cestou odchází na určené místo.

5.1.2. Platné zásahy a zásahové plochy.

Plochy na těle dělíme do tří kategorií:

1. **Zásahové:** Celé tělo až po ramena směrem k hlavě, po zápěstí na ruku a kotníky na nohu. Zápěstí a kotníky se vyznačují výraznými klouby, tento kloub a kůže na jeho úrovni je nejzazší zásahovou plochou.
2. **Neplatné:** Jsou plochy na těle, do kterých zásah neplatí a zásahů do nich by se hráči měli pokusit vyvarovat. Konkrétně nohy od kotníků dolů a ruce od zápěstí dál.
3. **Zakázané:** Zde zásahy nejen neplatí, ale je zakázáno na ně útok vůbec naznačit. Konkrétně jsou to hlava, krk a rozkrok.

Zásah je platný pokud...

- je udělen schválenou zbraní,
- zbraň byla použita jak jí náleží,
- zasažena byla pouze *zásahová plocha*,
- sek byl veden s náprahem alespoň 70°,
- zbraň se o *zásahovou plochu* viditelně zbrzdí, či zastaví.

Vždy platí, že... **Zásahy si uznává zasažený, ale poctivost je pravidlem.**

5.1.3. Zakazy a upřesnění.

- Na této bitvě je povolen kontakt pouze měkčenými zbraněmi, jakýkoliv jiný způsob útoku (i obrany) je zakázaný. Mezi tyto zakázané praktiky patří např. krytí úderů neplatnými (a zakázanými) plochami, útok a prorážení štítem, fyzický kontakt a protlačování tělem, proskakování řadou, tzv. shieldwall...
- "To bylo přes zbraň (štíť)" - zásah je neplatný pouze pokud se nejdříve zarazí o kryjící zbraň (štíť) a až pak se dotkne nějakým vytočením či přitlačením zásahové plochy.
- "Kydlení" - zásahy mohou být rychlé, ale musí dodržet pravidlo o napřažení.
- **Zásah šípem/šipkou** je platný, pokud schválený vystřelený šíp/šipka zasáhne zásahovou plochu bezpečnostní hlavicí a viditelně změní směr pohybu. Každý střelec je zodpovědný za každou střelu, kterou vystřelí,

proto je zakázané bez předešlé domluvy používat cizí šípy/šipky. Berte prosím ohledy na střelivo ostatních a případně je odstraňte z boje.

5.2. Povolené zbraně.

Hráči proti sobě bojují měkčenými maketami středověkých zbraní. Ve hře je povoleno používat pouze organizátory schválené zbraně v takovém stavu, v jakém byly schváleny (rozbitou zbraň je třeba vyřadit ze hry). Při schvalování se hodnotí především bezpečnost a rozměry zbraně, estetika vzhledu není podstatná. Organizátoři si vyhrazují právo nepustit libovolnou zbraň do hry, případně zbraně dodatečně ze hry vyloučit.

Platí, že celá útočná část zbraně musí být důkladně měkčená, tj. vždy alespoň do 1/2 jádra. Rozměry zbraně musí být ve shodě s pravidly (viz. tabulka) a váha (pádnost) zbraně musí být taková, aby ji byl hráč schopen zodpovědně používat.

Typy zbraní a kombinace	Maximální rozměr
<i>Jednoruční zbraň</i>	<i>100 cm</i>
<i>Jednoruční zbraň + štít</i>	<i>100 cm + průměr 60 cm</i>
<i>Dvě jednoruční zbraně</i>	<i>130 cm součet, každá max 90 cm</i>
<i>Obouruční zbraň</i>	<i>140 cm</i>
<i>Střelná zbraň – luk, kuše</i>	<i>Max nátah do 150 N</i>

Každý může být vybaven libovolným množstvím schválených zbraní, avšak v jednu chvíli smí používat jen jednu z povolených kombinací.

- Všechny povolené zbraně na boj na blízko jsou sečné, bodné zbraně nejsou povolené.
- Maximální rozměry se vztahují k nejdelším měřitelným rozměrům.
- Hrany štítů musí být zakulacené a dostatečně obalené, tj. tak, aby se neštípaly ani příliš neničily zbraně. Samotná páska tedy nestačí, nejsou však vyžadovány tzv. "bazénky" (vhodná je například hadice, provaz...).
- Ze střelných zbraní jsou povoleny pouze luky a kuše. Šípy i šipky musí být opatřeny bezpečnostními hlavicemi a letkami (alespoň dvě). Bezpečnostní hlavice musí obsahovat dostatečné měkčení a pevnou

plošku (např. PET víčko), která zabrání proboření týbla měkčením. Průměr "hrotu" bezpečnostní hlavice musí být minimálně 5 cm. Každý střelec má povinnost přijet vybaven alespoň 15 řádnými šípy/šípkami.

6. Kostýmová povinnost pro bojovníky.

Temnější dny nejsou kostýmově náročná bitva, přesto platí základní kostýmová povinnost. Je vhodné, aby se hráči vyvarovali výrazně moderním prvkům oblečení, jako jsou reflexní barvy atp. Dále pro kostýmy platí:

1. barva kostýmu musí převážně (na první pohled) odpovídat frakci, ke které bojovník náleží.

Lord Latrodectus a Spojenectví Havětě – černá

Kupec Harpagon a jeho zaměstnanci – zelená

Krvelačná Klára a její posádka – červená

"Sir" Vilém Maréchal a jeho hrdinská družina - modrá

2. Bojovníci při přihlášce popíší příběh své družiny. Pokud bude kostým nápaditě vyzdvihoval tento příběh, pak mohou organizátoři bojovníkům udělit život navíc na celý průběh hry.

7. Standarty

Každá frakce má jednu vlastní organizátory přidělenou herní standartu, která je důležitá pro úkoly a *obléhání*. Standartu může přenášet pouze živý bojovník z dané frakce (nikoliv velitel), má povinnost ji nosit neustále vztyčenou a nesmí ji používat k boji, tedy bojovou má jen jednu ruku.. Pokud je tento bojovník zabit, může předat standartu jinému bojovníkovi z vlastní frakce. Pokud není komu standartu předat, odnáší vyřazený hráč standartu nehehřně do vlastní základny. Nelze nosit standartu cizí frakce.

8. Herní lokace

Na herním poli bude vyznačeno několik lokací, které budou důležité při plnění úkolů, jsou reprezentované vždy alespoň vyvěšeným názvem lokace. Lokace můžou mít též hradby, které jsou reprezentované zavěšenou látkou nebo provázkem. Hradba je neprůchodnou překážku pro všechny živé, nesmí se

přes ní ani bojovat. Výjimkou je střelba, která je přes provázek povolena, ale jen směrem ven z lokace a pouze pokud střelec vidí, kam střílí.

Je několik druhů speciálních lokací.

7.1. Řeka

Přes herní pole bude vyznačená řeka látkou na zemi. Tuto látku je zakázáno přeskočit/přejít, ale smí se přes ní střílet oběma směry. Přes řeku vedou mosty, na a z který lze též libovolně střílet.

7.2. Doly

Doly slouží jednak jako běžné herní lokace, ale zároveň vždy v půl (XX:30) generují kus zlata. Toto zlato může frakce získat tím, že bude přeneseno do své základny, ale pozor: zlato může být transportováno pouze pomocí karavany.

Karavana je reprezentovaná nosítka, které musí nést dva hráči. Karavana může vést vícero kusů zlata naráz. Naložení zlata na karavanu je podmíněné tím, že oba dva hráči najednou drží dany kus zlata udělají každý 10 dřepů. Pokud zlato spadne, musí být opět herně naloženo. Vyložení zlata je okamžité. Karavany se objeví vždy v půl (XX:30) na dvou mostech přes řeku (na každém jedna).

7.3. Základny

Každá frakce má přidělenou vlastní základnu, která je rozdělena na *JIP* a *prostranství*. Prostranství slouží k herním účelům báze, zatímco JIP slouží k odkládání věcí a oživování. Hráč nesmí vstoupit do cizí základny, pokud nebylo zahájeno *obléhání*. V každé bázi bude přítomný správce města (tj. prodloužená ruka organizátorů), na kterého je možné se obrátit s dotazy a prosbami.

7.3.1. Obléhání

Chce-li hráč bez dovolení domácích vstoupit do základny jiné frakce, musí ji *dobýt*. K dobytí báze je třeba ji *obléhat*. Úspěšně obléhaná báze je dobytá a *vypálena*.

Obléhání znamená, že se zastaví veškeré oživování v obléhané základně a útočící frakce či jejich spojenci mohou vstoupit dovnitř. Za úspěšné dobytí se

považuje, když jsou zabiti všichni domácí hráči uvnitř města a alespoň jeden z útočníků přežije.

Na zahájení obléhání je třeba ho vyhlásit. Vyhlásit obléhání může jakýkoliv bojovník (nikoliv velitel), který se tím stává na dobu obléhání *vlajkonošem*. Vlajkonoš si stoupne se standartou svojí frakce 20 kroků od základny a nahlas zařve "zahajuji obléhání". Pro Vlajkonoše je standarta platnou zásahovou plochou a má povoleno bojovat jen jednou rukou. V okamžik vyhlášení obléhání musí ve vzdálenosti 20 kroků od základny být alespoň 10 útočníků (nemusí být z jediné frakce, povolené je i spojení několika frakcí). Standarta musí být nabita správcem vlastní základny může být vždy použita k nejvýše jednomu obléhání, před dalším musí být vrácena ke správci vlastní základny.

Obléhání končí, pokud:

- Je základna dobytá.
- Je vlajkonoš (herně) zabit, nebo se pohne z místa, kde obléhání vyhlásil.
- Začne další hodina hry.

Jestliže je základna úspěšně dobytá, je dalších 10 minut (nebo do začátku další hodiny) vypálena. Vypálení základny přináší dobyvatelům malé množství zlata. Vypálená základna není aktivní, tedy hráči té frakce se neoživují, nemohou vylepšovat budovy, či jinak obchodovat se správcem města. Na již vypálenou bázi nelze zahájit obléhání.

7.4. Eldorádo

Eldorádo je důležitou lokací pro příběh. Je umístěné na středu mapy a po většinu hry v něm přebývá množství CP. Pokud není určeno jinak, pak je zakázáno na území Eldoráda bojovat nebo přes něj převádět armádu. Vstoupit do něj může každý hráč.

9. Ožívání, budovy a schopnosti

Pokud hráč přijde o všechny životy, může se *oživit*. Ožívání hráčů se odehrává v JIPu vlastní frakce. Hráč si vybere jednu z přítomných budov (to jsou označené stromy), vezme si z ní jeden glejt a okamžitě tento glejt odhodí na místo určené správci města. (Pozor, některé budovy mohou mít zbraňové

omezení.) Tímto hráč vstupuje (či se vrací) do bojové hry. Popis budovy určuje výchozí počet životů hráče, sílu útoku a případné schopnosti. Ožívování se tedy děje okamžitě (bez čekání). Každý v JIPu oživený hráč vstupuje do hry určeným průchodem do města, kde se teprve opět aktivně zapojí.

Ožívování nemusí být vždy možné, je dočasně zastaveno pokud: frakce využila všech svých glejtů, základna je obléhána, báze je vypálena. Na začátku každé hodiny budou mít vždy všichni hráči možnost se oživit.

Pokud hráč není mrtev, ale přišel o nějaké životy, může se vyléčit až do svého původního maxima klidným pobytem ve svém městě (Pokud neprobíhá *obléhání*), a to rychlostí jeden život za 2 min.

9.1. Schopnosti

Ve hře je možné setkat se s různými schopnostmi nad rámec základního boje. Zde shrneme základní...

Tvrdý úder: Okamžitě po platném zasažení soupeře může hráč oznámit použití "tvrdého úderu" a nahlásit útok se silou "za 2". Tato schopnost není určena pro střelné zbraně. Schopnost je možné použít nejvýše jednou za pět minut (přibližně jednou za střet).

Úhyb: Když je hráč platně zasažen, může ihned oznámit použití "úhybu" a daný zásah se celý ruší nehledě na to, jakou měl sílu. Schopnost je možné použít nejvýše jednou za pět minut (přibližně jednou za střet).

Houževnatost: Všechny platné zásahy, které utrží hráč od soupeřů, ubírají hráči s "houževnatostí" se silou útoku o jednu menší, ale nejméně vždy se silou jedna. Např. zásah se silou 1 ubere 1 život, zásah se silou dva ubere 2 ubere 1 život, zásah se silou 3 ubere 2 životy. Houževnatost platí neustále.