

@rrlarp – PRAVIDLA

SOUBOJE

Neplatné zásahové plochy – sečné zbraně:

- Krk
- Hlava
- Rozkrok
- Ruce do zápěstí
- Chodidla ke kotníkům

Zásah platí i do nesených věcí (štít na zádech, láhev s vodou apod.) **Základem dobrého souboje je poctivý nápřah!** Především imituje reálnější manipulaci s jinak těžkou kovovou zbraní, dále pak dává soupeři možnost reagovat. Pomůckou může být:

- aby se konec zbraně (špička meče, čepel sekery, hlava palčátu...) před úderem dostala za záda člověka,
- aby byl úder veden komplexně celou paží (ohyb v lokti i rameni), nikoliv pouze izolovaným pohybem zápěstí

Neplatné zásahové plochy – bodné zbraně (kopí a šípy):

- Krk
- Hlava
- Rozkrok
- Ruce po loket
- Nohy po kolena

Pravidla boje

- **Každý úder musí být veden se zřetelným nápřahem.**
- **Každý úder musí být bržděný; rána nesmí dopadnout plnou silou.**
- Topora seker, kladiv a dřevcových zbraní nezpůsobují zásah.
- O platnosti zásahu rozhoduje zasažený.
- Kdo si nestíhá počítat životy je mrtev.
- Zásahy vedené současně se sčítají.
- Při souseku jsou zranění oba soupeři.
- Při ztrátě posledního života se bojovník epicky skácí k zemi a teprve poté se jde **s rukou na hlavě** oživovat.
- Chladné i střelné zbraně ubírají shodně 1 život.

Pravidla pro střelce a nestřelce

Každý střelec musí mít po procesu schvalování minimálně 10 kusů vlastní munice v odpovídající kvalitě. Doporučujeme přivést raději více kusů. Střelná zbraň bez dostatečného množství munice nebude schválena. Před každým výstřelem zkontrolujte stav šípu/šípky. 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.

Střelci mohou sbírat šípy i coby mrtvoly, 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. Je zakázáno odnášet cizí municí z místa střetu, nebo dokonce z bitvy.

Je ZAKÁZÁNO

- používat jakékoliv formy fyzického útoku (úder, kopy, hmaty, chvaty)
- chytat zbraně za ostří
- zatlačovat protivníka do nebezpečného terénu (je lepší přerušit na chvíli souboj a upozornit protivníka na možná nebezpečí)
- zatlačovat štítem

Řešení sporů

Pokud se vyskytne problém, zachovejte chladnou hlavu – souboj je souboj, člověk je plný adrenalinu a mnohé věci vůbec nevnímá. Hráče upozorněte na nepřiměřené chování. Bude-li se situace opakovat, upozorněte svého generála nebo panovníka. Kontrolujte své spolubojovníky. Mnoho lidí udělá chybu neúmyslně.

S tímto úzce souvisí princip delegace a dekoncentrace organizátorské moci, který pomůže k lepší koordinaci hry a i organizaci celé akce. Princip spočívá v jednoduché skutečnosti, že i králové a přiměřeně i generálové, se do jisté míry podílejí na organizaci akce. Zkus tedy prvně zajít se svým problémem za některým generálem nebo králem. Mnoho problémů, především těch drobnějších, se tak vyřeší mnohem rychleji díky autoritě, která jim byla organizátory svěřena.

POČET ŽIVOTŮ

Hodnocení: 1-3 životy dle propracovanosti kostýmu. Další 1-2 životy může získat užitím zbroje. Každý generál má navíc 1 život. Každý král má navíc 2 životy.

Žoldáci budou hodnoceni jako všichni ostatní účastníci + dostanou specifický bonusový počet životů navíc.

Zbraň je součástí kostýmu.

Organizátoři si vyhrazují právo životy neudělit bez udání důvodu.

Organizátoři si vyhrazují právo k udělení mimořádného „balíčku životů“ (dle dojednaných kritérií) k zajištění akceschopnosti armád ve hře v případě zjevného nepoměru sil.

ATMOSFÉRA HRY

Důležitým prvkem bitvy, ne-li nejdůležitějším, je stylová atmosféra. Vytváří ji jak kostýmy a prostředí, tak i hráčův přístup. Proto chceme apelovat na vaše svědomí, abyste se snažili svým chováním a přístupem vytvořit autentické prostředí, ve kterém si bitvu řádně vychutnáme.

Zvláštní důraz chceme klást na samotný boj. Umírající bojovník bez životů, nechť hrdinně padne k zemi na kraji bojiště, kde v poklidu dočká konce šarvátky. Neradi vidíme smrtelně raněné bojovníky pokřikující na své přátele i nepřátele. Jinak řečeno – **MRTVOLY NEMLUVÍ**. Není důležité vyhrát či přežít, ale především si hru užít a vytvořit kvalitní atmosféru.