

Základní pravidla

1. Slovo organizátora je svaté, jeho oči vidí i za roh.
2. Kdo je blb, zůstane doma.
3. Kdo si nepřečte pravidla, je blb.

❖ Obecné informace

Bitva pěti armád 2016 je tzv. dřevárna, odehrávající se 3. - 5. 6. 2016 u Doks.

Hry se mohou účastnit pouze předem registrovaní hráči, kteří uhradili registrační poplatek a mají alespoň minimální kostým, a to po celou dobu hry.

Hry se mohou aktivně účastnit i ti, kdo nechtějí bojovat - jako hrající nebojový doprovod. Jedná se o bubeníky, vodonoše, vlajkonoše, atmosférické postavy a jakoukoli jinou armádní podporu. Nebojový hráč se řídí následujícími pravidly:

- smí šířit herní informace, špehovat, nosit herní předměty
- nesmí mít zbraň a nesmí jakkoli bojovat
- umírá na jakýkoli dotyk cizí zbraní a dále se oživuje se svým vojskem

❖ V bitvě

Nesená výzbroj

Každý hráč u sebe může nosit tolik zbraní, kolik unese. Kromě hlavy, krku a rozkroku je zásahovou plochou úplně celé tělo i s věcmi které na sobě nesete. Cizí zbraně a munice se nesmí krást, ničit, ani jakkoliv jinak používat. Pokud na cizí municí narazíte, odnešte ji k nejbližší cestě či hromadě munice.

Umírání, léčení a reinkarnace

Komu klesne počet životů na 0, je mrtvý. Dále se řídí pokyny velitelů určených mrtvolám.

Oživování a zároveň léčení bude probíhat **podle pokynu velitelů** pro danou fázi.

Hodnosti

Rodům velí generálové, a celé sjednocené armádě vládne král.

Boj

1. Všechny zbraně tváří tvář a ubírají zásahem 1 život. Všechny střelné zbraně (luky, kuše, praky) zraňují projektilem za 2 životy.
2. Je zakázáno útočit na hlavu a krk.
3. Zásah musí být tlumený a přizpůsoben zbroji a stavu nepřítele.
4. Zásah uznává subjektivně zasažený podle toho, zda zásah cítil, viděl nebo věřil.
5. Držitel zbraně zodpovídá za zranění jí způsobená.
6. Na dotázání jste povinni oznámit přesný počet zbývajících životů.
7. Bodat je povoleno pouze kopím a píkou. Kopím a píkou je povoleno pouze bodat.
8. Bojovat jinak, než zbraněmi, je zakázáno.
9. V žádném případě nepačte dřevce (kopí/píky) o strom. Napružené dřevo může z rukou vyklouznout a někoho vážně zranit.

❖ Okolní věci

Obléhací stroje

Letící i odražený projektil obléhacího stroje okamžitě zabijí jakýmkoli dotykem.

Úkolové postavy

Mají nějakou roli v rámci některých fází hry. Nemá smysl na ně jakkoliv útočit.

Herní předměty a značky

Veškeré herní předměty jsou velké a těžké, mají cenu pouze pro celou armádu. **Řeka se nepřekračuje jinak než po mostě!** Herní předměty, cedule a označení je zakázáno úmyslně ničit. Při přenášení herních předmětů je zakázáno bojovat. Nevytrhávejte herní předměty nepříteli z rukou, nejprve ho zabte.

❖ Průběh hry

Hra probíhá celou sobotu a část neděle. V průběhu hry i při závěrečné bitvě se hráč řídí pokyny velitelů, kteří dostávají zadání fází od organizátorů.

Pravidla pro kostýmy a zbraně

Žoldáci:

V sobotu ráno organizátoři přerozdělí žoldáky k národům tak, aby vyrovnali síly všech armád. Žoldáci během hry nesmí měnit stranu. Žoldák je povinen nosit svůj přehoz v černé nebo bílé barvě, podle strany, ke které byl přidělen. Žoldák má **OBOUSTRANNÝ** rozlišovák, viz. Návod na webu.

Kostýmy

Každý hráč je označen kouskem látky s vytištěným znakem svého národa (tzv. rozlišovákem), který dostane při registraci.

Kostým musí odpovídat popisu rodu, za který hráč jede. Dbejte na to, aby kostým zapadal do settingu akce. Viz [Rody, klany, prapory](#).

Rozlišované stupně kvality kostýmu

Mizerný kostým

Hráč s mizerným kostýmem nebude vpuštěn do hry. Za mizerný kostým se považuje kostým, kterého se týká alespoň jeden z následujících prvků:

- očividně moderní oblečení, očividně umělé materiály
- kostýmy z jiných světů než JRRT, kostýmy ze světa JRRT neodpovídající reáliím hry
- umělé kožešiny a podobné zručnosti
- speciálně se vyhněte: maskáčům, svářečským rukavicím, zbrojím z kartonu, elastákům, kečkám, svítivým barvám.

Minimální kostým = 1 základní život

Z minimálního kostýmu musí být po celou dobu hry jasné, za kterou armádu jedete:

- Elfové - špičaté uši, slušný, upravený vzhled
- Trpaslíci - výrazný plnovous
- Skřeti - pečlivě zabarvení všech částí pokožky na barvu určenou popisem rodu
- Vrchovci - výrazné válečné malování v barvě patřičného rodu + **náležitosti rodu**
- Esgaroth - bez barbarských prvků jako je malování apod.
- Žoldáci - přehoz podle dokumentu [Žoldácký přehoz pro BSA](#)

Za **funkční** kovovou přílbici na hlavě se uděluje bonus +1 život.

Za **odpovídající** zbroj se uděluje bonus +1 život.

Za obzvláště kvalitně zpracovaný kostým se uděluje bonus až +2.

Štítář s malým štítem má povinnost nosit ochranu hlavy! Se štítem přesahujícím rozměr 60cm má povinnost nosit kovovou ochranu hlavy.*

*Měří se nejdelší měřitelný rozměr

Životy budou udělovány v pátek večer poblíž schvalování zbraní a v sobotu ráno na louce. Počet je vyznačen barevnou stuhou přicvaknutou na rozlišovák.

Organizátoři si vyhrazují právo životy neudělit bez udání důvodů.

Fotografové

Fotografové se musí REGISTRovat!

Fotografové se hry účastní v nerušivém kostýmu. Fotograf má zakázáno se jakkoliv vměšovat do hry.

❖ Zbraně

Každý hráč je ještě před bitvou povinen nechat své zbraně zkontrolovat. V bitvě se pak mohou používat jen ty zbraně, které byly při kontrole schváleny.

Organizátoři si vyhrazují právo zakázat a zabavit či zničit jakoukoli zbraň a to bez udání důvodu (i luky včetně munice). Zbraně zabavené při schvalování budou uskladněny pod jménem majitele a po skončení hry vydány proti kontrole nějakého dokladu.

Schválené zbraně budou viditelně označeny. Neschválená zbraň ve hře bude zabavena a spolu s majitelem ihned vypovězena ze hry i z tábořiště.

Všechny zbraně musí být vyrobeny s důrazem na bezpečnost a estetiku, nesmí mít ostré hrany, nesmí z nich vyčuhovat žádné šrouby a musí vypadat co k čemu.

Povolené typy zbraní a jejich rozměry

Chladné zbraně

Jednoruční sekery, meče a palčáky - do 100 cm.

Řemdih - řetěz s bijákem do 35 cm, rukojeť do 45 cm. Řetěz musí být napodobenina řetězu, vysloveně zakázány jsou plastové či kovové řetězy a různá lana.

Kopí a píky 160 - 310 cm, ratiště dřevěná

Obouruční meče, sekery apod. – do 150 cm.

Štít - do obdélníku 80 x 60 cm, nebo kruhu Ø 80 cm

- k jakémukoli štítu je hráč povinen nosit na hlavě batvat podle návodu nebo lepší ochranu hlavy.

*Měří se nejdelší měřitelný rozměr

Kombinace zbraní

Jediná povolená kombinace je jednoruční zbraň a štít. Ke kopí a píce se štít použít nesmí!

Váha zbraní a materiály

Na výrobu čepelí je vhodný laminátový profil 15*12 mm apod. Topora nesmí být vyrobeno z ohebného materiálu typu vodovodní trubka.

Čepel musí mít „ostří“ vyměkčené jekorem, karimatkou, apod., a to v míře odpovídající zhruba jedné vrstvě nové 12 mm tlusté karimatky. S vhodnou povrchovou úpravou (kobercová páska + barva), aby vydržela a vypadala pěkně. Zbraň nesmí mít průřez kulatiny.

Biják/hlavice může být vyroben z karimatky, jekoru apod. Topora v horní třetině musí být obalena stejně jako čepele u mečů. Biják řemdihu nesmí být vyroben z tenisky, s toporem musí být spojen imitací řetězu, nikoliv kovový nebo plastový řetěz, ani obyčejný provaz. Obalen musí být i konec topora řemdihu.

Kopí a píky musí mít ratiště z pevného dřeva (jiné materiály - laminát, dural - ne). Násady na koště a hrábě budeme na místě lámat. Doporučujeme kvalitní buk nebo jasan. Hrot nesmí vypadat jako mikrofon či polštář. Píka musí mít decentně vyměkčený i spodní konec.

Hrany štítů nesmí být ostré, odštěpující se apod.

Střelné zbraně

Vrhací zbraně jsou zakázány. Bez výjimky.

Jsou povoleny jen luky a kuše pracující na mechanickém principu splňující předepsané požadavky. Jsou přísně zakázány všechny zbraně pracující na principu výbušnin (střelný prach, petardy, deodorant etc.).

Luky a kuše

Musí mít malý průřez, aby byly bezpečné. Maximum nereflexní luky s tahem do 15kg či ekvivalent. Luky i kuše musí vypadat stylově. Výslovně jsou zakázány malé pistolové kuše. Tohle je válka armád, ne válka gangů.

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 víčka PET lahve, buď pevně připevněné samotné víčko od PET lahve, nebo nejlépe špunt od šampusu (NE obyčejný od vína! Má moc malý průměr!). Toto tvrdé jádro musí být následně obaleno z boku i zepředu karimatkou či molitanem tak, aby celkový průměr bambule byl cca 50 mm a hrot byl vyměkčený minimálně na úrovni nové 12mm karimatky. V hrotu šípu nesmí být nic kovového!!! Týblo nesmí být na žádném konci zašpičatěno!! Kontrolovány budou všechny šípy a organizátoři si vyhrazují právo libovolný, jimi namátkou vybraný, šíp rozebrat a prozkoumat jeho konstrukci i za cenu jeho zničení!!!

Týblo šípu ze dřeva 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! Dřevěná týbla doporučujeme nalakovat – méně se pak krotí vlivem vlhkosti. Laminátová týbla nesmí být dutá (trubičky) a pokuste se je maskovat lepenkou vhodné barvy a nátěrem.

Letky musí mít každý šíp a šípka. Šípky do kuše 2 po 180°, šípy 3 po 120° nebo 2 po 180°. Letky musí být vyrobeny z peří (umělé, přírodní), kůže či z jiného vodovzdorného materiálu, jehož hrany neřežou. U šípu musí být posazeny 25mm od zářezu konce šípu. Střelivo bez letek nebude schváleno. U jiných než uvedených letek nezaručujeme, že budou schváleny. Kvalitní zářez na tětivu je u všech šípu do luku nezbytností. Zářez musí být dostatečně široký, aby neničil tětivu. Prostor 1cm před zářezem musí být zpevněn proti rozštípnutí (např. omotáním nití a zalitím lepidlem, nebo

kouskem kobercovky). Pozor na našťipnutí laminátových týbel při použití nevhodného nástroje, našťipnutý šíp bude zabaven!

Rotační prak

Dovolujeme též odstředivý prak - ten, co používala husitská práčata nebo s ním zabil David Goliáše. Prak musí být vyroben ze stylových nepružných přírodních materiálů a jeho uživatel musí prokázat, že s ním trefí figuranta na 10 metrů. Jako munici je možné používat molitanové, lehce stažené koule o průměru 50 mm. Projektil musí být měkký a musí vypadat alespoň trochu jako šutr, ne jako molitan obalený průhlednou izolepou.

Pravidla pro střelce a nestřelce

Každý střelec je povinen si na bitvu přinést minimálně 15 kusů munice v odpovídající kvalitě, pro každou svou střelnou zbraň. Střelná zbraň bez dostatečného množství munice nebude schválena a vpuštěna do hry. Pokud si přivezete 15 šípu a půlku vám nedovolíme, nebudete jich mít dost na schválení zbraně, takže si jich radši poříďte víc.

Každý střelec nese zodpovědnost za jím vystřelený šíp/šípku, proto před každým výstřelem zkontrolujte stav šípu/šípky. Nikdy nemiřte na hlavu a krk! Je přísně zakázáno střílet více než jeden projektil (šíp, šípku,...) současně! Každý střelec si smí odvézt domů jen tu munici, kterou si sám vyrobil. Nikdo si domů nebude odvézt cizí munici, protože to je sprostá krádež!

Každý střelec smí používat jen svou vlastní munici, nebo munici svých kamarádů, se kterými se předem dohodl na jejím kolektivním sdílení! Pokud vám dojde vaše munice, nemáte čím střílet.

Každý živý hráč smí sebrat libovolný kus munice.

Střelci mohou sbírat šípy i jako mrtvolky, dbají přitom na to, aby nerušili svým počínáním živé hráče a nelezli mezi bojující řady. Celou dobu drží jednu ruku na hlavě. Cizí munici odkládají bokem na jasně viditelnou hromádku (u cesty). Je zakázáno odnášet cizí munici z místa střetu!

❖ Závěr

Alkohol a cigarety na herním území

Na herním území je zakázáno kouřit dýmky, klasické i elektronické cigarety, přechovávat a konzumovat alkohol, jakkoli manipulovat s otevřeným ohněm. Veškeré kuřivo a alkohol na herním území bude nevratně zabaveno. Hráči, co budou v době hry pod vlivem alkoholu nebo jiných omamných látek, budou ze hry bez milosti vykázáni.

Voda

Žádný voják nemůže fungovat bez nádoby s vodou. Doporučujeme mít polní čturu, kterou můžete nosit celou dobu přes rameno. S ohledem na možnosti při navážení vody je nutné mít na první cca 2 hodiny hry vlastní vodu – tak jako každý rok. Kdo si na bojiště nedonese ráno 2 litry vody, nemá právo si na nic stěžovat.

Konfliktní lidi

Vyskytují se ve všech armádách. Pokud člověk nereaguje na slušné upozornění, nehádejte se s ním. Na potížistu upozorněte soupeřova veterána nebo velitele. Pokud ho nedokážete najít, řekněte to svému, popřípadě vyhledejte organizátora.

Snažte se dohlížet i na své spolubojovníky, mnoho lidí dělá chybu nevědomky, proto je nejdříve upozorněte a zkuste logicky vysvětlit nesoulad. Pokud to nezabere, obraťte se na velitele nebo veterána.

Vymáhání pravidel

Organizátor má vždycky pravdu. Pokud není po ruce organizátor, dohlíží na dodržování pravidel a zásady bezpečného boje veterán. Těmi budou několik předem vybraných a označených zkušených bojovníků. Veteráni i organizátoři mají právo zabavit zbraň. Slovo organizátora je všem nadřazené.

Dovětek

Hrajte férově, nehádejte se kvůli každé kravině a nesnažte se za každou cenu vyhrát. Jste tu za zábavou, ne za vítězstvím. Bojujte opatrně, kdo vás má furt vozit do nemocnice?

V případě zranění nebo jiných vážných, jinak neřešitelných problémů volejte hlavnímu organizátoru hry 721 526 000.

Expres číslo na zdravotníky: 774 546 021, 774 546 149

Drak je mrtev. Zpráva se šíří krajem rychlostí Drozdího letu. Poklad čeká a ty ani tví druhové rozhodně nejste jediní, kdo jej chce pro sebe. Tahle cesta nekončí, ve skutečnosti, teprve začíná!