

# 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 2019 je tzv. dřevárna, odehrávající se 14.- 16.6. 2019 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 **hrajiící nebojový doprovod**. Jedná se o bubeníky, vodonoše, vlajkonoše 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
- hry se účastní v nerušivém kostýmu

## Fotografové

Fotografové se stejně jako hráči musí před hrou registrovat.

Jako fotograf se může registrovat jen ten, kdo se na tom předem domluví s organizátory a míst pro takové fotografie bude omezené množství.

Kdo se předem s organizátory nedomluví, fotografovat může, ale registruje se jako nebojující a platí registrační poplatek.

Fotografové se hry účastní v nerušivém kostýmu a mají zakázáno se jakkoliv vměšovat do hry.

## ❖ 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 včetně věcí, které na sobě nesete.

Cizí zbraně a munice se nesmí krást, ničit, ani jakkoliv jinak používat.

Pokud na cizí munici 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 určenými mrtvolám.

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

### Hodnosti

Rodům velí generálové, a celé sjednocené armádě vládne panovník.

### Boj

1. Všechny chladné zbraně ubírají zásahem 1 život. Všechny střelné zbraně (luky a kuše) zraňují projektilem za 2 životy.
2. Je zakázáno útočit nebo naznačovat útok na hlavu a krk.
3. Je zakázán jakýkoliv fyzický kontakt včetně vytrhávání a držení zbraně protivníka a navalování štítem.
4. Zásah musí být tlumený a přizpůsoben zbroji a stavu nepřítele.
5. Zásah uznává subjektivně zasažený podle toho, zda zásah cítil, viděl nebo v něj věřil.
6. Držitel zbraně zodpovídá za zranění jí způsobená.
7. Na dotázání jste povinni oznámit přesný počet zbývajících životů.
8. Bodat je povoleno pouze kopím a píkou. Kopím a píkou je povoleno pouze bodat.
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 zabíjí jakýmkoli dotykem.

### Úkolové postavy

Jedinci kontrolující herní mechanismy. Jsou nezranitelné a nemá smysl na ně jakkoliv útočit.

### Herní předměty a značky

Herní předměty, cedule a označení je zakázáno úmyslně ničit.

Manipulace s herními předměty je povolena pouze v rámci konkrétní fáze a vždy se řídí specifickými pravidly.

### Řeka

Přes řeku není možné bojovat zbraněmi na blízko (ani píkou). Přes řeku je možné střílet. Přejít řeku je možné pouze po mostě.

### Podzemí

Je vyznačeno tmavou geotextilií. V podzemí není možné bojovat píkou (ani kopím). Velmi doporučujeme pikenýrům, vzít si s sebou poboční zbraně.

# Pravidla pro kostýmy a zbraně

## Žoldáci

V sobotu ráno organizátoři rozdělí žoldáky k národům tak, aby vyrovnali síly všech armád. Žoldáci během hry nesmí měnit stranu. Žoldák si na hru přiveze oboustranný přehoz vyrobený dle návodu na [webu](#). Žoldák je povinen si přehoz přinést na hodnocení kostýmů a nosit ho po celou dobu hry černou nebo bílou stranou nahoru, podle toho, k jaké armádě byl přidělen.

## Kostýmy

Každý hráč je označen kouskem látky s vytištěným znakem svého národa (tzv. rozlišovákem), který dostane při registraci. Tento rozlišovák má po celou dobu hry připevněn na viditelném místě kostýmu.

Kostým musí odpovídat popisu rodu, za který hráč jede. Dbejte na to, aby kostým zapadal do žánru 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 realitě hry, například samurajské zbroje nebo kilty.
- Zjevně umělé kožešiny a podobné zručnosti.
- speciálně se vyhněte: maskáčům, svářečským rukavicím, zbrojím z jekoru, elastákům, keckám, svítivým barvám.
- **Kostým se může stát mizerným i v průběhu hry, když dojde k přílišnému odložení jeho součástí.**

### 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 - pečlivé zbarvení všech částí pokožky na barvu určenou popisem rodu, nebo masku
- Temní lidé - krvavé malování, nebo otrhaný vzhled a rybářské doplňky
- Vrchovci - válečné malování v barvě patřičného rodu, divoký zanedbaný vzhled
- Esgaroth - bez barbarských prvků jako je malování apod.
- Žoldáci - přehoz podle dokumentu Žoldácký přehoz pro B5A.

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

Za funkční zbroj se uděluje bonus +1 život. (Prošívánice s dlouhým rukávem doplněná o přední plech, nebo podobně chránící zbroj).

Za obzvlášť kvalitně zpracovaný kostým se uděluje bonus až +2 životy.

**Štítař má povinnost nosit ochranu hlavy! Generálové a panovníci nejsou výjimkou! I pěštní štítek je štít!**

Ke štítu, jehož jakákoliv strana (v případě kruhového průměru) je větší než 60 cm, je hráč povinen nosit funkční kovovou přilbu.

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

**Pokud v průběhu bitvy odložíte zbroj, nepočítejte si nadále bonus za ni.**

Organizátoři si vyhrazují právo životy neudělit bez udání důvodů.

## ❖ Zbraně

Každý hráč je ještě před bitvou povinen nechat si 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 rozebrat jakoukoli zbraň a to bez udání důvodu (i luky včetně munice) i za cenu jejich případného poškození. Zbraň, která bude prokazatelně nebezpečná či z jiného důvodu neschválitelná, bude zabavena. 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. V průběhu hry budeme zbraně namátkou kontrolovat. Pokud se zbraň v průběhu hry stane nefunkční (přílišné poničení, vymáčené nebo odstávající měkčení), nepoužívejte ji dál.

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. Generálové mohou v bitvě nosit nestandardní zbraně v rámci rozumných mezí, které však také podléhají schválení.

## Povolené typy zbraní a jejich rozměry

Na bitvě je povoleno používat pouze zbraně uvedené v seznamu níže. Zbraně v pravidlech neuvedené se používat nesmí.

### Chladné zbraně

Jednoruční sekery, meče a palčáky - do 100 cm.

Kopí 160 - 210 cm

Píky 210 - 310 cm

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 ochranu hlavy (minimálně batvat)

- ke štítu, jehož jakákoliv strana (v případě kruhového průměru) je větší než 60 cm, je hráč povinen nosit funkční kovovou přilbu

- ke schválení štítu si ochranu hlavy přinese s sebou - bez ní nebude štít schválen

- Měří se nejdelší měřitelný rozměr

#### Kombinace zbraní

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

#### Váha zbraní a materiály

Na výrobu čepelí je vhodný laminátový profil apod. Topora nesmí být vyrobena z ohebného materiálu typu vodovodní trubka. Zbraň nesmí být příliš lehká ani příliš těžká a pádná.

Čepel musí mít „ostří“ vyměkčené poretenem, EVA 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.

Topora v horní třetině musí být obalena stejně jako čepele u mečů.

Kopí a píky musí mít ratiště z pevného dřeva (jiné materiály - laminát, dural - si nepřejeme). 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. Žádná tyčovka nebude mít ratiště z čerstvého dřeva pokáceného na místě! Kdo bude kácet zelené stromky, jede domů!

Hrany štítů nesmí být ostré, odštěpující se apod.

#### Střelné zbraně

Vrhací zbraně jsou zakázány. Jsou zakázány i všechny zbraně pracující na principu výbušnin (střelný prach, petardy, deodorant etc.), a malé pistolové kuše.

Jsou povoleny POUZE luky a kuše pracující na mechanickém principu s tahem do 15 kg. Luky i kuše musí vypadat stylově.

#### Střelivo

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 šípku 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 šípku 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! Laminátová týbla nesmí být dutá (trubičky) a musí být povrchově ošetřena proti třepení vláken (nejlépe kobercovkou nebo barvou)! Pokud si nejste jistí, jak týbla ošetřit a jak vypadá třepící se laminát, zvolte raději omotání kobercpáskou pro bezpečnost vaší i ostatních!

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

Šípky 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.

### **Pravidla pro střelce a nestřelce**

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 šípku/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, a s ohledem na bezpečnost dolomit cizí naštípnuté 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.

## 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, stejně jako hráči, co budou kouřit v lese!

## Voda

Žádný voják nemůže fungovat bez nádoby s vodou. Doporučujeme mít polní čturu, kterou můžete nosit celou dobu přes rameno. S ohledem na možnost 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 jedinci

Vyskytují se ve všech armádách. Pokud hráč nereaguje na slušné upozornění, nehádejte se s ním. Na potížištu upozorněte svého generála nebo panovníka, popřípadě vyhledejte organizátora.

Kontrolujte své spolubojovníky. Mnoho lidí udělá chybu neúmyslně, proto je vždy nejdříve upozorněte a nesoulad logicky vysvětlíte. Pokud to nezabere, obraťte se na generála nebo panovníka.

## Vymáhání pravidel

Organizátor má vždycky pravdu. Pokud není po ruce organizátor, dohlíží na dodržování pravidel a zásady bezpečného boje panovníci a generálové.

Organizátor má právo bez udání důvodu zabavit zbraň. Slovo organizátora je všem nadřazené. **Organizátora poznáte podle žluté tuniky nebo šerpy.**

## 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 organizátorům hry na 605 977 723 nebo 722 052 484.

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!*