PRAVIDLA PRO HRÁČE 2026
BAJKA: KRKAVČÍ DŮM

---

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 mladší i starší!”. V průběhu hry budete muset čelit pestré paletě úkolů, fyzické námaze a snaživému nepřiteli, tedy adrenalin a pot poteče, v případě, že se hra 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. Hráč se při registraci přihlásí za jednu ze dvou frakcí a jedno z určitých typů zvířat. Frakce určuje komu je hráč ve hře věrný, zatímco typ zvířete určuje jeho herní schopnosti.

Každá z frakcí je vedena jednou herní postavou, která má za úkol hru popisovat a vysvětlovat hráčům své frakce. Dále organizuje strategii a herní působení vlastní frakce. Jednotlivé druhy zvířat mají svého kapitána, který napomáhá vedoucí herní postavě s vedením frakce.

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.

Hra je rozdělena do několika kusů, které odrážejí vyvíjející se příběh. Typický kus se skládá z následujícího dění.

- Frakce plní hlavní úkol, který jim byl zadán. Hlavní úkol typicky odráží dějovou linku hry.
- Souběžně s hlavním úkolem nabízí herní plocha proměňující se způsoby jak získat “jídlo” navíc. Získání co nejvíce extra jídla přinese frakci výhodu ve hře.
- Na herní ploše se pohybuje (CP) Sova, která na oslovení rozdává obálky. Červená obálka vždy obsahuje instrukce, jak získat výhodu v daném hlavním úkolu. Každé frakci může během jednoho úkolu být vydána červená obálka až třikrát, avšak výhoda může být aplikována vždy jednou za úkol.
- Každý kus hry dostane jeden druh zvířat z každé frakce krátký úkol navíc. Tento úkol je předán do rukou kapitána. Dokud úkol trvá nesmí ten druh zvířat o něm komunikovat s jinými druhy zvířat. Vždyť jsou to jiná zvířata a ne o všem si rozumí.

Celá hra bude zakončena závěrečnou bitvou, kde se odrazí úspěchy a neúspěchy frakcí v průběhu dne. 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.

5.2. 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 - typicky ke svému stranovému organizátorovi. Pokud není určeno jinak, bude mít následovně možnost, vrátit se do hry v okamžiku, kdy stranový organizátor určí.

5.3. Platné zásahy a zásahové plochy.

Plochy na těle dělíme do tří kategorií:

I. Zásahové: Celé tělo až po ramena směrem k hlavě, po zápěstí na rukou a kotníky na nohou. Zápěstí a kotníky se vyznačují výraznými klouby, tento kloub a kůže na jeho úrovni je nejzazší zásahovou plochou.
II. 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.
III. 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 nápřahem alespoň 70°
- zbraň se o zásahovou plochu viditelně zbrzdí, či zastaví

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

5.4.Zákazy 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 (štít)" - zásah je neplatný pouze pokud se nejdříve zarazí o kryjící zbraň (štít) a až pak se dotkne nějakým vytočením či přitlačením zásahové plochy.
- "Kydlení" - zásahy mohou být rychlé, ale musí dodržet pravidlo o nápřahu.
- 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.

5.5. 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 je druhotná. Organizátoři si vyhrazují právo nevpustit 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 zvířat na webu bitvy) a váha (pádnost) zbraně musí být taková, aby jí byl hráč schopen zodpovědně používat. 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/kuše a praky. 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/šipkami. Praky jsou povoleny pouze odstředivé. Kde

munice musí být přiměřeně měkčená a nesmí obsahovat žádnou tvrdou součást (kov, dřevo atd.)
- Maximální povolený nátah luků v této hře je 15 kg.

Při registraci se hráč přihlásí za určitý typ zvířete, který je mu po celé trvání hry závazný. Typ zvířete určuje mimo jiné také druhy zbraní, které smí hráč používat. Typy zvířat jsou popsány na webu bitvy. (Web: https://baggar.cz/bajka2026.html)

6. Kostýmová povinnost pro hráče.

Každý hráč musí mít kostým odpovídající svojí frakci, kostým nemusí být přímo v barvě frakce, jen nesmí být přímo v rozporu s ní. Pro Odboj to jsou světlé přírodní barvy a červená, Běsobojovi Ochránci Lesa mají tmavé barvy a černou.

Životové bonusy za kostým a výstroj (odpovídajícím způsobem vzhledem k typu zvířete) se udělují při ranní registraci a při změnách kostýmu v průběhu hry se stávají neplatnými. Podrobnější popis jak má vypadat váš kostým naleznete a jaké za něj můžete získat bonusy naleznete na webu akce podle toho za jaké zvíře se hlásíte. (Web: https://baggar.cz/bajka2026.html)

Pozn: Není třeba se snažit vypadat vyloženě jako zvolené zvíře. V naší Bajce jsou zvířata oblečená ve středověkých kostýmech. Pěkný historický kostým s jasným atributem zvoleného zvířete může být lepší než nepřesvědčivý zvířecí převlek, ale představivosti meze neklademe.

7. Herní předměty a lokace.

Na herní ploše vyskytují různé předměty a případně lokace vyznačené například provázkem nebo netkankou. Je zakázáno přesouvat nebo jinak manipulovat se herními předměty pokud k tomu hráč nebyl vyzván. Pravděpodobně mají nějakou zamýšlenou roli v nadcházející hře a je třeba toto nenarušit.

Pokud je hráč herně “zabit” (a není určeno jinak) nechává na místě svého “úmrtí” všechny herní předměty, které má v tu chvíli u sebe.

Jídlo: Speciálním případem herního předmětu jsou kusy reálného jídla. Legenda vyvěšená na herní ploše určuje výhodu, kterou může hráč získat. *Např. “vyléčí jeden ztracený život”*. Aby hráč výhodu získal musí kus jídla fyzicky sníst (v rámci rozumných možností a hygieny). Pokud hráč takoví kus jídla ve hře nalezne může ho přenášet a konzumovat vždy dle vlastní vůle a bez výzvy.

Soví pero: Ve hře je soví pero symbol toho, že někdo nabyl nějaké speciální schopnosti. Pokud na hráče někdo v průběhu hry použije nějakou jemu/jí neznámou schopnost a prokáže se při tom sovím perem, pak to znamená, že to je zamýšlenou součástí hry a je povinen se tomu podřídit. Každé soví pero lze použít právě jednou!. Soví Pero se nenechává na místu “smrti”, tedy nelze jinému hráči pero ukrást. Pero lze předat pouze spřáteleným hráčům. Pokud hráč s perem

zemře předá ho buď dalšímu hráči z jeho frakce nebo se sním oživí. Vyčerpané pero se odevzdává stranovému organizátorovi.

Střelba přes “zdi” lokací: v této hře se přes “zdi” lokací nestřílí (provázek/netkanka) pokud není výslovně určeno jinak.

Doufáme, že si naší dřevárnu báječně užijete...