

# PRAVIDLA PRO HRÁČE 2026

## (Temnější dny: Panovačné 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 zadané buď od organizátorů nebo od CP.

- Hra je organizovaná do hodinových bloků, vždy s novou hodinou jsou zadané nové úkoly, omezení atp. z minulé hodiny se ruší.
- Strany plní úkoly, které jim byly zadané. Úkoly v určité časy mohou zadat i CP.
- Za úspěšné plnění úkolů jsou strany oceněny zlatem, které mohou využít k vylepšení svých bojovníků. Nakládání se zlatem spravuje velitel.
- 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 zbrzdřit 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 (většinou báze jeho frakce).

#### 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 nohou. 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.**

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 (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.

## 6 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 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) a váha

(pádnost) zbraně musí být taková, aby ji byl hráč schopen zodpovědně používat.

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

<b>Typy zbraní a kombinace</b>	<b>Maximální rozměr</b>
<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>

- 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/šipkami.

## 7 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 Paludosus a Spojenectví Havětě – černá

Francesco Datini a jeho zaměstnanci – zelená

## Půvabná Anne a její posádka – červená

Sir Orlando 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.

## 8 Herní lokace a předměty

### 8.1 Zdi

Jedná se o všechny lokace označené provázkem/látkou přes zdi **není** povoleno procházet živím hráčům a střílet ani jinak bojovat.

### 8.2 Doly & Štoly

Doly slouží jednak jako běžné herní lokace, ale zároveň vždy dvakrát za hodinu (XX:15=Doly, XX:45 =Štoly) generují kus zlata. Toto zlato může frakce získat tím, že bude přeneseno do své základny, ale pozor: zlato může být transportováno pouze pomocí karavany (viz níže).

### 8.3 Karavana

Karavana je reprezentovaná vozítkem/nůšič a slouží k převážení zlata z dolů & štol, ale také různému dalšímu hernímu transportu, který se objeví úkolech. (Zlato je nutno transportovat karavanou jen z dolů & štol, další transport už je jako běžný herní předmět). Karavana může vést vícero předmětů naráz. Naložení předmětu na karavanu je podmíněné tím, že nějaký hráč s daným předmětem v ruce udělá dva dřepy. Pokud předmět spadne, musí být opět herně naloženo. Vyložení předmětu je okamžité. Každá strana má dvě karavany, o které nemůže přijít. Pokud nositel karavany zemře, buď ji okamžitě někomu předá, nebo – pokud není komu – vysype celý obsah karavany na zem na místě smrti a odnáší karavanu na místo oživení prázdnou.

### 8.4 Základny

Každá frakce má přidělenou vlastní základnu, do které mohou vstupovat jen hráči této strany, která je rozdělena na *JIP* a *prostranství*. Prostranství slouží k herním účelům báze, zatímco JIP slouží k odkládání věcí a ožívování. V každé bázi bude přítomný správce města (tj. prodloužená ruka organizátorů), na kterého je možné se obrátit s dotazy a prosbami.

## 8.5 Herní předměty

Herní předměty se smějí vyjma zlata přepravovat po jednom kuse. Když je hráč nese může libovolně běhat a nijak ho neomezují v boji.

## 8.6 Dynamit/Závaly

Cizí postavy mohou hráčům dát/prodat dynamit. Je možné je použít k vytváření nebo boření závalů. Zával je možné tvořit na předem určených místech. Tyto místa jsou označeny. Jedná se o provázek s karabinou a nádobu. Pro použití dynamitu je potřeba u nádoby napočítat po 1 do 10 (cca 10 sekund). Potom je možné vhodit do nádoby dynamit, ten je tímto použit a není ho možné znovu využít. Dojde okamžitě k uzavření průchodu. Ten uzavírá ten, kdo ho vhodil, během tohoto je nezranitelný a nesmí bojovat. V případě, že se zde vyskytují lidé mají čas, než se průchod uzavře rozhodnout na které straně budou stát. Může se stát, že dojde k tomu, že hráči budou zasypáni – Uzavření mezi dva závaly. V tom případě se mohou rozhodnout zemřít a odejít se oživit.

## 9 Oživování, budovy a schopnosti

Pokud hráč přijde o všechny životy, může se *oživit*. Oživování 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. Oživování se tedy děje okamžitě (bez čekání). Každý v JIPu oživený hráč vstupuje do hry určeným průchodem do města, kde se teprve opět aktivně zapojí.

Pokud hráč není mrtev, ale přišel o nějaké životy, může se vyléčit až do svého původního maxima klidným pobytem ve svém městě po 2 minutách je plně zdrav.

## 10 Schopnosti

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

**Tvrдый 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 neohledě na to, jakou měl sílu. Schopnost je možné použít nejvýše jednou za pět minut (přibližně jednou za střet).