

Program, pravidla a podmínky víkendové hry Dračí město VOLBA KRÁLE

verze 9

Program

1.10. 2010 pátek

Sraz 16:00 nádraží Svinov

Odjezd vlaku 16,30 Hod

18:10 příjezd do Čermné

19:00 příchod na tábořiště

19:00 – 20:00 ubytování, vlastní večeře a převlek do převleků

20:00 slavnostní zahájení, instruktáž o pravidlech a bezpečnosti, bojové rozdělení, volba krále, seance

22:00 večerka

2.10. 2010 sobota

7:00 budiček

7:15 rozcvička

7:30 hygiena

8:00 – 8:20 snídaně

8:20 – příprava na nástup v převleku

8:45 – nástup, instruktáž o pravidlech a bezpečnosti,

9:00 – 10:00 první cvičné boje

10:00 – 10:30 příměří před bojem pro opevnění hradů

10:30 zahájení

boj, boj, boj, boj, boj, boj, boj, boj,

13:00 – 14:00 příměří na oběd

boj, boj, boj, boj, boj, boj, boj, boj,

19:00 – 21:00 povyšování, vylihnutí draka?

21:00 – oslavy vítězství a nového dračího jezdce

3.10. 2010 neděle

8:00 budiček

8:30 hygiena a sbalení batohů + vyklizení chaty

9:00 snídaně

9:30 úklid chaty příprava dřeva

11:00 polo oběd

11:30 odchod na vlak

13:10 příjezd na nádraží Svinov

Pravidla

Družiny - Vojska

V bitvě se utkají dvě družiny – vojska, které budou rozděleny v pátek. A to při velké páteční radě. Každý šlechtic může mít své vojsko. Je na něm, aby naverboval své bojovníky nebo verbež a rozhodl se, jestli se svým vojskem k někomu připojí a nebo budou k němu přicházet jiní šlechtici se svými vojsky. U kolem šlechticů je vytvořit co největší vojsko. Šlechtici s největšími vojsky se mezi sebou

utkají při volbě krále. Souboje a způsob bude oznámen na místě. Vítěz se stává Králem dračí země a získá Zorg – královský meč.

Zbraně a jejich kombinace

- jednoruční meč (do 90 cm) - krátký
- dvouruční meč (do 120 cm) – dlouhý
- luk + nanejvýš 10 šípů
- kouzelná hůl
 - štít
 - kladivo (do 120 cm)
- sekera jednoruční (do 70 cm)
- sekera dvojruční (do 120 cm)

Délka topůrka jednoručních zbraní nesmí přesáhnout 70cm a u dvouručních zbraní 120cm.

... nebo různé kombinace zbraní v boji:

- dva krátké (jednoruční) meče
- krátký meč a štít
- dvouruční meč
- luk a krátký meč (lučičník)
- kouzelná hůl a meč, (kouzelník)
- kladivo a štít
- sekera, jednoruční a štít
- sekera dvojruční
-

Zbraně by si měli účastníci připravit doma a přivést, musí splňovat základní délky a nesmí být ostré, špičaté. Musí být chráněny molitanem nebo pěnou u všech hran, hrany musí být kulaté... Počet šípů není omezen! V boji smí mít u sebe bojovník na nejvýš 10 šípů. U všech zbraní proběhne kontrola na bezpečnost nebezpečné zbraně budou vyřazeny. Zkouška bezpečnosti bude prováděna na samotných vlastních zbraních!! Takže raději více molitanu nežli méně!!!

Viz návod na výrobu zbraní + foto.

Úrovně hodností:

1. úroveň – verbež
2. úroveň - bojovníci
3. úroveň – šlechtici
4. úroveň – dračí jezdec

Převleky a masky

Převleky a masky vyrábějte dle, inspirativních fotografií nebo vlastní fantazie

1. Na začátku začínají všichni hráči – děti na 1. úrovni. Před zahájením hry bude rozhodnuto, že účastníci, kteří mají pěkný kostým nebo dobře vyrobené brnění případně ti, kteří samostatně vymyslí svou bájnou postavu bojovníka, příklad: elf, skřet, chiméra, urgal, trpaslík, atd., budou ihned povýšeni na druhou nebo třetí úroveň, ještě před začátkem hry. Záleží na propracovanosti postavy. Účastníci, kteří mají převlek si mohou předem zvolit i své bojové jméno, erb, znak, atd. vše dle své fantazie. V případě, že vymyslí nový druh bájného tvora – bojovníka je nutno předem oznámit na přihlášce s krátkým popisem postavy z důvodu prezentace na slavnostním zahájení. Je na každém kolik času a fantazie dá přípravě, odměnou mu bude povýšení a tím pádem i víc životů. Bojovníci, kteří nebudou v kostýmech, mají pouze jeden život a bude jim přidělen kostým verbeže na místě, tak stejně i jeden krátký meč. Nebo luk a pouze tři šipy. Na víc zbraní nemá verbež nárok.

2. Pozor! Je možné si vytvořit předem svou armádu nebo skupinu, i když ještě nejsi povýšen. Podmínkou je, že tato armáda musí opravdu být oblečena a vyzbrojena na úrovni a šlechtici armády musí splnit podmínky úrovně šlechtice.
3. Pozor šlechtici nebo šlechtici povýšení na minulém dračím městě, zůstávají v hodnosti šlechtice. Samozřejmě musí splnit podmínku vlastního erbu, vlajky, kostýmu a vychválení sama sebe. To stejné i noví šlechtici. Nesplní-li tyto podmínky, není hoden být šlechticem a bude jako chudý neschopný šlechtic před velkou radou v pátek shozen, ponížen, degradován na verbež. Příklad jestli někdo přijde v riflích a bude mít půjčený plášť a bude tvrdit, jsem šlechtic, chci tři životy, tak nemá nárok.

Pozor opět bude samovychvalování a představování každého účastníka. Připravte si proto představovací proslovy.

Tvorové a lidé

Elf – Převlek elfa by měl být takový, aby bylo zřetelné, že dotyčný elfem je. Předpokládá se, že bude bojovat lukem.

Urgal – Podmínkou převleku Urgala je výška dotyčného 180 cm! Předpokládá se, že bude bojovat kladivem a v hlavě tolik rozumu že někomu neublíží.

Skřet a trpaslík – Předpokládá se, že bojují SEKEROU nebo mečem a nejsou vysocí.

Chiméra – předpokládá se, že je ženského rodu a bojuje lukem.

Kouzelník – kouzelníkem může být kdokoli, předpokládá se, že zvládne kouzla má kouzelnou hůl a odpovídající hábit.

Polovid – smrdí a je úkladný vrah, nemá ho nikdo rád a chodí v černém, je ženského pohlaví. Bojuje zákeřně a to krátkým mečem. Polovid je vybrán na místě a nelze si tuto postavu vybrat

Verbež – lidé - verbeží se stávají všichni, kdo si nepřipraví převlek na úrovni či vůbec. Dostávají jeden erární meč – krátký, případně luk a pouze tři šípy.

Jiní tvorové- dle svého uvážení a fantazie si můžeš vymyslet vlastní bájnou postavu, fantazii se meze nekladou. Uveď prosím do přihlášky název a popis své postavy, čím obsáhleji tím lépe.

Brnění

Brnění může být samostatně nebo doplňovat kostým Brnění musí být z tvrdého materiálu, neostré, tupé hrany. Například: plast, hrubý papírkarton, jekor - koberec, tvrzený molitan, překližka, kroužkové brnění, karimatka apod. Brnění nesmí mít ostré hrany, které by mohly způsobit protivníkovi zranění. Zásah mečem do brnění je neplatný zásah a neubírá život Což je obrovská výhoda. Brnění jde prorazit pouze šípem nebo kouzlem. Šíp se dá odrazit jen zbraní nebo štítem. Zabít přes brnění může pouze kouzelník nebo šíp. Kouzelník brnění mít nesmí. Brnění může zakrývat pouze 60% smrtelných částí. To znamená, že jestli máš chráněné záda a ruce, nemůžeš mít chráněné stehna a předek hrudi.: Brnění může zakrývat pouze 60% smrtelných částí. To znamená, že jestli máš chráněné záda a ruce, nemůžeš mít chráněné stehna a předek hrudi. Do toho se nepočítá přilbice náloketníky, holenní chrániče, boty, rukavice a štít. Výjimkou je kovová kroužková zbroj. (CwakL)

Životy:

1. úroveň = 1 život
2. úroveň = 2 životy
3. úroveň = 3 životy
4. úroveň = 5 životů dračí jezdec

... pak přechod z 1. úrovně na druhou musí zabít 10 nepřátel
přechod z 2. úrovně na třetí musí zabít dalších 20 nepřátel

dračího jezdce si vybírá drak sám. Pravidlo výběru není dosud známo.

1. úroveň = **Verbeží** jsou všichni účastníci, kteří nemají z minulého roku hodnot.
2. úroveň = **Bojovníkem** jsou všichni účastníci, kteří byli minulý rok povýšeni.
3. Úroveň = **Šlechticem** jsou všichni účastníci, kteří byli minulý rok povýšeni do této hodnosti. Kdo byl povýšen v minulém boji do třetího levlu – šlechtic- musí mít vyrobenou vlastní vlajku nejméně na žerdí 2m dlouhé, 1m x 1m nebo 1m² velké plátno, se svým znakem, který mu byl přidělen. Stejný znak musí mít vystaven na zbroji případně zbraní. Pokud toto splní je mu hodnost ponechána, jinak se stává verbeží!!!! Šlechtici mohou mít a najímat svoji družinu bojovníků a verbeže, Tito musí být jasně označeni znakem šlechtice. Pozor šlechtic musí mít kostým na úrovni, jinak je degradován mezi verbež.
4. Úroveň = **Dračí jezdec** dračím jezdce se stává účastník, kterého si zvolí drak.

Bojové rozdělení

Každý šlechtic třetí úrovně má právo budovat vlastní armádu a pokusit se být zvolen králem.

Zbytek bojovníků a verbeže se rozděluje při pátečním slavnostním zahájení a to tak, že budou týmy naprosto vyrovnané. Dračí jezdec se přiřazuje teoreticky slabšímu oddílu – případně losem.

Pravidla souboje

Zásah mečem, šípem, sekyrou a kladivem.

Platí pouze zásah do těchto míst od lokte k rameni ne loket

Od kolena nahoru ne koleno. Od ramen dolů ne krk nebo hlava to znamená celý trup těla.

V boji při nerozhodném zásahu rozhoduje o zásahu zasažený a to čestným přiznáním. Nepsaným pravidlem je, že při sporu džentlmensky uzná zásah. Šlechtici třetí úrovně mohou v očividných džentlmenských projevech povyšovat verbež mezi bojovníky. Zásah mečem do brnění je neplatný - zásah šípem do brnění je platný. Zásah mečem do štítu je neplatný – zásah šípem do štítu je neplatný. Štítem se nesmí bojovat útočně pouze obraně. To znamená, je-li proveden jakýkoli útok štítem, který vykazuje známky útoku: tlačení nepřítele, uder nepřítele štítem je štítem okamžitě mrtvý a odevzdává život. Štít slouží pouze k obraně, nebo přiblížení k nepříteli, při samotném boji je doporučeno jej odložit štít slouží pouze k obraně, ne jinak. Při opakovaném porušení pravidla musí štítem štít odložit a už jej nesmí používat.

Kladivo. Kladivem platí, pouze uder, ne žduch. To znamená, je-li proveden jakýkoli útok kladivem, který vykazuje známky tlačení nepřítele je kladivem okamžitě mrtvý a odevzdává život. Při opakovaném porušení pravidla musí kladivem kladivo odložit a už jej nesmí používat. To stejné platí pro sekyru.

Kouzelník při kouzlení láme své mágy. Hozené kouzlo jde odrazit pouze zbraní nebo štítem. Ne brněním.

Kouzelníci a kouzla

Kouzelníci musí být vybaveni kouzelnickou holí.

Kouzelnická hůl

musí být zhotovena ze dřeva a její délka musí být přesně 170 cm. Tloušťka (průměr) hole není určena, měla by se ale pohybovat v rozmezí 2-8 cm. Kouzelnickou hůl nosí kouzelník vždy při sobě. Pokud potřebuje v boji kouzelník bojovat mečem, může si na chvíli kouzelnickou hůl odložit a poté si jí zase vzít zpět. **Cizí kouzelnická hůl je posvátná a nikdo ji nesmí vzít nebo se ji dotknout!!** V kouzelnické holi má kouzelník vyvrtány otvory pro mágy. Otvory by měly být vyvrtány tak, aby se do nich daly pohodlně zasunout špejle a aby v nich držely. Nesmí být tedy příliš velké, aby z nich mágy nevypadly.

mágy

jsou špejle dlouhé asi 4-8 cm. Tyto špejle jsou označeny nějakým způsobem, aby nebylo možno je falšovat (způsob značení zde záměrně nezveřejňujeme). Jeden mag = jedna špejle určené délky.

Mágy slouží ke kouzlení. Je to jakési „platidlo“ za kouzla. Seslání každého kouzla stojí příslušný počet mágů, podle toho o jaké kouzlo se jedná. Mágy získává kouzelník na **kouzelnické seanci**.

Kouzelnická seance je rituál, kdy se sejdou všichni kouzelníci, a každý si háže kostkami o mágy. Háže se 2 šestistěnnými kostkami najednou. Hozené hodnoty se vzájemně násobí.

Počet hodů je dán úrovní kouzelníka:

1. úroveň háže jednou
2. úroveň háže dvakrát
3. úroveň háže třikrát

Obě kostky jsou totožné a mají tyto hodnoty na jednotlivých stěnách:
3,4,4,5,5,6.

Minimální hozené číslo na jeden hod je 9
Maximální hozené číslo na jeden hod je 36

Na 1 kouzelníka/bitvu je potřeba max. 108 mágů.

Příklad, kouzelník 2. úrovně hodí poprvé a na kostkách mu padne 3 a 5. Násobením získáme 15, což je počet mágů za první hod. Při druhém hodu mu padne 5 a 6, což je po vynásobení 30. Celkem tedy kouzelník získal 45 mágů.

Mágy získané při seanci pak slouží kouzelníkovi v boji. Může seslat jen tolik kouzel, kolik má mágů. Pokud kouzelník kouzlí, musí při seslání kouzla zlomit - znehodnotit příslušný počet mágů podle toho, jaké kouzlo kouzlí.

Například pokud kouzelník sesílá kouzlo Povodeň, může toto kouzlo seslat na libovolný počet nepřátel najednou, avšak za každou osobu musí zlomit určený počet mágů., Pokud tedy například kouzlí na skupinu pěti osob, zvolá zaklínadlo „Teče voda teče, tebe, tebe, tebe, tebe a tebe s sebou vleče!“ a při vyslovování sova „Tebe“ ukazuje na osobu, které se to týká. Ihned po zvolání musí kouzelník zlomit a zahodit určený počet mágů, tj. 1 za každou osobu.

Je třeba si uvědomit, že kouzelník má tedy omezené možnosti kouzlení. Může kouzlit jen tak dlouho, jak dlouho mu vydrží mágy.

Pak mu nezbývá než chopit se meče a bojovat mečem a čekat na další seanci, kdy si „naháže“ kostkou nové mágy. **Mágy jsou nepřenositelné mezi osobami, tzn. jeden kouzelník, nesmí dát své mágy jinému.**

Seance budou dvě základní, první bude v pátek večer a druhá bude v obědové pauze.

Kouzla

Kouzla se dělí podle úrovně, dosažené kouzelníkem. Kouzelníci mohou být na první, druhé nebo třetí úrovni (stejně jako bojovníci). Tyto úrovně se nazývají:

1. učeň
2. učenec
3. mistr

Speciální úroveň je Velmistr, což označuje velitele kouzelníků na obou stranách. Velmistr je na 3. úrovni stejně jako Mistři, tzn., že označení Velmistr má pouze informovat okolí, že toto je velitel kouzelníků.

Každý kouzelník může kouzlit pouze maximálně ta kouzla, na něž dosahuje jeho úroveň. Každé kouzlo spadá do nějaké úrovně. Ty nejjednodušší spadají do 1. úrovně a ty nejtěžší do 3. úrovně. Kouzla jsou podrobně popsána na **Svitcích**.

Kouzelník každé úrovně může oživovat – dávat životy – láme 5 mágů. Kouzelník bojuje kouzly, může mít, ale i jiné zbraně, ale pokud s nimi chce bojovat, musí odložit hůl.

Dračí jezdec a kouzla

Dračí jezdec může bojovat: mečem, kladivem, lukem, štítem, sekyrou, kouzelnou hůl.

Jediný dračí jezdec může 3x za den použít kouzlo blisingr – oheň. Všichni nepřátelé v okruhu 7m – devíti kroků dračího jezdce, jsou sežehnuti plamenem a umírají. K tomuto kouzlu nepotřebuje kouzelnou hůl ani mágy. Pouze vykřikne kouzlo „ Blisingr“ a zapíská 3x za sebou na píšťalku. K ostatním kouzlům hůl a mágy potřebuje.

Svitky kouzel

Svitky jsou pergameny, na nichž popsáno nějaké kouzlo. Na svitku jsou obvykle zaznamenány tyto informace:

- **Úroveň**, kterou musí minimálně mít kouzelník, zasílající dané kouzlo.
- **Druh kouzla**, tj. zda je *bojové* nebo *nebojové*.
- **Název kouzla**.
- **Nosič**. Tzn. Rekvizita, kterou je nutné použít k seslání kouzla.
- **Způsob seslání**, tj. popis, jak se kouzlo sesílá.
- **Úspěšné seslání**, tj. popis podmínek, za jakých je seslání úspěšné.
- **Účinek**, tj. popis účinku kouzla.
- **Trvání**, tj. doba trvání účinku kouzla.

Svitky mohou kouzelníci získat různými způsoby. Mohou je dostat od svého velmistra. Mohou je koupit od kohokoliv, mohou je najít apod. **Aby mohl kouzelník kouzlit nějaké kouzlo, musí mít svitek u sebe a na požádání zasaženého kouzlem mu musí svitek ukázat a dokázat tak, že použil kouzlo, které skutečně může použít.**

Jednorázové svitky

Jednorázové svitky jsou **nositelé kouzla**, které lze použít pouze jednou. Po seslání kouzla **musí** kouzelník **roztrhnout svitek a tím jej znehodnotit a předat takto znehodnocený svitek zasažené osobě**. Pokud jde o kouzlo, které nepůsobí na žádnou osobu, kouzelník svitek zmačká a zahodí.

Fialová je barva magie

Fialová barva je barvou magie. Vše co je označeno touto barvou, má nějaké spojení s magií, či je to dokonce magického původu. Nejčastějším způsobem označení magických věcí bude **fialový fáborek**. Bude se používat například takto:

Magická zeď: Fialovým fáborkem nebo provazem, označeným fialovými fáborky je ohraničené nějaké území. Tuto zeď mohou projít pouze kouzelníci a to takoví, kteří vládnu kouzlem „**Projít magickou zdí**“.

Magický průchod: Je označen visícími fialovými stuhami nebo fáborky po stranách dveří. Těmito dveřmi může projít jenom kouzelník, který vládne kouzlem „**Projít magický průchod**“.

Magické dveře: Jsou označeny do kříže nataženými fialovými stuhami nebo fáborky. Těmito dveřmi nemůže nikdo projít, dokud je neodevře kouzelník, který vládne kouzlem „**Otevřít magické dveře**“. Toto kouzlo musí seslat na tyto dveře (spotřebuje tím nějaké **mágy**) a tím dveře otevírá pro všechny, tedy i nekouzelníky.

Svitky, a jiné písemnosti kouzelníků jsou obvykle psány na fialový papír.

Svitky jednotlivých kouzel nejsou obsaženy v těchto pravidlech. Jsou uvedeny ve zvláštním dokumentu **Svitky Kouzel**. Hledejte odkaz na tento dokument na stránkách www.PSKamenec.cz u pozvánky na akci Dračí Město.

Se všemi kouzly budou účastníci **podrobně seznámeni před zahájením hry. Způsob seslání kouzel a také jak se má chovat bojovník zasažený kouzlem bude procvičen při zahajovací cvičné bitvě v sobotu ráno.**

Podmínky pro účastníky

1. Každý účastník Dračího města je povinen chovat se **ohleduplně a bezpečně vůči druhým účastníkům** v každé chvíli hry. Pořadatelé si vyhrazují vyloučit jakéhokoli účastníka ze hry

v jakoukoli chvíli v případě jakýchkoli agresivních projevech, nebo případech nefér plej hry.

2. Účastníkem se může stát kdokoli starší 12let. V případě, že se chce této hry, chtějí zúčastnit mladší jedinci 12 let vyhrazení si pořadající právo rozhodnutí. Každý žadatel mladší 12 let bude posuzován individuálně dle názorů vedoucích z táborů. Vy mladší 12 let nebojte se přihlásit nebo žádat o souhlas.

3. Každý účastník je povinen předem zaplatit cenu pobytu a to do 29.9.2010 18,00 hod. Při platbě později je cena vyšší o 50 Kč.

4. Cena:

80,- Kč – vlak tam a zpět
100,- Kč – nocleh pro nečlena Kamence
80,- Kč – jídlo sobota
50,- Kč – jídlo neděle
70,- Kč – rekvizity a jiné náklady
jídlo v pátek vlastní

380,- Kč celkem do 29.9.2010 18:00 hod. Od 29.9.2010 18:01hod je cena akce o 50Kč více to znamená 430Kč Cenu lze snížit o dopravu tzn. doprava vlastní – 80 Kč

Pro člena PS je celková cena 280,- Kč (sleva 100,- Kč za nocleh).

5. Platba

Platba se provádí převodem na účet, který bude sdělen i s variabilním symbolem po zaslání vyplněné přihlášky. Podobný systém jako u platby na tábor. Může být i placeno i hotově a to v kanceláři PSKAMENEC - ulice Oborného 17, Ostrava Hulváky. Jiné pionýrské skupiny nebo sdružení, domlouvejte prosím platbu předem telefonicky nebo emailem na: tel 603277712 nebo luzar.petr@seznam.cz

6. Ubytování

Spí se v budově ve vlastních spacácích na madracích. Doporučujeme vlastní prostěradlo s gumou + polštářek. V případě přeplnění ubytovací kapacity, spí nejstarší pod přístřeškem nebo vlastních stanech.

7. Strava

Strava je zajištěna společně v sobotu: snídaně, oběd a večeře.

Neděle: snídaně a velká svačina.

V pátek mají účastníci stravu vlastní.

Pitný režim je zajištěn po celou dobu zdarma. Je nutný vlastní ešus, příbor, hrneček a uzavíratelnou nádobu – čturu nebo láhev na pití.

8. Každý účastník je po zaplacení automaticky úrazově pojištěn sdruženým pojištěním Generali pojišťovny – Pionýr.

9. Za účastníky mladších 18 let zodpovídá pořadatel (pionýrská skupina Kamence) od převzetí po předání dítěte zpět jejich zákonnému zástupci To je od 1.10.2010 16:30 hod do 3.10.2010 13:15 hod příjezd vlakem na nádraží Svinov Ostrava.

10. Pořadatelé si vyhrazení měnit program, pravidla, datum a podmínky kdykoli se jim zachce.

11. Každý účastník a i jeho zákonný zástupce si je vědom toho, že tato víkendová hra je fyzicky náročná a může i přes snahu pořadatelů dojít k úrazu. Každý účastník je povinen přizpůsobit své chování a jednání tak, aby nezpůsobil sobě ani jinému účastníkovi jakoukoli fyzickou, psychickou nebo materiální újmu. Každý účastník přihlášením a zaplacením stvrzuje, že si přečetl pravidla, podmínky a souhlasí s nimi.