

BITVA 4 GENERÁLŮ

Cíl hry:

Zmocnit se maximálního počtu soupeřových zástav, pokladů, klíčů k pokladům, zajatců a municí.

Doba trvání hry:

24 hodin

Armády:

4 armády ve struktuře:

- Generál
- 2 kapitán
- 2 poručíci
- Mužstvo
- Zdravotník (členové červeného kříže – mimo armádu – nebojuje)
- Vyjednaváč (nemusí být samostatná osoba – může být člen armády)

Věk hráčů:

10 – 31 let bez ohledu na pohlaví.

Žoldáci:

Oddíly, které nemají dostatek vlastních hráčů mohou verbovat z řad civilistů (spolužáků, kamarádů atd.) žoldáky.

OSN:

Z každého turnusu bude minimálně 1 zástupce v Radě bezpečnosti OSN, který nebojuje, ale dohlíží společně s ostatními členy OSN na všeobecné dodržování pravidel hry v jejím průběhu. Mají neomezený mandát a neomezený život. OSN jsou podřízeni všichni generálové.

Potřeby:

Každá z armád si zajistí následující munici, výstroj a výzbroj:

- ✓ **Hadrové koule** (stará ponožka naplněná látkou)
- ✓ **Bojovou čelenku v barvách své armády** – 3 ks pro každého člena armády (generálská s 3 pruhy, kapitánská s 2 pruhy, poručická s 1 pruhem)
- ✓ **Pokud možno vlastní mobilní telefon** – dostatečně nabitý elektřinou a kreditem
- ✓ **Bojovou zástavu v barvách své armády** (tj. vlajku o rozměrech 60x60 cm na stěžni o délce minimálně 180 cm)
- ✓ **Armádní poklad** (zamykatelná bednička max. rozměru 30x30x30 cm) se seznamem všech členů armády a obsahující 4 pytlíky kvalitních bonbonů a 20 ks žvýkaček, 4 ks bezpečné zábavné pyrotechniky)
- ✓ **Vhodné oblečení pro denní i noční hru, pevné boty**
- ✓ **Spacák, jídlo, pití, stany (celty), sirky, sekyrku**
- ✓ **Prostředky pro zajetí nepřítele, neohrožující jeho zdraví**

Rozdělení barev:

- ▣ **BÍLÁ** – Jeleni
- ▣ **ČERVENÁ** - Dumánci
- ▣ **ŽLUTÁ** – Gaudium (Vompiovci)
- ▣ **MODRÁ** – Špacírek (Procházcí)

Zahájení hry:

V předem stanovené hodině a místě budou všechny armády nastoupené.

Před začátkem hry budou každé armádě rozdány podrobné plánky hracího území. Provede se slavnostní slib čestnosti a dodržování pravidel. Proběhne přehlídka vojsk se slavnostním pochodem.

Každá armáda vytvoří písemný seznam veškerých svých věcí, výstroje, výzbroje, počtu munice, vojsk atd. ve dvojitě provedení. Jedno paré odevzdá zástupcům OSN.

První území

Generálové si vylosují jednu z bojových oblastí, kam se po zahájení hry se svou armádou odeberou, vybudují si vlastní týlové zabezpečení armády, umístí bojovou zástavu a armádní poklad. Týlové zabezpečení představuje postavení min. 1 stanu, umístění muničních zásob, proviantu – tj. jídla a pití, náhradního oblečení, jiné výstroje atd.

Celá armáda musí být stále pohromadě na svém území až do oficiálního zahájení boje.

Armáda může místo svého ležení tj. týlového zabezpečení měnit libovolně každé 3 hodiny. Doba přesunu mezi jednotlivými leženími nesmí přesáhnout 1 hodinu. Při přesunu musí zástavu a poklad nést viditelně vždy jeden z bojovníků.

Obrana

Prostředky osobní a armádní ochrany mohou být vyráběny přímo na herním území z přírodnin za pomoci provázku.

Zástava

Armádní zástava musí být umístěna vždy tak, aby v okruhu 5 metrů nebyla žádná překážka (tj. ani strom, keř atd.) Musí být dostatečně viditelná. Zástava musí být umístěna na dohlednou vzdálenost (ve dne) od hlavního tábora armády nebo se pohybuje s jejím jádrem.

Poklad

Poklad bude umístěn vždy na volném prostranství v týlovém zázemí armády tj. min. 2 metry od postavených stanů (či min. jednoho nutně postaveného stanu armády). Poklad nesmí být ukrýván či přikryt. Maximálně na něm může sedět jeden z jeho strážců.

Klíč

Klíč od armádního pokladu nosí u sebe generál nebo jeden z důstojníků.

Tyto tři ustanovení se týkají také získaných zástav, pokladů a klíčů cizích armád v průběhu boje. Ostatní bodovaný materiál nesmí být skladován mezi osobními věcmi bojovníků (ani ve spacácích či ve stanech). Náhradní čelenky a čelenky získané v boji má ve svém stanu generál armády a je zakázáno tento stan prohledávat. Dokud se čelenka získaná v boji nedostane do tohoto stanu je stále předmětem boje. V generálském stanu nesmí být více jak 5 koulí.

Bojové skupiny

Armáda je tvořena bojovými skupinami, které jsou minimálně dvoučlenné. Vždy je určen velitel bojové skupiny. V případě, že v bojové skupině je jeden člen mladší 12 let, pak tuto skupinu musí vést důstojník (tj. poručík nebo kapitán). V každé bojové skupině musí být minimálně jeden mobilní telefon s kontaktem na příslušného armádního generála a OSN.

Boj:

Bojovníci mezi sebou soupeří municí, tj. hadrovými koulemi. Vybit bojovníka lze pouze zásahem hrozenou hadrovou koulí (Tím se mimojině rozumí, že ztratí nad hrozenou koulí kontrolu, čili není povoleno mít koule na provázku atd.)

Zasažený bojovník stáhne svou čelenku na krk, odloží veškerý bodovaný materiál (krom bojové čelenky) na místě, kde byl vybit a nadále se chová jako mrtvý bojovník, tzn. s nikým nemluví ani nevydává žádný jiný zvuk, nesvítl ani baterkou. Pokud si to vyžádá příslušník armády, kterou byl vybit, a bojová situace to dovolí podrobí se osobní prohlídce, zda opravdu odložil veškeré koule. Vybitého vojáka není možné zajmout nebo držet v zajetí. Pro mrtvého bojovníka tím však hra nekončí. Aby se opět mohl zapojit do hry musí vyhledat pomoc zdravotníka, který jej oživí pomocí zázračného nápoje.

Je zakázáno samovybití, tedy bojovník nemůže vybit sám sebe. Není ani možné, že se dva spolu bojovníci vybijí navzájem. V jiných případech samozřejmě vybití od vlastního hráče platí jako vybití od cizího bojovníka.

Zdravotník

Každá armáda vyčlení minimálně jednu osobu, která bude v průběhu hrací doby pomáhat všem raněným. Zdravotníci jsou amilitantní a výrazně označeni bílou barvou a červeným křížem (Bílá bunda, bílé kalhoty či tepláky, bílá kšiltovka, našitý červený kříž na prsou i zádech).

Zdravotník je vybaven opravdovou zdravotní brašnou (běžné drobné úrazy) a min. 8 litry zázračného nápoje (KOFOLA). Vybitý bojovník, který se tohoto zázračného nápoje napije, může si opět nasadit čelenku a jakmile opustí ochranné území okolo zdravotníka je opět plnohodnotným bojovníkem.

Ochranným územím je rozuměn kruh o poloměru 20 metrů, v jehož středu se nachází zdravotník. Ošetřený bojovník v tomto území nesmí být znovu vybit ani zajat. Aby se v tomto území rozpoznali hrající a nehrající hráči, musí každý bojovník po tom, co se uzdraví a nasadí si na hlavu zpět svou čelenku, zvednout nad hlavu ruku. Jakmile však z ochranného pole vyběhne nebo se v něm úmyslně dotkne koule, stává se z něj opět hrající bojovník a svou ruku stáhne.

Ve vzdálenosti 50 metrů okolo zdravotníka se nesmí nacházet poklad nebo zástava.

Zdravotník nepodává nikomu informace vojenského charakteru.

Zdravotník může své stanoviště měnit každou hodinu s tím, že bude mít u sebe sešit, do které zapíše přibližnou polohu tohoto stanoviště a čas působení na tomto stanovišti, počty a jména ošetřených osob. Během přesunu na nové stanoviště zdravotník nebude schopen oživovat padlé bojovníky, bude pouze schopen ošetřovat rány (podávat první pomoc). Jednoduše řečeno, aby mohl oživovat bojovníky, musí sedět na prdeli. :-)

Zajetí

V průběhu boje je možné zajmout nevybitého protivníka tím, že se mu fyzicky zabrání v útěku. Pokud se podaří zajatého bojovníka odnést do týlového zabezpečení armády a tady jej hodinu držet, musí zajatý bojovník dobrovolně odevzdat svou čelenku svým věznilům. Při zajímání je třeba přihlížet k věku a pohlaví protivníka.

Pokud některý hráč vyběhne z vyznačeného herního území, má šanci svůj prohřešek napravit tak, že neprodleně po zjištění svého omylu vběhne na herní území přesně v místě, na kterém z bojiště vyběhl. Pokud tak neučiní, dobrovolně se vzdá armádě, která jej pronásledovala. Tím se však nerozumí, že do tábora protivníka odejde dobrovolně. Pouze se nechá spoutat natolik, jak protivník uzná za vhodné.

Výměna zajatců

Vyjednavač armády může v průběhu hry dohodnout podmínky výměny zajatců. Vyjednavač při výkonu svého poslání prochází bojištěm s jasně bílým praporem trojčepého tvaru. Nesmí být ozbrojen ani na něj nesmí být podnikány žádné útoky. Dohodnuté podmínky sdělí SMS zprávou OSN. Následně se na dohodnuté místo dostaví obě skupiny s určeným počtem zajatců. Na transport zajateckých skupin se nesmí útočit. Zajatci při transportu nesmí utíkat. Transport je označován bílým praporem vyjednavače. Porušení tohoto pravidla je trestáno diskvalifikací armády, jejíž člen poruší pravidlo.

Přísně se zakazuje využívat během bitvy jakoukoli pyrotechniku, dýmovnice a vytvářet taková obraná zařízení, která by mohla způsobit vážná zranění (např. vázání provázků mezi dvěma stromy za účelem zakopnutí protivníka).

Pokud se na herním území bude nacházet oplocené území je zakázáno do něj vkročit.

Všichni bojují podle pravidel a slibu čestnosti. Důstojníci vždy dohlížejí na dodržování charty lidských práv a gentlemanství.

Armádní řád:

Generál dostává v každé 2 hodiny zprávy od svých důstojníků o stavu své armády. Zpracuje hlášení o stavu bojeschopných členů, chybějícím počtu svých bojovníků a jejich umístění, počtu zajatých bojovníků z cizích armád, zdravotním stavu mužstva a odešle jej OSN. V případě nesplnění raportu generála vůči OSN a jeho prodlení více jak 2,5 hod. bude armáda diskvalifikována a o tomto verdiktu budou zpraveni ostatní bojující generálové.

Konec hry:

Následující den 22 hod. po začátku hry s tím, že od této doby bude mír zbraní. Všichni generálové vyčlení skupiny sběračů nevysbírané munice a určí jim, která území mají prohledat. Nejpozději po 24 hod. hry se všechny armády sejdou na místě, které určí OSN. V případě zásadní nutné potřeby bude hra ukončena OSN SMS zprávou zaslou všem generálům.

Hodnoty:

Při závěrečném vyhodnocení hry jsou za účelem určení pořadí používáno následující ohodnocení:

- ✓ 1 poklad 1000 bodů
- ✓ 1 klíč k pokladu 200 bodů
- ✓ 1 zástava 1000 bodů
- ✓ 1 živý zajatec 200 bodů
- ✓ 1 bojová čelenka 200 bodů (generálská 600, kapitánská 500, poručická 400 bodů)
- ✓ 1 munice 10 bodů

Vítězem se stává ta armáda, která získá největší počet bodů a ztratí co nejméně hodnoty vlastního majetku. Veškerý „majetek“ doloží hmatatelnými důkazy. Tzn. za ztracené nebo ukradené vlastní věci oproti stavu před bitvou budou body odečítány, za majetek získaný v průběhu hry budou body přičítány.

Na závěr:

Vyhlášení statutárního míru a výsledků. Vítězná armáda získá právo honosit se titulem nepřemožitelné armády po dobu minimálně 1 roku. Ostatní pokořené armády musí strpět její pýchu.