

Pravidla dobývání hradu Slamburk

Bezpečnost během hry a příprava ke hře

Dobývání hradu je určené **pouze pro registrované rytíře**, kteří mají svého velitele a kterému budou po celou dobu naslouchat (tj. Šelemberkové, Malovcové, Husité, Templáři). Doprovod a potulní rytíři se stávají diváky.

Před zahájením bitvy **všichni účastníci odevzdají** svému doprovodu **sečné, bodné i dřevcové zbraně**. Mohou si ponechat pouze ochranou zbroj, jako jsou helmice, kyrysy (brnění) a především své štíty.

Bitva se vede **pouze s papírovými míčky**. Krýt se před zásahem soupeřova míčku můžete štítem nebo zbrojí. Skupiny útočníků a obránců jsou od sebe odděleny lanem – dělicí linií, kterou nesmí překročit. K osobnímu kontaktu mezi hráči nedojde. Pravidla a bezpečnost je střežena rozhodčími přímo v bitevním prostoru.

Dbejte pokynů velitelů a chovejte se čestně.

Pravidla bitvy

Zasažený hráč je vybit a nesmí útočit míčkem, dokud si život opět nenabije. K tomu slouží zvonce v zadní části bitviště. Zasažený hráč doběhne ke zvonci a svým štítem do něho udeří. Poté se může vrátit do bitvy.

Zásah do štítu, helmice nebo kyrysu se nepočítá.

1. Kolo bitvy

Výchozí pozice

Obránci hradu se postaví do řady nebo do skupinek (podle své strategie) před hrad. Brána hradu zůstává otevřená. **Velitel obránců** obsadí předsunutou věž Michalku, a zůstává na ní po celou dobu bitvy.

Útočníci na hrad se postaví do řady nebo do skupinek (podle své strategie) v druhé části bitevního pole (dál od hradu za dělicí linií).

Hráči si připraví míčky a čekají na pokyny velitelů.

Zahájení bitvy

Až bude vydán pokyn k zahájení bitvy spustí se 5 minutový limit (tj. doba trvání jednoho kola). Velitel útočníků dá pokyn své družině k útoku na hrad. Dobývání hradu vypadá tak, že se útočníci snaží 10x zasáhnout pomocí míčků velitele obránců, který stojí na věži Michalka. Velitel obránců stojí na věži Michalka a on sám míčky nehází, pouze se kryje. Počítají se zásahy, které dostane do nekryté části těla.

Obránci se snaží zásahem míčků vyřadit co nejvíce útočníků ze hry a tím chránit svého velitele.

První kolo končí ve chvíli, kdy velitel **obránců** dostane desátý zásah míčkem, což znamená, že obranná pozice byla dobита. Vítězí útočníci.

První kolo končí také v případě, že uplyne 5min limit a během této doby velitel nedostane 10 zásahů, což znamená, že hrad se ubránil. Vítězí obránci.

Hra je přerušena, útočníci i obránci posbírají míčky.

2. kolo bitvy

Nová pozice

Obránci se přesunou do útrob hradu, brána se uzavírá. Dělicí lano se posunuje na vzdálenost asi 2m od hradu (přes ní útočníci nesmí). Věž Michalku obsazuje **útočící velitel**.

Zahájení bitvy

Následně je vydán pokyn k zahájení bitvy a spuštěn časový limit 5 min.

Obránci hradu se snaží 10x zasáhnout velitele útočníků na věži Michalka.

Toto kolo končí ve chvíli, kdy velitel **útočníků** dostane 10. zásah, obránci ubránili hrad. Vítězí obránci hradu.

Toto kolo končí také v případě, že uplyne 5min limit a kdy velitel nedostane 10 zásahů. Vítězí útočníci.

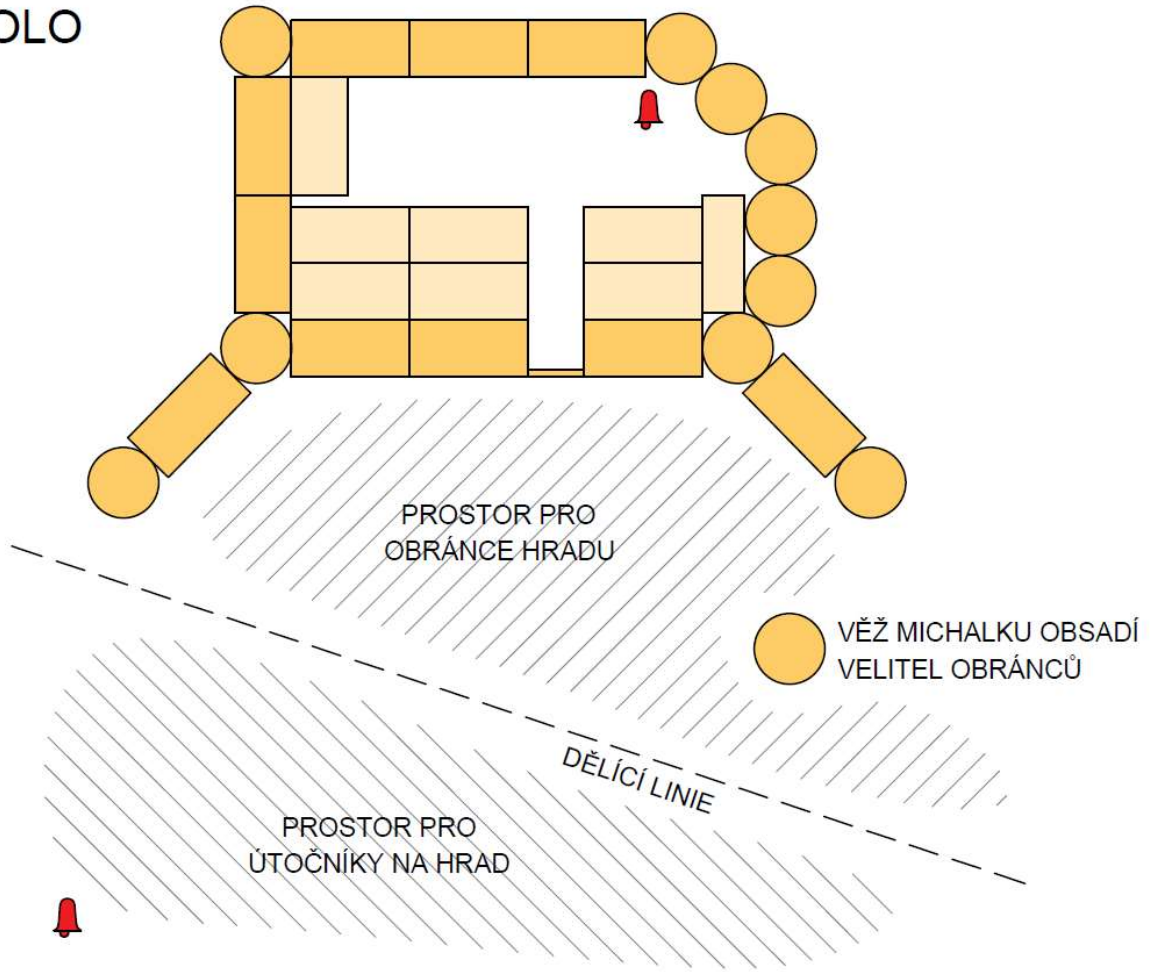
Hra je přerušena, útočníci i obránci posbírají míčky.

3. a další kola bitvy

Hra se opakuje s výměnou družin, popř. doplněním družin dle aktuální situace. Vše bude organizováno na místě.

Po ukončení hry všichni posbírají míčky a uklidí bitevní prostor.

1. KOLO



2. KOLO

