

# H.L.A.D. 2020 - pravidla

## Základní koncept

Hra je motivována trilogií „Hunger Games“, tento ročník konkrétně 2. dílem. Znalost příběhu (film či kniha) může být výhodou. Hry se účastní 60 dvoučlenných týmů, vítězí ten, který má na konci hry, tj. po 30 hodinách, nejvíce diamantů. Diamanty lze získat plněním různých druhů **aktivit** (velkých, malých či tzv. hostin) či výhrami v **soubojích** s jinými týmy.

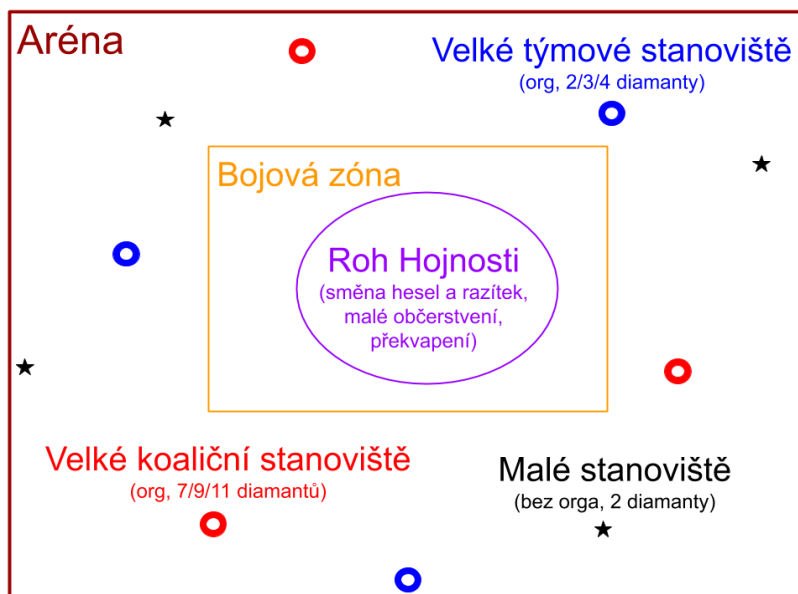
Celý závod ctí ducha fair play!

## Herní prostor

Celá hra se odehrává na omezeném území zvaném **Aréna**, která je ohraničena silovým polem. Hranice Arény jsou jasně definovány na mapě, v reálném prostoru však vyznačeny nejsou. Týmy se během hry mohou pohybovat pouze v Aréně. Aréna je velká cca 10 km<sup>2</sup> a nachází se v lesích u **Lipnice nad Sázavou**.

### Místa v herním prostoru

- **Roh hojnosti:** Centrum Arény, místo startu.
- **Velká stanoviště:** Místa, kde lze za splnění aktivit získat od organizátora diamanty.
- **Malá stanoviště:** Místa, kde lze samoobslužně za splnění úkolu získat hesla.
- **Kapitol:** Zázemí před a po hře, po dobu hry je NEPŘÍSTUPNÝ!



## Roh hojnosti

Nachází se ve středu mapy. Je zde **start** a také **směnárna** hesel z malých stanovišť (viz Stanoviště a aktivity) a razítek ze soubojů (viz Souboje) za diamanty. Týmy zde najdou útočiště, pitnou vodu, něco drobného k zakousnutí a každou celou hodinu se zde objeví nějaký bonus, který je k mání vždy 20 minut (tedy od XX:00 do XX:20). Částečně se týmy konkrétní podobu bonusů dozví na startu, částečně pak během hry právě v Rohu hojnosti.

Samotný Roh hojnosti je bezpečný, kolem se ale nachází bojová zóna (kruh o poloměru cca 250 metrů). Bojovou zónou lze projít **POUZE koridory** vyznačenými páskou. V nich můžete napadat jiné dvojice a samozřejmě být napadeni (viz Souboje).

## Stanoviště a aktivity

Týmy během hry prochází Arénou a plní **aktivity** na **stanovištích**. Všechna stanoviště mohou navštívit

vícekrát, ale danou aktivitu plnit pouze jednou.

## Velká stanoviště

Polohy velkých stanovišť jsou vyznačeny na mapě (modré či červené kolečko). Aktivitu na velkém stanovišti vždy uvádí organizátor, který sdělí týmu pokyny a následně jej ohodnotí v závislosti na úspěšnosti splnění. Velká stanoviště jsou otevřena po většinu času hry - kromě prozatím tajných speciálních událostí. Na jednom velkém stanovišti se mohou aktivity v průběhu hry měnit.

Velká stanoviště jsou dále rozdělena do dvou kategorií:

- **Týmová** (na mapě modré kolečko): Aktivity, které plní jeden tým (tj. dvojice). Za splnění takové aktivity získá tým 2/3/4 diamanty podle úspěchu.
- **Koaliční** (na mapě červené kolečko): Aktivity, které tým plní ve spolupráci s jiným týmem (tj. 4 lidé). Za splnění takové aktivity získá koalice 7/9/11 diamantů podle úspěchu. Jak si koaliční týmy výhru rozdělí, záleží čistě na nich.

## Koalice

Pro splnění aktivity pro koalici je nutné spojit se s jiným týmem, což může proběhnout kdykoli. Odstoupení z koalice probíhá buď dohodou nebo jednostranným oznámením jednoho z týmů. Při rozpadu koalice si každý z týmů ponechává diamanty, které má aktuálně u sebe. S koaličním týmem lze spolupracovat pouze při plnění koaličních aktivit, případně při navigaci mezi nimi. Je zakázáno (v duchu fair play) koaličním týmům pomáhat či škodit informacemi o jiných stanovištích, aktivitách i jiných prvcích hry. Dva týmy mohou spolu splnit v průběhu celé hry **maximálně dvě** koaliční aktivity (na další aktivity je potřeba sehnat jiné koalice).

## Malá stanoviště

Jejich pozice je buď vyznačena na mapě (černé kolečko), nebo ji lze získat úspěšnou účastí na některé z Hostin. Na místě najde tým vše potřebné pro plnění aktivity. Výsledkem je heslo\*, které tým zapíše do své **týmové karty** a během hry smění v Rohu hojnosti za 2 diamanty (výjimečně i 1 či 3 dle úspěchu). Tuto směnu lze provést pouze do sobotních 17:00, kdy se Roh hojnosti uzavírá. Za správné heslo můžete dostat diamanty pouze jednou, špatné si můžete jednou opravit. Aktivity na malých stanovištích lze plnit kdykoli během hry.

\*případně pokyn vedoucí přímo k zisku diamantů

## Hostiny

Hostina je časově omezená aktivita (vždy právě 1 hodina), kterou plní všechny týmy současně. Je extrémně nutné, v případě zájmu o plnění aktivity na Hostinách, dorazit na čas, v té době se začnou vysvětlovat pravidla a pozdě dorazivší týmy musí počítat s tím, že organizátoři nebudou mít čas jim pravidla vysvětlit a tudíž se nebudou moci Hostiny zúčastnit. Místa a časy konání jednotlivých Hostin získají týmy na startu. Na každé z Hostin lze získat **15 - 30** diamantů v závislosti na úspěšnosti v plnění aktivity. Velká i malá stanoviště lze v průběhu času Hostin plnit, nicméně bodově se to nevyplatí.

## Souboje

Souboje probíhají pouze v bojové zóně, která je jasně definovaná jak na mapě, tak i v reálném prostoru. Jedná se o mezikruží kolem Rohu hojnosti (samotný Roh je bezpečný) o poloměru cca 250 metrů. Skrz tuto oblast vede několik koridorů vyznačených páskou A POUZE JIMI\* lze procházet a pouze v nich lze

bojovat. Souboje probíhají kdykoliv během hry. Soupeří spolu výhradně dva týmy, cílem je druhý tým porazit a získat od něj **diamant** (pokud nějaký má) a **razítko porážky** do své **týmové karty**. Druhů soubojů (bojových aktivit) je celkem 5.

*\*Dodržujte prosím toto pravidlo fair play, je to především z důvodu bezpečnosti, mimo koridory je těžký terén, který by v případě soubojů mohl být nebezpečný. Pokud uvidíte někoho mimo koridor, důrazně ho na toto pravidlo upozorněte. Věříme, že celá akce se ponese v duchu fair play, díky!*

## Výzva na souboj

K souboji lze vyzvat výhradně zásahem vyzývaného týmu soubojovou koulí a to pouze v bojové zóně. Tým A, který zasáhne tým B, si vybírá bojovou aktivitu. Pokud se týmy trefí navzájem ve stejnou dobu, stříhnou si a aktivitu vybere vítězný tým. Každý tým může mít u sebe maximálně 6 koulí. Pokud nějakou ztratí, může si vzít jinou z těch, které se volně nacházejí v bojové zóně. Koule je zakázáno schovávat někam do skrýší, kromě těch 6, které může mít tým mít klidně v batohu.

## Souboj

Druhů bojových aktivit je celkem 5 a každá testuje jednu ze schopností splátců - sílu, postřeh, obratnost, paměť a logické myšlení. Každá bojová aktivita má daná pravidla, jak se provádí a jak se vyhodnocuje. Soubojová pravidla dostanou týmy společně s finálními hlavními pravidly a upřesňujícími informacemi cca 10 dní před akcí.

## Vyhodnocení

Vítězný tým dostává od prohrávajícího diamant a razítko porážky do své **týmové karty**. Každé razítko porážky lze v Rohu hojnosti směnit za jeden diamant (do 17:00).

## Další pravidla a upřesnění

- Na dva bojující týmy útočit nelze. Pokud na jeden z nich chcete zaútočit, počkejte v duchu fair play, až si vítězný tým nechá otisknout razítko a poté odpočítejte nahlas 10 sekund.
- Každou hodinu (xx:00 - xx:59) lze získat maximálně 4 razítka (týmová karta je členěna do kolonek a je popsána časy). Pokud má tým 4 razítka, nesmí po zbytek hodiny útočit a pokud je na něj zaútočeno, získá při vítězství jen diamant bez razítka.
- Tým, který nemá diamant, nesmí vyzývat k souboji. Pokud je na takový tým zaútočeno, musí tuto skutečnost oznámit vyzyvateli, který se rozhodne, jestli chce bojovat i s tím, že dostane jen razítko bez diamantu.
- V každé hodině spolu mohou stejné dva týmy bojovat pouze jednou.
- Tým může kdykoliv ze souboje odstoupit, nicméně je to bráno jako prohra (dává vítěznému týmu diamant i razítko).

## Mapa

Část mapy obdrží týmy na startu. Na ní je vyznačen Roh hojnosti, prostor pro souboje a polohy několika stanovišť. Velká stanoviště koaliční jsou označena červeným kolečkem, velká stanoviště týmová modrým a malá stanoviště černým. Na místech velkých stanovišť pak lze (krom diamantů za splnění aktivity) získat další části mapy. Jsou zakázány jakékoliv navigační elektronické přístroje (GPS k logování, nikoliv k navigaci, je v pohodě).

Kromě mapy obdrží na startu týmy také soubojové koule, pomůcky na souboje, razítko a týmovou kartu

(se stručnou charakteristikou aktivit na stanovištích, důležitými kontakty, pomůckami pro luštění některých úkolů a prostorem na hesla z malých stanovišť a na razítka ze soubojů).

## Časový harmonogram

09:00-10:30	Registrace účastníků
10:30-12:00	Výklad pravidel, předvedení soubojových aktivit, odchod na start
12:00 (= herní čas 00:00)	Start (týmy dostanou materiál na souboje, mapu a týmovou kartu)
00:00 (= herní čas 12:00)	První Hostina
08:00 (= herní čas 20:00)	Druhá Hostina
17:00 (= herní čas 29:00)	Uzávěr Rohu hojnosti - po této hodině již není možná směna věcí (hesla, razítka porážky, ...) za diamanty! Třetí Hostina
18:00 (= herní čas 30:00)	Konec

## Co dalšího můžete v Aréně potkat

Pro zpestření požitku ze sledování Her pro diváky v Kapitulu přidali jejich tvůrci do prostoru i několik nových prvků. Tyto prvky budou pro splátce překvapením, mohou vnést do dění i mírnou náhodu. Tyto prvky budou čekat na své objevení v Aréně, předem vám můžeme odtajnit pouze tyto dva:

**Zombie:** Zombie je bytost s černým pláštěm a blikačkou, občas vydávající děsivé zvuky. Tým, jehož člen bude chycen zombii (dotek), přichází o jeden diamant, který zombii odevzdá.

**Gong:** Jeho zvuk oznamuje každou celou hodinu.

## Příklady aktivit

Pokud jste nebyli na prvním ročníku HLADu, přidáváme příklad aktivit, které se tam vyskytly:

Na velkých stanovištích na splátce čekaly např. vysoké lanové překážky, orientační běh, střelba z luku na pohyblivý terč, tahání člověka v kajaku na kolečkách po vytyčené dráze, poznávání a párování různých melodií, střílení a chytání míčů z katapultu, naklánění desky s bludištěm a kuličkou a desítky dalších.

Na malých stanovištích bývalo úkolem např. někam vylézt, vyluštit logickou hádanku či šifru, otevřít kufík s číselným zámkem, naměřit azimut či najít heslo v kyblíku.