

Všeobecná pravidla

- Každý účastník je povinen nosit neustále ochranné pomůcky zraku na svých očích. Vzhledem ke hře nonstop, toto pravidlo platí i v noci!
- Akce je primárně určena pouze pro osoby starší 18 let. V případě věku 15-17 let je nutné, aby hráč měl s sebou potvrzení o vstupu podepsané zákonným zástupcem. Potvrzení naleznete [zde](#). Ostatní případy je nutné řešit individuálně s organizátorem.
- Účastníci akce jsou povinni řídit se platnými zákony ČR a dbát na jejich dodržování. Jsou povinni svým chováním zamezovat možnosti zranění či poškození majetku a těmto situacím předcházet. Každý z hráčů se účastní hry na vlastní nebezpečí a zodpovědnost.
- V případě jakéhokoliv vážného narušení běhu hry, jako je např. vážné zranění, výskyt civilních osob v herním prostoru, příjezd záchranných složek ČR (Policie, Hasiči, ...) apod., je každý účastník povinen ihned přerušit hru a vzniklou situaci neprodleně hlásit! Osobně organizátorům, nebo vysílačkou na kanále, který bude uveden před startem akce anebo na telefonním čísle, které hráči obdrží na startu hry.
- Drtivé, chladné, bodné a vůbec veškeré zbraně, které by mohly ublížit na zdraví či životu, jsou zakázané. Všechny takového zbraně sebou na akci vůbec nevozte. Organizátor může zakázat i jiné život ohrožující předměty v průběhu hry.
- Je zakázaná střelba na civilní osoby, civilní auta a na osoby označené reflexní vestou.
- Alkohol, drogy a jiné omamné látky jsou přísně zakázány.
- Pyrotechniku smí použít pouze organizátor nebo hráč na základě souhlasu organizátora. Vždy se ale jedná o pyrotechniku, kterou hráč obdrží, nikdy nesmí použít svou.
- Do hry smí vstoupit pouze hráč, který prošel všemi částmi registrace podle pravidla popsaného níže.
- Rozdělávání ohňů mimo vyhrazený prostor je zakázáno! Vyhrazené místo je vyznačené na mapě nebo přímo na místě speciální kartou se symbolem ohně.
- Areál udržujeme v čistotě. Odpadkové pytle jsou k dispozici u organizátora.
- Veškerá činnost, kterou hráči dělají, je herní a snažíme se o maximální možné a bezpečné přiblížení realitě.
 - Proto i „neherní“ spánek neexistuje. Vyjma výjimečných případů není možno spát mimo herní území. Spát v Zóně v reflexní vestě je zakázáno.
- Organizátoři jsou neustále převlečeni za herní postavy. Při jakémkoliv neherním sporu či neherním zranění jsou dostupní na určeném PMR kanálu nebo na telefonu. Pokud možno, spory s jinými hráči se snažte řešit herně, ale pokud by to jinak nešlo, jsme vám k dispozici.
- Organizátoři v žádném případě nezodpovídají za případná zranění či poškození majetku hráčů, způsobená během hry.

- Co zde není napsáno či nebude řečeno, neznamená, že neplatí. Dbejte prosím na zdravý rozum a hru si užíjte, aniž byste někomu nebo sobě vážně ublížili.
- Při porušení pravidel nebo bezpečnosti je v právu organizátora zasáhnout a problémového hráče vyloučit bez nároku na vrácení peněz za vstup. Viz popis systému strike.

Registrace

- Do hry je možné se zaregistrovat v záložce registrace pomocí webového formuláře. Před vyplněním si dobře přečtěte popis jednotlivých frakcí. Po registraci obdržíte potvrzení registrace a další instrukce o platbě.
- Cena registrace do 20.7.2021 1000,-
- Cena registrace od 21.7.2021 1200,-
- Od 21.7. je registrace možná pouze na místě konání akce.
- V případě překročení kapacity hry, bude vyvěšeno upozornění na webu a Facebook stránce Dark zone
- Registrace na samotné akci probíhá následovně:
 - Kontrola zaplacení vstupného, ověření a zapsání všech potřebných údajů.
 - Vytvoření postavy hráče, tvorba dokumentu totožnosti.
 - Kontrola limitu zbraní, označení dle kategorie.
 - Kontrola probíhá za použití 6mm 0,20g BB s uvolněným hop up. Doporučujeme vzít si vlastní střelivo na zastřílení zbraně, které bude umožněno před jejím uskladněním.
 - Kontrola larpových zbraní a jejich označení.
 - Bližší informace v sekci larpové zbraně.
 - Vyplnění testu ze znalosti pravidel.
 - Úvodní briefing .
- Pokud zašlete registraci a na akci se bez omluvy nedostavíte, další registrace vám pravděpodobně nebude umožněna.
- Kompenzace v případě zrušení registrace probíhají takto:
 - Do 27. 6. 2021 je vráceno 100%
 - 27. 6. 2021 – 11. 7. 2021 je vráceno 50%
 - 11. 7. 2021 – 27. 7. 2021 je vráceno 25%
- Vždy je důležitá domluva a komunikace s organizátory.
- V případě zrušení akce ze strany organizátoru nebo z důvodu situace ohledně Covid 19, mají účastníci nárok na vrácení celé částky. Částka se po domluvě začne vyplácet od dne, kdy vyjde oznámení o zrušení akce.

Pravidla pro herní systémy

Základní tábory

- Jedním z vašich prvních úkolů bude krom poznání spoluhráčů také najít vhodné místo k táboření a v něm si vytvořit základnu. Tato místa nejsou předem určená. Na mapě jsou však značky, kde v minulosti různá tábořiště byla.
- Jak si rozestavíte vlastní spací pole je jen na vás. Za poškození vašich stanů (celt atd.) nikdo neručí, a proto to nikdo nebude řešit. Ale prosím chovejte se k věcem druhých slušně. Hráči obývající základnu musí své věci ukládat tak, aby předešli jejich poškození.
- Do základny může kdokoliv, kdykoliv vpadnou nezávisle na tom, jestli je den nebo noc.
- V případě smrti během spánku je povinnosti hráče vstát a odejít na mrtvolišť, v žádném případě nesmí pokračovat ve spánku na svém místě.
- Herní předměty lze v základně uložit pouze do statické stashky. Není-li bedna v místě vaší základny, zkuste si poradit.
- Je zakázáno ve vašem spacáku stanu nebo jiném ležení ukrývat jakékoliv herní předměty.
- Základnu udržujete čistou a bez odpadu. Odpadkové pytle jsou k dispozici u organizátorů.
- Po založení základny je možnost si v základně úsvitu vyzvednout barel s vodou a mít ho tak u sebe. Je možné si kdykoliv takto vodu zdarma doplnit.
- V základně je možné si postavit stan pro uložení „neherních věcí“. Tento stan je nutné označit bílo-červeným mlékem. Do tohoto stanu Vám nikdo nesmí vlézt a vaší povinností je mít v něm uložené pouze věci neherního charakteru jako kostýmy, náhradní oblečení, neaktivní zbraně atd.

System zbraní

- Veškeré larpové i airsoftové zbraně, se před registrací schválí a označí dle kategorie (viz Kategorie zbraní).
- Měření ústové rychlosti probíhá za použití 6 mm 0,20g BB s uvolněným hop-up. (Doporučujeme vzít si vlastní střelivo na zastřílení zbraně po měření.)
- Po registraci je zakázáno používat vlastní střelivo.
- Na začátku hry každý hráč začíná s nenabitou zbraní.

- Použije-li hráč neoznačenou zbraň, je to dostatečný důvod k vyloučení hráče ze hry.
- Základem pro používání zbraní kategorie 1, 2 a 3 je získání aktivační pásky, stejné barvy jako je kategorie zbraně.
- Ze zbraně označené aktivační páskou na viditelném místě je možné střílet. V opačném případě ve zbraní nesmí být zásobník a je striktně zakázáno ze zbraně střílet. (Porušení tohoto pravidla bude bráno jako hrubé porušení pravidel a bude hráči přidělen STRIKE. Více v „Systém STRIKE a napomenutí ve hře“).
- Aktivační páska je přenosná a je možné ji získat obchodem, krádeží, darováním nebo nalezením.
- Zásah do airsoftové zbraně kategorie 0, 1, 2 a 3, ji vyřadí z provozu. Hráč zasažený není a je povinen sejmout aktivační pásku a vytáhnout zásobník. Zbraň se dá při návštěvě technika opravit.
- Zásah do larpové zbraně neplatí, hráč zraněn není a zbraň se dá dál používat.
- Při nálezu štítku zbraně v zóně je možné u obchodníka nebo technika štítek vyměnit za aktivační pásku.

Kategorie zbraní

- Larpové (měkčené) zbraně
 - Jsou určeny na boji z blízka.
 - Mezi měkčené zbraně se počítají: Larp luky s měkčenými šípy, měkčené meče, měkčené sekery, měkčená hůl atd.
- Vrhací larpové zbraně
 - budou řešeny individuálně u registrace.
- Airsoftové zbraně s ráží BB 6 mm
 - Kategorie 0 – manuální zbraň do začátku.
 - Manuální pistole do 90 m/s do této kategorie spadají opravdu jen pistole, není možné použít brokovnici nebo

manuální pušku. O Tuto zbraň nemůžete nikdy přijít.

- Kategorie 1 – zbraně do 90 m/s.
 - Manuální zbraně, automatické zbraně i plynové zbraně
- Kategorie 2 – zbraně do 130 m/s.
 - Manuální zbraně, automatické zbraně i plynové zbraně
- Kategorie 3 – zbraně do 190 m/s,
 - Manuální odstřelovací pušky, zákaz používání na menší vzdálenost než 15 m.
 - je nutné mít záložní zbraň.

Airsoftová pravidla

- Zásahy
 - Zásah kamkoliv do těla i výstroje je platný. Stejně tak je platný zásah „zbloudilou kulkou“, která například prolétla křovím.
 - Zásah od spoluhráče je platný
 - Zásah není platný v případě zřetelně odražené střely, například od překážky.
- Hráč po zásahu zakřičí „mám“, „hit“ nebo jinak jasně a zřetelně oznámí zásah.
- Je zakázáno střílet naslepo. „Střílím, kam vidím.“

Larp zbraně a souboje

- Při veškerém boji zbraň musíte plně ovládat.
- Jde o to, zasáhnout zásahovou plochu nepřítele tak, aby to vypadalo jako reálný a vážný zásah, ale aby se ve skutečnosti nikomu nic nestalo.
- Hraje se na dva zásahy
 - Po prvním zásahu je hráč zraněný (v případě zásahu do ruky nebo nohy ji nesmí dál používat) hráč může pokračovat v souboji, může také upadnout na zem a „vzdát se“. Pokud souboj nepokračuje, nastal čas, kdy je možné hráče ošetřit nebo okrást. Tento čas je vymezený na 10 minut. Během této doby hráč je stále na živu.
 - Druhý zásah je smrt. Hráče si nasadí reflexní vestu a zůstává na místě 5 minut. Hráč po pěti minutách vloží veškerý svůj herní materiál mimo peněz do „pytle mrtvoly“ a ten nechá na místě své smrti a odchází na mrtvolíště.
- Více informací viz odstavec: zranění, smrtelné situace a smrt.
- Zásahové plochy

- Hráče lze zasáhnout do celého trupu kromě rozkroku. Ruce lze zasáhnout po zápěstí a nohy po kolena.
- Je zakázáno a zásah není platný do krku, hlavy a rozkroku. Od zápěstí níž a od kolen níž.
- Zásah je platný pouze v případě, že je jasně vedený. Neplatí například jen pohyb zápěstím. Dále každý úder musí být vedený kontrolovaně. Hráč musí být schopný úder před dopadem snadno ztlumit nebo odklonit. Podle tohoto pravidla také volte váhu zbraně.
- Je zakázáno bodání.
- Kategorie zbraní
 - Běžné
 - Dýka 30-40cm
 - Tesák do 60 cm
 - Jednoruční meč do 100cm
 - Dvouruční zbraň do 120 cm
 - Střelné
 - Luky, kuše
 - Tah maximálně 20 liber
 - Šíp musí mít minimálně 5 cm velkou bambuli s širokým, tuhým základem (víčko od pet láhve)
 - Jednoruční zbraně lze kombinovat

Bar, obchody, výroba a další místa

- V Dark Zone se nachází mnoho zajímavých míst, která by měl každý stalker navštívit. Mezi ně patří například Bar, obchod, technikova dílna nebo třeba vědecké středisko. Myslete na to, že každé místo spadá pod správu někoho jiného. Na těchto i jiných místech je možnost vyzvednout si nějaký ten úkol, obchodovat nebo si poslechnout nějakou historku.
- Bar
 - Místo, kde se dá získat spousta informací. Díky tomu, že je to neutrální půda a panuje tu přísný zákaz nošení a používání zbraní je často využíván jako prostor k domlouvání různých obchodů, odpočinku nebo třeba k hazardu. Nezapomeňte však na to, že Vás tu ochranka nenechá sedět do nekonečna.
- Obchod
 - Obchod má pod palcem obchodník, ten ale neobchoduje jen tak s někým! Obchodník má hodně rád peníze a pokud o Vás nebo o vaší frakci dřív neslyšel, například z radia propagandy, jen těžko se s vámi bude vůbec zaobírat.

- Obchodník může měnit štítky za reálný materiál nebo za Zonary, či naopak. Za Zonary si u něj můžete koupit cokoli z nabídky. Pokud máte možnost, můžete provádět i směnné obchody. Pokud máte správné ingredience, můžete si nechat předměty udělat za výhodnější ceny. Obecně je ve hře možnost craftingu.
- Když má obchodník zrovna dobrou náladu a vychází mu kšefty, jsou u něj k dispozici i zbraně
- Technikova dílna
 - Technik, se zaměřuje primárně na zbraně, dá se u něj sehnat střelivo, zbraně, ale i spoustu jiných zajímavých věcí.
- Vědecké středisko
 - Jestli je někdo v zóně důležitý, tak to jsou vědci. Zkoumají snad vše, co se v ní vyskytuje.
- A další lokace...

Jídlo a pití

- Voda
 - Voda je nonstop k dispozici a nekupuje se za herní měnu. Stejně tak je možné si přivést vlastní „šumivé tablety“ pro doplnění vitamínů a minerálů.
 - Povinnosti každého účastníka je u sebe mít stále alespoň nějakou tekutinu. Každý hráč musí mít vlastní nádobu na vodu.
- Jídlo
 - Jedním ze základních prvků hry je survival/přežití. Tudíž i nutnost shánět si jídlo. Po dobu konání akce je tak zakázaná konzumace vlastních potravin. Výjimka je pouze ze zdravotních důvodů, po domluvě před začátkem akce.
 - Ve hře se nachází reálné potraviny nebo štítky symbolizující určitou potravinu. Je také možnost se k jídlu dostat i jinak. Ne vždy je každá potravina dostupná, je tak možné štítek s ní použít například ke craftingu.
 - V základně úsvitu je možné za Zonary jednou za čas získat i teplé jídlo.

Ekonomika a herní peníze

- Ve hře se používá herní měna, Zonar.
- Za každý splněný úkol nebo prodanou věc lze Zonary vydělat.

- Ceny se mění asi jako počasí, takže občas je lepší neváhat a nakoupit hned.
- Ve hře funguje systém reputace jak jednotlivců, tak frakcí.
- Ve hře je možnost si přivydělat například i hazardem, arénou a dalšími aktivitami.

System zranění a smrti

Zranění, smrtelné situace a smrt.

- Přísný zákaz mluvení jako mrtvola!
- Mrtvý na sebe oblékne reflexní vestu, tím přestal existovat a zůstane po něm pouze tělo, „fialový pytel“ do kterého musí uložit veškeré herní předměty, kromě peněz. Poté odchází nejkratší možnou cestou na mrtvoliště.

Pro hráče platí:

- Zásah střelnou zbraní
 - Po prvním zásahu střelnou zbraní je hráč okamžitě zraněn, tuto skutečnost oznámí zakřičením zranění nebo zásah a už nemůže dál aktivně pokračovat (střílet nebo se pohybovat) může, ale volat o pomoc. Po dobu 10 minut čeká na místě zásahu, kdy během této doby můžou nastat tyto situace.
 - Bude okraden (v tuto chvíli může být obrán i o Zonary)
 - Bude odveden k příslušné osobě, která ho vyléčí.
 - Dostane druhý zásah a okamžitě umírá
 - Prodlouží si čas tak, že našel herní způsob, jak to udělat.
 - Po druhém zásahu hráč umírá, nasadí si reflexní vestu a 5 minut čeká na místě. Po uplynutí pěti minut uloží svou psí známku a herní předměty do „pytle mrtvoly“. Všechny Zonary si u sebe hráč nechá, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvoliště.
 - Hráč po smrti zapomíná vše. Pamatuje si pouze místo, kde zemřel a kde pravděpodobně leží jeho tělo.
- Zásah larpovou zbraní
 - Po prvním zásahu je hráč zraněný (v případě zásahu do ruky nebo nohy ji nesmí dál používat) hráč může pokračovat v souboji, může také upadnout na zem a „vzdát se“. V tomto případě může nastat že:
 - Bude okraden (v tuto chvíli může být obrán i o Zonary)
 - Bude odveden k příslušné osobě, která ho vyléčí.
 - Dostane druhý zásah a okamžitě umírá
 - Prodlouží si čas tak, že našel herní způsob, jak to udělat.

- Po druhém zásahu hráč umírá, nasadí si reflexní vestu a 5 minut čeká na místě. Po uplynutí pěti minut uloží svou psí známku a herní předměty do „pytle mrtvoly“. Všechny Zonary si u sebe hráč nechá, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvoliště.
- Hráč po smrti zapomíná vše. Pamatuje si pouze místo, kde zemřel a kde pravděpodobně leží jeho tělo.
- Ve hře mohou nastat situace, kde bude smrt určena organizátorem. Toto vždy vyplývá z nastalého eventů.

Pro CP platí:

- Zásah střelnou zbraní
 - Po prvním zásahu střelnou zbraní je CP hodně našťvaný, ale nic se mu nestane.
 - Při druhém zásahu je NPC okamžitě zraněný tuto skutečnost oznámí zakřičením zranění nebo zásah a už nemůže dál aktivně pokračovat (střílet nebo se pohybovat) může, ale volat o pomoc. Po dobu 10 minut čeká na místě zásahu, kdy během této doby můžou nastat tyto situace.
 - Bude okraden o specifickou „loot tubu“.
 - Bude odveden k příslušné osobě, která ho vyléčí.
 - Dostane druhý zásah a okamžitě umírá.
 - Prodlouží si čas tak, že našel herní způsob, jak to udělat.
 - Po třetím zásahu CP umírá, nasadí si reflexní vestu a 5 minut čeká na místě. Po uplynutí pěti minut uloží svou psí známku a herní předměty do „pytle mrtvoly“. Všechny Zonary si u sebe hráč nechá, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvoliště.
 - CP po smrti zapomíná vše. Pamatuje si pouze místo, kde zemřel a kde pravděpodobně leží jeho tělo.
- Zásah larpovou zbraní
 - Po prvním zásahu začne CP vidět rudě!
 - Po druhém zásahu je CP zraněný (v případě zásahu do ruky nebo nohy ji nesmí dál používat) může ale pokračovat v souboji, může také upadnout na zem a „vzdát se“. V tomto případě může nastat že:
 - Bude okraden o specifickou „loot tubu“
 - Bude odveden k příslušné osobě, která ho vyléčí.
 - Dostane druhý zásah a okamžitě umírá.
 - Prodlouží si čas tak, že našel herní způsob, jak to udělat.
 - Po třetím zásahu CP umírá, nasadí si reflexní vestu a 5 minut čeká na místě. Po uplynutí pěti minut uloží svou psí známku a herní předměty

do „pytle mrtvoly“. Všechny Zonary si u sebe hráč nechá, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvoliště.

- CP po smrti zapomíná vše. Pamatuje si pouze místo, kde zemřel a kde pravděpodobně leží jeho tělo.

Pro ostatní členy zóny:

- Smrt mutantů nebo jiných potvor je vždy individuální a stále probíhá výzkum, pro víc informací je nutné se spojit s vědci ve hře.

Obecná možnost smrti platící pro všechny hráče i CP

- Zabití hráčem nebo CP
 - Viz popis.
- Emisní bouře
 - Okamžitá smrt každého.
- Anomálie
 - Okamžitá smrt, pokud nedošlo ke splnění specifických podmínek
- Radiace
 - Okamžitá smrt, pokud nedošlo ke splnění specifických podmínek
- Zabití monstrem
 - Dva zásahy od monstra, jakoukoliv jeho součástí, znamená smrt.
- A další ze hry vyplývající situace.
 - Vždy individuálně podle situace, například event.
- Zvuková past
 - Okamžitá smrt každého v okruhu ± 3 m (3 dlouhé kroky).
 - Pokud bude výsledek měření jakkoliv spekulativní, platí pravidlo „na dosah ruky“ od hranice 3m.
 - Prosíme, nenuťte organizátory chodit pro metr a dodržujte fair-play.
- Jiný druh pastí
 - Zlomeniny
 - Oslepnutí

Anomálie

- V zóně je hned několik různých anomálií. Jsou velmi nebezpečné a je nutné se jim vyhnout, jinak to znamená jistou smrt. Na druhou stranu je právě v nich, ten nejlepší loot. Často se v nich nachází i předměty, důležité pro hru/úkol.
- V případě, že vstoupíte do anomálie ozve se zvuk „alarmu“ - v tu chvíli okamžitě umíráte. Hráč uloží svou psí známku a herní předměty do „pytle mrtvoly“. Všechny Zonary si u sebe nechá, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvoliště kde se rozhodne, zda čekat na respawnu nebo dělat zombie a respawn si zkrátit.

- Čas strávený jako zombie se počítá stejně jako čas strávený na respawnu.
- Vstup je možný pouze s vědcem při splnění specifických podmínek.
- Délku pobytu vám také určí vědec, na základě modifikátorů, které ke vstupu použijete.

Radiace

- V případě, že vstoupíte do radiace, ozve se zvuk „alarmu“ - v tu chvíli okamžitě umíráte. Hráč uloží svou psí známku a herní předměty do „pytle mrtvol“. Všechny Zonary si u sebe nechá, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvolišť kde se rozhodne, zda čekat na respawnu nebo dělat zombie a respawn si zkrátit.
- Čas strávený jako zombie se počítá stejně jako čas strávený na respawnu.
- Vstup je možný pouze s vědcem při splnění specifických podmínek.
- Délku pobytu vám také určí vědec, na základě modifikátorů, které ke vstupu použijete.

Pasti

- V případě, že aktivujete past, ozve se zvuk „alarmu“ - v tu chvíli okamžitě umíráte. Hráč uloží svou psí známku a herní předměty do „pytle mrtvol“. Všechny Zonary si u sebe nechá, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvolišť kde se rozhodne, zda čekat na respawnu nebo dělat zombie a respawn si zkrátit.
- Čas strávený jako zombie se počítá stejně jako čas strávený na respawnu.
- Různé druhy pastí budou předvedeny na briefingu, jejich funkce a zvukové upozornění se může lišit.
- Je přísně zakázáno používat vlastní, neschválené pasti a zvuková zařízení.

Emisní bouře

- Začátek a konec emisní bouře vždy oznamuje hlasitý zvuk sirény, který je slyšet napříč celou zónou. (bude předvedeno na briefingu)
- Po skončení první sirény, má každý hráč 2 minuty času na to, aby vyhledal jakýkoliv úkryt (bar, základny, budovy...) a v něm setrval, dokud druhá siréna neoznámí konec emisní bouře.
- Volný pohyb v zóně během probíhající emisní bouře pro hráče není možný.
- Hráči, kteří úkryt vyhledat nestihnou okamžitě umírají, uloží svou psí známku a herní předměty do „pytle mrtvol“. Všechny Zonary si u sebe hráč, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvolišť kde se rozhodne, zda čekat na respawnu nebo dělat zombie a respawn si zkrátit.
- Čas strávený jako zombie se počítá stejně jako čas strávený na respawnu.

Artefakty

- V zóně se vyskytuje několik druhů artefaktů, které mohou při delším působení bez specifických pomůcek způsobit smrt.
- Artefakty, jejich účinky a podmínky smrti budou upřesněny při počátečním briefingu.
- Pokud hráč zemře na následky vlivu artefaktu, uloží svou psí známku a herní předměty do „pytle mrtvoly“. Všechny Zonary si u sebe nechá, pytel položí na místě, kde umřel a odchází nejkratší cestou na mrtvoliště kde se rozhodne, zda čekat na respawnu nebo dělat zombie a respawn si zkrátit.

Respawn

- Mrtvoliště
 - Základní čas strávený na mrtvolišti(respawnu), je jedna hodina individuálně pro každého hráče.
 - Respawn může být zkrácen dvěma způsoby:
 - Hraním zombie – hráč se přihlásí sám.
 - Čas strávený jako zombie se počítá stejně jako čas strávený na respawnu. Masku a loot určený přímo pro zombie, hráč dostane od organizátorů.
 - Pokud hráč jako zombie zemře, 5 minut počká na místě jako mrtvola. Poté se může vrátit na respawn nebo znovu pokračovat jako jiný zombie.
 - Vlastnosti zombie (rychlost, počet životů, cíl, ...) vždy určí organizátor.
 - Není možné jít dělat zombie bez vědomí organizátora.
 - Experimentální léčbou – hráč je vybrán doktorem.
 - Pokud na mrtvoliště přijde doktor, může se hráč podrobit experimentální léčbě. Výslednou léčbu určuje vždy pouze doktor a hráč je povinen ji přijmout, vyjma pravidla „Červená, stop!“.

Looting

Nošení předmětů hráče

- Neherní předměty
 - Každý hráč si na začátku určí jedno místo (kapsa, sumka, brašna), které funguje jako neherní uložení. Tuto kapsu smí hráč použít k uložení soukromých věcí (telefon, peněženka, klíče, léky a další věci nezbytné k tomu, aby mohl v zóně fungovat).

- Toto místo bude u všech hráčů jednotně označené (jak, bude upřesněno u registrací).
 - Do tohoto uložení je zakázáno ostatním hráčům jakkoliv zasahovat, lze se pouze zeptat, zda skutečně hráč nic v tomto místě neukrývá.
 - Je zakázáno do této kapsy ukládat jakýkoliv herní předmět (peníze, artefakty, rostliny atd.) Je to hrubé porušení pravidel a při porušení tohoto pravidla následuje upozornění. Při opakovaném porušení následuje tzv. „strike“.
 - Může dojít k namátkové kontrole dodržování tohoto pravidla. Jediný, kdo má právo nahlédnout v rámci dodržování pravidel je pořadatel.
- Herní předměty
 - Herní předměty, které má hráč u sebe je možné nosit kdekoliv v rámci vrchní vrstvy oblečení a taktických doplňků. (blůza, kalhoty, taktická vesta atp.) Vždy, ale tak aby k získání předmětu nebylo nutné sundat žádnou část oblečení.
 - Je zakázáno ukládat si herní předměty do spodní vrstvy oblečení (spodní prádlo, ponožky atp.)
 - Tímto pravidlem nově vzniká možnost „šacování“, které sebou ale přináší i pár úskalí. To je důvod zákazu ukládání předmětů jinam, než do vnější části oděvu. V tomto ohledu připomínáme důležité pravidlo „Červená, stop!“.
 - Pokud nechcete být šacováni, máte možnost veškerý loot dobrovolně odevzdat. Samozřejmě platí dodržování fair play.

Schovávání předmětů ve hře (stashkování)

- Ve hře je povoleno ukrývat pouze peníze, tedy herní měnu, Zonar.
- Jakýkoliv jiný herní předmět (artefakt, klíče, rostliny...) hráč nesmí nikam ukrýt, vyjma „statické stashky“
- Statická stashka
 - Po zóně je rozmístěno několik různě velkých beden, které lze využít k uložení jakéhokoliv materiálu včetně artefaktu.
 - Tyto bedny jsou charakteristické tím, že na spodní části je obmotána červenou barvou (viz značení předmětů) znamená, že se nesmí přemístit a vrchní část zelenou což značí, že ji lze otevřít. Na každé takové bedně je navíc nainstalovaný systém pro možnost zamknutí bedny.
 - Statické stashky se za žádných okolností nesmí nikam přenášet!
 - Tyto stashky budou v omezeném množství i na prodej na černém trhu. Je možné si je uschovat někde v zóně, v táboře nebo na

základně. Vždy je ale nutné organizátorům (prodejci) jasně ukázat, kam jste bednu ukryli. Tato bedna je navíc označena modrou barvou.

- Na stashku je možné si v rámci hry zakoupit zámek. V případě, že je zamčená, dá se k ní sehnat klíč. Není možné použít svůj vlastní zámek ani ji otevírat násilím.
- V případě smrti se klíč ukládá do „pytle mrtvoly“.

System značení předmětů

- Všechny herní předměty ve hře mají své barevné značení.
- Předmět může být označený sprejem, nálepkou nebo třeba páskou.
- Základní značení je:
 - Zelená
 - Zelená barva značí, že si předmět můžete bez problému vzít a odnést.
 - Oranžová
 - Předmět si můžete odnést, ale je nějakým způsobem důležitý pro celý děj hry. Je tak možné, že například v případě prodeje takového předmětu už se znovu nedostane do zóny. Oranžově značené předměty je zakázáno schovávat kdekoliv mimo určená místa jako stashky.
 - Červená
 - Takto označený předmět nesmíte v žádném případě nikam přenést. Lze si ho pouze prohlédnout, ale nesmí se brát do ruky.
 - Modrá
 - Modrá barva značí výjimku nebo speciální předmět. Označení modrou je jen dočasné po nezbytnou dobu. Většinou se vyskytne v kombinaci s jinou barvou. Například označení bedny, kdy bedna je červená tudíž ji nemohu přenést, ale po dobu, co je označena modrou, je možné ji přenášet.
 - Modrou pásku vždy může použít pouze organizátor v rámci zachování chodu hry.

„Červená, STOP!“

- Pro vytvoření Larpového obsahu hry je nezbytné hraní rolí a situací, které mohou být fyzicky i psychicky velice náročné.
 - Přeci jen, nejedete na tábor ale do drsného post-apokalyptického světa, kde budete bojovat o přežití se vším co k tomu patří, samozřejmě v rámci bezpečnosti všech zúčastněných. Žádná situace, která v rámci role playingu vznikne v žádném případě není cíleně

konstruována tak, aby zúčastněným jakkoliv psychicky nebo fyzicky ublížila.

- Vyslovení fráze „Červená, STOP!“ („Rudá, STOP!“) zaručuje pozastavení/ukončení jakékoliv herní situace ze strany hráčů nebo pořadatelů, která pro hráče je fyzicky nebo psychicky příliš náročná či jinak nepřijatelná.
- Je povinností každého účastníka okamžitě ukončit veškeré jednání vůči účastníkovi, který bezpečnostní frázi vysloví a ujistit se, zda nedošlo k poranění nebo jiné újmě.
- Pokud dotyčný není schopen pokračovat ve hře, došlo ke zranění nebo jiné újmě, jsou přítomni neprodleně povinni kontaktovat organizátory a poskytnout jakoukoliv možnou pomoc.
- Účastník, který se rozhodne tohoto pravidla využít, je oprávněn nasadit si reflexní vestu, ze situace odejít a kontaktovat organizátory, kteří situaci prošetří nebo poskytnou pomoc či zázemí pro odpočinek.
- Je striktně zakázáno pravidla „Červená, STOP!“ jakkoliv zneužít! Toto může být dostatečný důvod pro vyloučení hráče ze hry!
- *Příklad: Zranění, prohledávání, fyzicky nepřijemná situace(svázání), psychický nátlak, vyčerpání organismu, ...*

System STRIKE a napomenutí ve hře

- Ve hře je zavedený tzv. systém strike, který slouží pořadatelům ke kontrole a potlačování hrubého porušování pravidel hry, areálu nebo zákonů České republiky.
- Vždy záleží na konkrétní situaci a závažnosti porušení stanovených pravidel.
- Je povinností každého hráče dodržovat pravidla hry a platné zákony České republiky.
- Je žádoucí, nahlásit jakékoliv porušování pravidel a zákonů České republiky organizátorům.
- Při závažném porušení pravidel hry si pořadatelé vyhrazují právo hráče vyloučit ze hry ihned bez předchozí udělení strike. Vždy bude jasně a zřetelně všem hráčům vysvětlen důvod tohoto rozhodnutí.
- Při prvním porušení určitého pravidla

- Vždy je na prvním místě snaha vše vyřešit domluvou, znovu vysvětlit a napravit.
- Druhé porušení stejného pravidla
 - I na druhém místě je vždy snaha vše vyřešit domluvou, znovu vysvětlit a napravit.
 - Pomyslné napomenutí, kdy už je hráč v hledáčku organizátoru a hrozí mu první strike.
- První strike
 - Může udělit kterýkoliv pořadatel, který zjistí závažné porušení pravidel nebo dojde-li k opakovanému porušování pravidel (bylo uděleno napomenutí).
- Druhý strike
 - Před udělením druhého strike je svolána porada pořadatelů
 - Je udělený za opakované hrubé porušení pravidel.
 - Hráči je přiřazen po vyhodnocení závažnosti činu na základě porady organizátoru.
- Třetí strike
 - Před udělením třetího strike je svolána porada pořadatelů
 - Při udělení třetího strike si pořadatel vyhrazuje právo hráče okamžitě vykázat ze hry a areálu bez nároku na vrácení vstupného.

Koupel

- Během akce bude možností si u frakci úsvitu zaplatit nějakou tu možnost se umýt.
- Budou vytvořené improvizované sprchové kouty.
- Teplá voda bude dostupná podle slunce a její množství bude omezené. Pak už jen studená a taky v omezeném množství na den. Prostě kdo dřív přijde ten dřív mele.
- Taková koupel nebude samozřejmě zadarmo a nějaký ten Zonar za ni zaplatíte.