

# Skautská bojovka

Harry Potter

November 21, 2023

## 1 Základní informace o hře

Dne 25. listopadu 2023 se uskuteční 24. ročník skautské bojovky ve večerních ulicích města Moravská Třebová. Letošním tématem je Hon na viteály. Registrace začíná v 14:00 v tělocvičně na ulici Piaristická (mapku najdete na Instagramu bojovky). Ve 14:45 registrace končí, proběhne vysvětlení pravidel a zahájení bojovky. Předpokládaný konec akce je do 21:00 včetně vyhlášení výsledků. Pokud budete mít jakékoli dotazy ohledně dopravy nebo čehokoli, pište na mail nebo volejte.

Na následujících řádcích jsou úplná pravidla ke hře. Neděste se jejich délkou, jsou podrobně rozepsána i když jsou ve skutečnosti velmi jednoduchá.

### 1.1 Velikost družiny a doprovod

Hra je určená pro 5 až 12-členné týmy světlušek, vlčat, skautů a skautek. Věk účastníků je omezen na 6–15 let (případné výjimky řešte předem osobně), ve skupině musí být jedna osoba starší 15 let jako doprovod, která má za svou skupinu odpovědnost po celou dobu akce. V případě družinek vlčat a světlušek je možné, aby družinu doprovázely dvě osoby. (Po osobní domluvě je rovněž možné uplatnění starších jednotlivců při organizaci hry, např. v řadách Smrtijedů). Hra je rozdělena na dvě věkové kategorie. Hranice mladší kategorie je 11 let včetně a počítá se z průměrného věku družinky.

### 1.2 Před hrou

Na místo prosím doražte s dostatečným předstihem a s předem vyplněným registračním formulářem (je ke stažení na stránkách bojovky (<https://bojovkamt.skauting.cz/>)). Každoročně se bojovky účastní velké množství týmů, proto prosím na vyplnění nezapomeňte, předejdeme tím zbytečným prodávám před začátkem hry.

### 1.3 Co s sebou?

- Každý hráč dva šátky, 100 Kč a vhodné oblečení vzhledem k charakteru hry a počasí.
- Předem vyplněný registrační formulář za celou družinu.
- Tužku, papír a baterku do týmu.
- V případě že budete přespávat tak 100 Kč navíc.
- Předem rozmyšlená 3 kouzla, které bude váš tým znát na začátku hry.

Mapu herního území dostane každá družina v úvodu.

## 2 Pravidla hry

### 2.1 Obecná pravidla

- Hráči se pohybují po hracím poli omezeném v mapě po týmech. Týmy se nesmí během hry rozdělovat.

- Cílem hry je najít co nejvíc viteálů - tajemných artefaktů, do nichž lord Voldemort uschoval části své duše. Viteálů je celkem 5
- Hra trvá přibližně od 16:00 do 19:30, ale může se měnit dle situace, počasí a podobně.

### 2.1.1 Průvodky

Každá družina dostane na začátku hry průvodku, kterou musí mít stále u sebe. Pokud průvodku ztratíte, může to pro vás znamenat konec hry. Průvodka obsahuje:

- název koleje, počet členů a věkovou skupinu
- údaje o dosažených postupech ve hře, které budou vyplňovat hlavně pořadatelé hry
- seznam naučených kouzel

### 2.1.2 Nevíte si rady?

Po herním plánu se budou pohybovat tři organizátoři, jejichž úkolem je řešit problémy a radit v nejasných místech. Kromě toho je v mapě vyznačeno stanoviště, kde čeká Garrick Ollivander, který vám stejně tak může poradit.

## 2.2 Smrtijedi

Po hracím poli se pohybuje skupina smrtijedů, kteří se vám snaží zabránit v nalezení viteálů. Jsou označení fáborkem a pokud vás chytí, mohou vám sebrat hůlku.

## 2.3 Relikvie smrti

Krom smrtijedů se kolem ochomítá i černokněžník Grindelwald (též označený fáborkem jiné barvy). Pokud Grindelwolda chytíte a přemůžete v souboji, dá vám jednu ze tří Relikvií smrti - Plášť neviditelnosti, Kámen vzkříšení nebo Bezovou hůlku. Tyto předměty mají velkou moc a pomohou vám v dosažení vašeho cíle. Dobře si je však střežte, neboť ostatní družiny vám je mohou v souboji sebrat.

## 2.4 Souboj

Samozřejmě jako v každé správné bojovce i v této hře budou moci družinky spolu spoupeřit nejen v tom, kdo rychleji dosáhne kýženého cíle, ale i v osobních soubojích s ostatními koleji. Tyto potyčky můžou urychlit postup ve hře a zjednodušit její průběh.

- Způsob boje se od minulého ročníku nezměnil, spočívá ve snaze vytrhnout protivníkovi šátek. Po vytržení šátku je dotyčný zneškodněn, dřepne si nebo se viditelně vzdálí a již se boje neúčastní. Je zakázáno přidržování šátku u těla, uchopování protivníka či jakékoliv jiné držení znemožňující mu volný pohyb, fyzické násilí (úder, kopy apod.). Protože ohledně uchycení šátků panují různé rozpory, naši představa uvádíme níže. Doufáme ve fair play hráčů.
- Vyhlášení souboje může provést kterýkoliv hráč z útočícího týmu který se dotkne hráče napadeného týmu a pronese výzvu k boji (například zakřičením: „Souboj!“). Než se kdokoliv z útočícího týmu dotkne kteréhokoliv člena protivnickova týmu může ohrožený tým utíkat (tzn. nebude na něj vyřvávat přes půlku ulice).
- Po řádné výzvě k boji zástupce napadeného týmu (vůdce) buď výzvu přijme nebo souboj hned vzdá (kapituluje).
- V souboji proti sobě bojuje vybraných 5 hráčů z každého týmu až do porážky třetího člena jednoho z týmů, kapitulace jednoho z týmů nebo dobrovolně ukončení boje dohodou obou stran.
- Když dva týmy bojují, třetí do střetu nesmí nijak zasahovat a po skončení boje je musí nechat v klidu vyřešit výsledek souboje. K opětovnému střetu týmů smí dojít nejdříve za **3** minuty.
- Je zakázáno bojovat v ulicích Komenského, Olomoucká a Gorazdova a na mostě na Jevíčské ulici. Souboj také není možné vyhlásit v blízkém okolí učitelských stanovišť.

### 2.4.1 Po konci boje

Po ukončení boje má vítězná strana právo na svoji odměnu - vzít poražené straně **jednu** hůlku a odkoukat nějaké okouzlo. Toto kouzlo vybere poražená kolej, musí však jít o kouzlo, které vítězná družina ještě nezná (je-li to možné).

Pokud má poražená strana v držení některou ze tří Relikvií smrti, může se vítěz rozhodnout namísto hůlky a odkoukání kouzla vzít poraženým tuto relikvii (max jednu za souboj).

### 2.4.2 Handicap souboje

Každému týmu bude před začátkem hry přidělena jedna ze dvou věkových kategorií. Svou věkovou kategorii si týmy sdělí před soubojem. Pokud spolu bojují týmy stejné věkové kategorie, souboj probíhá podle normálních pravidel. V opačném případě má mladší tým výhodu.

Týmu mladší (menší) věkové kategorie stačí k výhře vyřazení pouze dvou členů staršího týmu.

### 2.4.3 Připevnění šátku na ruce

Každý z hráčů má 2 šátky, delší z nich by měl být aspoň 60 cm dlouhý v nejdelsí straně. Každý si delší šátek zaváže pomocí kratšího těsně pod ramenem (nikoliv už u lokte), tak aby i bez použití síly bylo možné ten delší šátek vytáhnout.

Zároveň kratší šátek by měl být omotán (klidně i víckrát kolem ramene) tak, aby žádné jeho cípy nevisely a nepřekážely ve vytahování toho delšího šátku.

## 2.5 Hůlky a kouzla

Jako správní kouzelníci bude mít i vaše družinka určitý počet hůlek k dispozici. Hůlky vám budou sloužit samozřejmě k sesílání kouzel a případně jako uchovatel hodnoty když se budete potřebovat s někým domluvit.

### 2.5.1 Pravidla pro používání hůlek

- Na začátku hry dostane vaše kolej 2 hůlky.
- Další hůlky je (kromě souboje) možné získat u Olivandera za malý úplatek či službu. Olivander však nerad prodává hůlky družinám, které vlastní Relikvie smrti. Navíc nikdy neprodává více hůlek za sebou. Budete-li chtít od Olivandera hůlek víc, budete si muset počkat.
- Počet hůlek není shora omezen, ba naopak je žádoucí mít co nejvíce hůlek, protože jejich kouzla zvýhodňují v boji a v plněných úkolech. *Kolej s hodně hůlkami může být lukrativní cíl pro smrtijedy.*
- Družina nemusí mít žádnou hůlku, pak ale nesešle žádná kouzla a je možné že se tím může zbrzdit postup na některé z disciplín.

### 2.5.2 Kouzla

Každá kolej se může naučit neomezeně z **20** kouzel které se ve hře vyskytují. Na začátku hry dostanete 3 kouzla, která si předem vyberete.

Kouzla se dají získat na stanovištích vyznačených na mapě. Pokud se škola kouzlo naučí *nemůže* o něj přijít v souboji - případná vítězná kolej může kouzlo pouze odkoukat.

Při naučení kouzla dostane kolej pergamen (nálepku) s detaily kouzla a jeho **hůlkovou cenou**. Pergamen si ihned vlepi do průvodky k dalším kouzlům. Kouzlo není možné použít, pokud nemá kolej dostatek funkčních hůlek. Při použití kouzel při soubojích nelze tu samou hůlku používat na jiné kouzlo. Například pokud máte kouzlo Expelliarmus za 3 hůlky a Reducto za 2 ale máte pouze 3 nemůžete kouzla dohromady použít. Také nejde použít kouzlo opakovaně v jednom souboji.

### 2.5.3 Kouzla v souboji

Při použití kouzel v souboji, probíhá jejich volba vždy před samotným soubojem. Kouzla se vybírají na střídačku, kdy začíná kolež která iniciovala souboj. Příklad souboje s kouzly může vypadat následovně:

1. Kolež ROZINKY (mají 5 hůlek) doběhne kolež HROZNY (mají 7 hůlek) a vyzve ji na souboj
2. Iniciátor souboje ROZINKY si spočítá hůlky a rozhodne se jako první využít kouzlo *expelliarmus* (cena 3 hůlky) a řekne to HROZNŮM.
3. Kolež HROZNŮ si poslechne kouzlo a je na řadě s výběrem. Vybere kouzlo *mdloby na tebe* (cena 2 hůlky) a řekne to ROZINKÁM
4. Přestože ROZINKÁM zbývají 3 hůlky, ale nemají už jiné kouzlo, nemůžou již dále pokračovat a předají výběr HROZNŮM.
5. HROZNI vyberou ještě kouzlo *inferno* v ceně 2 hůlek a tím skočí svoji přípravu kouzel, protože jim také došly hůlky a kouzla.
6. ROZINKY jdou do souboje s jedním kouzlem *expelliarmus* a HROZNI jdou s dvěma kouzly *mdloby na tebe* a *inferno*. Tyto kouzla se aplikují dle návodu na kartičce a souboj může začít.

### 2.5.4 Odkoukání kouzel

V případě vyhraného souboje si vítězný tým může opsat nějaké neznámé kouzlo do průvodky a to pak používat. Toto kouzlo je plnohodnotným kouzlem takže může být okoukáno v soubojích stejně jako normální kouzla vpleaná v průvodce.

## 2.6 Pravidla chování

Účastí ve hře souhlasíte s následujícími pravidly chování:

- Slovo organizátorů hry je zákonem a řídíme se jím
- Souboje vždy provádíme na bezpečném místě, daleko od silnice, aby se nikomu nemohlo nic stát. Pouze vytahujeme šátky, jinak si fyzicky neubližujeme
- Nemluvíme sprostě ani jinak neurážíme ostatní týmy ani organizátory
- Doprovod se pouze stará o bezpečnost družinky, nepomáhá jí s šiframi ani jinými úkoly (výjimkou je družina s 15 letými účastníky, kteří jsou sami sobě doprovodem)
- Nemateme ostatní týmy, neohýbáme pravidla, pokud nalezneme v pravidlech nějaké slepé místo, nevyužíváme toho, ale sdělíme to organizátorům
- Netajíme nikomu, kolik máme hůlek, co máme za kouzla, ani jestli máme Relikvie smrti
- Nikdy se nerozdělujeme a nenecháváme žádné členy týmu pozadu

Porušení těchto pravidel chování může vést k tomu, že vaše družinka bude diskvalifikována nebo i vyloučena z příštích ročníků bojovky.

---

Pokud máte jakékoliv dotazy, pošlete je na adresu [bojovkamt@gmail.com](mailto:bojovkamt@gmail.com), v případě, že máte nějaký vážný problém, který není možné vyřešit e-mailem, volejte na telefon +420 605 743 647.

Uvítáme, když budete během hry fotit či natáčet a o vzniklé fotografie či videa se s námi po hře podělíte, rádi je přidáme do fotogalerie na stránkách.