

# Naruto LARP

Pravidla, verze 10.2 (2023)



© NarutoLARP tým, 2013-2023

NARUTO je registrovanou ochrannou značkou Shueisha Publishing Co., Ltd.  
Všechny původní postavy a termíny jsou dílem a duševním vlastnictvím Masashi Kishimota.

## Úvod

Tento dokument obsahuje všechna podstatná herní pravidla, stejně jako mimoherní zásady, jejichž znalost a dodržování jsou pro účastníka Naruto LARPU podstatné. Není třeba je umět citovat nazpaměť, ale pomněte, že neznalost pravidel neomlouvá. **Hrubé porušení pravidel či mimoherních zásad může vést k vyloučení z akce.** Nejpodstatnější pasáže jsou vyznačeny takto žlutě.

## Popis akce

Každý ročník má vlastní příběh, který ale zapadá do příběhové linie.

**Příběhová linie** se typicky nese přes několik ročníků a po jejím vyvrcholení přichází příběh nový. Ukončení příběhové linie symbolizuje také vyvrcholení cesty postav, které ji prožívaly a pro nový příběh si hráči tvoří nové postavy.

## Tvorba postavy a další realie

Tvorba postavy probíhá na **profilové sekci stránek NarutoLARPU** a zahrnuje volbu vesnice, týmu, osobnostních charakteristik, historie postavy a technik.

Hráči si obvykle vytvářejí postavu genina (*ninji učedníka*), případně vyšší hodnosti, pokud si v minulých letech takovýto titul vydobyli. Učedníkem se ninja stává ve dvanácti letech a ke zkoušce předstupuje obvykle před dvacátým rokem života. Navzdory tomu, že existují i výjimky, pravidla předpokládají, že hráčské postavy jsou mezi patnáctým a dvacátým rokem života.

Většina postav je obyvatelem jedné z mnoha „Skrytých vesnic“ a členem čtyřčlenného týmu, v němž obvykle plní mise. Tým se skládá ze **3 ninjů, a jejich senseie**, který slouží jako jejich učitel a velitel.

## Hodnosti a úrovně

Rozlišujeme pojmy hodnost a úroveň postavy:

**Hodnost postavy** je příběhový prvek a znázorňuje zkušenost postavy a na ni navázaný respekt ostatních postav. Hodnost postavy může být zvýšena příběhově (*např. složení zkoušky*).

**Úroveň postavy** určuje počet technik, kterými postava disponuje. Spolu s rozvíjející se příběhovou linií se zvyšuje úroveň hráčů. (*To znamená, že když hráč začne na úrovni C, následující ročník již hraje za postavu úrovně B.*)

Úroveň, na které začínají hráči je na každém ročníku pevně stanovena a v čím pozdější fázi příběhové linie se ročník odehrává, tím je vyšší. Znamená to, že když si hráč vytvoří novou postavu uprostřed běžící příběhové linie, **jeho úroveň bude stejná jako úroveň hráčů**, kteří hrají svou postavu z předchozího ročníku. (*např. na druhém ročníku příběhové linie jsou i nově vytvořené postavy na úrovni B, tedy zkušeného ninji*).

Úroveň postavy	Počáteční počet technik	Nejvyšší úroveň počátečních technik
E	1	1 technika první úrovně
D	5	2 techniky druhé úrovně
C	9	2 techniky třetí úrovně
B	13	1 technika čtvrté úrovně
A	17	1 technika páté úrovně
S	21	1 technika šesté úrovně

## Techniky a quirky

**Techniky** jsou nástroje nezbytné pro vykonávání práce shinobi, ať už se jedná o techniky bojové nebo takové, které se využívají k infiltraci. Za techniky považujeme jak pasivní techniky (*jako například schopnost používat delší zbraně*), tak i mocná jutsu schopná srovnat se zemí celou vesnici. Osvojováním nových technik se ninjům často zvyšuje i maximum chakry nebo životů.

Techniky jsou rozděleny podle složitosti do **úrovň technik**. A podle typu do **stromů technik**.

Naučení se techniky vyšší než první úrovně má **2 podmínky**:

- 1) Postava musí znát techniku ze stejného stromu s úrovní o jedna nižší. (*např. aby se postava mohla naučit techniku 3. úrovně ze stromu "Katon", musí znát alespoň jednu techniku 2. úrovně ze stromu "Katon"*)
- 2) Postava musí mít napříč všemi stromy vždy více technik úrovně o jedna nižší (*takzvaná pyramida*). (*např. aby se postava mohla naučit techniku 3. úrovně, musí již umět alespoň dvě techniky 2. úrovně. Potom naučení druhé techniky 3. úrovně vyžaduje alespoň tři techniky 2. úrovně.*)

Při tvorbě postavy si hráč zvolí techniky, jejichž množství je dané úrovní jeho postavy (*například postava úrovně C do začátku hry ovládá 9 technik*). Během hry se potom může naučit až **4 další techniky**.

V základu má každá postava určený svůj **elementální typ chakry** (*ohně, blesk, vzduch, voda, země*). Hráči si běžně mohou vybírat techniky z veřejně dostupných stromů, avšak při výběru elementálních technik jsou omezeni na techniky elementálního stromu vybraného typu chakry. Více elementálních stromů lze odemčít pomocí **sekundárních elementů**, které může postava získat ze *Speciálních schopností*.

Elementální typ chakry i sekundární elementy jsou dány konceptem postavy, a nejdou později měnit.

**Speciální schopnosti** reprezentují zvláštní talenty (a nedostatky) postav. Speciální schopnosti zpřístupňují další elementy, tajné a dědičné techniky. **Neschopnosti** potom hráči zabraňují naučení některých typů technik (*například ninja specializující se na kombinaci několika elementů nebude schopný efektivně používat taijutsu*).

Některé Speciální schopnosti jsou specifické pro danou skrytou vesnici (*loutkář je vždy ze skryté písečné vesnice, člen klanu Hozuki je vždy z mlžné...*), jiné jsou přístupné všem hráčům bez ohledu na vesnici.

Hráči si při tvorbě postavy vyberou své speciálních schopnosti a neschopnosti ze seznamu. Ty ale musejí dávat smysl, a být reflektovány v textovém konceptu postavy (to posuzují organizátoři v rámci předschválení konceptu - **speciální schopnosti mohou být zamítnuty organizátorem**).

Dva členové jednoho týmu (s výjimkou senseiů) nemohou mít stejnou speciální schopnost. Některé vzácné speciální schopnosti mají striktnější omezení (*např. v celé hře může být jen jeden jinchuuriki tříocasého démona*).

## Trénink technik

Trénink technik ve hře probíhá pod dohledem senseiů. Pro naučení techniky musí hráč trénovat předem určené množství času a splnit podmínky k jejímu naučení. Čím vyšší je úroveň techniky, tím je zpravidla náročnější i její trénink.

Některé techniky vyžadují trénink na lokaci k tomu určené (*je napsáno v popisu techniky*).

Znalost technik postavě zůstává i mezi ročníky. Ve výjimečném případě, že by hráč chtěl své techniky mezi ročníky změnit, může kontaktovat organizátory.

## Obecné informace o postavě

Všechny postavy mají vždy alespoň **jeden život** a **jeden bod chakry** a umí používat **zbraně** s největším rozměrem **30 cm**. Množství životů, chakry a maximální délka použitelné zbraně se mění při tvorbě postavy i během hry pomocí technik.

U používaných zbraní nezáleží na jejich tvaru, omezené jsou pouze **nejdelším naměřitelným rozměrem**. V případě boje se dvěma zbraněmi se jejich délka **sčítá a musí odpovídat maximální délce, kterou hráč může používat**.

# Boj a zásahy, hesla, bezvědomí, doplňování chakry a životů

Postavy spolu mohou bojovat pomocí:

- **rukou** (předloktí musí být oděno měkčeným chráničem a zásah nesmí být veden zatnutou pěstí)
- **zbraní** z blízka nebo z dálky v případě vrhacích zbraní (zbraň musí být dostatečně měkčená a bezpečná, aby prošla schválením přede hrou)
- **nosiči** (měkčenými projektily, "koulí")
- vrženou **rýží** (hromadný zásah více cílů hozenou rýží, či čockou nebo podobnými médii)
- případně **automaticky**, bez potřeby kontaktu (že je zásah automatický je třeba hlásit)

Bez použití techniky je možné útočit **pouze rukou nebo zbraní**. Boj je reprezentován tlumenými fyzickými údery, případně pomyslnými zásahy v případě některých technik. Platný zásah je takový, který je veden s minimálně devadesáti stupňovým náprahem v případě rukou a zbraní a kterého si je cíl vědom (vnímá že jej obdržel a jaký je jeho efekt). V případě zásahů rukou, zbraní, nosičem, nebo rýží je nezbytné aby útok fyzicky zasáhl. Tento zásah platí kamkoliv do těla zasaženého i do jeho zbraní nebo jiných předmětů. **Rozkrok, krk a hlava jsou zakázanou zásahovou plochou a nesmí na ně být ani mířeno**. Jestli byl zásah platný vždy zhodnotí zasažený (*např zásah bez náprahu si nemusím počítat, protože nebyl platný*).

**Zásahy mohou způsobovat zranění a/nebo mají svá hesla**. Pokud útočník nic nezahlásí, zásah se počítá jako **jedno zranění**. Naopak, pokud není hlášeno jinak, zásah s heslem **nezraňuje** (*například technika způsobující odhození rýží, zasažené odhodí, ale žádné zranění nezpůsobí*). Hlášení efektu je neherní, a nelze na něj herně reagovat (*můžu reagovat pouze na skládání pečeti, letící nosič, atd*).

Zásah lze kryt předloktím nebo zbraní, což označujeme jako **krycí plochu**. V případě, že je zásah vykryt (zcela se o krycí plochu zastaví, nebo se vůbec nedotkne jiné plochy, která není krycí, např. hrudník) je obdržené zranění redukováno. V případě **krytí předloktím o jedna**, v případě **krytí zbraní o dva**. Pokud technika způsobuje zranění i efekt, vykrytí zranění efekt **nezruší** (*pokud obránce mečem zablokuje techniku způsobující 2 zranění a ochromení, žádná zranění nedostane, ale ochromen bude*).

## Hesla

Efekty technik jsou za běžných podmínek reprezentovány takzvanými **hesly**, které při zásahu hlásí útočník nebo zasažený (*hesla se vždy váží k zásahu*). Hesla jsou jednoslovná a mají určený význam, podle kterého se hráči zachovají. Hesla jsou ve hře následující:

- **Zmatení** – zasažený nesmí proti příštímu zásahu použít heslo „Úhyb“
- **Ochromení** – zasažený nemůže používat zasaženou nebo obráncem vybranou končetinu dokud není vyléčena
- **Paralýza** – zasažený se nesmí do příštího platného zásahu hýbat ani aktivovat techniky (*ale může těžit z již aktivních technik, nevyžadují-li pohyb*)
- **Roztříštění** – dlouhodobé ochromení zasažené nebo obráncem vybrané končetiny, které trvá, dokud není vyléčeno. (*Jako jediné nelze odstranit odpočinkem*)  
Pokud je efektem roztříštění zasažena zbraň, je zničena. Efektem roztříštění lze zničit i jiné herní předměty.
- **Odhození** – zasažený je odhozen 5 metrů. Na konci letu následuje pád na zem (*během letu je možné na odhozeného útočit*)
- **Úhyb** – hráč se vyhne jakémukoliv platnému zásahu (*i zásahu do zbraně*), pokud nebyl způsoben „Automaticky“. (*Zásah se stále počítá jako platný, jen nemá žádný efekt*)

## **Bezvědomí a doplnění chakry**

Pokud postava přijde o všechny životy, upadá do **bezvědomí**. Postava v bezvědomí se snaží bezvědomí předstírat, nevnímá a nemůže nijak interagovat se svým okolím. Postavu v bezvědomí lze role-playově dorazit (po dohodě mezi oběma hráči a organizátorem). Pokud je postava v bezvědomí ponechána o samotě a žádná postava s ní neplánuje interagovat, může postava v bezvědomí začít *odpočívat*. Jakmile má postava alespoň 1 život, bezvědomí končí.

Čakru a životy si lze doplnit **odpočinkem**. Odpočinkem se myslí jakákoliv nenáročná, nebojová činnost na kterou se postava nemusí příliš soustředit. Takto je třeba odpočívat zhruba **deset minut** (*nemá-li hráč u sebe hodiny, může počítat jako úspěšný odpočinek dobu, za kterou přejde celé herní území z jedné strany na druhou*). Úspěšný odpočinek doplní postavě všechnu chybějící **čakru a životy do maxima, ukončí všechny efekty kromě roztříštění, a ukončí všechny aktivní techniky**.

Nalezne-li se postava v situaci, kdy není schopna hrát déle jak **20 minut** (má roztříštěné končetiny a nemůže se sama dopravit do vesnice či je uvězněna) a nikdo z ostatních hráčů si ji nevšímá a neplánuje s ní žádnou interakci, může se odebrat zpět do vesnice. Našli jí vesničtí ninjové a pomohli jí se ze svízelné situace dostat.

## Techniky

**Technika** je zvláštní schopnost, která rozšiřuje možnosti, kterými postavy interagují se světem. Technika může být aktivní, nebo pasivní.

**Pasivní techniky** mají trvalý efekt (*např. přidávají životy, chakru nebo délku zbraně, kterou může postava používat*). Pasivní techniky platí permanentně a obvykle zvyšují atributy hráčů. Nelze je aktivovat.

### Aktivní techniky

- **Aktivace techniky** vyžaduje zaplacení **ceny** uvedené na technice (*např. chakra, složení pečetí*) a zahlášení jména techniky. Technika se nyní stává **aktivovanou**.
  - Pokud má technika více **efektů**, je nutné si vybrat již při aktivaci. (*Lze využít pouze jeden z nich*)
- Dokud je technika **aktivovaná**, tak zaplacené zdroje **nelze nijak doplnit**. Prakticky tedy dočasně snižuje maximum zaplaceného atributu.
- Techniku lze kdykoli **dobrovolně ukončit**, přestává být **aktivovaná**. (*Zaplacené zdroje se nevrací, ale jdou již doplnit*)
- Některé techniky mají dodatečná pravidla, které určují, kdy technika končí.
- Techniky označené jako "**opakovatelné**" lze opětovně **aktivovat** ihned po jejich ukončení, zaplacením **ceny**, ale bez nutnosti znovu skládat pečetě.
- Techniky, které nevyžadují složení pečetí je možné sesílat v nulovém čase. Tedy i v okamžiku zásahu se může hráč rozhodnout seslat tuto techniku (*např. techniku s heslem úhyb*). Jméno techniky a hesla tedy hlásí jakoby "zpětně". (*Takové použití by se v jiných systémech dalo označit jako "reaktivní" nebo "instantní"*)

**Cena** techniky je obvykle v podobě **chakry, životů nebo jiné komodity**. Případně složením takzvaných pečetí.

**Pečetě** jsou specifická složení rukou a ve hře jich rozlišujeme celkem třináct. Jde o takzvanou pečeť střetu ("střet") a dvanáct pečetí pojmenovaných dle japonského zvěrokruhu. Pokud je složení pečetí součástí ceny techniky, je pro její seslání nutné složit požadovaný počet pečetí. **Pečetě je třeba skládat volnými rukama. Pokud hráč neovládá techniku, která by říkala jinak, musí k skládání pečetí, kromě "střetu", používat obě ruce.**

Techniky označené jako "**týmové**" mohou spojenci využít spolu se sesilatelem zaplacením sesílací ceny zároveň s ním, efektivně tak techniku jednorázově zkopírují. Takto seslané techniky se považují za separátní a tak se na ně nevztahují vylepšení, která se vztahují na majitele techniky, pouze vylepšení která má každý individuální sesílatel.

### Typy efektů aktivních technik

Efekty aktivních technik se dělí na tři typy:

- **Hlavní** - Není možné aktivovat jinou techniku předtím, než je stávající hlavní technika ukončena, ani aktivovat stejnou techniku znovu dokud nebyl původní efekt využit.
- **Posílení** - Je možné aktivovat libovolné množství posilujících technik, není však možné mít stejnou techniku aktivní vícekrát.
- **Pomocné** - je možné aktivovat libovolné kombinace pomocných technik a je možné stejnou techniku aktivovat znovu i když efekt předchozího seslání ještě nevypršel.

## Klíčová slova

**Klíčová slova** nesou specifický herní efekt, není je většinou třeba hlásit a jsou znázorněna neverbálně. nebo slouží pouze pro jednoduché vysvětlení pravidla. Ve hře jsou klíčová slova následující:

- **Stínový život** se odlišuje od životů běžných tím, že se **nepočítá do maxima životů** postavy a není jej možné léčit, chová se tedy jako životový štít.

- **Vnímání** - Stejně jako v případě skrytí (*viz níže*), jsou i tři úrovně vnímání. Vnímání umožňuje interagovat se skrytou postavou jakoby nebyla skrytá, pokud je úroveň vnímání **vyšší nebo rovna** úrovni skrytí.

Pokud útočím na skrytou postavu, hlásím "Vnímání X", aby skrytá postava věděla že si má zásah počítat.

**Udělením platného zásahu skryté postavě technika a efekt vnímání končí.**

Některé zvláštní skryté předměty mohou vyžadovat konkrétní typ vnímání. Typy vnímání jsou "Vylepšené smysly", "Vnímání čakry" a "Mimosmyslové vnímání"

- **Skrytí** - na skrytou postavu nelze útočit, sesílat techniky, aktivně se jí bránit, ani na ni nelze nijak reagovat (*hráči by se měli chovat, jako by o skryté postavě nevěděli*). Lze ovšem proti útokům skryté postavy používat obranné techniky. Pokud obranná technika způsobí zásah (*např výbušný klon*), tak ten je platný. Stejně tak na skrytou postavu platí pasti. Jsou tři úrovně skrytí, úroveň je znázorněna **zdvíženou rukou s příslušným počtem zvednutých prstů** nebo nasazenou **barevnou stuhou (1 = zelená, 2 = žlutá, 3 = červená)**, skrytí není třeba hlásit. Čím vyšší je úroveň skrytí, tím náročnější jsou podmínky pro odhalení skrytého jedince.

**Technika a efekt skrytí končí když skrytá postava obdrží nebo udělí platný zásah. S herními předměty může interagovat libovolně (ale na "mizející předměty" mohou reagovat ostatní postavy tím že si aktivují vnímání, sešlou klony, zavolají pomoc, atd.)**

Fair-play: Pokud omylem (reflexivně) vykryjete útok skryté postavy, započítejte si plný zásah, bez redukce. A dejte útočnickovy vědět, že to byla chyba, a že si počítáte plné zranění.

- **Tahový boj** je režim boje, kdy se postavy nemohou volně pohybovat a používat techniky v reálném čase. Místo toho se účastníci **střídají po jedné akci**.

**Akcemi se myslí:**

- jeden krok
- složení jedné pečeti
- mávnutí zbraní či rukou
- hod vrhací zbraní
- seslání techniky (v případě technik které mají pečeti se seslání děje zároveň se složením poslední pečeti)

Při útoku i obraně je možné hýbat se tak, aby jedna noha obou hráčů byla po celou dobu v kontaktu se zemí (**pivotová noha**). První akci má vždy hráč který boj iniciuje. Tahový boj se značí **fialovou stužkou**.



- **Scéna** - heslo scéna je způsob, jak lze vstoupit do tahového boje. Vždy se týká právě dvou postav (ostatní do něj nemůžou zasahovat). A je vhodná pokud si hráči chtějí zahrát nějakou akci v tahovém systému.  
Do scény vstoupí hráči tím, že jeden hráč zahlásí heslo “**scéna**” druhému a ten na něj stejně odpoví. Pokud druhý hráč na nabídku scény neodpoví, ke scéně nedojde.  
Scéna trvá, dokud jeden ze zúčastněných nezahlásí “**konec scény**”, nebo dokud jeden z nich neupadne do bezvědomí.
- **Mimo hru** - postavy které jsou mimo hru se nemohou nijak účastnit hry, interagovat ani získávat herní informace. Tento stav je označen **modrou stužkou** (nebo oběma rukama na hlavě). Nehlásí se.

## Předměty

Předměty, se kterými hráči ve hře interagují jsou většinou reprezentovány **kartičkami**. Pokud není řečeno jinak, mohou hráči předměty nosit, vyměňovat je mezi sebou, případně je i ničit. Některé předměty kartičku nemají, pokud je z kontextu jasné že se jedná o herní předmět, který nepotřebuje dodatečné informace/pravidla. Vždy používejte rozum, a v případě nejasností je nehebně zeptejte.

Předměty v sobě mohou nést **techniky**. Pokud předmět nějakou techniku obsahuje, jeho nositel ji může po zaplacení její ceny seslat. K seslání techniky ukryté v předmětu není třeba skládat pečetě.

Pokud dojde k **roztříštění** (heslem roztříštění) předmětu, je rozbitý. Všechny jeho vlastnosti se ztrácí, dokud není předmět opraven. Kartičku rozbitého předmětu je třeba přeškrtnout tužkou jako znázornění zničení pro ostatní hráče. Obzvláště se to týká například zámků a dveří které po zničení už ostatním hráčům nebrání v průchodu.

Do hry si postavy mohou přinést nejvýše tři základní předměty nebo předměty kterými postava disponovala na předchozím ročníku. Tyto předměty napište do textového políčka u volby schopností. Případně další je třeba vyrobit, koupit, nebo jinak získat v průběhu hry.

### Základní druhy předmětů

- **Zbraně** - zbraně lze používat jako krycí plochu a lze s nimi útočit. Zbraň má na průvodce maximální délku v centimetrech. Zbraň bez průvodky se počítá jako její skutečná délka. *Maximální délka zbraní, které může hráč používat je omezena také technikami, které ovládá.*
- **Pasti** - jsou znázorněné zhruba jeden metr dlouhým provázkem s rolničkou, nataženým mezi dvěma místy. Když postava **rozezvoní rolničku**, obdrží **1 zranění automaticky**. (Efekt roztříštění zničí nataženou past aniž by způsobila zranění)

### Speciální druhy předmětů

- **Spotřební** - ve hře je možné se setkat s léčivými pilulkami a lektvary/jedy a dalšími předměty na jedno použití. Veškeré vybavení určené ke konzumaci má přiložený popis, který hráč přečte až po sněžení/vypití/aplikaci. Spotřební předměty se konzumací ničí.
- **Pečetě** - Na každý předmět a postavu je možné pomocí technik k tomu určených položit pečeť. Pečeť pouze upravuje text předmětu nebo atributy hráče a není ji možné běžně zničit ani na ni útočit. Pečetě mají čakru, tu je možné ubírat pomocí technik k tomu určených, pečeť j zničena pouze pokud její čakra klesne na nulu.
- **Jiné** - Mají speciální pravidla popsané na své kartičce (*např. zámky*), nebo nic nedělají (*např. dopis*)

### Důkazy

Zvláštním typem herních předmětů jsou důkazy. Důkazy se vždy váží ke konkrétnímu soudu, a dělí se na důkazy pro obhajobu a pro obžalobu (toto je vždy na důkazu napsáno).

Pro důkazy platí speciální pravidla:

- Jsou reprezentovány popsáním kolíčkem. Je nutné je nosit **viditelně připnuté** na svém kostýmu, na zádech. Není tedy možné dát si je do kapsy, ani je nosit delší dobu v ruce. Stejně tak není možné je někde položit ani schovat.
- **Důkazy nelze nijak zničit, ani dostat mimo hru.** Neplatí na ně pečetění ani roztříštění.
- Lze je krást. Krádež je symbolizovaná odejmutím kolíčku z jiného hráče.

## Obecné herní zásady

Respektujte prosím ve hře slova vypravěčů a naslouchejte jim. V případě, že vypravěč uvede svůj proslov heslem „**Hromadná scéna**“, nevstupujte prosím do popisovaného dění. V takovém případě jde o důležitou událost, jejíž průběh nelze bez předchozí konzultace ovlivnit. Těchto scén nebude mnoho, ale jsou důležité pro průběh příběhu, dejte proto po vzoru naší předlohy významným postavám (*ale i dalším hráčům*) prostor odhalit vám jejich motivace a plány.

## Obecné zásady

- V prostorách chaty je zakázáno kouřit a pít alkohol.
- V prostorách chaty je dodržovaná večerka od 24:00.
- Po večerce hráči mimo chatu nesmí rušit hráče spící v chatě.
- Neničte chatu, její vybavení a ani okolní přírodu.
- Nerozdělávejte oheň mimo vyznačené ohniště.
- Na odpadky jsou tu pytle, na nedopalky popelníky nebo prázdné plechovky.
- Co si nadrobíte (či jinak vyprodukujete), to si taky prosím uklidte.
- Osobám pod vlivem alkoholu či jiných látek, bude zakázán vstup do hry i do chaty, dokud nedojde k vystřízlivění.
- Dodržování zákonů ČR je považováno za samozřejmost.
- Mezilidská slušnost je samozřejmost.
- Ve věci pravidel a mimoherních zásad má vždy pravdu a poslední slovo organizátor.
- Za porušování pravidel můžete být vyloučeni ze hry.
- Za vážné porušování mimoherních zásad můžete být vyloučeni z akce.