

VIETNAM WAR GAMES BATTLE FIELD RULES AND REGULATIONS

- version 2017 -

Vojáku,

Vrchní velení Vám gratuluje k vašemu dobrovolnému rozhodnutí pro nástup do 21. regimentu Válečných her na polích Vietnamu. Bude ti přidělena technika, šarže, zbraň a zástava, pro kterou budeš bojovat, dokud ti v žilách bude kolovat krev. Nepřátelé jsou nelítostní, nebezpeční a hlavně zákešní. V polích, lesích a bažinách se setkáš s jednotkami Australských, Amerických a Ruských armád včetně jejich nejlepších generálů, které je nutné předvést před válečný soud, kde budou popraveni za své zločiny proti lidskosti.

ROZDĚLENÍ HRY

Příprava: **hra začíná 15 až 30 minut po výstupu z vlaku** (v tomto čtvrt hodinovém intervalu jste povinni nasadit si životy; kdo nebude mít nasazený kód 30 min po výstupu z vlaku se chová jako právě zabitý člen) a pokračuje nepřetržitě do neděle do 1200. Bojuje se ve dne v noci, na souši ve vodě a někdy i ve vzduchu (cestou do vody) mimo domluvená příměří (viz. časový plán)

Hra za světla: jednotky se přesouvají sem a tam, vyjednávají. Používá se boj 1,2., za tmy: přesuny, vyjednávání, hledání tábořišť. Používá se boj 1,2.

Za povinného táboření: jednotky táboří, vydávají se na přepady, používají boj 1,3. Jakmile jednotka založí svůj tábor, nesmí ho už do konce povinného táboření (PT) zrušit ani přesunout! Pokud už je podle časového plánu doba na povinné táboření, ale jednotka z nějakého důvodu není na místě určeném pro P.T., smí používat už jen kontaktní způsob boje a snaží se neprodleně dorazit na místo P.T. a založit tábor! (Je to jejím primárním cílem!!!)

Všeobecné příměří: relaxace na místě, nepoužívají se žádné způsoby boje, nepodnikají se žádné bojové ani průzkumné akce, nekrade se rádio ani vlajky.

DŮLEŽITÁ UPOZORNĚNÍ

- V průběhu hry je samozřejmě možné využívat služeb domorodců (ptát se je na informace o nepříteli, brát si od nich vodu, schovávat se za ně...), ale pozor, aby vás nezradili ve prospěch cizí jednotky, která je třeba potkala dříve než vy!
- **Jednotka se smí dělit** na tolik skupin kolik má důstojníků, pokud to povolí její velící důstojník, ale za případnou ztrátu členů si nesete odpovědnost sami!!! (Za důstojníka se počítají zletilí hráči (tedy nad 18 let).
- **Je dovoleno používat mobilní telefony a vysílačky** (pouze ke koordinaci, nesmí se takto předávat kódy přečtené schovaným camperem! Tzn. ten, kdo kód přečte, ho musí vykřiknout, jinak to neplatí.).
- Každý si hlídá, že nepoužil větší množství životů, než má, a že všechny kódy jsou čitelné a vyplňují celé pole života, stejně tak jmenovka.
- Je samozřejmě možné uzavírat a porušovat různé dohody a aliance.
- **Je zakázáno číst kódy v době, když jste zabití** a pamatovat si je do budoucna. Takové pokusy už tu byly a po jejich odhalení (a vězte, že to není těžké je odhalit!) byly tvrdě potrestány!
- Stejně tak **je zakázáno předávat si informace o kódech** mezi jednotlivými vojáky (tzn., nehraje se na „hele viděl jsem kus Honzova kódu, první písmeno je „D,“ tak zkus přečíst to druhý“)!

Po skončení akce je **přísně zakázáno** si cestou domů ve vlaku sundávat boty!

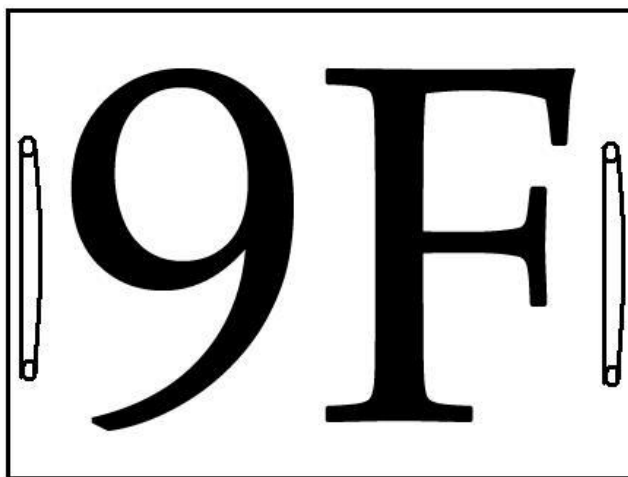
ČASOVÝ PLÁN (ČP) A MAPA

Každá jednotka má individuální mapu s lokacemi a časový plán (ČP), kterým se musí řídit, aby celá logistika bitvy proběhla hladce a nepřítel byl poražen. Časový plán je závazný a žádná jednotka jej nesmí porušit, vystavila by se tak nebezpečí bombardování a takzvané „friendly fire“.

JEDNOTKY & OZNAČENÍ JEDNOTEK

Každá armáda je označena jinou barvou tzv. „životů,“ neboli dvou lepících štítků o rozměrech 80x100mm, které obsahují dvoumístný kód. Barvy životů budou upřesněny na místě, podle toho, jaké informace nám dodá rozvědka a podle toho, jaké barvy tapet budou zrovna k mání v našich válečných skladech.

Tyto životy musí mít každý voják nalepené na **levém stehně (zepředu)** a **pravém rukávu (zboku na rameni)** a případně připevněné pomocí právě **2 (slovy dvou!) spínacích špendlíků**, a to pouze způsobem, jaký dovolují pravidla spínací špendlíky musí být svíse po krajích životu, nesmí nijak překrývat kód či znemožňovat jeho čitelnost. Pamatuj, že spínací špendlíky (tzv. sichecky) slouží k tomu, aby kód samovolně nespádl vlivem navlhnutí či nepřílnavého oděvu. Nemají znemožňovat strhnutí životu nebo přečtení kódu. Zároveň pozor na to, aby hroty sicheck směřovaly dolů, což zmenšuje riziko toho, že si je protivník zarazí do dlaně, když se ti bude snažit strhnout život (a naopak :-).



(ilustrační obrázek, jak má život správně vypadat)

Pokud jste ve spacáku [obvykle ve fázi hry Povinné táboření (viz ČP)] ponecháváte si život na rameni a druhý přelepíte ze stehna na kolík, který zapíchnete do země vedle sebe.

POZOR: Aby se předešlo sporům na bojišti, zásobovací oddělení kódy předepsalo unifikovaným písmem identickým pro každou jednotku. Každý kód je unikátní a nehrozí tedy případné mnohonásobné zabití na jednu kombinaci. **VOJÁKŮM JE ZAKÁZÁNO TUTO KOMBINACI MĚNIT, ZMĚNY KÓDU PROVÁDÍ V NALÉHAVÝCH PŘÍPADECH POUZE VELICÍ DŮSTOJNÍK.**

Poslední život, tzv. **jmenovka**, má rozměry cca 5x15cm a lepí se na **pravý rukáv na rameno** (jako jeden z životů) a **na hrud', zhruba na srdce**. Jmenovka obsahuje **šestipísmenný kód** (smyšlené jméno, nebo alespoň slovo, které jméno připomíná), Jméno na jmenovku si každý účastník zvolí sám, a sám jej také napíše. Pro připevnění jmenovky platí stejná pravidla jako pro životy. Jméno musí maximálně zaplňovat plochu jmenovky a být maximálně čitelný. Je zakázáno používat psací písmo a písmena s diakritikou.

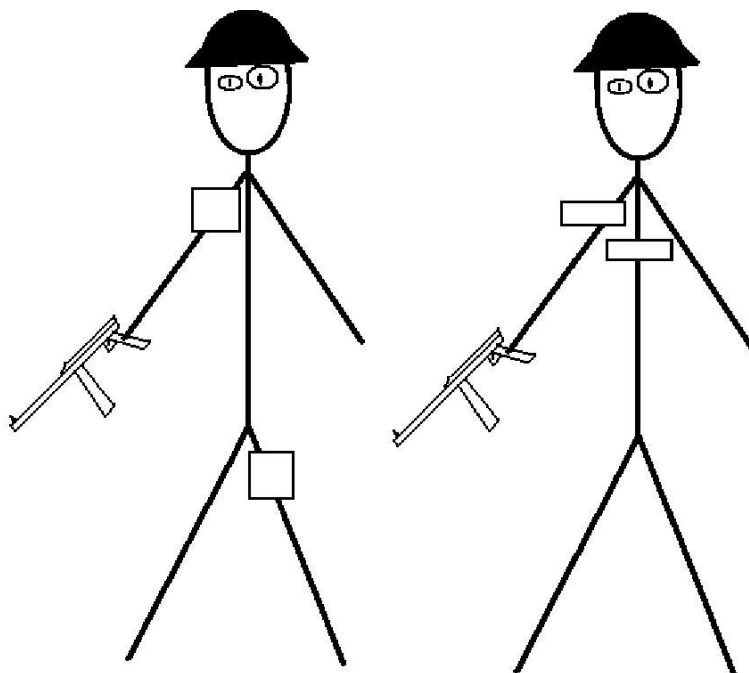


(jmenovka)

POZNÁMKY

- Pokud používáte nulu, jste povinni ji přeškrtnout zleva dole doprava nahoru.
- Pokud to jde, nalepený život na levém horním rohu zalomte. (Z některého oblečení jinak nejde téměř strhnout.)
- Pokud se život z důvodu rozmočení, či jiného důvodu stává nečitelným, je třeba jej vyměnit za nový s tím, že život neztratíte, ale od velitele si vyžádáte nový.
- Pokud vás někdo z cizí jednotky uvidí bez kódu a měl by šanci a chuť vás zabít a vy ho podle pravidel máte mít, tak o život přicházíte (ztráta kódu nebo údu s kódem neomlouvá).

POZOR: Na každého vojáka je generálním štábem vyčleněno 7 životů a 1 jmenovka. Tyto životy jsou právě pro vás a nelze je mezi vojáky nijak předávat. Velící důstojník je vybaven rezervními 5 životy, které smí v případě nouze rozdělit potřebným vojákům. **TENTO POČET JE DANNÝ A NEBUDE V PRŮBĚHU BOJŮ NAVYŠOVÁN.**



(pohled na vojáka (zepředu) se správně umístěnými životy (1) a jmenovkami (2))

ZPŮSOBY BOJE

1.

Kontaktní, používají ho naprosto všichni navzájem a kdykoli. Svého protivníka zneškodníte tehdy, jestliže mu strhnete většinu životů (stačí strhnout jeden ze dvou štítků!). Tento způsob boje je povinný v době "povinného táboření".

2.

Bezkontaktní - používá se vždy, když není právě čas pro "povinné táboření". Protivníka vyřadíte tak, že na něj nahlas vykřiknete jeho kód. Dobré je kódy křičet jmenovitě, aby nepřítel věděl, že byl zabit. **Pozor, kód musíš vykřiknout maximálně 1 minutu po jeho přečtení! Není možné si kódy pamatovat (nebo dokonce psát) pro pozdější použití!**

3.

Při "povinném táboření" mají sovětská, australská a americká jednotka tu výhodu, že v obranném pásmu 20 m okolo svého tábořiště (tzn. od vlajky) mohou použít boj č.2 (za pomoci baterky). Pokud opustí tento okruh, zbývá jim jako ostatním boj č.1. Pokud jednotka během povinného táboření svoji vlajku nemá, počítá se za střed tábořiště místo, kde spí/spal její velící důstojník.

Vyřazení hráči a úplné mrtvolky

Po tom, co jste byli vyřazení (zabiti jakýmkoli platným způsobem) si **IHNED strháváte zbylé kódy a na 5 minut si sedáte na zem, MRTVOLY NEMLUVÍ, NEGESTIKULUJÍ**, jsou to mrtvolky a jako mrtvé maso se též musí chovat. To znamená, že bude-li někdo chtít s mrtvým hráčem nějak manipulovat (odnášet jej apod., **nesmí mrtvola nijak spolupracovat ani klást odpor.**) Mrtvolné ležení platí vždy a všude, tedy i za tmy a ve vodě. Každá jednotka si musí svých mrtvých vojáků hledět, aby je nepoztrácela v bitevní vřavě! V mimořádných případech (hrozí ztracení vojáka nebo jeho utopení) je možné se v tomto pětiminutovém intervalu omezeně pohybovat, ale nesmí se toho zneužívat. Rozhodně si ale voják nesmí nasazovat nové kódy.

Do dalších 10ti minut si musíte nasadit nové kódy. Po dobu, než si nasadíte nové kódy, máte ruku zdviženou nad hlavu, nebo jinak jasně dáváte najevo, že jste mrtví. Můžete chodit, ale zákaz gestikulace a upozorňování na ostatní živé hráče platí stále, do doby, než si nasadíte nové kódy. **(NESMÍTE NIJAK ZASAHOVAT DO PRŮBĚHU BITVY).**

Pokud jste již definitivně vyřazeni ze hry (přišli jste o jmenovku), IHNEDE si strháváte zbylou jmenovku a na 5 minut si leháte na zem, opět nesmíte mluvit, radit ani na sebe jinak upozorňovat. Mezitím si kolem hlavy uvážete šátek a na čelo si nalepíte zbylou jmenovku. I po té nesmíte mluvit, radit ani na sebe jinak upozorňovat a zasahovat do hry. Úplné mrtvolky pokračují s jednotkou jako nosiči vody a dalšího vybavení, nemohou se zapojovat do hry a jsou pouze doprovod.

POZNÁMKA - Pokud vyřadíte spícího soupeře, nezapomeňte ho poté probudit, aby si mohl aplikovat nové kódy!

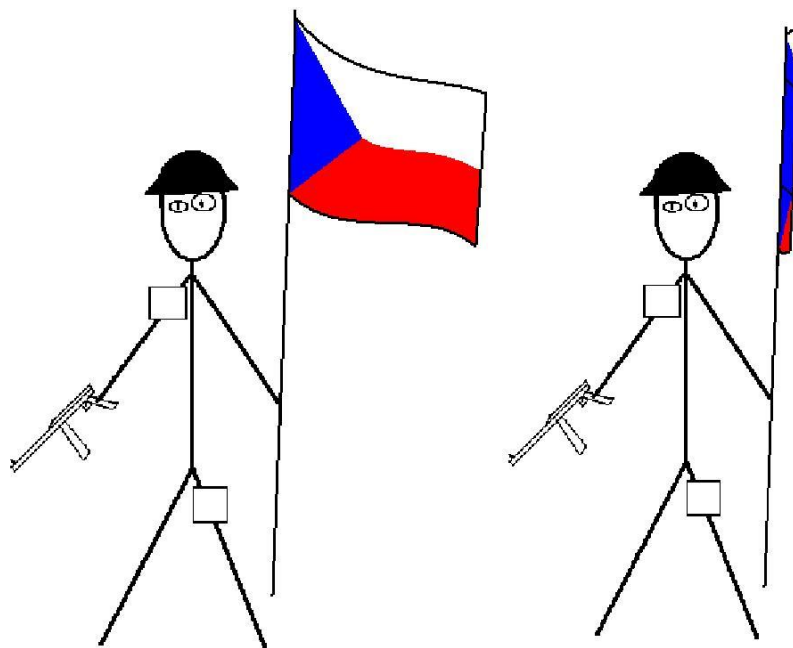
VLAJKY

Každá jednotka nese svoji vlajku připevněnou na cca 2 - 2,5 m dlouhé vlajkové tyči (žerdi). **Vlajka musí být rozvinutá a musí být nesena viditelně.** Pokud jednotka táboří („povinné táboření“) je třeba umístit vlajku viditelně do centra tábořiště. Není povoleno přivázat ji ke stromu, či ji sundávat ze žerdi, musí tedy být volně manipulovatelná.

Případné ukořistěné vlajky či rádio je nutno při povinném táboření umístit do **bezprostřední blízkosti vlajky vlastní.** Ukořistěná (tedy cizí) vlajka je nesena srolovaná kolem žerdi. Ukořistěné vlajky musí být umístěny viditelně a taktéž nesmí být přivázány, či jinak znemožněna jejich manipulace. Vlastní i ukořistěné vlajky je možné ztratit pouze tak, že o ně přijdete v boji nebo je formou dohody dáte jiné jednotce. **Nelze je jen tak odhodit!** Všechny vlajky, které jednotka momentálně vlastní, musí být nesený pospolu – včetně vyjednávání. (Ale nemusí je nést jeden člověk!) Je možné vyslat někoho s vlajkou (-ami) na vyjednávání, aniž by tam šla celá jednotka.

Ztráta vlajky

Vaši vlajku (i cizí, které jste ukořistili) se snaží získat zbylé jednotky. Při boji, nebo povinném táboření vám může kdokoli (a vy druhé jednotce) ukrást vlajku, pokud je naživu a vy ho nevyřadíte z boje. Stejně tak je možno vlajku odnést, kdykoli je objevena bez dozoru (nebo jen s "mrtvými" hráči). Ukořistěná vlajka druhé jednotky se nesundává z vlajkové tyče, ale je nutno nést ji na tyči, srolovanou a zajištěnou gumičkami nebo provázky, tak aby byla k rozeznání od vlajky vlastní. Pokud je vlajkonoš zabit, je **nucen vlajku položit na zem** vedle sebe a nesmí bránit jejímu odnesení. Tehdy je možné vlajku vzít. Zároveň ale není možné násilím brát vlajku hráči, který je naživu (vlajkonoše je nejprve nutné vyřadit ze hry). Není přípustné vlajku zahrabávat, sundávat z vlajkové tyče, či ji vláčet po zemi nebo ji dokonce někde jen tak nechat. Pokud by některá jednotka vlajku ztratila permanentně, bude bez milosti zastřelen každý její člen svou vlastní služební zbraní.



(voják nesoucí svojí (1) a ukořistěnou (2) vlajku)

SPECIÁLNÍ JEDNOTKY

Generál

Každá jednotka si ze svého středu zvolí svého generála (během hry se nemění). Ten na začátku hry obdrží tři hvězdy, které si připne viditelně na levou přední kapsu kalhot. Generál má operační znalosti o pohybu vojsk, lze ho vyslechnout a tuto informaci následně odvyšlat rádiem pro bonusové body. Pokud k zabitému generálovi (maximálně 5 minut od jeho smrti v době tzv. mrtvolného ležení) přijde živý generál cizí jednotky a bude se ho **nepřetržitě držet do dobu 3 min**, je generál vyslechnut a odevzdá jednu svojí jednu hvězdu generálovi, jenž ho vyslechnul. Za úspěšný výslech získává jednotka **1 b**. Pokud se jí povede po vyslechnutí odeslat informaci rádiem (**úspěšné vyjednání s rádiem**), získává další bod navíc. Uplyne-li od smrti vyslýchaného generála 5 min a ten je stále vyslýchán, může se začít fyzicky bránit, a pokud se ho generál provádějící výslech pustí, tak nebyl výslech úspěšný a generál provádějící výslech ho nechává být. Každý generál smí vyslechnout jiného generála právě jednou.

- Pomáhat držet generála, aby neutekl a výslech byl úspěšně dokončen, mohou všichni živí hráči.
- Generál se smí po uplynutí 5min od jeho zabití začít přiměřeně fyzicky bránit výslechu.
- Je-li výslech přerušen, nelze v něm znovu pokračovat do doby, než je Generál znovu zabit.
- Po úspěšném výslechu si Generál připne získanou hvězdu ke svým zbývajícím (na konci tedy může mít generál min.1 a max 5 hvězd).
- Generálovi hrozí v závěrečné bitvě zabití a poprava (viz.**ZÁVĚREČNÁ BITVA**).
- Generálem může být zvolen jakýkoli člen jednotky starší 18 let. (Nemusí být fakticky velícím důstojníkem).
- Je-li generál definitivně zabit, chodí s jednotkou jako doprovod a na závěrečné louce se snaží nebýt zakopán (viz. **ZÁVĚREČNÁ BITVA**).

Zdravotník/Medic

Protože náklady na válku v posledních letech začaly být pro naši ekonomiku neúnosné (a to zejména kvůli vyplácením pojistek vojáků pozůstalým), rozhodlo se ministerstvo války začlenit do každé armády vojenského Zdravotníka (Medic), která by měla pomoci snížit úmrtnost vojáků v bitvě.

Medic zachrání raněnému vojáku život tehdy, pokud do 5ti minut po vyřazení vojáka (tzn. během 5ti minut "mrtvolného ležení") ováže na místě kódu (stehno nebo rameno) raněnému obvaz, jímž je medic vybaven. Pokud se mu to podaří, voják je ošetřen a o svůj život nepřichází. **Obvaz musí být namotán celý a alespoň trochu funkčně!!!** Medic smí takto zachraňovat pouze běžné životy, nikoli jmenovky. Zdravotník, nebo kdokoli jiný z jednotky, může mrtvolu odnést z bitevní vřavy do bezpečí, aby ho tam ošetřil. Mrtvola je ale bezvládná a nijak nespolupracuje ani neodporuje.

- Zdravotník je viditelně označen **na rameni bílou páskou s červeným křížem**.
- Medic může léčit i vojáky cizích jednotek. (**Odnášet se ale smí jen vlastní vojáci.**)
- Medic nemůže léčit/oživit sám sebe. Pokud je zabit, chová se jako každá jiná mrtvola!
- **Obvaz musí setrvat na místě kódu**, dokud si ošetřený voják nenasadí kódu nové (minimálně tedy do konce 5minutového mrtvolného ležení). Teprve po nasazení kódů se obvaz medicovi vrací a ten může léčit další vojáky. Každý zdravotník má k dispozici na léčení právě dva obvazy (+1 rezervní u velitele pro případ ztráty či zničení primárních obvazů). Pokud to stihne, smí v jeden moment léčit maximálně dva vojáky.
- Je zakázáno používat jiné obvazy než přidělené, či tyto obvazy nějak upravovat (zkracovat, púlit atp.)
- Medic může jen ten, kdo bude velícím důstojníkem shledán kompetentním pro tento úkol. Od velícího důstojníka pak dostane obvazy. Na každou jednotku připadá právě jeden zdravotník.
- Funkce Zdravotníka smí být mezi živými hráči předávána libovolně (po souhlasu velitele) spolu s označením. **Nelze vzít funkci na sebe po zabitém zdravotníkovi!!**
- Každý zabitý voják, má během svého mrtvolného ležení právo **maximálně 2x** zavolat „Medic!/Zdravotník!“ a přivolat si tak pomoc.
- Na obvaz sahá jen medic dané jednotky, ostatní vojáci (ani nepřátelé) s ním nesmí nijak manipulovat!
- Hráč ošetřovaný medicem tedy může být zabit vícekrát, než kolik na začátku hry dostal životů, ale stále pro něj platí 5ti minutové mrtvolné ležení a 10ti minutový interval na nasazení nových kódů.
- Střelba do mediků je značně zákeřná a čekejte, že vám ji nepřítel oplatí stejnou mincí.

Pozn. Aby bylo jasno, medic nemůže nikterak urychlit „oživení“ (nasazení nových životů) zabitého hráče,

pouze zachraňuje ztracený život.

Rádio

Rádiem lze podávat informace o postupu během vyjednávání. Pokud má jednotka v držení rádio, tak ho musí nosit viditelně a chovat se k němu jako k v vlajce (tzn. nést živým členem, nezakopávat, nosit na vyjednávání atd.). Rádio je válcový předmět o délce cca 30 cm, je obalen hliníkovou folií a opatřen poutkem. Je také vybaveno dvojicí lightsticků jenž budou na každou noc rozsvíceny. Rádio bude umístěno na místě zakresleném v mapě a jednotka ho smí vzít až po té co v pátek úspěšně vyjedná. Rádio přidává bonusové body na hlášeních, lze s ním předat na velitelství informace získané z cizích generálů a figuruje ve dvou speciálních akcích:

1.

Letecká podpora - V určený čas a místo (viz mapa a ČP) bude možnost přivolat na pozice nepřítele leteckou podporu. Pro úspěšné přivolání je potřeba aby, jeden živý člen jednotky, stál nehybně v daném sektoru a držel po dobu 1 minuty přístroj v natažené ruce nad hlavou. Tento interval zahájí hlasitým zvoláním kódového označení jednotky viz ČP. Podporu mohou přivolat následně i další jednotky, budou-li mít rádio a stihnou-li vysílat v časovém limitu.

2.

V čase závěrečné bitvy lze podat konečnou zprávu o provedených operacích tak, že jednotka vyrobí anténu (trojnožku z klacků) minimálně **1 m** vysokou a na tu připevní rádio, pro plné vyslání zprávy je potřeba, aby u rádia (**v okruhu 1 m**) byl po dobu **4 min** živý člen jednotky. Tímto způsobem lze odvíjet zprávu získanou od cizího generála.

- Trojnožku je zakázáno vědomě bourat je-li u ní živý hráč.
- Trojnožku nelze recyklovat, každá jednotka musí mít svojí.
- Vysílací jednotka je povinna hlásit celé minuty zbývající do konce vysílání, plus posledních 10 vteřin. Mimo to se nemusí s ostatními jednotkami nijak vybavovat, ale nesmí také udávat mylné časové údaje.
- **Jeli při boji u antény hráč zabit, odchází s rukama za hlavou alespoň 15 kroků od trojnožky, (tam si sedá a začíná mu 5 minut mrtvolného ležení) aby umožnil snadnější identifikaci živých hráčů na bojišti.**

VYJEDNÁVÁNÍ / HLÁŠENÍ

Na vaší misi je nutné podávat průběžná hlášení do štábu vaší armády, jednat o vztyčení vlajky. Vyjednává se ve stanoveném časovém intervalu (viz ČP) na stanoveném místě (viz mapa). Pro úspěšné vyjednávání jednotka zatluče do země v dané lokalitě celkem 3 kolíky délky nejméně 30cm. Na místě (u kolíků) je potřeba **setrvat alespoň 1 minutu v kuse**, aby bylo vyjednávání platné (tzn. lokaci musí držet alespoň 1 živý hráč). Pokud chcete získat vyšší bodové hodnocení za přítomnost vlajky nebo rádia na vyjednávání, musí se nacházet v okruhu maximálně **1m** od místa, kde jsou zatlučeny kolíky.

Jednotka, která má v držení rádio, s ním musí na každé vyjednávání (pokud nechce vyjednat s ním, musí být aspoň 50 metrů od vyjednávání). **Stejně tak s vlastní i cizí vlajkou.**

- **50m je přibližně polovina fotbalového hřiště.**
- **Pokud nemáte svojí vlajku a na vyjednávání budete mít nějakou cizí, žádné body navíc nedostáváte!** (Abyste mohli vyjednat s cizí vlajkou za bonusové body, musíte mít na místě i tu svojí.)
- Pokud vám někdo vyjednávání překazí, můžete začít znovu.
- **Pokud se jednotka z nějakého důvodu na vyjednávání nedostaví,** (tzn.: neukáže se ve stanoveném čase minimálně 50 m od místa vyjednávání), vystavuje se **friendly fire** a **je potrestána ztrátou tolika bodů, kolik jich mohla vyjednáním získat!**

Tzn. -2 body, pokud má svou vlajku, -1 bod za vlajku cizí, -2 body za rádio. Je to proto, aby se kompenzovala ztráta bodů ostatních jednotek, které kvůli tomu nezískají bonusy za rádio a vlajky.

HO ČI MINOVA STEZKA

Velení pověřilo naši jednotku prověřením části vietnamské zásobovací trasy. Je nutné, aby jednotka prošla v daném časovém intervalu daný úsek s alespoň jedním živým členem. Postupujte s extrémní opatrností, neboť zde může být nachystána nejedna léčka. Jednotka se musí v časovém intervalu na dané trase ukázat se všemi bodovanými předměty (vlajky a rádia) a alespoň jedním živým hráčem. Pro body je třeba tuto cestu projít v kuse s jedním živým hráčem (je-li ten cestou zabit, může se pokusit znovu trasu od začátku projít). Jednotka dostane bonusové body za vlajky a rádia, která pronese touto cestou (celou) v daném intervalu.

- Průchodu se nemusí účastnit celá jednotka.
- Pokusí-li se jednotka v intervalu trasu projít, nebudou jí strženy žádné body.
- Pokud jednotka v časovém intervalu na trasu nenastoupí, budou jí body strženy stejným způsobem jako za vyjednávání (-1 za cizí vlajku, -2 za rádio, -2 za nesplnění úkolu).
- Na trase se nedá rádiem vysílat informace od generála.

KÓTA -X-

Máme hlášení, že v sobotu o půlnoci bude nejlepší viditelnost a je možnost přivolat si posily pomocí světelného signálu. Kóta se nachází uprostřed hráze rybníka Nový u Smítky. Pokud máte zájem o bonusové body, musíte se svým generálem přijít na toto místo přesně v 0000. Pokud zde se svým generálem ukážete, odpalte světlici, setrvejte na místě odpalu 5 minut. Dostanete-li se z místa živí, obdrží vaše jednotka 2body. Výslech cizího generála je zde ohodnocen dvojnásobně, tedy 2body. Zde nezáleží ani na vlajce ani na rádiu, tyto předměty zde nemají bodovou hodnotu. Nelze zde vysílat zprávy rádiem.

ZÁVĚREČNÁ BITVA

Vztyčení vlajky

Na závěrečné vztyčení vlajky v neděli dopoledne je nutno připravit cca **5m** vysoký stožár opatřený lankem na vytažení vlajky. Tábořící jednotka tak může učinit přes noc ze soboty na neděli. V neděli je nutno přesunout stožár do stanoveného sektoru, na vybraném místě vyhloubit 0,5m hlubokou díru pro patu stožáru (cca délka polní lopatky), vztyčit stožár a vytáhnout na něj vlajku. U vytažené vlajky musí setrvat alespoň jeden živý člen dané jednotky **po dobu 1 minuty**. Je přípustné cizím jednotkám odnést stožár či sebrat vlajku. Krajně podlé a nečestné je záměrně poničit lanko či mechanismus k vytažení vlajky, a proto se takové jednání podle ženevských konvencí zakazuje! Se vztyčeným stožárem se z bezpečnostních důvodů nemanipuluje (nevyvrací se atp.).

Pozn.: Kopat díru na stožár se smí až po začátku finální bitvy (tzn. 10:00 ZULU) a mohou se na tom účastnit pouze živí hráči! (musí se kopat na louce)

Zajímání generála a jeho poprava

Během závěrečné bitvy lze zajmout a zakopat cizího generála. Generála je nejprve nutno vyřadit ze hry (viz dále - způsoby boje). Ten se **po dobu 5 minut nesmí bránit a musí poslouchat člověka, který ho fyzicky drží**. Pokud ho drží více hráčů z jiných jednotek, neposlouchá nikoho (setrvává na místě). Toto pravidlo neplatí, pokud je **v okruhu 10 m od vykopaného hrobu** (může se bránit a utíkat). Vykopejte takový hrob, aby se do něj celý generál vešel, a zaživa ho pohřbete, bude mu vyčnívat pouze hlava (**v zakopaném stavu musí setrvat alespoň 60 vteřin**), na začátku minutového intervalu musí jednotka, která generála zakopává hlasitě zařvat „**Generál v díře!**“ nebo „**Kocour v troubě**“. Pro zakopávání generála platí podobná pravidla, jako u vztyčování vlajky – jednotky si mohou vzájemně škodit, zahrabávat hroby, brát generála apod. Pokud se generál vymaní ze zajetí, začíná pro něj 10 minutový interval, ve kterém si musí nasadit nové kódy. V čase závěrečné bitvy se musí generál pohybovat v okruhu max. 50 m od

vyznačeného místa bitvy (**tz. nesmí utéct do lesa a tam zalézt pod drn**). Po uplynutí 5-ti minut od zabití se generál může bránit (i když nemá kód) a je na vás, jak si ho udržíte. **Generála nelze svazovat, poutat a ani jinak mu omezovat pohyb mimo fyzického držení.**

Generál smí utíkat a klást odpor (nehledě na to, zda je nebo není živý) pouze do té doby, než jej jednotka dostane na lopatky do vykopaného hrobu. Od té doby je považován za popraveného a musí se nechat pohřbít. Pokud jej ale v této době ukořistí jiná jednotka, generál dostává opět právo se aktivně bránit další manipulaci až do doby, než se opět ocitne v hrobu!

- Pokud je generál zabit např. 3 m od hrobu, může utéci max. 10 m od něj a tam se z něj stává mrtvola, sedá si na zem a čeká, než mu vyprší 5 min interval.
- Pokud je generál doveden (v 5-ti minutovém intervalu od zabití) do okruhu 10 m od hrobu. Pouze zde se smí přiměřeně fyzicky bránit zakopání, do doby než je položen na lopatky na dno hrobu.
- Je-li generál osvobozen z okruhu kolem hrobu, je třeba mu nechat čas na znovuoživení (Generála tedy nelze "ukrást" z cizího hrobu a rovnou ho vláčet do vlastního, musíte ho pustit).
- Je-li generál úspěšně pohřben, stává se "úplnou mrtvolou" bez ohledu na to zda-li byl už na jmenovce či nikoli.
- Pokud je generál zabit (přišel o jmenovku) lze jej stejně zakopat. Pohybuje se v prostoru maximálně 5m od louky, může utíkat a odmítat pochody, ale nemůže nikoho vyřadit z boje a fyzicky se brání až 10m od vykopaného hrobu.
- Body za úspěšnou popravu jednotka dostane až po uplynutí 1m co je generál uložen v hrobě.
- Je-li generál z hrobu vytažen v průběhu minutového intervalu, není považován za popraveného a pokračuje v boji dle zmíněných pravidel.
- Lze popravít více generálů (mimo svého), ale každý musí mít vykopán vlastní hrob (hroby nelze recyklovat).
- Nelze pohřbívat do cizího hrobu.

Bodově hodnocené předměty (vlajky a rádio) musí být po celou dobu závěrečné bitvy přítomny ve vyznačeném území tj. vyznačený prostor louky + přilehlé křoví (do 3m od louky)

Pozn.: Kopat hrob na generála se smí až po začátku finální bitvy (tz. 10:00 ZULU) a mohou se na tom účastnit pouze živí hráči! (musí se kopat na louce)

BODOVÉ OHODNOCENÍ

Na konci vyhrává jednotka s největším počtem splněných misí (bodů) bez ohledu na materiální ztráty či ztráty na životech.

Vyjednávání/Podpora/HoČiMin:

- přivolání letecké podpory **3b**
- překonání Ho Či Minovy stezky s alespoň jedním živým hráčem v čas. limitu **2b**
- úspěšné vyjednání / hlášení ... **1b**
- přítomnost vlastní vlajky na vyjednávání **+2b**
- přítomnost rádia na vyjednávání (neuvažuje se při volání podpory) **+1b**
- každá další vlajka cizích jednotek přítomna na vyjednávání spolu s vlajkou jednotky (tzn. pro bonus za cizí vlajku je potřeba mít vlajku vlastní) **+1b**

Závěrečná bitva:

- úspěšné vztyčení vlajky ... **6 b**
- odvyšlání závěrečného hlášení ... **10 b**
- zakopání cizího generála ... **8 b** +počet generálových hvězd (1-5)

Speciální úkoly:

- úspěšný výslech generála (získání hvězdičky) **1b**
- úspěšné odvyšlání informace (přítomnost rádia na vyjednávání po vyslechnutí generála) **1b**
Pozn. Každou zprávu lze vysílat pouze jednou
- úspěšné splnění kóty X **2b**
- úspěšný výslech generála (získání hvězdičky) na kótě X **2b**
- Udržení generála na živu do nedělního poledne (nejhůře na jmenovce) **1-5b** (počet hvězd)

př.1: VYJEDNÁVÁNÍ: Zatlučení s vlastní vlajkou, jednou vlajkou cizí, rádiem a jednou informací získanou z výslechu generála jednotka dostane: **1** (zatlučení kolíků) + **2** (vlastní vlajka) + **1** (cizí vlajka) + **1** (rádio) + **1** (informace od vyslechnutého generála) = **6 b**

př.2: LETECKÁ PODPORA: Vysílání s vlastní vlajkou, jednou vlajkou cizí, rádiem a jednou informací získanou z výslechu generála jednotka dostane: **3** (vysílání) + **2** (vlastní vlajka) + **1** (cizí vlajka) + **0** (rádio) + **1** (informace od vyslechnutého generála) = **7 b**

př.3: HO-ČI-MIN: průchod s vlastní vlajkou, jednou vlajkou cizí, rádiem a jednou informací získanou z výslechu generála jednotka dostane: **2** (průchod) + **2** (vlastní vlajka) + **1** (cizí vlajka) + **1** (rádio) + **0** (informace od vyslechnutého generála) = **6 b**