**Правила Школьного Рыцарского Турнира с использованием уникальных видов средневекового оружия**

**Суть игры:** Данная игра представляет собой игру реконструкционно-ролевого типа. В ней три рыцарских клана воюют друг с другом за превосходство, которого можно достичь различными способами.

**Перед игрой:**

Определяется площадь игровой зоны – поля битвы.

Все участники должны поделиться на три примерно одинаковые команды (+- человек): Орден Королевской Длани, Братство Свободы и Союз Магов (Далее – Орден, Братство и Союз)

Каждая команда имеет свои Артефакты: Союз – Вархаммер (Боевой молот) и Баклер, Братство – два Боевых топора, Орден – Моргенштерн и Баклер, и избирает начального Хранителя артефакта.

Каждая команда отходит на свою начальную точку-базу и ожидает начала игры. Также у каждой команды либо будет сопровождающий - Сидящий, либо клан сам его изберет (в зависимости от числа участников), который должен будет все время находиться на начальной точке – территории базы клана. Игра начинается через 5 минут после нахождения команды на точке.

**Основные правила:**

После начала игры участники могут находиться в любой точке внутри зоны игры.

Каждый игрок имеет 3 хита (жизни), и базовый комплект оружия (Меч/Копье/Лук и Щит), если игрок не Хранитель, они имеют свой особый комплект с артефактом. Если у Хранителя не хватает какого-то элемента снаряжения, то он дополняется соответствующим снаряжением из базового набора.

Игроки при встрече участников команды-противника могут вступить с ним в схватку. Каждое попадание по телу сносит противнику 1 хит. Когда хиты игрока опускаются до 0, то он считается поверженным, и должен отправиться на свою базу, где будет излечен. Нельзя лечиться не при 0 хитов. Для излечения необходимо провести на базе не менее 5 минут. Сидящий контролирует время пребывания на базе с целью излечения.

Если в бою побежден Хранитель, то он должен отдать победившему свое оружие, а победитель отдает ему свой меч, и становится новым Хранителем.

Так же можно прийти на базу противника и попытаться убить Сидящего. Сидящий тоже обладает стандартным оружием, но он не может быть Хранителем. В отличие от всех игроков, Сидящий имеет на 2 хита больше, чем соклановцы. У Сидящего также будут 3 Метки Захвата (любой согласованный предмет). После убийства Сидящего, убийца получает одну Метку Захвата и автоматически погибает, что возвращает его на базу, а Сидящий восстанавливает все свои хиты. Полученные Метки Захвата отдаются Сидящему команды.

**Кланы:** Кланы были созданы не просто так. Каждый из них имеет свое уникальное умение.

*Орден:* Сильные и храбрые, эти рыцари в основном дерутся на средней или ближней дистанции благодаря своей броне. Каждый рыцарь этого клана имеет 1 дополнительный хит.

*Братство:* ловкие и хитрые, рыцари-бродяги не очень хорошо обучены, но более крепкие здоровьем и знают секреты врачевания. Для излечения им достаточно всего двух минут пребывания на базе.

*Союз:* умные и мудрые, маги предпочитают действовать издалека. На весь клан выдается запас «огненных шаров». Только маги могут их использовать. Данные шары можно кидать в своих противников, и попадание в незащищенную часть тела сносит 1 хит противнику.

**Артефакты:** У каждой команды есть 2 Артефакта, дающих их Хранителям некоторые преимущества, описанные ниже.

1. Молот: это разрушительное оружие подавляет дух рыцаря, не затрагивая плоть. При попадании по противнику он сносит 2 хита за 1 удар.
2. Моргенштерн: эта звезда Средневековья забирает силу из витающей в воздухе энергии. При вращении «цепи» данного оружия после 5 оборота шара вы становитесь неуязвимы для атак. Единственный способ – остановить круг вращения.
3. Топор: Дух Мира обитает в этом предмете. При попадании по противнику этот предмет заставляет последнего не атаковать Хранителя Топора до следующего лечения. Это свойство не действует на Сидящего.
4. Баклер: маленький и на первый взгляд бесполезный щит на самом деле содержит в себе большой запас энергии, выходящей при контакте с противником. Когда баклером совершается толчок, он сносит 1 хит тому, кого толкнули.

**Боевые правила (механика боя, когда удар признается засчитанным и честным):**

Несмотря на то, что идет кровопролитная война, воины все-таки должны придерживаться определенного боевого этикета.

1. Меч приспособлен только для рубящих, а не колющих ударов, потому что последние не очень безопасны.
2. Удары не лезвийной стороной меча не сносят хитов. Воображаемое лезвие у меча находится со стороны костяшек кисти воина.
3. В прошлых турнирах луки могли убивать кого угодно на поле. Это не совсем корректно, ибо дистанция выстрела не бесконечна, а также луки не всегда могут убивать сразу, если мечи так не могут. Теперь удачный выстрел по мишени, имитирующей цель, снимает 1 хит тому человеку, который есть «в поле зрения» лучника.
4. Молотом удары наносятся только квадратной стороной.
5. Это игра на честность. Уважайте себя и своих противников. Если вы проиграли в схватке, честно сходите на базу и залечите свои раны, у вас будет шанс отомстить обидчику. Ведь в реальной битве духи вреда не наносят.

**Технические правила (безопасность):**

Для того чтобы сделать турнир максимально интересным, но при этом безопасным, необходимо придерживаться некоторых правил безопасности.

1. НЕ БИТЬ В ПАХОВУЮ ОБЛАСТЬ!!!
2. Голова – последнее место, куда следует бить, поэтому при ударе в голову нужно бить максимально слабо, **практически только касаться**. Если ты не уверен в аккуратности удара – то не бей в голову! Желательно наносить удары в корпус и конечности.
3. Удар любым оружием не наносится в прыжке, прыгая труднее рассчитать силу удара.
4. Бить можно только отведенной для этого частью оружия: у меча – лезвием, у молота – набалдашником, у моргенштерна – шаром, у топора – лезвием или молотком, у копья - острием.
5. Щитами можно толкаться только в том случае, если вы рассчитываете свои силы, и это действие не наносит никакого игрового урона противнику.
6. Бить баклером можно только плоской стороной! Не бейте ребром, это небезопасно.
7. Моргенштерном НЕЛЬЗЯ БИТЬ В ГОЛОВУ и кисти рук!
8. Все боевые правила также относятся к техническим правилам.
9. Первым делом всегда защищайте голову, другой у вас не будет!

**Конец игры:** турнир кончается по прошествии определенного отведенного времени или при выполнении какой-то команды одного условия победы. Если к концу игры никакое условие не было выполнено, то выигрывает команда с максимальным числом Артефактов.

**Условия победы:**

1. *Золото и власть:* Команда собрала все Артефакты и собрала их на базе.
2. *Пот и кровь:* Команда должна иметь 9 Меток Захвата у Сидящего.

Если одна команда собрала все Артефакты, а другая – все метки, то между ними признается боевая ничья, а третья команда становится проигравшей.

При достижении условия победы любой участник команды должен сообщить об этом любому организатору, который остановит игру.

**Дополнительное правило:** *четвертая команда*

Для того, что бы сделать каждый турнир разнообразнее и в случае возникновения сложностей при разбиении на команды, данное правило позволяет ввести в игру еще одну команду. Она также имеют сидящего с 3 Метками Захвата. Однако эта команда начинает игру без Артефактов и имеет более сильное клановое свойство, например «Смертельное касание», то есть способность за один удар лишить противника всех хитов. Это могут быть и другие согласованные участниками свойства.