

DESIGN DOCUMENT

PRAKTICKÉ

KDY

Na hru přijedte ve čtvrtek v podvečer, odjezd bude v neděli dopoledne. Můžete přijet i v pátek ráno, nejpozději prosím v půl deváté, abychom vás zvládli obléct. A odjet můžete nejdřív v sobotu v noci po hře.

KDE

Hrát budeme v prostoru Raketové základny v Bratronicích.

PRO KOHO

Základna není zcela bezbariérová a během hry hráči v areálu nachodí přibližně 10 km denně. Takže určitá fyzická způsobilost je nutná.

Hra je přístupná pouze pro hráče nad 18 let.

Tato hra se odehrává v postapokalyptické budoucnosti.

Hra je ošetřena herními mechanikami pro fyzickou i psychickou bezpečnost hráčů.

Jakoukoliv scénu můžete kdykoliv ukončit.

DOPRAVA

Je možné dojet autobusem do Bratronic, odtud lze dojít pěšky. Autem se dostanete až na základnu, parkovat se dá v přední části základny. Spolujízdu si plánujte ideálně přes organizátory připravenou událost na FB.

CO S SEBOU

Kromě výše zmíněného nezapomeňte na dostatek oblečení, hygienické potřeby, osobní věci, peníze v CZK, v případě potřeby redukci do eurozásuvky, nabíječky na elektroniku, léky a **MISKU na jídlo, LŽÍCI a NÁDOBU na pití!** Některá jídla jsou spíš polévky nebo kaše, takže určitě radši misku.

KOSTÝM

Pro Čisté nezajišťujeme kostýmy. Postavám, kterým budou patřit různé specifické doplňky, půjčujeme tyto doplňky, ale základní kostým ne. Dobrá zpráva je, že tobude v

létě - tudíž bude snadná volba - a postapo prostředí vám dává velký prostor pro vytvoření vlastního kostýmu za pár korun.

CATERING

V CENĚ HRY JE PLNÁ PENZE OD ČTVRTEČNÍ VEČEŘE PO NEDĚLNÍ SNÍDANI

Jsme schopni připravovat jídlo pro tyto speciální diety - vegetariány, celiatiky, alergiky a lidi s mléčnou intolerancí. Jen je potřeba to předem hlásit, kuchyně si s tím poradí, ale potřebuje vědět, s čím hrát.

Bohužel nejsme schopni zajistit veganskou stravu ani ostatní diety.

Kuchyně bude stylizovaná do prostředí hry a jídlo se bude připravovat přímo na základně.

Mezi jídly bude k dispozici chléb se sádlem nebo s tvarohem.

K pití bude po celou dobu hry k dispozici voda nebo mírně ochucená šťáva.

Můžete využít také organizátory vedenou hospodu a čajovnu, kde si můžete za cash CZK zakoupit mnohé další alko i nealko, horké i studené drinky a alkoholy.

SPANÍ

Spaní je zajištěné v prostoru základny. Je velmi spartánské. Umíme vám zařídit desky z měkké mechovky (Mirelon). Je to podobný materiál jako karimatka, je 3 cm silná a velká cca 50 x 200 cm. **Všechny ostatní věci jako spacáky, deky, polštáře a ručníky si musíte přivést s sebou.**

HYGIENA

Na místě je pouze užitková studená voda.

Dovezeme cisternu s teplou vodou a toalety budeme řešit pronájmem Toiek. Dodáváme toaletní papír, mýdlo, dezinfekci na ruce a papírové ručníky.

Není tu sprcha, jen toalety s tekoucí studenou vodou v přízemí.

Bude možnost se tu umýt, ale počítejte s polními podmínkami.

VIZUÁL A ESTETIKA HRY

Budeme se pohybovat v postapokalyptické budoucnosti. Bude horko. Zapojte fantazii, hodně toho vytvoříte vy sami.

DOPLŇKY

Některé postavy budou mít specifické doplňky, ty vám půjčíme.

ZBRANĚ A ZBROJ

Na našich hrách používáme **výhradně měkčené larpové zbraně** a pokud má být vaše postava ozbrojena, budeme pro vás mít její výzbroj. Pokud máte svojí - **kompletně měkčenou bez kovových prvků** - můžete si ji vzít s sebou, ale raději se předem zeptejte. Párkrát byli někteří hráči smutní, když jsme jim nedovolili zbraně s kovovou nebo tvrdou dřevěnou záštitou nebo kovovou hlavicí. **Žádné kovové** zbraně na hře neakceptujeme, **VČETNĚ OSTRÝCH NOŽŮ**, děkujeme za pochopení.

Některé postavy mohou mít lehkou „kevlarovou“ zbroj, kterou vám také půjčíme. Jestli si chcete přivést vlastní odpovídající postavě, vítáme to.

Budou tady stříelné zbraně - a to upravené nerfky. Nepoužíváme ani paintballové ani airsoftové zbraně.

TABÁK

Hra je nekuřácká. Ale protože víme, že někteří by s tím mohli mít problém, ve hře bude jedno místo kde bude kouření a další drobné vypadnutí z role povolené. Toto místo je určené pro kouření i když se ještě nebo už nehraje. Jinde se kouřit nesmí.

ČASOVÝ ROZVRH HRY

Časový rozvrh berte spíše orientačně. Na místě ještě může být upřesněn.

Čtvrtek

Příjezd hráčů ve čtvrtek od 18:00 do 22:00

18:00 večeře (polévka, chleba)

Večerní program:

20:00 - 22:00 dobrovolné workshopy hlavně na módu - česání, finalizace kostýmů, focení!

Pátek

8:00 - 9:00 snídaně

9:00 workshopy a úvod do světa a postavy

13:30 oběd

14:00 - 15:00 pauza a příprava na hru

15:00 rituální průchod do hry

15:00 - cca 0:00 hra

Sobota

9:00 - 10:00 snídane

10:00 - cca 20:00 hra

Navečer se hra bude schylovat ke svému konci, naplánujte si ji

tedy tak, abyste v průběhu a po skončení bohoslužby stihli uzavřít své herní linky.

cca 20:00 rituální odchod ze hry

20:00 Debrífung, večere a párty!

Na hře bude funkční hospoda, kde můžete zakoupit alkoholické i nealkoholické

nápoje.

Neděle

9:00 - 12:00 snídane, úklid a odjezd.

Budeme vděční za pomoc s úklidem – našťestí toho nebude moc!

HERNÍ STYL

PŘÍPRAVA HRY

Hra je typu „pojď si hrát“ a od hráčů se očekává jen lehká příprava. Dostanete scénář postavy, nepodílejte se na jeho psaní; požádáme vás však, abyste si jej důkladně přečetli, zamysleli se nad svým výkladem a případné problémy, které by mohly nastat, konzultovali s organizátory.

Nebudeme také očekávat, že budete sami studovat podrobné informace. Dodáme vám vlastní komplexní materiály, shrnující to, co potřebujete vědět a co by se vám mohlo hodit. Chybět nebudou ani rekapitulace všech potřebných informací.

MÍRA SKRIPTU

Čistí jsou hra skriptovaná charakterem postav a některými našimi zásahy do průběhu hry. Postavy mají poměrně velkou svobodu v rozhodování v klíčových momentech. Nemusí řešit, jak je to „správně“, protože žádné správně neexistuje. Hra může dopadnout velmi různě, není to sled jasně daných kroků. Není to ovšem ani sandbox, kde si postava dělá, co chce. Postavy mají řadu věcí k řešení, řadu vztahů k odžití, ale mají i prostor pro vlastní hraní si, užívání si situace.

Hráč není postava

Obecně platí, že nejlepší je co nejvíc se vžít do dané postavy a jednat v souladu

s tím, jak by jednala tato postava. Což je velmi často úplně jiné, než byste jednali vy

jako hráči. Ale když zůstanete “v postavě”, je velmi malé riziko, že byste dělali něco,

co by vybočovalo z rámce, který jsme hře vymysleli.

JAK SI HRÁT

Čistí je hra vážná s mnoha dramatickými a tragickými prvky, řeší se tu vážná a těžká témata. Většina postav se setkává s hororovými prvky.

Užijte si tyto její rozměry.

AKTIVITA

Jako v každé hře platí, že hru si uděláte především sami. Když ji budete hrát aktivně, budete chodit do konfliktů, budete hluční, hrát se svými emocemi ven, budete iniciativní- pak vaše hra bude plná akce a zábavy. Možnost, že byste seděli a čekali, co přijde úplně nefunguje. Jděte do toho naplno!

TAJEMSTVÍ

Naše hra není transparentní a pracuje s překvapením a tajemstvím.

Postavy mají svá tajemství. **Tajemství MAJÍ BÝT ODHALENA**, ale v pravý čas; a věříme, že hra funguje dobře, pokud jsou tajemství překvapením pro postavy i hráče.

Nevyzrazujte před hrou svá tajemství ani jim neříkejte, co si vaše postava myslí o jejich a co s tím plánujete udělat. Pokud jste s něčím ve hře nespokojeni, máte pocit, že byste si chtěli postavu interpretovat trochu jinak než je napsaná, chcete udělat zásadní rozhodnutí, které by mohlo ovlivnit vaše spoluhráče, nebo chcete něco vylepšit ve svých vztazích ve hře, jděte prosím a promluvte si s organizátory. Znají hru opravdu dobře a vymyslí způsob, jak udělat radost vám i vašim spoluhráčům.

CÍLE

Na konci textu ke své postavě najdete shrnutí “CÍLE”. Je to inspirace pro vás. Pomůže vám to navázat herní linky. Rozložte si je tak, ať si zahrajete oba dny, není smyslem je za hodinu všechny “splnit” a pak nevědět, co se svou postavou dál.

Hra vám také často přinese různé zvraty, cíle a preference vaší postavy se mohou změnit - tak jak se mění v reálném životě. Počítáme s tím a pokud si během hry projdete svou vlastní katarzí, je to dobře. Není smyslem celou hru trvat na něčem, co máte v cílech, přestože hra se vyvinula úplně jiným směrem. Ve skutečnosti hra je napsaná tak, že u řady postav očekáváme velkou proměnu.

KONFLIKTY

V běžném životě má většina z nás snahu konflikty uhlazovat a chovat se konsensuálně. Pro hru je ale zábavné konflikty naopak eskalovat. Tím, že vaše postava vyostří konflikt s jinou postavou, uděláte i její hru plnější a emotivnější. Užijte si možnost chovat se emotivně, hlučně, konfliktně, hádat se s jinými, křičet na sebe a dát průchod svému špatnému já.

MECHANIKY

INSTANTNÍ PŘERUŠENÍ SCÉNY

Pro odchod z jakékoli scény, která je vám neúnosně nepříjemná, aniž byste museli hru ukončit nebo přerušit pro ostatní hráče, je věta: **Potřebuji se vyzpovídat, potřebuju se jít pomodlit**. Můžete odejít a jít si promluvit s organizátorem (zповědníkem), dát se dohromady, případně se zeptat na to, co byste potřebovali vědět, a hrát dál. Neváhejte si po jakémkoliv pro vás jako hráče nepříjemné situaci promluvit s orgy nebo zповědníky. Od toho tam jsme.

ZASTAVENÍ SCÉNY NEBO HRY

Pro zastavení scény se používá známé **STOP**.

Přeruší to jen konkrétní situaci a zbytek hry pokračuje plynule dál. Umožní vám to ukončit situaci, kde se fyzicky nebo psychicky cítíte špatně a potřebujete z ní odejít.

Rudá STOP

Rudá stop zastavuje celou hru - protože se např. musí zavolat lékař apod. **Rudá STOP** ukončuje nejen scénu, ve které nechcete dál pokračovat, protože míra vašeho psychického nepohodlí, coby hráče, překročila únosnou mez, ale zastavuje do vyřešení situace celou hru. Třeba při zranění někoho z hráčů. Po Rudé STOP se vyřeší situace a hrajeme dál.

FORMA REGULACE NÁTĽAKU NEBO NÁSILÍ BEZ PŘERUŠENÍ HRY A SCÉNY

Pakliže je na vás nějaká scéna příliš silná, můžete regulovat situaci hláškou: **Pane Bože stůj při mě.**

Existuje možnost, že se vaše postava dostala do problémů, a její přátelé ji chtějí pomoci a ochránit (třeba před výslechem). Jenže vy, jako hráč, tu scénu chcete absolvovat a nechcete se nechat zachránit nebo odtáhnout. Pak svým spoluhráčům řeknete: **Svůj osud zvládnou sám!** A oni vás nechají prožít váš osud.

INTIMITA A NÁSILÍ

Pro hraní intimity máme také mechaniku. Používáme pro ni jednu ruku a ukazujeme počet prstů. Pakliže se vaše postava dostane do situace, kdy by mělo mezi dvěma lidmi dojít k intimitě, ukážete si vzájemně prsty na jedné ruce v závislosti na intenzitě, kterou chcete zažít.

0 - Ruka v pěst - vůbec se mě nedotýkej.

1 - Jeden prst - zvládnou letmý dotek, pohlazení po rameni

2 - Dva prsty - lehké objetí, polibek na tvář

3 - Tři prsty - pevné objetí, pohlazení přes oblečení i na intimnějších partiích

4 - Čtyři prsty - totéž co před tím plus polibek na ústa, francouzský polibek

5 - Pět prstů - jsem ochoten experimentovat, kam až můžeme zajít.

Platí vždy nižší číslo! Když se potká ruka v pěst se třemi prsty, nebude se nikdo nikoho dotýkat.

Sexuální styk konsensuální i nekonsensuální probíhá tak, že hráči použijí prstovou mechaniku. Pak ve skutečné realitě udělají to, co odpovídá domluvenému stupni explicitity a slovně si řeknou, co herně zažily herní postavy. Rádi bychom zdůraznili, že

herní znásilnění není nosné téma této hry a vždy musí být dopředu konzultováno s organizátory.

SMRT

Několik postav zemře v průběhu hry (a hráči se vrátí v kůži jiné postavy), další k jejímu konci. Bude-li možnost, užíjte si tuto situaci jako příležitost k velkým emocím.

O tom, kdy postava zemře rozhoduje většinou hráč té postavy. Pokud někoho chcete zabít a on nechce svou postavu nechat umírat, prostě se vám to nepovede.

Budete-li mít takový nápad, raději ho předem konzultujte s organizátory, a pokud vám zabití nedovolíme, nebud'te smutní, je to velmi elementární pravidlo hry.

Jak se konstatuje smrt? Pakliže vám "mrtvola" nezmáčkne podanou ruku, je postava mrtvá. Pakliže třeba těžce zraněná postava leží a nejeví známky života, zmáčknete-li jí ruku a ona odpoví taky zmáčknutím, ještě žije.

BOJ A ZBRANĚ

I na této hře používáme jisté formy boje a odpovídající zbraně. Zbraně nejsou železné, ale umělohmotné a měkčené (typu bofry). Jak píšeme výš - zbraně pro hráče máme, pokud si chcete přivést svou, je to možné jen tehdy, když je měkčená a neobsahuje ŽÁDNÉ kovové prvky.

Boj je divadelní, není to dřevárna.

Hra je v některých chvílích velmi emotivní, udržte prosím i v těchto chvílích zběsilost na uzdě a buďte ohleduplní k soupeřům. I cizí postavy jsou lidi. :)

LÉČENÍ

Ve hře je několik herních lékařů. Je dobré se po střetech s nepřítelem nechat uzdravit. Všechno uzdravování probíhá násobně rychleji než v realitě, ale hraní zranění si náležitě užíjte. Diagnóza všech neduhů probíhá tak, že lékař nahmatá váš tep na zápěstí a vyslechne pacienta.

Léčení samotné probíhá podáním léku (trocha cukru) nebo obvázáním zranění.

NEHERNÍ CHOVÁNÍ NEBO DEBATA

Někdy se stane, že se někdo z hráčů zapomene a převede řeč na neherní témata. Na upozornění používáme mechaniku "**Tyhle řeči bych nechal do garáže**".

HERNÍ EKONOMIKA

Hra není primárně o ekonomice a není to deskovka. Peníze jsou prostředek hraní, nelze s nimi nijak extra čarovat a “vyhrát hru”. Stanovovat nějaké ceníky a tabulky nechceme, bylo by to jen na obtíž.

Ve hře budete mít rekvizity v podobě mincí.

Ale různé věci měly tehdy různou hodnotu a vše se může hodně měnit v závislosti na situaci.

Postavy mají samozřejmě další majetek kromě obyčejné hotovosti - movité i nemovité věci, domy, lodě atd.

Hrajte si s tím vším tak, aby to pro vás bylo zábavné. Fabulujte, improvizujte při stanovování cen, smlouvejte a hádejte se, jenom hlupák se nehádá o ceně.

KONZULTACE

Na hře je celou dobu k dispozici tým orgů. Tento tým s vámi bude konzultovat veškeré vaše potřeby týkající se postavy i fyzického a psychického komfortu.

Využívejte tuto pomoc kdykoli si nebudete jistí, nebo vám ve hře něco nezafunguje.

HLUCHÁ MÍSTA

Během každé hry se najdou hluchá místa, kdy vaše postava nemá zrovna přesně dáno, co má dělat. Tady je pár nápadů, čím vyplnit čas:

Smaltalky s hráči, se kterými jinak nemáte důvod interagovat.

Běžte se popovídat do hospody k Cecilii nebo si tam dát partičku kostek či něco podobného.

PŘIHLAŠOVÁNÍ A CASTING

Přihlašování je otevřeno, dokud se nenaplní kapacita hry, tj. 55 hráčů. Účast na hře je přidělována podle času přihlášky. Kdo se přihlásí po naplnění kapacity, bude veden jako náhradník a v případě odhlášení jiného hráče bude mít přednostní účast na hře.

Postavy jsou rozdělovány organizátory podle vyplněných preferencí v přihlášce. Většinou hráč dostává na výběr ze 3 postavy. Právo na finální rozhodnutí, kterou postavu nakonec dostane si ale vyhrazujeme my organizátoři.

Více na webu www.cisti2262.cz v sekci přihlášky.

Možnosti stornování

Přihlášku je vždy možné stornovat, ale s blížícím se termínem hry roste stornopoplatek.

Storno poplatek měsíc před hrou (a později) je 50% ceny,

Storno poplatek posledních 14 dnů před hrou je 100% ceny

Více na webu www.cisti2262.cz v sekci platby.

ODBORNÁ POMOC BĚHEM HRY A PO HŘE

Všechny naše hry obsahují mechaniky, které zaručují fyzické i psychické bezpečí hráčů. Vysvětlujeme a nacvičujeme je během předherních workshopů.

V průběhu hry i po jejím skončení jsou hráčům k dispozici psychologové, koučové a terapeuti ať už z řad organizátorů, nebo kde by bylo třeba rozsáhlejší pomoci, jsme připraveni hráčům doporučit další odbornou pomoc.

DEBRÍFINK

Po konci hry následuje dobrovolný debrífung, který doporučujeme absolvovat (zvláště méně zkušeným hráčům), protože umožní plynulé ukončení hry ve vaší mysli. Budeme si povídat o tom, co vám hra přinesla nového, co po jejím skončení máte, co jste před tím neměli. Debrífung neslouží k vyprávění historek ze hry, na to je afterpárty. Zvláště lidem, kteří během hry zažijí velké emoční turbulence doporučujeme debrífung absolvovat, je to součástí emoční hygieny.

PROHLÁŠENÍ O BEZPEČNOSTI A OCHRANĚ ZDRAVÍ A MAJETKU

Odesláním přihlášky na hru hráči prohlašují, že se během celé akce budou chovat tak, abych neohrozili život, zdraví ani majek sebe ani ostatních účastníků.

Konzumace alkoholických nápojů je v průběhu akce povolena, ale hráči prohlašují, že ho budou konzumovat odpovědně a uvážlivě. Konzumace jiných psychotropních látek není v průběhu hry povolena.

Hráči prohlašují, že se budou chovat ohleduplně i vůči paréálu základny. Nebudou jakýmkoli způsobem poškozovat budovu ani její vybavení, jakkoli zasahovat do omítky nebo poškozovat podlahu, na rozlité tekutiny bez otálení upozorní organizátory, aby je mohli uklidit.

Hráči se v průběhu hry budou chovat ohleduplně i k rekvizitám a kostýmům, které jim budou svěřeny.

Hráči se v průběhu hry budou chovat ohleduplně k dalším hráčům. Tak aby jim svým chováním nenarušovali hru (např. debatou o neherních věcech apod.) Pokud budou potřebovat na chvíli opustit roli, udělají to výhradně v prostorách které k tomu budou smluvené.

Naše hry jsou nekuřácké. Hráči - kuřáci se budou v tomto směru chovat ohleduplně. Pokud ve hře budou kuřáci, budou kouřit výhradně na místě, které k tomu bude předem smluvené.

ZDRAVOTNICKÉ ZAJIŠTĚNÍ

Během našich her nedochází k situacím, které by byly přímočaře nebezpečné nebo ohrožující. Ale nehoda se může stát i za zcela nepředvídatelných okolností a jsme na to připraveni. V průběhu všech našich dramatických larpů je přítomný zdravotník a jsme připraveni v případě nouze zavolat i rychlou lékařskou pomoc.

PROHLÁŠENÍ O RESPEKTU VŮČI NÁBOŽENSKÉMU VYZNÁNÍ, POHLAVÍ A NÁRODNOSTI

Zásady ochrany osobních údajů - Osobní údaje a GDPR

Abyste se mohli přihlašovat na naše hry, musíme zpracovávat některé vaše osobní údaje. Pro přihlašování na naše hry potřebujeme některé další údaje. V souladu se zákonem č. 101/2000 Sb., v platném znění (zákon o ochraně

osobních údajů a o změně některých zákonů, dále jen „zákon“) odesláním přihlášky souhlasíte se zpracováním osobních údajů správcem Tomáš Houška, se sídlem Václavkova 2, Praha 6 (dále také jen „správce“) pro účely uskutečňování a organizace hry.

Osobními údaji se rozumí údaje obsažené v objednávkovém nebo registračním formuláři, tj. zejména jméno, příjmení, telefon, e-mailová adresa a veškeré další údaje uvedené v přihlašovacím formuláři.

Osobní údaje bude správce zpracovávat manuálně v nejužším týmu organizátorů hry. Údaje nebudou poskytnuty žádné třetí osobě. Tento souhlas je udělen na dobu neurčitou. Uživatel má základě zákona právo přístupu ke svým osobním údajům zpracovávaných správcem (zejména právo na poskytnutí informace o účelu zpracování, rozsahu zpracovávaných osobních údajů a jejich zdroji, povaze zpracování a příjemci či příjemcích osobních údajů). Správce mu tuto informaci bez zbytečného odkladu za přiměřenou úhradu nepřevyšující náklady nezbytné na poskytnutí informace předá.

Zjistí-li uživatel, že zpracování jeho osobních údajů je v rozporu s ochranou jeho soukromého a osobního života nebo v rozporu se zákonem, má právo požadovat od správce nebo jím pověřeného zpracovatele vysvětlení a odstranění takto vzniklého stavu.

Vaše osobní údaje uvedené v objednávce v eshopu zpracováváme pro následující účely:

- Zpracování přihlášky na hru.
- Právním důvodem tohoto zpracování je plnění smlouvy.

Uvedené osobní údaje za tímto účelem zpracováváme po dobu trvání záruční doby. I vaše osobní údaje uvedené v přihlášce na naše hry považujeme za důvěrné a využíváme je výhradně pro přihlášení a hru a předvýběr postavy. K těmto údajům mají výhradní přístup organizátoři her. Ke sběru těchto informací používáme Google formulář, Google doc a mailový klient Google.

FOTKY A VIDEO

Politika týkající se audiovizuálních materiálů pořízených na našich hrách

Na našich hrách pořizujeme audiovizuální záznamy. Přihlášením na hru hráč vyjadřuje svůj souhlas a uděluje organizátorům hry svolení k pořízení fotografií, audio a videozáznamu v průběhu hry, a poskytuje organizátorovi neomezené výhradní licence k užití tohoto záznamu, případně kterékoli jeho části, všemi známými způsoby užití a bez omezení územního, časového, technologického, množstevního a bez omezení účelu. Licence i ostatní oprávnění podle předchozího odstavce jsou poskytovány jako výhradní, neomezené, platné od dne vytvoření záznamu na celou dobu trvání autorských a majetkových práv podle platných zákonů.

Fotografie a audiovizuální záznamy, nebo jejich části mohou být šířeny zejména prostřednictvím webu a sociálních sítí, dokumentárních snímků, almanachů, přehlídek, festivalů, souborných děl, veřejným promítáním, použitím ve filmovém díle, televizním, rozhlasovém nebo jiným vysíláním a dalších médiích, mohou být zařazovány a užity v rámci rozsáhlejších děl souborných, sborníků a dokumentů, střihových pořadů, upoutávek, trailerů apod.

Současně chceme hráče ubezpečit, že nám jde o to, aby se hráč cítili bezpečně a komfortně a před zveřejněním těchto materiálů publiku mimo okruh hráčů budeme postupovat podle následujícího klíče:

- Automaticky budeme zveřejňovat záběry, které budeme považovat za nekonfliktní
- Fotografie budeme nejdříve prezentovat v uzavřené skupině určené pouze pro hráče hry. Pokud hráč bude mít pocit, že některá fotografie je pro něj pocitově dehonestující, protože zachycují třeba herně vypjatý moment, nebudeme ji zveřejňovat mimo tento hráčský okruh.
- Na fotografiích ani videu neuvádíme identifikaci hráčů, na sociálních sítích je z principu neoznačujeme a žádáme současně všechny hráče, aby zde každý označoval výhradně sám sebe.

Prohlášení o bezpečnosti a ochraně zdraví a majetku

Odesláním přihlášky na hru hráči prohlašují, že se během celé akce budou chovat tak, abych neohrozili život, zdraví ani majek sebe ani ostatních účastníků. Konzumace alkoholických nápojů je v průběhu akce povolena, ale hráči prohlašují, že ho budou konzumovat odpovědně a uvážlivě. Konzumace jiných psychotropních látek není v průběhu hry povolena.

Jelikož se na hře bude podávat v mírné míře alkohol, je hra přístupná pouze pro hráče nad 18 let. Děkujeme za pochopení.

Hráči prohlašují, že se budou chovat ohleduplně i vůči prostorám státního hradu Lipnice s vědomím, že jde o národní kulturní památku. Nebudou jakýmkoli způsobem poškozovat

budovu ani její vybavení, jakkoli zasahovat do omítky nebo poškozovat podlahu, na rozlité tekutiny bez otálení upozorní organizátory, aby je mohli uklidit.

Hráči se v průběhu hry budou chovat ohleduplně i k rekvizitám a kostýmům, které jim budou svěřeny.

Hráči se v průběhu hry budou chovat ohleduplně k dalším hráčům. Tak aby jim svým chováním nenarušovali hru (např. debatou o neherních věcech apod.) Pokud budou potřebovat na chvíli opustit roli, udělají to výhradně v prostorách které k tomu budou smluvené.

Naše hry jsou nekuřácké. Hráči-kuřáci se budou v tomto směru chovat ohleduplně. Pokud ve hře budou kuřáci, budou kouřit výhradně na místě, které k tomu bude předem smluvené.

Zdravotní zajištění

Během našich her nedochází k situacím, které by byly přímočaře nebezpečné nebo ohrožující. Ale nehoda se může stát i za zcela nepředvídatelných okolností a jsme na to připraveni. V průběhu všech našich dramatických larpů je přítomný zdravotník a jsme připraveni v případě nouze zavolat i rychlou lékařskou pomoc.

Prohlášení o respektu vůči náboženskému vyznání, pohlaví a národnosti

Tým autorů hry si uvědomuje, že ve hrách využívá realie některých náboženství a historie některých národů. Řada postav vidí věci černobílým zjednodušeným pohledem, jaký v rámci možností přiblížení k historii odpovídá vidění osob žijících na daném místě v době, kam nás hra přenáší. Snažíme se přiblížit myšlení a vidění světa lidí v historii.

Z toho důvodu i vzhledem k genderu - postavy v našich hrách se snaží přiblížit historickou realitu. Ta nebyla nábožensky, národnostně a ni genderově vyrovnaná a korektní. Není to proto, že bychom těmito okolnostmi vyjadřovali vlastní postoje vůči právům menšin nebo pohlaví, ale proto, aby hra byla dramatická, zábavná - a historicky co nejvěrnější.

Ve hře přesto mohou být věci popsány způsobem, který se zcela neshoduje s objektivním stavem věcí nebo historie. Připravujeme historické dramatické hry, ale ne dokument. Konflikty a protiklady jsou ve hrách záměrně akcentované, někdy zveličené, někdy jednostranné a někdy nespravedlivé k určitému vyznání, představitelům oněch vyznání nebo příslušníkům některých národů. Chceme hráče ubezpečit, že je to jen a pouze v zájmu hry. Dobrý příběh potřebuje mít napětí, a napětí vytváří právě vyostřené konflikty. Není v tom žádné naše hodnocení daných vyznání nebo národů. Všechny národy, pohlaví a vyznání považujeme za stejně hodnotné. Upřímně se omlouváme každému, kdo by si myslel, že tyto prvky hry jsou útokem na jeho vyznání, pohlaví nebo národnost - nic takového nemáme v úmyslu.

Gender

Až na explicitně prezentované výjimky mají všechny postavy ve hře nastavené pohlaví a jsou buď muži nebo ženy. Toto je součástí herního designu a nemůžeme měnit postavy podle potřeb jednotlivých hráčů. Vzhledem k tomu, že naše historické hry se zaměřují na určitou úroveň historické vizuální autenticity, není-li to explicitně uvedeno, nehrajeme s crossgender postavami.

Jsme si vědomi toho, že někteří lidé se v genderové binárním dělení neidentifikují a že tito lidé existovali i v historii - nicméně v našich hrách, není-li to výslovně uvedeno, takové postavy nejsou.

Zároveň jsme v naší hře jednoznačně vítáme všechny hráče bez ohledu na jejich orientaci a gender identifikaci. Výběr charakteru postavy probíhá v dialogu hráče s organizátory hry a jsme velmi vstřícní. Všem hráčům se vždy budeme snažit poskytnout jim charakter, který jim vyhovuje. V některých hrách můžete hrát postavy, bez ohledu na to, jaké má skutečné pohlaví, nebo u postav uvádíme, že jsou unisex a mají tedy dvě varianty. Je to u daných her uvedeno v popisu a medailonku postav.

Upřímně se omlouváme každému, kdo by si myslel, že tyto prvky hry jsou útokem na jeho vyznání, pohlaví nebo národnost – nic takového nemáme v úmyslu.