

PARTIZANAI 201.9

TAISYKLIŲ KNYGA



GINKLAI, DĖTUVĖS, AMUNICIJOS PAPILDYMAS	1
MIRTIS, SUŽEIDIMAI IR PAGYDYMAI	2
ATGIMIMAS	2
NELAISVĖ	3
APIEŠKOJIMAS	3
TREMTIS	3
MAITINIMAS, VANDUO	3
TRANSPORTAS, GELEŽINKELIS	4
KOLŪKIS IR MAISTO GAMYBA	4
BONUSŲ IR NEGALIŲ SISTEMA	4
ASMENS IR PARTIZANŲ PASAI	5
TARDYMAS	5
SVARBU, REKOMENDUOJAMŲ DAIKTŲ SĄRAŠAS	6

GINKLAI, DĖTUVĖS, AMUNICIJOS PAPILDYMAS

- Žaidime naudojamos tik mid arba real cap dėtuvės. (išimtis KASP ir rekonstrukcinės replikos)
- Žaidėjai žaidimo metu naudoja savo BBs'us.
- Žaidėjai žaidimo metu naudoja savo grantas.
- Žaidimo metu draudžiama naudoti dūmus, išskyrus išduotus organizatorių tam tikroms užduotims.
- Visi žaidime naudojami ginklai privalo atitikti LSB keliamus pradinio šrato greičio reikalavimus atitinkamos klasės ginklams.
- Visos žaidime naudojamos granatos privalo atitikti LSB keliamus reikalavimus.
- Visi žaidėjų šaudmenys ir granatos yra žaidybinis turtas. Sulaikius ir radus šaudmenų arba sprogmenų, juos galima konfiskuoti iš priešininko ir naudoti. Radus sužeistą priešą, paėmus priešą į nelaisvę, galima jį taip pat apiplėšti. Mirusių žaidėjų [einančių su liemenėmis plėšti nebegalima]

Sovietinės Struktūros:

NKVD: 1 - 2 klasės ginklai ir nustatytas dėtuvių kiekis pagal vado įsakymą.

16-osios divizijos: 1 - 2 klasės ginklai ir nustatytas dėtuvių kiekis pagal vado įsakymą.

MGB: 1 - 2 klasės ginklai ir nustatytas dėtuvių kiekis pagal vado įsakymą.

Pagal atitinkamų vadų įsakymą, struktūrinių vienetų skyriams gali būti priskirti 3 - 6, dėtuvių kiekis pagal vado įsakymą.

Struktūros ir sovietų režimo rėmėjai savo dėtuves pasipildo savo kariniame miestelyje, 16 divizijos kazarmose, MGB būstinėje arba prie karinio transporto.

Visi žaidime naudojami 1 - 6 klasės ginklai bus sužymėti unikaliais serijos numeriais, kurie bus susieti su žaidėju, kuriam priklauso ginklas.

1 klasės ginklai, peiliai ir granatos:

Be struktūrų patvirtinimo, bet koks 1 klasės ginklas ar granata yra laikomas nelegaliu, kas užtraukia teisinę atsakomybę. Visi žaidėjai gali pradėti žaidimą su 1 klasės ginklais, tačiau tai yra nelegalu. Šie ginklai gali būti konfiskuojami ir pristatomi į Ginklinę.

Peilis yra legalus ginklas, bet gali būti laikinai konfiskuojamas (apieškos, suėmimo, tardymo ar tremties metu) tačiau jį privaloma grąžinti žaidėjui po atitinkamos procedūros ar mirties.

2 - 6 klasės ginklai:

Visi 2 - 6 klasės ginklai ne struktūrų pajėgoms yra išduodami Ginklinėje pateikus su specialiu leidimu atitinkamam ginklui turėti, leidimas pateikiamas ginklininkui, leidimas nesuteikia teisės ginklą turėti legaliai ir jį nešiotis atvirai. Be struktūrų patvirtinimo, bet koks 1 - 6 klasės ginklas yra laikomas nelegaliu, kas užtraukia teisinę atsakomybę, rastas ginklas yra konfiskuojamas ir pristatomas į ginklinę.

Dėtuvės, šratai ir šratų užpildytojai:

Žaidime naudojamos tik mid arba real cap dėtuvės. (išimtis KASP ir rekonstrukciniai ginklai).

Visos dėtuvės neprijungtos prie ginklų Ginklinėje ir šratų užpildytojai (speedloaderiai) yra savininko atsakomybėje. Juos galima laikyti savo gyvenamoje vietoje paslėptas, tačiau už šių daiktų laikymą/ gabenimą grės teisinė atsakomybė. Šių daiktų konfiskuoti negalima, tačiau galima konfiskuoti visus šratus esančius juose.

Dėtuvių pildymas:

Partizanai savo amunicijos užsitašymus daro kur nori. Maišelius su šoviniiais (t.y. dėtuveje neužtaisytus šovinius) nešti draudžiama. Visi neužtaisyti šoviniai turi būti laikomi stacionarioje vietoje.

MIRTIS, SUŽEIDIMAI IR PAGYDYMAI

- Kiekvienas bbs, pataikymas į bet kurią kūno ar ekipuotės dalį laikomas sužeidimu.
 - Sužeistas žaidėjas negali savarankiškai judėti. Sužeistas žaidėjas, lieka sužeidimo vietoje, užsideda raudoną liemenę ir šaukiasi pagalbos.
 - Sužeidimas, gali būti pagydomas. Sužeistasis gali būti gydomas pleistrais, kviečia pagalbą 10 min. Pleistrą užklijuoja kitas žaidėjas ant sužeistojo kūno aiškiai matomoje vietoje, rankos, galvos.
 - Jeigu per numatytą laiką sužeistasis nebuvo pagydytas jis miršta
 - Pataikius į žaidėją su pleistru - žaidėjas miršta iš karto (10 min. gulėjimo su liemene ant galvos taisyklė)([Žr.ATGIMIMAS]).
 - Granatų sužeidimai – nepagydomi; **negalioja** 10 min. gulėjimo su liemene ant galvos taisyklė;
 - Peilių sužeidimai - nepagydomi; galioja 10 min. gulėjimo su liemene ant galvos taisyklė
 - Sušaudymas po teismo prie sienos - nepagydomas; sušaudytas po teismo žaidėjas yra laikomas sunaikintu ir jo nebegalima plėšti ir gydyti.
 - Sužeistuosius galima paimti į nelaisvę.
 - Sužeistąjį galima evakuoti, sveikam žaidėjui apkabinus sužeistąjį per petį. Evakuojant žaidėją draudžiama bėgti.
 - Sužeistas žaidėjas be pleistro gali būti gabenamas į ligoninę ar karo lauko ligoninę ir ten gydomas, jei joje yra daktaras arba veterinaras. (gydymo laikas 10 min.)
 - Žaidėjas su užklijuotu pleistru gali būti gydomas ligoninėje ar karo lauko ligoninėje jei joje yra daktaras arba veterinaras. Gydymas trunka 10 min, po jų žaidėjui yra pašalinamas pleistras.
 - Apiplėšti sužeistuosius galima ir negydat.
 - Sužeistieji gali daryti tik dudalykus:
1. Kviestis pagalbą;
 2. Susisprogdinti granata ir numirti!!!!!!
 3. Sužeistieji nejuda ir nekalba

ATGIMIMAS

Numirusių žaidėjų veiksmai:

- Sovietinių struktūrų žaidėjai: mirę keliauja į Karinį bazę ir ilsisi iki atgijimo;
- Civiliai gyventojai, partizanai ir kt. išskyrus spec. Personažus, numirę keliauja į miestą atsiimti naujų švairių dokumentų [naujos tapatybės, švairios atminties]. Gavę naujus dokumentus žaidėjai užsiriša raudoną liemenę, kaip stilizuotą kaklaskarę ir 1 valandą negali palikti miestelio teritorijos., t.y. būna nepilnametis. Atvykę naujų dokumentų atsiimti su ginklais ir amunicija, ginklus ir amuniciją palieka pas nurodytus organizatorius.
- Pilnametystė - pilnamečiu žaidėjas laikomas tuomet, kai nuo jo gimimo laiko yra praėjusi 1 val., nepilnametis žaidėjas negali palikti miesto teritorijos, negali būti nužudomas, tremiamas, tardomas, sulaikomas ar priimamas į partizanus.
- Per šį laiką žaidėjas gali pasikeisti rūbus į civilius. (šiuo atveju žaidėjas gali palikti miesto teritoriją)

NELAISVĖ

Paimama į nelaisvę - pasakant, kad kitas žaidėjas imamas į nelaisvę. Žaidėjas imamas į nelaisvę gali priešintis nepažeidžiant taisyklių. Sulaikantis žaidėjas gali nužudyti besipriešinantį sulaikymui;

- Paimtas į nelaisvę žaidėjas laikomas surakintu;
- Gali būti apieškomas [Žr. APIEŠKOJIMAS]
- Gali būti tardomas [Žr. TARDYMAS]
- Negali bėgti, tik eiti
- Negali naudotis ginklais;
- Privalo paklusti sulaikančiojo komandoms žodžiu;
- Nelaisvėje žaidėją galima laikyti 1 val. (tai negalioja tardymui, jei tardomasis neatsako į klausimą)

APIEŠKOJIMAS

- Apieškojimas galimas dviem variantais:
- Žaidėjas gali būti fiziškai apieškomas [dėl žaidimo specifikos tai gali būti ilgas ir sistemingas apieškojimas, prašome laikytis etikos ir moralės normų].
- Žaidėjas gali prašyti, kad jį apieškotų formaliai, t.y. Apieškomas žaidėjas atiduota [parodo] žaidybinius daiktus, kuriuos turi su savimi: šaudmenis, maistą, vandenį, pleistrus etc.] IŠIMTIS YRA PASAS, KURIO NEGALIMA PERIMTI IR PARTIZANO PAŽYMĖJIMAS - JIS YRA NERODOMAS IR NEATIDUODAMAS. Formaliai apieškomas žaidėjas negali naudotis jokiais ginklais, kuriuos nešasi apieškojimo metu turi su savimi, net ir tais, kurie buvo paslėpti ir apieškojimo metu nebuvo matomi.

TREMTIS

- Visi žaidėjai gali būti ištremti į tolimąjį Sibirą. Sprendimą dėl tremties priima Komisaras, Karo lauko tribunolas ir/ar aukščiausi Tarybinės valdžios organai. Tremtinys eskortuojamas į geležinkelio stotį ir išgabenamas traukiniu į Sibirą. Sibire tremtinys visą tremties laiką negauna maisto ir vandens papildymo. Gali būti paskirtos darbo užduotys. Pasibaigus tremties laikui, ištremtas žaidėjas artimiausiu traukiniu grįžta į Lietuvą ir prisistato Komisarui.
- Iš Sibiro bėgti draudžiama į Sibirą patekti ir iš jo išvykti galima tik traukiniu. Tremties trukmė - paskiriama pagal bausmę. Atlikus bausmę tremtyje, išleistas tremtinys pirma gali pasikeisti rūbus į civilius ir iškart po to keliauti pas Komisarą.

MAITINIMAS

- Maistas yra svarbi žaidimo atmosferos dalis. Vartoti savo atsivežtą maistą viso žaidimo metu yra draudžiama, nebent kyla pavojus žaidėjo sveikatai. Maisto daviniai išduodami sandėlininko iš Sandėlio numatytu metu;
- Papildomi maisto daviniai gali būti išduodami kitu metu, jeigu sandėlininkas sutinka.
- Papildomus davinius galima gauti už gerą darbą kolūkyje, tarnybą, kolaboravimą su sovietais ir t.t.
- Maistas gali būti atimtas, rekvizuotas, gaunamas juodojoje rinkoje.

VANDUO

- Vanduo yra svarbi žaidimo atmosferos dalis. Vartoti savo atsivežtą vandenį viso žaidimo metu yra draudžiama, nebent kyla pavojus žaidėjo sveikatai,
- Vanduo išduodamas prie sandėlio iš vandens stotelės;
- Vanduo yra ribotas resursas, kartais jo gali nebūti.
- Vanduo gali būti perpiltas iš žaidėjo asmeninio buteliuko, gali būti išpiltas. BUTELIUKAS LIEKA PAS ŽAIDĖJĄ, JO NEGALIMA ATIMTI.

TRANSPORTAS, GELEŽINKELIS

Žaidime transportas atlieka ir traukinio funkciją. Traukinys gali važiuoti tik žaidimo žemėlapyje pažymėtu maršrutu (bėgiais)

- Stotelės - stotelėse ir traukinio stotyje, visi žaidėjai gali įlipti į traukinį, kuris privalo jose sustoti (nebent traukinys vyksta tiesioginiu maršrutu)
- Transportas.
- Žaidime naudojamas tik organizatorių paskirtas transportas.
- Transportas skirstomas į automobilius, traukinį. Transportas, gali važiuoti visais keliais, traukinys tik nustatytu ir žemėlapyje pažymėtu maršrutu.
- Karinis transportas. Į jį šaudyti draudžiama. Iš karinio transporto galima šaudyti tik iš integruotų ginklų.
- Iš ir į traukinio šaudyti draudžiama.
- Dienos metu transportas važinėja 20 km/h greičiu
- Naktį transportas nevažinėja (išskyrus organizatorių transportą)
- Traukinio ir transporto naikinimas
- Sunaikinta transporto priemonė privalo būti pažymėta raudona/geltona liemene vairuotojo pusėje, iš išorės.
- Transportas gali būti sunaikintas pasitelkus minas ir transporto naikinimo ginklą, kuriuos išduos organizatoriai. Vairuotojui pamačius dūmus prieš transporto priemonę (iki 10 m) transportas yra sunaikintas. Visi transporto priemonėje esantys žaidėjai išskyrus vairuotoją privalo iš jos išsilaipinti.
- Transporto blokavimas. Transportas negali pervaziuoti per kelio blokadas. Kelio blokados aukštis privalo būti ne mažesnė negu 1 m., plotis min. 1.5 m. Blokada turi būti pastatyta akivaizdžiai ant važiuojamosios dalies. **TRAUKINIO BLOKUOTI NEJMANOMA, TODĖL BLOKUOJANT TRAUKINIO BĖGIŲ ATKARPĄ PRIVALOMA PALIKTI VIETOS TRANSPORTO PRAVAŽIAVIMUI.**
- Po sunaikinimo transportas gabenamas į traukinių stotį, kur yra taisomas 30 min.
- Apie sprogimą praneša vairuotojas. Susprogdintame transporte visi buvę žaidėjai yra lengvai sužeisti - kontūziti. Išsitraukę oranžines liemenes jie išlipa iš traukinio ir griūna ant žemės, po 10 min gali tęsti žaidimą (nereikia mediko pagalbos). Kontūzitus žaidėjus galima evakuoti.
- Susprogdintas transportas gali būti apieškomas, viskas kas yra žaidybinėje dėžėje transporto viduje (bus pažymėta) gali būti perimama (dėžę privaloma palikti)

KOLŪKIS IR MAISTO GAMYBA

- Maisto papildymas sandėlyje yra gaunamas žmonėms dirbant kolūkyje. Pagal darbo rezultatus į sandėlį yra pristatomas maistas.
- Transportuojamas maisto resursas išgaunamas kolūkyje gali būti perimamas
- Transportuojamas maistas žaidybinėje dėžėje (bus pažymėta) gali būti perimamas (dėžę privaloma palikti)
- Sandėlyje esantis maistas žaidybinėje dėžėje (bus pažymėta) gali būti perimamas (dėžę privaloma palikti)

BONUSŲ IR NEGALIŲ SISTEMA

- Žaidime veiks bonusų ir negalių sistema. Bonusai ir negalės gaunamos po įvykių, kuriuos patvirtina partizanų vadas arba struktūrų įgalioti asmenys. Bonusai ir negalės žymimi asmens pase arba partizano pase.

ASMENS IR PARTIZANŲ PASAI

Žaidime yra dviejų tipų asmens dokumentai:

- Asmens pasas - dokumentas, kurį gauna ir su savimi visą žaidimą privalo turėti visi žaidėjai. Pasis prarandamas tik mirus, atgimus išduodamas naujas pasas. Šiame pase nurodomas asmens vardas pavardė, gimimo laikas, gyvenamoji vieta, pareigybės, bonusai, negalės, tremties pažyma, gydymo istorija.
- Partizano pasas - dokumentas, kurį iš partizanų vado gauna žaidėjas prisijungęs prie partizanų būrio, su savimi privalo turėti visą partizanavimo laiką. Partizano pasas prarandamas tik mirus arba partizano vado įsakymu. Šio paso žaidėjas nerodo struktūroms tardymo ar kitu metu, nebent pats pasirenka jį parodyti. Šiame pase nurodomi būrio vadas, būrio nariai, būrio įkūrimo laikas, būrio priklausomybė rinktinei, partizano turimi bonusai.

TARDYMAS

- Tardymą gali atlikti tik "Tardytojas", organizatorių patvirtintas žaidėjas, turintis skiriamąjį ženklą. Tardytojo pareiga žaidimo metu negali būti perleista kitam asmeniui. Išskyrus atskiru organizatorių nurodymu.
- Vienu metu Tardytojas gali tardyti kelis asmenis.
- Tardymo pradžioje ant tardymo lapuko užrašomas klausimas, į kurį Tardytojas nori gauti atsakymą. Jei tardomasis atsakymo nežino, gali su Tardytoju sutarti kitą klausimą, kurio atsakymą tardomasis žinotų ir jis būtų įdomus Tardytojui. Tardymo metu, Tardytojas gali pakeisti klausimą, paimdamas seną užklauso lapuką ir paduodamas naują, su nauju klausimu. Lapukai nekeičiami, jei ant jo jau yra parašytas atsakymas. Tardytojas gali iš karto užduoti kelis klausimus, tokiu atveju, suimtas gali pasirinkti į kurį klausimą atsakyti. Bet kokiu atveju, suimtas turi būti paleistas gavus atsakymą bent į vieną klausimą.
- Jei tardomasis yra partizanas, jis gali vietoj atsakymo pateikti savo Partizano pažymėjimą.
- Tardymas baigiasi, kai tardomasis pateikia teisingą atsakymą bent į vieną iš tardymo klausimų arba Partizano pažymėjimą. Jei tardomasis "laužosi" ir neišduoda informacijos, tardymas gali trukti iki pat žaidimo pabaigos.
- Tardymo metu tardomajam galima neduoti vandens, maisto, neleisti rūkyti ir t.t., nebent kyla pavojus žaidėjo sveikatai.

SVARBU,

- SVARBU: Visi žaidėjai privalo turėti nedidelį krepšiuoklį su savimi - vandeniui ir civiliniams gyventojų pasams laikyti
- SVARBU: Visi žaidėjai privalo atsivežti 0.5L taros buteliuką ir jį nešiotis su savimi, buteliuką bus galima papildyti numatytu metu vandens išdavimo vietoje.
- SVARBU: Visi žaidime dalyvaujantys ginklai bus sužymėti unikaliais numeriais. Bet koks rastas ginklas be savininko žaidimo teritorijoje bus konfiskuotas ir gabenamas į Ginklinę.
- SVARBU: Rusų tipo uniformos (gorka, beriozka, flora ir tt.) renginio metu draudžiamos. Miksavimas uniformos leidžiamas (pvz. daniškas švarkas, rusiškos kelnės)
- PRIVALOMA: viso žaidimo metu su savimi turėti akių apsaugą ir oranžinę (kelininko) liemenę
- DRAUDŽIAMA: tikri ginklai bei amunicija ir narkotinės medžiagos

REKOMENDUOJAMŲ DAIKTŲ SĄRAŠAS

Kempingo reikmenys:

- Palapinė (bus galimybė miegoti ir žaidimo teritorijoje įrengtose miegojimo vietose, palapinė bus statoma nežaidybinėje saugioje zonoje)
- Miegmaišis
- Kilimėlis
- Katiliukas, puodas, etc.
- Prožektorius
- Repelentai nuo uodų ir erkių

Kiti reikmenys:

- vaistai (jei tuo metu vartojate)
- antrą rūbų komplektą
- higienos reikmenys
- pakrautas telefonas
- užrašų knygutė bei tušinukas