

# Malé národy 2024

## základní pravidla

### O co ve hře jde

Cílem hry jsou zajímavé a hezké zážitky, prožití zajímavé role a různých dobrodružství v herním světě. **Tuto hru nejde vyhrát.** Není to soutěž ani bitva. Cílem je užít si ji. Herní cíle můžete mít různé (bohatství, moc, objevy, sláva, ...), a můžete být konfliktní (bez toho je na hře nuda). Ale hlavním cílem jsou pestré zážitky. Hrajte tak, aby si hru užili i lidé okolo vás. Starší hráče prosíme, aby příliš nezneužívali svých zkušeností a moc netrápili mladší a méně zkušené spoluhráče.

### Herní svět

Kromě pravidel si, prosíme, přečtěte také legendu, seznam ras a dokumenty O hře a Město, abyste porozuměli tomu, o čem naše hra je, a co od ní můžete očekávat.

### Pravidla

Tato pravidla předpokládají, že už máte za sebou nějaké podobné hry a nemusíme vám vysvětlovat, co jsou to životy, že máte brzdit rány a že pravidla dovedností mají přednost před základními pravidly. Když nebudete něčemu rozumět, klidně se (pokud možno v předstihu před akcí) ptejte organizátorů.

Pár pomocných pravidel:

- Ruka za hlavou = nejsem tady nebo nehraju (například jsem mrtvý) — ignorujte takové lidi.
- Dodržujte hlasitost své činnosti. Pokud děláte něco, co je slyšet (demolice, výbuch, použití beranidla), křičte a dělejte kravál.
- Pokud opravdu nutně potřebujete něco rychle vysvětlit, zastavte čas („stop-time“). Nikdo se během toho nehýbá, nemluví, nikdo nic nedělá.

### Herní a neherní

Pokud něco nedokážete naznačit reálně, popisujte to všem bez ptaní, hned jak by to zjistili („Svíí mi oči“ už na dálku, „Mám ruce od krve“ zblízka a „Ten drahokam je jen sklo“ až po prozkoumání). Pokud si nejste jistí, co vidíte, sami se ptejte.

Rozlišujte herní a neherní, tj. věci týkající se hráče a postavy, kterou hraje. Snažte se nevědět nic, co neví postava, kterou hrajete, ani zbytečně neinformovat druhé (neprozrazujte pravidla své rasy apod.) Nesnažte se zjišťovat, co přesně umí jiné postavy, ani jaká mají pravidla. Pokud začnete hrát novou postavu, oddělte ji (a její vědomosti) výrazně od té staré. Snažte se také, aby vaše rozhodnutí, vztahy a činy měly rozumnou herní motivaci. Ve hře mohou klidně podvést i někoho, kdo je v reálu

můj kamarád, a naopak věrně spolupracovat s někým, koho v běžném životě skoro neznám.

Svoje herní věci neukládejte během hry mezi svůj civilní majetek. Ale ani je neschovávejte někde pod kameny. Jiná osoba by pak neměla žádnou šanci je nalézt. Při nezbytných neherních činnostech (porada s organizátorem, toaleta atd.) jste mimo hru. Pozor, při cestě za organizátory a ve frontě na ně *nejste* mimo hru.

### Organizátoři

Organizátoři nehrají za postavy, ale za svět okolo vás. Slouží jako nestranní soudci a rozhodčí, řeší nestandardní situace a nezvyklé nápady. Pokud potřebujete pomoci zařídít nějaký herní mechanismus, můžete požádat o pomoc je. Pokud někde chcete vyzkoušet něco, co by mohlo fungovat, pozvěte si k tomu organizátora a on vám popíše, co se stalo. Jen to moc nepřehánějte, organizátorů je málo a nemohou se věnovat stále jen vám.

Snažte se omezit přerušení hry typu: přijdu někam, něco tam udělám a pak běžím za organizátory zeptat se, co se stalo. Buď s sebou vezměte organizátora na místo, nebo mu předem řekněte, co budete dělat, a on vám řekne, co se stane. Věříme vám, že to pak zahrajete i přesto, že třeba víte, že pro vás následky budou osudné. Případně obejděte více míst najednou a poté zajděte za organizátorem.

Prosím, průběžně informujte organizátory o tom, co se děje ve hře, co chystáte, co jste se dozvěděli, co si myslíte, že chystá někdo jiný apod. Velmi nám to pomůže sledovat hru a koordinovat ji tak, aby byla zajímavá a zábavná.

Pokud vám ve hře cokoliv nevyhovuje (nesedne vám role, nudíte se, někdo vás štvě, myslíte si, že někdo podvádí, zdá se vám něco příliš nevyvážené, nějaké pravidlo vás hodně omezuje apod.), nenadávejte si pro sebe, ale řekněte to co nejdříve organizátorům. Často s tím mohou něco udělat, jen o vašem problému zatím nevěděli. Upozorňujte na podobné problémy i za ostatní. Děkujeme.

### Časové ohraničení hry

Hraje se v sobotu (od 10 do 19) a v neděli (od 10 do 16). Mimo tuto dobu jakoby neběží čas, ale smíte se domlouvat.

Pro některé herní mechanismy jsou dny rozděleny na období: 10-13, 13-16 a 16-19 hodin. Ve hře tedy bude celkem pět období.

## Lokace

Některá místa budou popsána pomocí tzv. lokací. To jsou papíry A4 v euroobalech pověšené někde na stromě. Na těchto papírech je popsáno nějaké zvláštní či zajímavé místo, které se zde jakoby vyskytuje (zajímavá ruina, městská čtvrť apod.)

Pokud se lokace týkají nějaká pravidla, je to na ní napsáno. S některými lokacemi můžete něco dělat, něco zde najít, lokaci změnit apod. Často je to řešeno formou tzv. gamebooků, kdy máte na lokaci na výběr z několika možností a po zvolení si přečtete příslušnou další, neveřejnou část textu a zařídíte se podle ní. Nečtěte zakryté části bez vyzvání! Pokud chcete na lokaci dělat něco, s čím její popis nepočítá (včetně pokusů o její zničení), přivolejte si k tomu organizátora a on vám popíše či zahraje, co se stalo.

Během hry mohou zajímavé lokace přibývat. Vyrazte občas zkontrolovat svět okolo.

## Herní prostor a voda

Hrací území představuje vaše město, které přistálo na moři. V jeho blízkosti jsou další ostrovy sopečného původu, ropná skvrna, jakési podvodní stavby a hluboká průrva ztrácející se v temnotě (zasazením si představte karibské ostrovy, včetně podnebí). Na dně moře si můžete všimnout světlých bodů, ukazujících, že pod vodou se pravděpodobně nachází aktivní sopky

Lokace nad vodní hladinou (samotné Město, různé ostrovy apod.) budou označeny žlutými fáborky. Většina herního území je pod vodou. Cestování pod vodou je bez omezení – každý z hráčů je natolik významný / šikovný že má k dispozici vlastní základní skafandr s neomezenou zásobou vzduchu, který stačí do většiny hloubek (tzn. na většinu herní pole, s výjimkou níže). Silně uvítáme, pokud skafandr nějak ztvárníte. Například šnorchem, maskou nebo nasazenými (třeba i steampunkovými) brýlemi. V základním skafandru nemůžete rychle plavat (tedy běhat), ale určitě Vás napadne mnoho způsobů jak si s tímto problémem poradit. Vzhledem k nepřeborným možnostem dalších interakcí různých věcí s vodou (a neschopnosti dopředu předvídat a vymyslet podrobný návod pro každou z nich) je řešte podle přirozené logiky, momentální situace a dobrého roleplayingu.

Pohyb nad a pod vodou představuje mnoho zapeklitostí a neřešíme ho moc podrobně. Ve hře neřešíme vertikální pohybu nahoru / dolů nebo rozdíly pohybu ve skafandru / v loďce. Prosíme hráče, aby tohoto nezneužívali a nehledali vychytralá řešení. Pokud si nejste jistí, poradte se předem s organizátory.

Samostatnou kapitolou jsou lodě a ponorky. Po jejich postavení je ztvárníte alespoň malou konstrukcí z kartonu či klacíků, kterou půjde poznat a kterou unese člověk. Lidí nacházející se v této konstrukci jsou na lodi / v ponorce. Postavy uvnitř lodi / ponory a mimo ni spolu nemohou bojovat ručními zbraněmi a i jiné interakce jsou omezeny. Opět platí, že přednost má přirozená logika a dobrý roleplaying. Je možné, aby postava s „velkou silou“ vylezla z vody do lodi nebo aby cizí loď provedla nalodění přes můstek. Střelba do / z vody možná je.



Ponorka a loď mohou mít vlastní zajímavé efekty. Přeci jen oceán je divoký a vždy je lepší mezi sebe a cokoli v něm žije umístit vrstvu dřeva a oceli. Je ale možné, že časem narazíte na tvory či vynálezy schopné loď / ponorku poškodit či zničit.



Na herním území jsou dva velké reálné kamenolomy. Do nižšího z nich je úplný zákaz vstupu (jde o přírodní památku) vstup bude označen červenými fáborky. Herně se jedná o průrva vedoucí do hlubin, kam běžné skafandry nestačí.

Pokud přijdete na to, jak se tam bezpečně potopit, zahrajeme to kousek vedle. V této průrvě budete také potřebovat speciální podvodní lampu (nebo rasovou dovednost). V ostatních prostorách pod vodou je dostatek světla.

### Jeskyně

Na některých místech můžete narazit na provázky natažené mezi stromy. Jde o herní jeskyně. Provázky jsou neprostupné a musíte do nich vejít vchodem (většinou je jasně označen lokací).

1) Pokud nemáte herní předmět „lampa“ (každý musí mít svoji) nebo nemáte speciální rasovou dovednost, tak nevidíte = mějte zavřené oči.

2) V jeskyni se nesmí bojovat zbraněmi delšími, než je šířka jeskyně (ověříte snadno vodorovným porovnáním vaší zbraně s mezerou mezi provázky).

### Tvorba postavy

Při přihlášení si vyberete, za jakou rasu chcete jet a dostanete její pravidla. Do začátku si vyberete tři dovednosti a jednu rasovou dovednost. Plus jednu rasovou dovednost máte vždy automaticky.

Během každého období si po snědení jedné herní suroviny „jídlo“ můžete přidat jednu dovednost. Takže na konci hry můžete mít až osm dovedností. Jídla ale nebude moc, takže jich spíše bude méně.

Rasové dovednosti během hry již nepřibývají. Ale za krásný kostým můžete dostat do začátku jako odměnu rasovou dovednost navíc.

Všechny postavy mohou používat dýku do 40 cm a jednu vrhací harpunu (délka minimálně 150 cm, měkčená po celé délce (mirelon) a bezpečný hrot.

Pokud jste byli na minulém ročníku, můžete hrát svého potomka (stejně rasy) nebo dokonce svoji starou postavu (budete mít i stejné dovednosti dovednosti), ale vaše postava je stará. Musí tak vypadat (šedé vlasy, berla, ...), nesmí běhat a musíte hrát různé stařecké neduhy. Zájemci se musí předem domluvit s organizátory.

### Vybavení do začátku

Každá postava smí mít do začátku **tři** herní předměty: zbraně, lampu, různé herní suroviny nebo nějaký vynález. Pokud hrajete potomky své postavy z předchozího ročníku nebo pokud hrajete tuto postavu jako stařečka, můžete mít navíc po předchozí domluvě s organizátorem další unikátní předměty, které jste získali na předchozím ročníku (pokud se nedomluvíte, žádný nemáte).

Tento ročník je možné si jako počáteční předmět vzít i vodní dopravní prostředek. Počítáme, že předem doma vyrobený bude hezčí a funkčnější.

velký člun / dvojmístná ponorka = 2 herní věci

parník / větší ponorka = 3 herní věci

## Životy, mdloby, smrt

Všechny postavy mají do začátku 3 životy. Další životy je možné získat (nejen) pomocí dovedností.

Léčení je jednoduché: pokud si na deset minut sednete a odpočínáte, uzdraví se vám všechny chybějící životy. Snědením jedné herní suroviny „jídlo“ zkrátíte potřebný odpočinek na jednu minutu. Rychleji (i v boji) umí léčit doktoři.

Na nule životů jste na 30 minut vyřazení. Prvních cca 5 minut sedíte na místě (aby vás bylo možné obrátit apod.) a zbytek času si dáte pauzu v táboře. Pak se vaše postava probírá a jde zpátky do hry. Ve hře je hned několik způsobů, jak vyřazení zkrátit a vrátit se do hry rychleji.

Pokud vyřazenou postavu někdo úmyslně dorazí, tak postava umírá. Dorážení, prosím, používejte, jen v nutných případech. Hlavně proto, že se potřebujete někoho zbavit (ať už nepříjemného protivníka nebo otrapu, který drží úřad, na který máte záslusk :-). Při běžných střetech, sporech a loupežích stačí nepřítele vyřadit.

Čerstvou (!) mrtvolu prý dokáže zachránit doktor. Chcete-li pomoci příteli, pospěšte si.

Jako vyřazený ani jako mrtvola nevnímáte, co se kolem vás děje, a nic neděláte. Efektivně padněte na zem, případně se kus posuňte, abyste nepřekáželi v boji. Vyřazení ani smrt nelze předstírat. Po probrání si nepamatujete posledních 5 minut před ztrátou vědomí (například nevíte, kdo vás to přepadl). Prosíme, pečlivě to hrajte.

### Nová postava

Pokud ve hře zemřete, tak odevzdáte organizátorům všechny své herní předměty, o které vás ostatní neobrali, a domluvíte se s nimi na své nové postavě. Změna rasy není nutná, změna postavení ve hře ano (když vás někdo zabije, protože si vedete moc schopně, nemůžete se po smrti vrátit zpět na své původní místo).

Pokud chcete, můžete hrát svého potomka či příbuzného a dělat si nárok na majetek své staré postavy. Zde určitě pomůže předem sepsaná závěť.

Nezapomeňte vždy odlišit svoji novou postavu od té staré, a to jednak vzhledově (alespoň doplňky) a jednak povahou, chováním, osobními cíli apod.

### Boj

Bojuje se podle Pravidel boje, popsaných ve zvláštním dokumentu. Boj veďte s nadhledem, pohodově a hezky při něm hrajte. Nejde o bitvu.

Zvláštní skupinou střelných zbraní jsou palné zbraně (pušky, bambitky apod.). Ty jsou dvou druhů: malé (stylově upravené nerfky) a velké (zbraně vystřelující míčky pomocí gumy, plynu, pružiny apod.). Ty malé zraňují normálně a lze s

nimi střílet max. 1x za 10s. Ty velké jsou pomalejší a méně spolehlivé, ale silnější. Zraňují vždy za 2 životy, a pokud zasáhnou štít, do konce boje ho poškodí (majitel ho musí odložit, po boji si ho snadno „opraví“).

Některé dovednosti umožňují občas dát silnější útok za 2 životy (u velkých palných zbraní pak za 3 životy). Pokud se takový útok netrefí, není „spotřebován“. Silnější útoky nelze kombinovat.

Během boje můžete potkat i s výbušniny (různé granáty apod.). Platí pravidlo nezvyšování síly výbuchu: při odpálení více výbušnin najednou se nesčítá zranění. Nemá smysl používat více dávek najednou nebo nepřítele zasypat granáty.

Některé postavy (typicky menší děti v rolích zvířátek) žádné zbraně mít nebudou a vůbec se neúčastní boje. Pokud je potřebujete vyřadit, stačí k nim přijít s tasenou zbraní a oznámit jim to.

### **Zbroje**

Zbroj je rasovou dovedností trpaslíků. Nikdo jiný by se s ní stejně netahal. Zbroj není herní předmět, nedá se ukrást.

### **Herní předměty**

Jsou věci, které ve hře „něco“ dělají. Předměty, které slouží jen na efekt a pro atmosféru, se mezi herní předměty nepočítají. Dále se do herních předmětů řadí suroviny, ale nepatří tam různé „spotřební“ výrobky hráčů (např. trpasličí pivo, gobliní houbičky nebo hobití dýmkový tabák). Ty dávají nějaký bonus, ale musí vám je podat přímo jejich výrobce (jedinou výjimku má hospodský) a samy nekolují po hře.

Herní předměty nedělíme podle funkce, protože nemůžeme předem předpokládat, co vymyslíte. Například obyčejné kladivo (pokud není upravené jako herní zbraň) je rekvizita, která vám pomáhá hrát výrobu či těžbu, ale nedává do hry žádný bonus. Ale pokud někdo vymyslí a vyrobí „parní příklepové kladivo“, které bude dávat bonus na těžbu, tak jde o herní předmět, protože už má herní efekt.

### **Suroviny**

Herní suroviny jsou realizovány papírky s obrázkem. Každý unese neomezené množství surovin. Zde jsou jednotlivé druhy surovin s popisem:

jídlo - slouží k získávání nových dovedností / umožňuje těžbu navíc (viz níže) / urychluje léčení (vždy jen jedna z těchto možností).

kámen - běžné druhy hornin od pískovce po žulu, patří sem i sklo. Jde o běžnou surovinu.

dřevo - běžné druhy dřeva od lísky po dub a lehký a pružný bambus.

kov - běžné druhy kovů od mědi po železo.

kutilská surovina - látka, provaz, sláma, lehké hedvábí, guma apod.

cennost - zlato, stříbro, drahokamy.

magické krystaly - těžily se na prvním ročníku a nějaké zbyly. Ví se, že je umí využít impové.

teslalína - podivná hmota nalezená na prvním ročníku ve městě, umí v sobě uchovat elektrickou energii.

Ve městě jsou místa, kde lze v omezené míře těžít jídlo, dřevo, kutilské suroviny a vzácně lze nalézt i kov, kámen či cennosti. Něco surovin má město v zásobě. Kolik surovin skrývá okolí nevíte.

V minulosti se objevilo pár kousků kvalitnějších druhů surovin (hliník, mithril) nebo nové zajímavé suroviny (ropa). Nejsou běžně dostupné, ale na hře se vyskytnout mohou.

### **Okrádání**

Vyřazenou postavu nebo postavu, která s tím souhlasí, můžete okrást o herní předměty a suroviny. Osobní majetek hráče (zbraň a jiné hezké věci, které si přinesl z domu) mu smíte sebrat jen s jeho souhlasem. Pokud nesouhlasí, aby s jeho věcmi hráli cizí lidé, můžete je „prodat na černém trhu“ = vyměnit u organizátorů za něco cenného (majitel si u nich pak svoje věci vyzvedne) nebo smíte ukradené věci „vyměnit“ za svoje: okradený si svůj meč uloží do stanu a vy si ze stanu vezmete svůj. To ale lze jen u stejných věcí (nelze takto vyměnit dýku za meč). Předměty vyrobené až během hry mohou volně kolovat mezi hráči.

### **Zajetí**

Vyřazenou postavu nebo postavu, která s tím souhlasí, můžete spoutat. Je na to třeba jedna kutilská surovina (provaz). Poutání zahrajte, aby zajatý věděl, zda může chodit, mluvit apod. Pouta přetne libovolná zbraň s ostrím.

### **Těžba**

Některé herní suroviny je možné těžít. Na hře bude několik lokací, kde to půjde.

Každý hráč může těžít jednou za období, tj. vždy 1x mezi 10:00 a 13:00, mezi 13:00 a 16:00 a mezi 16:00 a 19:00. Snědením jednoho jídla lze v každém období získat jednu těžbu navíc.

Těžbu není třeba hrát, prostě přijdete k lokaci a vezmete si jednu surovinu. Na těžbu můžete mít bonus (obvykle se zapisuje +X na těžbu). Bonusy z různých (!) zdrojů (např. nějaký těžební vynález, whisky a pivo, ne již dvě piva) je možné sčítat. Při těžbě si pak hodíte kostkou (jednu u sebe noste) a pokud vám padne stejně nebo méně, než je váš bonus na těžbu, vezmete si druhou surovinu. Pokud

by váš bonus na těžbu přesáhl 6, těžíte dvě suroviny automaticky, odečtete 6 a na třetí si házíte atd.

Těžba může představovat i jinou, fyzicky namáhavou práci. Například abyste vykopali místo zasypané pískem, můžete potřebovat jednu či více těžeb. Těžbu lze šetřit chytrými stroji a vynálezy.

### Tituly

*„Tituly? Ach ano, přeci jen se jedná se o módní výstřelek posledních let. Zatímco běžní občané soutěží o nejdelší zeleninu či nejkrásnější klobouk, od Tebe se očekává něco víc! Přeci jen patříš mezi elitu našeho města a různé objevy si určitě zaslouží i nějaký prestižní titul, není-li pravda? U vlivu titulů na volbu Kapitána jsem sice skeptický, ale kdo ví? Třeba se i naše Ochránkyně nechá ovlivnit těmi nejoslnivějšími z nich.“*

*Neznámý úředník  
vysvětlující účel titulů*

Tento rok bude možné během hry získávat tituly (medaile). Tyto jsou odměnou a oceněním za hraní a herní úspěchy (např. „potopení se na dno propasti“, „zalození továrny na jídlo“ nebo „uvaření cloumáku který dostal trpaslíka pod stůl“).

Některé tituly jsou vymyšlené dopředu, ale většiny nejsme schopni předvídat – pokud si myslíte, že jste udělali něco hodného titulu, proberte to s organizátory. Každý hráč může začít se speciálním titulem „Malej“

**Množství titulů neurčuje šance být zvolen novým kapitánem!** Jde spíš o ocenění hraní (a může se na ně odkazovat lokace)

### Herní měna a ceny

Ve hře jako mince slouží víčka. Ustálily se tyto ceny: drobné služby (pivo, whisky, houbičky, dýmkové koření apod.) = 1 víčko. Běžná surovina = 2 víčka. Těžba = 3 víčka. Vzácné a unikátní suroviny stojí samozřejmě více.

Tyto ceny jsou orientační a podléhají tlaku nabídky a poptávky. Ale vycházejte z nich.

### Vyrábění a vynalézání

Vyrábění je klíčovou složkou hry. Mnoho věcí můžete vyřešit tím, že něco vymyslíte a vyrobíte. Zda to bude fungovat, určí organizátoři (jeden bude speciálně vyhrazen jen pro tuto složku hry). Ti také určí přesná pravidla pro váš vynález.

Co se fyziky týká, nebudeme moc přísní, ale zase nepovolíme všechno. Když budete chtít třeba letadlo, musíte nám vysvětlit, co ho pohání. Křeček běžající v kole vás do vzduchu nevynese.

Do začátku máte k dispozici technologie, které byly známé během průmyslové revoluce (parní

stroj, horkovzdušný balón, jednoduché základy elektřiny (obloukový výboj), dalekohled, raketa, pumpa). Brzy na začátku hry se objeví možnost vynalézt elektromotor a dynamit. Na tomto ročníku se můžete dostat zhruba na úroveň poloviny 20. století. Něco si necháváme na další ročníky, určitě nepočítejte s lasery ani roboty :o)

Pokud si nejste jistí, zda a jak půjde realizovat váš vysněný vynález, domluvte se v dostatečném předstihu před hrou s organizátory.

Pokud něco vyrábíte, musíte to reálně vyrobit nebo alespoň dostatečně rozeznatelně napodobit. Přivezte si potřebný materiál a polotovary. Organizátoři by měli na místě poskytnout něco dřeva, pásky, drátu, provázku a kartonu. Pokud chcete tvořit něco velkého, opět, domluvte se předem s organizátory.

Spotřeba surovin na výrobky nebude rovnoměrná. Na něco, co pohodlně strčíte pod kabát, bude stačit jedna surovina, na něco, co bez problémů unesete, dvě suroviny, co odvezete na trakaři, je za tři suroviny, do velikosti místnosti za čtyři a větší projekty podle domluvy s organizátory.

**Příklad:** Šerif chytil lumpa a ten se mu dostal z pout. Zajde tedy za kovářem a objedná si okovy. Je to věc, kterou schováte pod kabát, takže stojí jednu surovinu (kov). Kovář nejprve zajde za organizátorem a domluví se s ním, jak budou okovy řešeny (nýtované? se zámkem? jak jsou velké?), pak odevzdá („spotřebuje“) surovinu kov a z kartonu a provázku vyrobí imitaci okovů. A tím je nový herní předmět na světě.

### Základní pravidla táboření

- Po celou dobu akce platí kostýmová povinnost. Samozřejmě má přednost ochrana před nepříznivým počasím (pláštěnka, svetr).

- Rozdělovat oheň se smí jen na organizátory vyhrazených ohništích a nikde jinde. Týká se to i pochodní, lamp či svíček.

- Kuřte jen na vyhrazeném místě (určitě ne v táboře a v lese). Většina účastníků jsou nekuřáci.

- Od 24:00 do 19:00 platí úplná prohibice, tj. vůbec se nesmí pít alkohol. Mezi 19:00 a 24:00 platí mírná prohibice, smíte pít, ale ne se zlískat :-)

- Používání jakýchkoli omamných látek je zakázáno.

- Odpadky odhazujte do poskytnutých pytlů.

- Ztráty a nálezy směrujte k organizátorům.

- V případě zranění nebo nemoci co nejdříve vyhledejte organizátora.

- Buďte ohleduplní k přírodě i lidem okolo.