****

**БОЕВЫЕ ПРАВИЛА**

**Оружие**

К игре допускается Протектированное Оружие (LARP шор 40 и ниже).

Любое оружие должно пройти проверку мастером по следующим критериям: безопасность и эстетика, после чего на него наклеивается неснимаемая метка допуска. Оружие без данной метки в игре не участвует и урона не наносит. Пользоваться им запрещено.

Мастер оставляет за собой право не допустить на игру любое оружие, без объяснения причин.

Топоры, молоты и дубины подвергаются более тщательной проверки на предмет травмоопасности.

Щиты, луки не допускаются.

Если не хотите “сюрприза” перед игрой, то озаботьтесь допуском оружия до игры проконсультировавшись с мастерами.

**Хитовая система**

На игре используется хитовая модель боя. Это означает, что у каждого персонажа есть некоторый запас уровня жизни, измеряемый в «хитах», и нанесение ему повреждений уменьшает этот уровень.

Максимальное количество хитов для игроков не могу превышать 4 хитов.

Некоторые создания (игротехи), обладающие необычными физическими данными, могут иметь и большее количество хитов.

**Поражаемая зона**

Разрешены и засчитываются удары, нанесенные в зону, не включающую в себя – голову, шею, область паха, кисть вооруженной руки

**Колющие удары**

Наносить колющие удары разрешено только копьем/пикой или ножом. При использовании любого другого оружия колющие удары запрещены.

**Рукопашка**

Захваты и блокирование оружия руками. Захват или удержание, а также блокирование боевой части оружия, не вооруженной рукой, квалифицируется как поражающее действие в руку. Разрешен захват топоров и копий за древко, но не за руку владельца. При этом пытаться вырвать или как–то воздействовать через удержание оружия игрока – запрещено. Любые рукопашные приемы запрещены.

**Зона фола**

Голова, шея и область паха считаются зонами фола, и удары по ним строго запрещены и не засчитываются. При нанесении удара в область фола, оба (нанесший и жертва) переходят в статус убитого либо по желанию жертвы удар не засчитывается.

**Поведение**

* Что разрешено и как необходимо поступать в той или иной ситуации:
* В случае, если один игрок нанес другому травму – оба игрока немедленно выходят из игры, сообщают о ситуации ближайшему мастеру, и следуют указаниям полигонного медика.
* Любое оружие и боевая магия снимает 1 хит.
* Удар должен быть нанесен боевой частью оружия.
* При нанесении удара рекомендуется учитывать, против кого он направлен. Для снятия хита с человека, не защищенного доспехами и шлемом, достаточно режущего или не слишком сильного рубящего удара.
* Удары в непоражаемую зону не засчитываются, даже если она надежно защищена доспехами.
* Быстрая серия ударов без замаха («швейная машинка») не засчитывается.
* Рубящие удары копьем и тычковые дубиной не засчитываются. Нельзя использовать оружие не по назначению.

**РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ**

**Присмерти**
Состояние игрока с количество хитов равных нулю. В этом состоянии игрок может, лежать (сидеть) и просить о помощи (передвигаться, защищаться, атаковать, использовать магию, лечиться, пить зелья не может). По истечению 5 минут игрок переходит в состояние мертв.

**Раненный**

Если количество хитов игрока, но не равно нулю он находится в этом состоянии.

Игрок в этом состоянии теряет 1 хит каждые 10 минут.

**Смерть**

Мертвый игрок выкидывает на землю все игровые ценности, ждет на месте 1 минуту, одевает белый хайратник и идет к главмастеру молча, по максимально короткому пути, не взаимодействуя с игроками.

**ЛЕЧЕНИЕ**

Процесс лечения восстанавливает количество Хитов жизни у персонажа до изначального состояния и избавляет от эффектов ранений.

**Лечение знахарей**

В полевых условиях знахарь может лечить одновременно не более одного раненого, а в своей хижине или любом другом доме одновременно не более трех. Знахарь сам у себя может лечить только в состоянии ранен, но не в состоянии «присмерти».

Восстановление одного хита – порядок действий:

* Полностью забинтовать предплечье левой руки.
* Дать выпить целебного отвара.
* Разбинтовать.

Восстановление всех хитов – порядок действий:

* Полностью забинтовать предплечье левой руки.
* Дать выпить целебного отвара.
* Находиться рядом с раненым в течение 5 минут.
* Дать выпить целебного отвара.
* Разбинтовать.

Игрок, отыгрывающий персонажа со способностью к знахарскому лечению, должен самостоятельно озаботиться игровым антуражем для своей роли. В качестве перевязочного материала можно использовать бинт или полосы белой ткани. В качестве целебного отвара любой неалкогольный напиток: чай, морс, компот и т.д. Дополнительный отыгрыш приветствуется.

Лечение элексирами. Производится с помощью эликсиров. Действует мгновенно. Подробнее смотри раздел «Эликсиры».

**Болезни. Последствия и лечение**

Любой игровой персонаж в процессе игры может заразиться той или иной болезнью. Болезни могут быть как обычные, так и магического плана. Обычную болезнь может вылечить любой знахарь. При отсутствии лечения через определенное время болезнь приводит к смерти.

Игротехнические болезни представляет собой сертификат, на котором написано: название болезни, ее тип, симптомы, которые должен отыгрывать заболевший персонаж, последствия при отсутствии лечения.

Сертификат болезни может быть выдан игроку только мастером или игротехническим персонажем. Игрок может получить болезнь за нарушение правил, выход из роли в процессе игры, споры с мастерами или по сюжетным соображениям.

**Лечение болезней знахарем**

Знахари лечат болезни только в стационарных условиях (в своей хижине или любом доме). Одновременно от болезни можно излечить не более трех заболевших.

* Порядок действий при лечении болезни
* Привести больного в лежачее положение.
* Дать выпить целебный отвар.
* Находиться рядом с заболевшим в течении времени указанным в сертификате болезни
* Дать выпить целебного отвара.

**ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ**

**Оглушение**

Оглушение проводится, только если в другой руке у оглушающего игрока присутствует оружие. Моделируется касанием не вооруженной рукой в районе лопаток, со словами: «Оглушен». Можно шепотом. После оглушения жертва должна молча и не очень громко упасть (при невозможности – сесть). После этого жертва считает до ста (тысяча один, тысяча два, …, тысяча сто). По окончании счета жертва приходит в себя, но в течение пяти минут не имеет права пользоваться оружием и бегать. Отыгрыш – на усмотрение игрока. Повторное оглушение с интервалом менее пяти минут после предыдущего снимает 1 хит.

Персонажа в шлеме невозможно оглушить, даже если он без доспехов.

**Добивание**

Игрока «присмерти» можно добить, коснувшись игрока боевой частью оружия в корпус со словами «добиваю раз, два, три». Добитый игрок переходит в состояние мертв.

**Обыск**

Обыск можно проводить только по отношению к беззащитному объекту (убит, оглушен, связан или присмерти). Обыск проводится условно, моделируется голосовым сигналом: “Я тебя обыскиваю”. Можно шепотом, но так, чтобы жертва слышала. После получения сигнала жертва обязана предъявить все игровые предметы, находящиеся при ней. По обоюдному согласию обыск может проводиться “по жизни”.

**Связывание**

Связывание моделируется накидыванием незатянутых веревочных петель на обе руки жертвы. При связанных руках (по умолчанию) ноги тоже считаются связанными, а кляп – вставленным. Веревка должна быть хорошо заметна окружающим, факт связанности очевиден. Связанный не может самостоятельно передвигаться и говорить. Связанный игрок может освободиться только при помощи другого персонажа.

**Транспортировка**

Транспортировка беззащитных персонажей (оглушенных, связанных, присмерти) осуществляется посредством держания двумя руками за руки транспортируемого. Например, один человек двумя руками либо два человека – каждый одной рукой – держат транспортируемого за руки и так идут (бежать нельзя).

**Плененный персонаж**

Плененным персонажем является человек, которого удерживают против его воли (например связанным). Если персонаж находится в плену более 1 часа, то он может в любое время умереть по собственному желанию. Чтобы этого не произошло перерыв в пленении (быть свободным) должен быть не менее 30 минут.

**КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ**

Классовые навыки. Навыки индивидуальные для каждого класса. У каждого класса два таких навыка. Для некоторых навыков требуется дополнительный инструмент, который игроку необходимо подготовить самостоятельно. Могут применяться как в данжах, так и на полигоне.

**Воин.**

Навык «Силач» - позволяет преодолевать препятствия в данжах с пометкой силовое взаимодействие. Пример: перед вами каменный завала, для дальнейшего прохождения необходим навык силач. Так же позволяет взаимодействовать с предметами с чипом «необходим навык силач». Пример: Этот сундук очень тяжелый, что бы его поднять требуется навык «Силач». Дополнительный инструмент не требуется.

Навык «Траппер» - позволяет получать дополнительные трофеи с убитых монстров. Требуется дополнительный инструмент – «Нож траппера», ларповый нож или кинжал отвечающий требованиям игры для оружия.

**Ловкач(разведчик).**

Навык «Взлом» - открытие замков (двери, сундуки и т.д.). Требуется дополнительный инструмент – «Связка отмычек», бутафорская связка отмычек, несколько (не меньше 4) кусков проволоки(5-8 сантиметров длиной) изогнутых и повешенных на общее кольцо.

Навык «Ловкач» - позволяет преодолевать препятствия в данжах с пометкой требуется навык «Ловкач». Пример: перед вами узкий уступ, для дальнейшего прохождения необходим навык «Ловкач». Так же позволяет взаимодействовать с предметами с чипом «необходим навык ловкач». Пример: Этот сундук находится на не устойчивой плите, что бы его забрать требуется навык «Ловкач». Дополнительный инструмент не требуется.

**Хранитель мудрости**

Навык «Тайные знания» - позволяет обезвреживать магические ловушки и вскрывать магические замки. Магическая ловушка и магический замок представляют собой частично нанесённую руну. Для ее взлома необходимо найти соответствующую руну в книге рун и правильно дорисовать ее. Требуется дополнительный инструмент – Книга рун – книга, блокнот или тетрадь стилистически оформленная под гримуар в которую игрок будет заносить открытые руны и их значения. Магическое перо – ручка или карандаш, замаскированные под пишущее перо. Пример: На эту дверь/сундук нанесена запирающая руна, чтобы открыть ее/его требуется подобрать и дополнить эту руну.

Навык «Калиграфия» - позволяет находить и собирать новые руны в данже. Требуется дополнительный инструмент – Книга рун – книга, блокнот или тетрадь стилистически оформленная под гримуар в которую игрок будет заносить открытые руны и их значения. Магическое перо – ручка или карандаш, замаскированные под пишущее перо.

**Целитель**

Навык «Лечение» - позволяет лечить ранения, травмы, отравления и т.д. Подробнее процесс лечения смотри в разделе Лечение знахарей. Требуется дополнительный инструмент -перевязочный материал (бинты, марля, полоски ткани), фляга для питья.

Навык «Травник» позволяет взаимодействовать с контейнерами, закрытыми чипом «необходим навык травник», для получения растительных алхимических компонентов. Требуется дополнительный инструмент – «Перчатки травника» - кожаные перчатки/краги.

**ДАНЖ**
Внимание: вам не обязательно знать правила данжа для участия в них, единственное что нужно запомнить найди проводника и вперед!

Особая игровая территория, обладающая специальными дополнительными правилами со своими возможностями и игровыми механиками. Они действую только на монстров (игротехов).

На территорию данжа вас может привести только проводник, на территории данжа он будет вашим куратором группы.
Для участие в данже необходимо иметь при себе «лист-прокачки». Перед началом приключения на территории «данжа» будет проведена краткая инструкция для тех, кто забыл или не знает правил.

Подземелье состоит из этажей и комнат. Чем глубже, тем опаснее. В комнатах вас ждут монстры, загадки, испытания, ловушки и сундуки с наградой.

Пребывание в подземелье ограничивается 15-30 минутами (время инструктаж и подготовка к подземелью не входит).

Этапы похода в данж:
1. Инструктаж (1-2минуты);

2. Сверка листов героических навыков персонажа.

3.Определение разницы между силой и защищенностью монстров и игроков (за это отвечает параметры рейтинг защиты и рейтинг атаки);

4. Выбор активных заклинаний, выдача метательных шаров и прочих вещей, которые положены исходя из навыков, которые есть у вашего персонажа;

5. Проводник говорит каждому игроку какое количество попаданий может выдержать игрок до состояния «присмерти», а также какие особые правила действуют на текущем этаже или комнате;

6. Проходите испытания (убиваете монстров, открываете сундуки, обезвреживаете ловушки, разгадываете загадки);

7. Получение финальной награды.

**Сокращения**

МС – метательный снаряд. Отыгрывается шариком с лентой определенного цвета;

СФ – словесная формулировка, необходимая при использовании заклинания;

АД - действие, которое необходимо совершить, чтобы использовать навык;

ЭФ – эффект.

**Активные героические навыки:**

1.«Молчание»

* АД: Необходимо попасть желтым МС в цель;
* СФ: «Сайленс! Замолкни!»
* ЭФ: цель 30 секунд не может использовать заклинания.

2.«Природное исцеление»

* АД: Двумя перекрещенными руками коснутся цели;
* СФ: «Исцелись! Природное исцеление!»
* ЭФ: цель восстанавливает 1 хит.

3.«Метательные кинжалы»

* АД: Необходимо попасть в цель метательным ножом;
* сФ: нет;
* ЭФ: наносит 1 физический урон

4.«Смертельный удар»

* АД: Необходимо попасть в цель оружием ближнего боя
* СФ: «Критические повреждения! Смертельный удар!»
* ЭФ: убивает любого обычного монстра с первого удара, боссу наносит 10-ти кратный урон

5.«Воскрешение»

* АД: коснутся цели двумя руками
* СФ: «Вернись к жизни! Воскрешение!»
* ЭФ: воскрешает цель, которая только что погибла

6.«Возмездие»

* АД: Умирает случайное враждебное существо
* СФ: «Умри чудовище! Возмездие!»
* ЭФ: Убивает случайного монстра рядом, не босса.

7.«Экзорцизм»

* АД: коснутся нежить, которая только что побеждена
* СФ: «Упокойся с миром! Экзорцизм!»
* ЭФ: успокаивает побежденную нежить, чтобы та больше не восстала, действует даже на сильную нежить.

8.«Изгнание нежити»

* АД: коснутся живой нежити
* СФ: «Изгоняю тебя в мир иной! Изгнание нежити!»
* ЭФ: уничтожает нежить, но та может восстать вновь через некоторое время

9.«Файрбол»

* АД: Необходимо попасть красным МС в цель;
* СФ: «Файрбол!»
* ЭФ: наносит один урон огнем.

10.«Ледяное копье»

* АД: Необходимо попасть синим МС в цель;
* СФ: «Ледяное копье!»
* ЭФ: наносит один урон холодом.

11.«Лайтбол»

* АД: Необходимо попасть белым МС в цель;
* СФ: «Лайтбол!»
* ЭФ: наносит один урон молнией.

12.«Шар хаоса»

* АД: Необходимо попасть черным МС в цель;
* СФ: «Шар хаоса! Умри!»
* ЭФ: наносит один урон хаосом.

**Защитные героические навыки:**

13.Иммунитет к заморозке - игрок игнорирует все эффекты и заклинания льда;

14.Иммунитет к огню - игрок игнорирует все эффекты и заклинания огня;

15.Иммунитет к шоку - игрок игнорирует все эффекты и заклинания молнии;

16.Иммунитет к кровотечению - игрок игнорирует эффект кровотечения;

17.Иммунитет к яду - игрок игнорирует эффект яда и отравления;

18.Иммунитет к хаосу - игрок игнорирует эффект хаоса;

**Пассивные героические усилители урона:**

19.Охотник на демонов (красная лента) - наносит 2-х кратный урон демонам;

20.Посеребрённое оружие (белая лента) - позволяет наносить физический урон оборотням;

**Пассивные героические навыки:**

21.Внимательность - вы не пропустите ничего важного (вам будет подсказывать проводник);

22.Расхититель гробниц - повышает количество награды по итогам прохождения данжа;

23.Зрение сквозь тьму - вы и ваша команда можете ходить в подземелье без повязок на глаза в эти особые зоны;

**Эффекты комнат:**

24.Хаос – лишает игроков состояния «присмерти»;

25.Заморозка – лишает игроков возможности «бегать»;

26.Огонь – когда вы заходите в комнату, вы теряете хит;

27.Шок – когда вы заходите в комнату, вы не можете атаковать и использовать заклинания;

28Кровотечение – когда вы заходите в комнату, каждый ваш шаг лишает вас 1 хита;

29.Яд – когда вы заходите вы отравлены, перед получением финальной награды вы умираете;

**Заклинания монстров:**

30.«Страх»

* АД: Необходимо громко произнести СФ;
* СФ: «Страх! Убегайте глупцы»;
* ЭФ: игроки убегают от монстра в течении 10 секунд.

**Рейтинг защиты и атаки:**

Рейтинг атаки влияет на носимый урон монстрам на территории руин, чем больше рейтинг атаки игроков, тем меньше ударов нужно нанести монстру(считается игротехами);

Рейтинг защиты влияет на количество ударов, которые может пережить игрок, чем больше рейтинг защиты, тем меньше ударов нужно нанести монстру(считает игрок сам, расчитываем на вашу честность);

Расчет рейтингов производит игротех-проводник на инструктаже;

Состояния игроков в руинах, контролируется игротехов-проводником;

**СТРАНА МЕРТВЫХ**

Время нахождения в стране мертвых от 1 до 4 часов, в зависимости от обстоятельств смерти, проведения погребального обряда (см. ниже), выполнения мастерских поручений и т.д. Минимальный срок нахождения в стране мертвых составляет 1 час в любом случае.

**НЕИГРОВАЯ ЗОНА**

Территория, отделенная от игрового полигона оградительной лентой. Доступ в не игровую зону страны мертвых имеют только погибшие персонажи после нахождения в Стране духов не менее 30 минут. Любой игрок, пересекший территорию Неигровой зоны или заговоривший с персонажем находящимся внутри, немедленно считается мертвым со всеми вытекающими из этого последствиями. В этой зоне игроки могут отдохнуть, пообщаться, продумать себе новую роль. Общаться с персонажами, находящимися в Стране духов, запрещено.

**Алхимия и зелья**

Алхимические зелья можно приобрести в лавке алхимика. Зелье представляет собой небольшую бутылочку с жидкостью и сертификатом с описанием эффекта. При использовании зелья содержимое бутылочки необходимо вылить на землю, а сертификат разорвать на 2 части и передать часть с описанием эффекта цели, на которую было произведено воздействие. Если зелье необходимо применить скрыто от цели (например: подсыпать в еду), необходимо воспользоваться помощью мастера или игротеха. Игрок должен смоделировать подмешивание, а сертификат с воздействием передаст мастер или игротех. Уточнение: Выливать содержимое бутылочки непосредственно в еду не нужно, вылить необходимо рядом на землю. Обратите внимание: зелья являются отчуждаемыми игровыми предметами.

**ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Правила поведения для детей, не достигших 14-ти летнего возраста.

• Дети не являются боевыми персонажами им запрещено владеть оружием и использовать его.

• При обнаружении монстров дети должны отыгрывать испуг и либо сбежать, либо спрятаться.

• Детям категорически запрещается вмешиваться в бои между игроками.

• Если монстр поймал ребёнка или ребёнок напал на монстра то ребёнок отправляется в страну мёртвых(или в палатку родителей) на срок до трёх часов на усмотрение мастера.

• Ребёнок должен находиться под надзором родителей и(или) опекунов.

• Дети не должны мешать другим игрокам, отыгрывать свои роли и мешать игровому процессу, потому что взрослые игровые персонажи не могут в полной мере качественно отыгрывать свои роли из-за несвоевременного вмешательства детей.

• На территории полигона, вне игровой территории, будет организована «школа» для детей в которой будут организованы три раза в день по два часа занятия для детей(рисование, лепка, чтение сказок, настольные игры и т.д.) где родители смогут оставить детей под надзором воспитателя.

**МАГИЧЕСКИЕ ПИТОМЦЫ**

В игре присутствует шесть магических животных. Одновременно можно обладать только одним из них. Для этого необходимо создать аватар животного(фигурка, мягкая игрушка, часть этого животного или стилизованное изображение на костюме) и в заявке указать что вы являетесь хозяином магического живоносного, что бы при регистрации на полигоне получить карточку своего петомца.

МП – магический питомец.

**Список магических животных:**

* Паук – Элемент: вода. Дарует своему хозяину защиту от яда.
* Черепаха – Элемент: земля. Автоисцеление ВНЕ БОЯ 1 хит каждые 15 минуту.
* Огненная саламандра – Элемент: огонь. Дарует своему хозяину защиту от кровотечения.
* Золотая собака – Элемент: свет. Дарует своему хозяину навык «Свет», в данже, вы не носите повязку для глаз на территории мрака.
* Ворон – Элемент: воздух. Дарует своему хозяину навык «Разведка», подсказки от игротеха в данже.
* Змея – Элемент: молния. Дарует своему хозяину защиту от шока.

**Бои между магическими животными**

Хозяева МП могут проводить бои меду своими питомцами. На игре пройдет турнир по боям МП. Каждое МП обладает тремя статами - здоровье, сила, броня. В бою доступны три действия – атака, защита, отступление(побег). Бой проводится путём бросания кубиков. Для увеличения статов МП на полигоне можно будет найти тайники с усиливающими предметами.

**ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ**

**Предыгровая Подготовка**

Обязательно возьмите белую повязку и игровой костюм. Игроки будут допускаться на игру, только выполнив все условия пред игровой подготовки!

**Хайратники**

* Белый – мёртвый, означает, что персонаж мёртв, взаимодействие с ним запрещено, необходимо игнорировать данного персонажа. Взаимодействие разрешено только игротехам и мастерам.
* Красный – изменённый, означает, что персонаж находится под действием энергии хаоса и приравнивается к агрессивному монстру.
* Чёрный – тень, малоизученная сущность, обычно игнорирует окружающих, но может взаимодействовать с персонажами: выдать поручение, наложить проклятие и даже лишить разума.

**ОБЩИЙ ОТЫГРЫШ**

За нарушение данного раздела правил – вывод из игры на неопределенный срок:

• Помните о законах РФ, их никто не отменял, и соблюдение их ОБЯЗАТЕЛЬНО!

• Хотим напомнить, что вы – не шпана с улицы: следите за своей речью и действиями.

• Желательно петь песни, не сильно различающиеся по смыслу с отыгрываемым.

• Не выходите за рамки роли.

• Не забывайте, что вы играете! Никаких пожизненных обид на игровые действия!

• Чем лучше вы играете, тем лучше игра! Не играете сами – не мешайте играть другим!

• Игрок на игре должен играть и не сбивать с образа других. Поэтому существуют мастерские санкции за хождение в неигровой одежде, систематический выход из образа, неигровые разборки, истерики, облом игры другим, неигровое поведение и т. п. Санкции будут в рамках неигрового мастерского воздействия (отправка в «страну мертвых») или игрового мастерского произвола (болезни и т. п.).

• Игрок имеет право на любую игровую дезинформацию, за исключением ссылки на несуществующее мастерское решение при спорных вопросах.

• Во время игры не рекомендуется пользоваться фонариками, зажигалками и прочими подобными техноштуками.

Игра будет проходить на природе, поэтому возьмите с собой спальник и палатку. Возьмите все необходимое для приготовления и поедания еды в походных условиях, в том числе достаточное количество самой еды. Не забудьте взять емкости для воды и аптечку. Помните, что может быть холодно и сыро, подготовьтесь к этому! Не забывайте о защите от клещей!!!

Сертификация, допуск к игре и прочие вопросы…

Перед началом игры всем игрокам будет выдана «Карточка игрока», где будут указаны личные данные игрока и информация о персонаже. Данный документ предназначен исключительно для мастеров, показывать его другим игрокам не рекомендуется.

Игровой сертификат – игротехнический документ, содержащий в себе принцип действия особой вещи (артефакта, свитка, оружия и т. д.) или способности. Предъявляется по первому требованию игротеха или мастера.

Специальные способности. Специальные возможности, доступные отдельным персонажам, например иммунитет к тому или иному воздействию и т. п.

Спорные вопросы во время игры. Все спорные ситуации решаются игротехами или мастерами.

Игротехи – определенные игроки, обязанные следить за соблюдением данных правил игроками. Обязан вывести из игры игрока, нарушившего правила, и препроводить его к мастерам для последующего разрешения проблемы. Игротех имеет право решать спорные вопросы, возникшие у игроков, в рамках технических правил (боевое взаимодействие, экономика и соответствие сертификации).

Игровая территория. Игровой территорией является вся территория игрового полигона, кроме «страны мертвых», территории внутри палаток, рюкзаков и прочих пожизненных вещей.

Палатки являются игровой территорией только снаружи и обозначают собой место жительства игровых персонажей. Внутри палатки – неигровая территория, поэтому хранить в ней игровые вещи запрещено! Но можно поставить специальную игровую палатку, которая будет игровым складом. Такая палатка должна быть отмечена красными ленточками, привязанными по периметру.