

3day KABUL 2026 eligazítás és játékszabályzat

TISZTELT 3DAY kabuli JÁTÉKOS!

Kérlek olvasd el figyelmesen az eligazítást. A végén aláírásoddal kijelented, hogy elolvastad, megértetted és alkalmazod a leírtakat.

Továbbá: Tudomásul veszed, hogy az Airsoft veszélyes szabadidős elfoglaltság, melyet azon személyek folytathatnak, akiknek fizikai és szellemi képességei ezt lehetővé teszik. A meghatározott biztonsági szabályokat ismerem és ezek betartása mellett veszek részt a rendezvényen. Felelősségem teljes tudatában kijelentem, hogy alkohol, gyógyszer, drog befolyása alatt nem állok!

Ha nem rendeltetés szerűen, előírás szerint használom a felszerelést, vagy megszegem a biztonsági előírásokat, és emiatt magamban vagy másokban kárt vagy sérülést okozok, akkor a tetteimért vállalom a felelősséget, az esemény kiírója nem vonható felelősségre.

Kijelentem, hogy a meghatározott feltételeket megismertem, tudomásul veszem, megtartom és azokat kötelező érvényűnek tartom a magam számára.

Védőszemüveg viselése a pályára belépéstől a terület elhagyásáig kötelező. Alváskor is. Kemping zóna kivétel csak saját felelősségre.

0.nap szerda, de kint leszünk hétfőtől. Airsoft replikákat szigorúan CSAK csütörtök reggel 6-tól lehet kipakolni és belőni majd 09:00-10:00 között kezdenék KÖZÖS ELIGAZÍTÁSSAL MELYEN MINDENKINEK KÖTZELEZŐ A RÉSZVÉTEL..

Regisztrációval kezdünk amint a pályára megérkezünk!!!!

KERESSETEK A 8AS CSATORNÁN VAGY 06305171212

NAPIREND: HÉTFŐ- KEDD-szerda BÁZISÉPÍTÉS

szerda ESTE- KÖZÖS FRAKCIÓVEZETŐI MEGBESZÉLÉS és BULI ZENÉVEL FÉNYEKKEL MEG MINDEN

csütörtök- **KEZDÉS 9:00-10:00 között** KÖZÖS ELIGAZÍTÁSSAL.

szombat ESTE ÉJFÉL FELE VAGY AMEDDIG BIRJÁTOK.

vasárnap reggel- PAKOLÁS HAZA LEHETŐLEG DÉLIG

Mindenkinek a saját BB-jével kell kronózni a pknál saját bázisán. 09:00-ig.

A civilek Ádámnál a banknál teaház.

FPS/JOULE KORLÁTOZÁSOK:

AEG/HPA: 1.67J, +-

DMR:2.32J +-

SNIPER: 3.34J +-

Thunder-B, 40-es és egyéb airsoft gránátok: játszanak.

Működési elvtől függetlenül találatnak számítanak. Egy szoba normál méretű, helyiségben tartózkodóknak azonnali találat, az az kilövésnek számít. Nagyobb szoba, kinti terület 5 méteren belül okoznak találatot. A járműt semmisíti minden nemű gránát + a speciális ping pong labdát kilövő ágyúk.

A gránát találat, ezen a játékon most nem lesz medikélhető! A pyrotechnikai eszközök bemutatása kötelező a szervezőnél és csak a szervező engedélyével lehet használni a kijelölt helyeken.

Épületeket tetejére tilos mászni. Kivételt képez a 0.ás . Kilőni és gránáttal semmisíteni lehet őket.

OFFZÓNA. Idén is a teaház, parkoló és a térképen pirossal jelzett terület off zóna, Teljesen tiltva van bármilyen fegyverkezelés. Larpozni bizniszolni természetesen lehet . (fesztelenített tár nélküli replika)

Éjszakai játékmenet

20:00-tól hajnali 04:00-ig éjszakai játékmenet van érvényben. Sniper és DMR replikák használata TILOS! Tracer használata vagy torkolattűz imitáció a replikára szerelt lámpával Kötelező.

SZIGORÚAN TILOS EGYEDÜL JÁTSZANI ESTE! (min. 2fő tűzpár) Minden játékosnak JELEZNI KELL A pk-nak hogy merre van, merre megy, hova jár. Alvás kempingezés fürdés/kajálás és kijárás

Minden résztvevő készüljön (2500-3000 ft) kemping zuhanyzó zsákkal. 3 évig vettem mindegyik frakciónak soha sem kaptam vissza. Biztosítók léceket, faanyagot és ponyvát, magatoknak húzzátok fel a mobil zuhanyt és a HQ- kat is.

Minden HQ-n létrehozunk egy mobil wc-t **NORMÁLIS ANGOL WC A TEAHÁZBAN +3darab** a pályán mobil wc.

A fürdővizet a teaházban a szervezővel tudjátok feltölteni tartályból. (szűrt tóvíz, klórozott)

Kijárás

Minden nap 06:00-08:00-tól tudtok elmenni boltba cigiért, kajáért. Ezen kívül csak személy és vagyonvédelmi okokból. Minden esetben ki kell jelentkezned a szervezőnél.

Kajálás

Hakim konyhája a menü a csoportban feltöltve!!! Teljesen önműködő egységgel készülünk.

Nonstop hideg üdítő apróbb kaják egész nap

reggeli-8-10-ig

ebéd-12-14-ig

vacsora-18:00-20:00

Ezeket az időpontokat az étkezésnél szigorúan vesszük!

10:00 utána már NINCS reggeli, maximum szendvicsek kaphatóak.

14:00 után már NINCS ebéd, maximum szendvicsek kaphatóak.

20:00 után NINCS vacsora, maximum szendvicsek kaphatóak.

Áramellátás

Hűtők, aggregátor, töltés, világítás, napelem nonstop a teaházban.

EXTRA KÉRÉS ÉS SZABÁLYZAT

Az Off-Zóna (kemping zona) kivételével bárhol bármikor támadható vagy, beleértve a HQ-t is, akkor is ha eszel vagy alszol. Stb

Mindennemű veszekedés, hangos anyázás, káromkodás, azonnali kitiltást jelent és nem kérdezzük ki volt.

JÁTÉKSZABÁLYOK

Bármelyik testfelületen, felszerelésen, fegyverreplikán kapott találatnak minősül. A játékos a találatot köteles "HIT, HIT", "Meg volt", "Találat" felkiáltással jelezni, majd a találat jelzőt, min.20X20 cm-es, narancssárga kendőt látványosan lobogtatni, fejére helyezni.

Erős szürkületben és sötétedéstől piros villogó lámpa használatával jelzik a találatot. A halott játékos nem mozog, épületen kívül kúszva 1-2 métert, épületen belül nem mehet arrébb, hogy a játékot ne zavarja, nem beszélhet csak a medikért kiálthat.

Köteles a fegyverét tüzelésre alkalmatlan módon tartani.

Kivérzési idő medikelés gyógyítás menete visszaállítás

Visszaálló pontok (Szállások) továbbiakban HQ támadható. (Az előző év tapasztalatai alapján a támadható szállások/HQ-k olyan feszültséget generálnak a résztvevőkben, amiktől kontrollálhatóságuk és irányíthatóságuk megszűnik, így a játékon az érzelmek elharapóznak, ennek megfékezése érdekében létrehoztunk egy kempingoffzont a parkoló mögött ahol zavartalanul pihenhetsz és kajálhatsz. Bent a pályán minden percben számíthatsz támadásra. –

A visszaállási idő minden játékos számára minimum 60 perc! (hq-n, tábori kórházban.

Kijelölt visszaállóhelyeken.)

Az öngyilkos merénylőknek 2 órára módosul a visszaállási idő.

A kiállási időben pihenhetsz vagy ehetsz. De semmilyen larp tevékenységet nem végezhetsz részt. Tehát mintha nem is léteznél EZT KÖTELES VAGY SÁRGA MELLÉNYBEN VAGY PIROSSÁRGA TALÁLATJELZŐBENJELEZNI. IGEN, EVÉS KÖZBEN IS.

MEDIKLIMIT:

- MINDEN FRAKCIÓ rajaiban 2fő LEHET MEDIK DEDIKÁLVA. .

Kötszert a szervező IS TUD adni de ha van hozzá.. A medik szerep átruházható a hq-kon

Tálib/PMC/isaf/grs 2x medik 3-ra kiálló minden játékosának.

A többi minifrakció saját magát medikelheti maximum 2x, viszont a saját odujában állhat vissza vagy ha ott harc van akkor a teaházban, illetve bárhol a pályán távol a dzsihádtól...

A kivérzési idő 10 perc, ez alatt a játékos abban az esetben hagyja csak el a helyét, ha a többi játékos további tűzharca közben, tűzvonalba kerül. Ebben az esetben is egy-két lépést léphet el maximum a kilövés helyszínétől, épületen belül inkább leguggol, lefekszik.

A medikelést kötözéssel kell megvalósítani (5m-es kötöző gézt a szervezők biztosítanak) A kötözés végtagok esetén (Kar, Láb)a találat helyén nyomókötéssel.

A fegyveres egységeknél a medik gyógyít vagy a kijelölt kórházban végezhető a gyógyítás, medik amíg kötszerrel rendelkezik, gyógyíthatja a játékosokat.

Mediket csak másik medik gyógyíthatja.

Dobatas

A játékos felszólíthatja ellenfelét a megadásra, amennyiben sikerült észrevétlenül háta mögé vagy oldalába kerülnie, és tiszta, biztos lövésre nyílik lehetősége. A felszólításnak, hangosnak, egyértelműnek kell lennie (pl. "Dobd el!", "Kezeket fel!", "Ne mozdulj, a

felszólítottak nem kötelező engedelmeskednie, de bölcsebben teszi, ha együttműködik. Ha a megadás mellett dönt a szokásos módon jár el és kiáll a játékból, de ebben az esetben TILOS kiáltással jelezni a találatot. (A fegyvert természetesen nem kell eldobni.) Amennyiben az ellenfél nem adja meg magát, szabadon tüzelhetünk rá. E szabály alkalmazásánál fontos mindkét fél részéről a sportszerű viselkedés. A dobítás kockázatainak felmérése, minden esetben a dobító felelőssége, ha megadás nélkül visszalőnek, nem lehet oka felháborodásra.

Késelés:

KÉRÜNK BENNETEKET EZT FIGYELMESEN!!!

A játékos észrevétlenül megközelíti ellenfelét, és gumikésével hozzáér vagy sebesült játékost aki medikelésre vár szintén gumi késével megérint. A megkéselt játékosnak TILOS hangosan jeleznie a késelést, találatjelzővel kísétál a játék kiírásban megjelölt helyre. A késelés imitálásának a gumikéssel, minimum 5 másodpercig kell tartania

Pirotechnika:

A játékon a szervezők által biztosított vagy jóváhagyott pirotechnikai eszközökön kívül, **SEMMILYEN PIROTECHNIKA NEM ENGEDÉLYEZETT!!!**

AKI OLYAT HASZNÁL AMIT NEM ENGEDÉLYEZTEM AZ MEHET HAZA A FRAKCIÓJÁVAL EGYÜTT

BB és tárlimit

minden frakcióra vonatkozik HIGH TEKERŐS TILTVA.

REAL, LOW, MID, JÁTSZIK. Táranként 100-200 darab lehet betárazva.

Ez lehet szokatlan de ebben az évben ki DMR, SNIPER UGYANEZ.

Támogató:2500db max motoros tár.

A pályán TILOS TÖLTÖGETNI. Csak HQ. vagy HÁP.

DRESSCODE

Lásd frakcióknál kiírt dresszkódok! SZIGORÚAN FOGJUK VENNI!

HQ TÁMADÁS

Előfordulhat, hogy a hq támadás alá kerül, de kérlek ne erről szóljon a 3 nap. Senki sátrába **NEM NYÚLHATSZ BELE**

MINDEN FRAKI köteles létrehozni egy HÁP-ot. Ahová a játékkellékeket tárolja. Sajnos megesik, hogy azt elrabolhatják.

HÁP: harcállás pont.

KÖTELEZŐ SZEMÉLYI VÉDELEMRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK.

Ami kötelező minden a játékon résztvevő játékosnak szervezőnek, vagy nézelődnek a játék területén:

Szemvédelem, mely történhet védőszemüveggel, vagy akár rácsos maszkkal is. A védőszemüveg megfelelő védelmi képességének ellenőrzése, minden játékos számára kötelező, a védőszemüveget a játékosok maguknak szerzik be, maguk felelnek annak megfelelőségéért.

A szemüveget a játékosoknak maguknak kell ellenőrizni, minimum azzal, hogy a szemüveget egy oszlopra, fatörzsre felhelyezve, arra közvetlen közletről lövést leadva egy minimum 390FPS torkolatú sebességű fegyverreplikával, azaz ellenőrizi, hogy kellően ellenálló-e a védőeszköz. Amennyiben a szemüveged megsérül, és nem nyújt teljes védelmet, a találatjelzőt fejedre téve a lehető leghamarabb el kell hagynod az aktív játékteret és másik védőszemüveget kell felvenned.

A játék idején erősen ajánlott egyéb védő eszközök használata is a játékból adódó sérülések elkerülése végett. Ilyen például a részleges,- vagy teljes arc védelem, a könyök, illetve térd védelem a testpáncél vagy vastag öltözet viselése, amely tompítja a lövedék becsapódási energiáját. A játék ideje alatt csak és kizárólag az aktív játéktéren lehet társ a fegyverreplikákban.

- A biztonsági zónába lépéskor kötelező a társat a fegyverreplikából eltávolítani, a társ kivétele után két lövést leadni az esetlegesen a csőúrben maradt lövedék eltávolítása céljából majd a tűzkapcsolót biztonsági állásba kapcsolni.

A szemüveg viselése a játék végéig a biztonsági zónában is kötelező. A játék folyamán az épületekben, illetve az épületek 10m-es vonzás körében, kizárólag 1-es lövés engedélyezett.

Amennyiben bármilyen baleset történik, az észlelő játékosnak azonnal hangos kiáltással jelezni kell a következő szavakkal: "Baleset, játék állj", majd ha van rádiója, a szervezők felé is jelentenie kell. Ha nincs, keres valakit, akinek van rádiója, vagy személyesen egy szervezőt.

Ha a baleset az otlétét igényli, addig kiabálsz, amíg oda nem ér valaki. Senki nem tartózkodhat sem alkohol, sem drog, sem más tiltott vagy nem tiltott bódító szer hatása alatt a játék teljes területén illetve idején. A játékszervezőknél vitás esetekre van alkohol szonda. És használhatják is. A játékon bármilyen nemű, a szervezőknek előzetesen be nem mutatott eszköz használata szigorúan tilos. Minden a játékon résztvevő játékosnak, az általa a játékon használt fegyverreplikát, eszközt a szervezők által erre előre kijelölt helyen, be kell, mutassa illetve mérésnek kell alávetnie. Az elmondott szabályok be nem

tartása súlyos szabályszegésnek minősül és azonnali kizárást von maga után. Ezen kívül minden lehetséges csatornán jelezzük a többi játék szervezőjének a szabályszegést.

BIZTONSÁGI SZABÁLYOK

Általános biztonsági szabályok:

- A játékon résztvevő minden játékos számára kötelező a teljes SZEM védelem, ajánlott a teljes FEJ védelem, valamint, a teljes testet lefedő ruházat. (Az év minden hónapjában)

-A szemüveg, arcvédő és egyéb védőfelszerelések a maximális védelmet kell biztosítsák a játékos számára. Új védőeszköz esetén kötelező ezen eszköz tesztelése!

- A védőmaszkot, szemüveget a játéktéren mindig viselni kell! A maszkot, szemüveget kilövés estén sem szabad levenni. A maszk-szemüveg levételére csak a játékszervező adhat engedélyt!

- Acélrácsos szemvédő viselése engedélyezett, amennyiben a huzalvastagság meghaladja a 0.6mm-t és a rács szövése 4x4mm-nél sűrűbb. A rácsos szemvédőt használatba vétel előtt alaposan tesztelni kell!

- Polikarbonát lencsés szemvédőknek meg kell feleljenek, az EN 166-F (EU) vagy ANSI Z87.1 (USA) szabványnak.

- Airsoft fegyverreplikával csak célzott lövést szabad leadni! Fedezék mögül kitartott ablakon-ajtónyíláson át bedugott stb. fegyverreplikával, vaktában tüzelni TILOS!

- Kiesett játékosra, megkülönböztető jelzést viselő személyre löni TILOS!

- Minden fegyverreplikát úgy kell kezelni, mintha töltve lenne! ("Töltetlen fegyver nem létezik!")

-A biztonsági zónában (parkolóban) a tárat a fegyverreplikába helyezni Szigorúan Tilos!

- A fegyverreplikák belövésére csak a külön, erre a célra kijelölt helyen van lehetőség! A tárat a játékkezdés előtt a szervező utasítása után szabad a fegyverreplikákba helyezni!

- Az airsoft fegyverreplikákat töltetlen állapotban, zárt tároló eszközben, lövedéktől (BB), akkumulátortól valamint tártól elkülönítve szabad csak szállítani. A játékra érkezés illetve onnan távozás közben és után, az ebből adódó esetleges büntetésekért a szervezők felelősséget nem vállalnak.

Baleset:

- Amennyiben a pályán ellátást igénylő sérülés történik, a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni, és a szervezőt azonnal értesíteni kell!

- Minden játékosnak tisztában kell lennie, alkalmaznia és tudnia kell a fegyverreplikák használata során a fegyverreplikák általános biztonsági szabályait.

- Minden játékosnak KÖTELESSÉGE tisztában lenni az airsoft fegyverreplikákra vonatkozó hatályos jogszabályokkal.

pár FRAKCIÓKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

ISAF

parancsnoki rendszerbe működik. Erről kaptok eligazítást. Parancs betartása kötelező.

Békefenntartó erők. Nem fosztogatnak hanem a békét építik a játék alatt betartva a PK-k utasításait.

PMC

nem értékelheti szürreálisan magas árfolyamon a játékkellékeket. Pénzért dolgozik, dolgoztat. ILLETVE IDÉN 15MAX20 FŐ LEHET A PMC létszáma

Afgán:

afgán civil lakos. Semmilyen harci taktikai elemet nem vehet fel. Idén bevezetjük hogy a faluban (kivétel maroklőfegyver fegyvertssrtásával, ezt az isafban kaphatod meg és csak önvédelemre használható) „nem lehet fegyver” sem pedig semmilyen „taktikai harci halált okozó fegyver,,. Ismétlem, a faluban.

Amennyiben egy razzia során a Military Police vagy békefenntartó erők találnak halált okozó fegyvert úgy az egész falut egy bombatámadás fogja érni melynek a következménye az hogy **AZ EGÉSZ FALUNAK KÖLTÖZNI KELL A PÁLYA MÁSIK, ELŐRE KIJELELT FALUBA.** Innentől rátok van bízva, hogyan oldjátok meg a fegyvereteket.

Legyetek kreatívok, gondolkodjatok stb.

A civil faluba kérek mindenkit törekedjen a mindennapi élet, piacozás bizniszelést hozni. Ha nincs ötletetek kérlek szóljatok. A félreértések elkerülése végett ez nem azt jelent hogy nem lövöldözhetsz. Ha találnak fegyőt a faluban akkor jön a bomba ennyi

BOMBÁZÁS ÉS FEGYVERHASZNÁLAT SZABÁLYZAT – VÉGLEGES VERZIÓ

1. A bombázás kiváltó oka Bombázás kizárólag akkor történik, ha: ISAF razzia során vagy igazolt ISAF beszámoló alapján bizonyítást nyer, hogy civil státuszú játékos fegyvert használt vagy fegyverrel tartózkodott civil területen (pl. falu, épület, sátor).

A razzión vagy incidensnél legalább egy ISAF katona életben marad és visszajut a bázisra, ahol jelentést tesz. Csak ISAF bejelentés számít hivatalosnak. Egyéb bejelentéseket az ISAF vizsgál ki, de azok önmagukban nem válhatnak ki bombázást.

2. 🏠 Privát sátrak és civil zónák A privát sátor a játékban érinthetetlen offgame zóna. Oda fegyvert elrejtteni lehet, de ha ott marad, az a játék során nem létezik. Úgy kell kezelni, mintha az nem is lenne jelen. A sátorból előhúzott fegyver használata (pl. lőnek vele ISAF-ra) akkor vált ki bombázást, ha azt ISAF túlélő jelentette vagy az ISAF kivizsgálása

megerősíti. Ha valaki visszaél a sátorral mint rejtőhely, mások offgame figyelmeztethetik, hogy ez a játékelményt rontja, és kérjük kerüljék ezt a megoldást.

3. 📦 Bombázás következménye – teljes kitelepítés Ha bombázásra kerül sor, az egész civil közösség kitelepül: ez azt jelenti, hogy minden játékos összecsomagol, és sátrastul, minden holmival átköltözik a pálya másik részére. Nincs szükség pirotechnikai, játéktechnikai vagy díszletmegoldásra – a kitelepítés önmagában a bombázás eredménye.

4. 🌿 Fegyverelrejtés – lehetséges, de kockázatos A játékosok elrejtethetik a fegyvereiket, de ne a privát sátrukban, mert azzal nem játszanak fair módon. Használják a pálya tereptárgyait, ássanak el, rejtessenek el kreatívan, úgy, hogy: ne ázzon el az eszköz; ne okozzon kárt a felszerelésben; de ne legyen garantáltan hozzáférhető civilként. A razzia célja, hogy rejtett fegyvereket találjanak, tehát a jó rejtés = sikeres játék, nem a sátorban tárolás.

TÁLIB:

radikalizálódott afgán. nem számít, van e fegyvertartásid. Potenciális fenyegető ellenfél vagy. - TELJESEN ELSZEPARÉLVA A PÁLYA EGYIK SARKÁBA LESZ A TÁLIB FALU.

Itt nincs érvényben semmiféle szabály a fegyvertartására vonatkozóan. A békefenntartó erők tudják mi vár rájuk ha arra mennek.

MIÉRT LESZ KETTÉ VÁLASZTVA A BÉKÉS ÉS A TÁLIB FALU?

Mert a békés faluba szeretnék a hangsúlyt a LARP elemekre fektetni, piacozni és kereskedni, larpozni és így tudja a munkáját az MP ellátni stb stb.

A PIAC MAGA NEM TÁMADHATÓ ÉS NEM ROBBANTHATÓ VAGY RABOLHATÓ. CSAK KERESKEDÉSRE HASZNÁLHATÓ.

ELŐFORDULHAT HOGY TŰZPÁRBAJ ALAKULHAT KI a piac területén.

A piac vezetői viszont részt vehetnek bármilyen harcban.

A JÁTÉK VÉGÉN MINDEN JÁTÉKOS LEGYEN SZÍVES KIJELENTKEZNI A SZERVEZŐNÉL!!! A SZERVEZŐK FENNTARTJÁK AMÓDOSÍTÁSOK JOGÁT.

csatornakiosztások ISAF 1

PMC3


Afgánok civilek 5

tálibok 6

szervező 8-as 🇷🇺

többit osszátok el - - eligazításon

KABULI VALUTA – JÁTÉKOSI TÁJÉKOZTATÓ

 Pénzrendszer, árfolyamok és kereskedelem

A játék során egy működő gazdasági rendszer van érvényben – ahol pénz, arany, dollár és kereskedők is jelen lesznek.

Olvasd végig figyelmesen! 

Hivatalos fizetőeszköz:

KABULI 10 / 50 / 100 / 500-as címletek

Régi kecskepénz és a 2025-ös is forgalomban van (csak bankban váltható)

A pénz korlátozott mennyiségben van a játékban – használd okosan!

 ÁRFOLYAMOK Pénznem /

Kabuliban számított érték 1 USD (ISAF zsold) 3 Kabuli


Régi kecskepénz (50-es) 30 Kabuli

Kis aranyérme / dísz 10 Kabuli

Unciás aranyrúd 30 Kabuli

Nagy aranytömb 100 Kabuli

Extra nagy aranyrúd 300 Kabuli

 Aranyat és kecskepénzt csak a bankban lehet váltani!

A bank fenntartja a jogot, hogy csak 50%-os visszaváltási árfolyamon vegye vissza az aranyat.

KERESKEDŐK ÉS ÁRZÓNÁK

A játékban több kereskedő is részt vesz – teát, ételt, órát, láncot, relikviákat, hadi eszközöket árulnak.

Árzóna (Kabuli)

Tea / Kávé 10 Lángos /

Étkezés 10–30


Aranylánc / Ékszer 10–40

Óra / Nyaklánc 30–70

Fegyver egyéb cuccok 80–200 Bomba / C4 80–150 Rakéta /

Tech egyéb cuccok 100–1000 !


Kereskedők csak az árzónán belül árulhatnak (±20%)

 Alkudozni lehet, de csak a megadott tartományon belül!

BANK – Mire jó?


Kecskepénz, arany, dollár beváltása Kabulik letétbe helyezése (ha nem akarod magadnál tartani)

Fő gazdasági pont a játékban Hitel felvétel befizetés kifizetés bankszámlanyitás egymásnak utalás stb.

 KEZDŐPÉNZ Szereplő Indulótőke Kabuliban Zsoldos / katona pk meghatározza Civil / kereskedő 200Kabul ISAF ügynök majd eldönti Dollárban fizetve (1 USD = 3 Kabul)

 TILOS! Pénzt hamisítani, bankot kirabolni

 Kérdésed van? Irány a BANK vagy HQ!

 Élvezd a játékot – játssz, kereskedj

Drónhasználati szabályzat –

Mosahi Recon Drone (MRD)

1. Általános információk A drón a játék része, egyfajta felderítőeszköz, amelyet a szervezők kezelnek. Célja: fegyveresek, gyanús aktivitások felderítése a játéktérületen. Funkció: nem támadóeszköz, kizárólag vizuális megfigyelést végez (kamera + rádiós jelentés formájában). A drón C0 kategóriás játékkellék, nem veszélyes, de játéktechnikai következményeket vonhat maga után.

2. Működés és repülési ciklus A drón óránként egyszer száll fel, és 5–10 percig pásztázza a teljes játéktér felett előre meghatározott útvonalon. Repülési időpontokat a szervezők határozzák meg, de ezek titkosak. A drón képe előben továbbítódik a parancsnoki állásra, ahol a szervezők értékelik a látottakat. Fegyveres afgán vagy gyanús aktivitás esetén kivizsgálás vagy bombázás indulhat.

3. Játékmechanika – interakció a drónnal 🎯 Drónútvonal megszerzése – „Laptop akció” Az ellenfél egy "laptopot" keres, amely tartalmazza a drón következő útvonalát és felszállási időpontját. A laptop valójában egy álcázott pizzásdoboz, amit őrzött helyen (pl. rádiószoba, technikai sátor, ellenőrzőpont) kell megtalálni. Ha megtalálták a laptopot, azt haladéktalanul jelenteni kell rádión az ISAF vezetésnek, majd a csapat a parancsnokságra kell hogy visszatérjen az információkért. A sikeres akció után a csapat 15 perccel korábban értesül a következő drónrepülés részleteiről.

☂️ Vizuális zavarás – esernyő A drón nem képes felismerni célpontokat, ha azok jól látható zavaróeszközt használnak. Egy színes esernyő feltartása aktiválja a zavarást: ha legalább egy játékos 5 másodpercig feltartja, és a drón látja, akkor az adott csapat (max 6fő) láthatatlannak számít a repülés során. Az esernyőt a pályán kell megszerezni és magukkal hordani, nem automatikusan jár.

🔒 Drónparancs lehallgatása – füzetes kódfejtés A pályán elrejtve található egy füzet, amely tartalmaz egy telefonszámot és egy kódolt üzenetet. A játékosoknak ki kell fejteniük a kódot, majd a megfejtett kulcsot bediktálniuk a füzetben megadott telefonszámon. A hívás során a szervező (mint „dróntechnikus”) visszaigazolja a megfejtést, és információt ad a drón aktuális állapotáról vagy útvonaláról.

Ez a mechanika szimulálja a rádiós lehallgatást és dekódolást.

4. Felderítés és bombázás – az MRD aktív beavatkozása A drón játékbeli légicsapást is kiválthat, ha nyílt terepen fegyveres afgán látható. A bombázás a szervezők által történik, például: „Mosahi 3. szektor, légicsapás! Célpont megsemmisítve!” Az így megjelölt játékos(ok) halottnak minősülnek – azonnali visszatérés a bázisra, vita nélkül. Fedett helyen, épületen belül lévő játékosokra nem alkalmazható bombázás.

5. Korlátok és fair play A drónt tilos megtámadni, üldözni, lelőni. A drón célja, hogy izgalmas és taktikus játékelemként működjön, ne uralja a játékmenetet.

A szervezők biztosítják, hogy:

A drón információi ne legyenek túl erősek vagy részletesek A zavarási és lehallgatási lehetőségek valódi taktikai alternatívát jelentsenek Az összes megszerezhető tárgy (laptop, esernyő, füzet) egyértelműen felismerhető legyen

BÁZIS KIOSZTÁS & FONTOS SZABÁLYOK

🍷 Kabuli küldetésed kezdetén tudd, hová tartozol – és tartsd be a szabályokat! 🍷

FRAKCIÓS BÁZISOK ELHELYEZKEDÉSE:

- ◆ ISAF: 📍 E-lokátor domb – jól védhető magaslat, stratégiai pozícióban.
 - ◆ TÁLIB: 📍 Régi harcálláspont – visszafoglalt katonai pozíció.
 - ◆ PMC: 0-s épület bejárat
 - ◆ CIVIL – KABULI FALU (Fegyvermentes övezet!): 📍 9-7-8-as épületek körül, a falu szíve és közepe. !! SZIGORÚ SZABÁLY: Ha valakinél fegyvert találnak a faluban, 🖱️ LÉGVÉDELMI RAKÉTATÁMADÁS aktiválódik, és az egész falu azonnal evakuálva lesz! ---
 - ◆ TÖRÖK & EGYÉB FRAKCIÓK: 📍 1-es épületnél települnek.
 - ◆ „KECSKÉSEK” (Bazúkhely): 📍 1-es mögött, külön kis hátsó bázis.
 - ◆ SZAHIBÉK: 📍 5-ös épületben települnek be.
 - ◆ Mini frakciók: 📍 Szétszórva, kisebb taktikai pontokon.
- 🍷 TEAHÁZ – LARP zóna: 📍 Külön kialakított, fegyvermentes terület! Ez egy OFF-ZÓNA, ahol fegyver használata TILOS, és kaja is lesz, így különösen fontos:

🖱️ NE kerüljön BB a területre!

🏆 TARTSD BE A SZABÁLYOKAT – EZ A KÜLDETÉS RÉSZÉT KÉPEZI! Fegyvermentes övezet az övezet – nincs kivétel. Aki megszegi, az egész csapata issza meg a levét! Vízellátás – Fürdővíz & Ivóvíz információk

💧 Kedves Játékosok! A vízellátás biztosított a rendezvény teljes ideje alatt – összesen 4 db IBC tartály áll rendelkezésedre:

- ◆ 1 db – WC üzemeltetéshez
- ◆ 2 db – Fürdővízhez
- ◆ 1 db – Tartalék

💧 Töltés & tisztítás: Amennyiben kiürülnek, minden reggel a tóból fogjuk szivattyúzni a vizet, többrétegű mechanikus szűrésen keresztül. !! Fontos! Mindegyik fürdésre használt tartályba a törvény által engedélyezett mennyiségű klór kerül, strand- és medencehasználatra engedélyezett arányban: 🖱️ 0,3–0,5 mg/l szabad aktív klór (MSZ 15234:2012 szabvány szerint).

📄 Fürdővíz használat: A tartályokon jelölve lesz, melyikből vehettek fürdővizet.

💡 Hogyan fürödhetsz? A kemények egy 2 literes palackkal is megoldják: kupakra pár lyuk, felakasztod, és kész a „luxuszuhany”. Aki komfortosabbat szeretne, hozhat / rendelhet: 👉 30-50-75 literes kemping zuhany, 👉 vagy faanyagból, sátorvázból saját zuhanyt is összerakhatsz – még van idő!

🚫 Tilos inni a fürdővízből vagy tóvízből! Ez nem ivóvíz! 🚰 Ivóvíz, üdítő, sör? Lesz büfé, ahol vásárolhatsz mindent, amit csak szeretnél! 💡

Kézmosás: A kantinban lesz lehetőség kezet mosni, Valamint több kézmosó állomás is kihelyezésre kerül a pályán.

🚻 WC elérhetőség: Kantinban 2 db beltéri WC – 👉 Éjszaka az ügyeletestől engedélyt kérve használható. 3 db mobil WC is lesz:

- ◆ Tálib & ISAF bázis között
- ◆ PMC & 1-es épület között
- ◆ Egy tartalék a főút mellett