

Kampfregeeln der



Goblinstadt

Es darf ausschließlich im Mechanikerviertel gekämpft werden!

In einem Kampf geht es nicht darum, dem Gegner echten Schaden zuzufügen, sondern wie bei einem sportlichen Wettstreit gibt es genaue Regeln, die befolgt werden müssen.

1. Es darf nur **leicht** geschlagen werden. Die Waffe muss vor dem Treffer abgebremst werden, sodass der Gegner nur einen leichten Treffer spürt.
2. Es darf **nicht** gegen den Kopf, den Hals, die Finger oder zwischen die Beine geschlagen werden.
3. Sicherheit geht immer vor. Also den Gegner vor Stolpergefahren in seinem Rücken warnen.



4. Mit den Larpwaffen darf auf keinen Fall zugestochen werden, um Verletzungen durch den Kernstab vorzubeugen
5. Es ist die Pflicht jedes Spielers mit seinen Mitspielern fair umzugehen. Das bedeutet, es werden keine Beleidigungen und inadäquate Ausdrücke geduldet.
6. Türen dürfen nicht zugehalten werden.
Es darf auf keinen Fall eine Kamphandlung **in** einer Tür begonnen werden. Aus Sicherheitsgründen sollte kein Spieler versuchen, durch eine offene Tür hindurch zu kämpfen, da das Risiko besteht, dass ein anderer Spieler die Tür zuschlägt und Arme eingeklemmt werden können.
7. Das Rennen ist in der Anlage nicht erlaubt, um Zusammenstöße zu vermeiden.
8. Lebenspunkte müssen fair gehandhabt werden. Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, seine Lebenspunkte im Blick zu behalten. Spieler, die sich nicht an die vorgegebene Anzahl Ihrer Lebenspunkte halten oder sich Punkte dazu dichten, werden verwahrt.
9. Spieler werden dazu aufgefordert, mit den geliehenen Spielmaterialien und der Anlage gut umzugehen und sie unbeschädigt zu lassen. Nur so bleiben die Anlage und das Spielmaterial lange erhalten.