



Pravidla hry

Lavina je týmová hra, která se odehraje na území České republiky ve dnech **21.–22.1.2022**. Cílem hry je především pobavit se, dojet do cíle v plném počtu a v ideálním případě získat vázu. Akce se účastní týmy o maximálním počtu 5 lidí, z nichž alespoň dva musí být starší 18 let. Ti plně zodpovídají za všechny neplnoleté členy týmu.

Hra je konkurenční. Pokud organizátoři neurčí jinak, týmy si nesmí v rámci hry navzájem pomáhat. Je zakázáno následovat jiný tým za účelem postupu k dalšímu stanovišti.

K přesunu během akce lze použít pouze vlastního těla, běžeckých lyží nebo sněžnic. Tým se může v průběhu hry dle potřeby rozdělit.

Hry se účastníte na vlastní nebezpečí, organizátoři nenesou odpovědnost za tělesnou nebo majetkovou újmu v průběhu hry. Ve vlastním zájmu proto neporušujte zákony a snažte se dodržovat pravidla KRNAPu a bezpečnostní upozornění organizátorů. Nepřeceňujte své síly. Hru můžete kdykoliv ukončit a vrátit se na chatu.

Účast na hře se bude řídit aktuálními protiepidemickými nařízeními Ministerstva zdravotnictví. O konkrétních nařízeních platných v době hry vás budeme informovat na webu. V případě, že kvůli epidemické situaci nebudeme moci hru zorganizovat vůbec, vrátíme vám účastnický i ubytovací poplatek v plné výši.

Časový harmonogram

- Pátek 18:00–22:00 večere
- Pátek 21:00 uvítání účastníků
- Sobota 6:00–8:00 snídaně
- Sobota 7:00–22:00 hra
- Sobota 20:00–22:00 večere
- Sobota 22:30 vyhlášení výsledků
- Neděle 8:00–10:00 snídaně
- Neděle 11:00–14:00 balení a odjezd

Sova

Sova je webový systém, do něhož zadáváte kódy stanovišť, nápověd a řešení šifer. Podrobná pravidla pro práci se Sovou zveřejníme před hrou.

Šifry

Zadání šifer si nesete s sebou v zalepených obálkách. Každá obálka je označena písmenem a obsahuje jedno či více zadání šifer. Některé obálky jsou diskvalifikační a musíte je všechny odevzdat na konci hry v neporušeném stavu.

Spolu se šiframi dostanete fotky detailů ze stanovišť. Dojdete-li na stanoviště, na místě vyhledáte detail podle fotek. Písmeno na fotce určuje obálku se šifrou, kterou otevřete.

Některé šifry jsou rozdělené na více částí, v takovém případě je pořadové číslo části součástí čísla šifry (např. P1 4/10).

V záhlaví šifry je **kód stanoviště**, který neprodleně zadejte do Sovy, je to důležité pro časovou nápovědu (viz dále).

Pro některé šifry existují **časové nápovědy**, na něž budete explicitně upozorněni v záhlaví šifry. Používáme je především na stanovištích v terénu, kde se není kde schovat. Časová nápověda vám přijde po daném čase po zadání kódu stanoviště. Tento čas je pro každou šifru jiný a není předem znám. Některé šifry mají i více časových nápověd.

Řešením každé šifry je **heslo**, které zadejte do Sovy. Heslem je podstatné jméno v prvním pádě. Heslo zadávejte v latině (nikoliv v hexabecedě) bez mezer a diakritiky, na velikosti písmen nezáleží. Zadáte-li správné heslo, Sova vám sdělí polohu dalšího stanoviště. Zadání špatného hesla není nijak penalizované.

Prolog

Prolog je úvodní etapa hry. Součástí prologu jsou tři **prologové šifry** (P1-P3). Ty budou k dispozici v prostorách Medvědí boudy po celé páteční odpoledne i večer, jakož i v sobotu odpoledne po návratu týmů na boudu.

Postup během hry

Během sobotní snídaně (6:00–7:00) si vyzvedněte od organizátorů obálky se šiframi, fotky stanovišť a herní artefakt. V 7:00 bude zveřejněno písmeno obálky s dvěma **úvodními šiframi** (U1 a U2). Ty odkazují na dvě stanoviště v okolí Medvědí boudy. Tam najdete dvě části šifry U3. Tato šifra vás odkáže na první stanoviště **lineární části**.

Každé stanoviště lineární části obsahuje dvě šifry. Vyluštěním kterékoliv z nich získáte polohu dalšího stanoviště.

V okolí lineární trasy se nacházejí stanoviště s **univerzálními nápovědami**. Jejich polohy se dozvíte průběžně z obálek se šiframi. Na nápovědním stanovišti najdete kód, který zadáte do Sovy. Za každý zadaný kód máte nárok na nápovědu na libovolnou šifru.

Můžete zažádat o nápovědu na šifru dříve, než přijde časová nápověda, ale i na šifru, pro kterou časová nápověda neexistuje. Použití univerzální nápovědy není nijak penalizované.

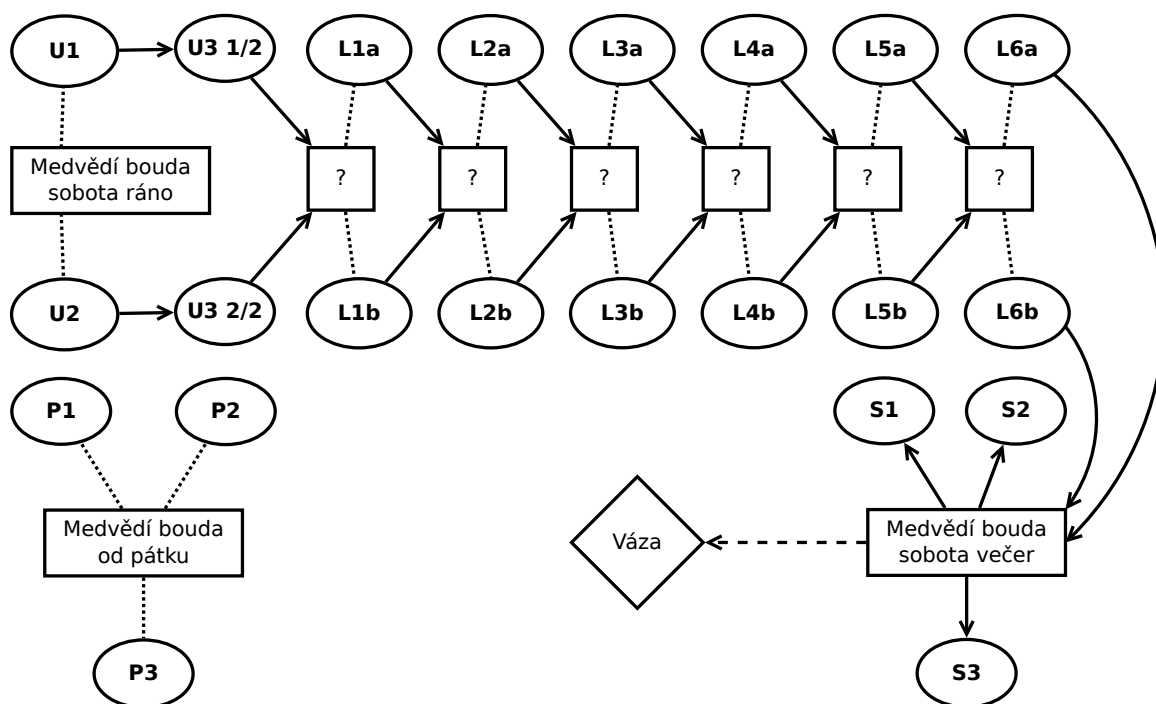
Lineární část končí opět na Medvědí boudě, kde začíná **scorelauf**. Scorelauf se skládá ze tří šifer (S1-S3) v okolí Medvědí boudy, které můžete vyzvednout a vyluštit v libovolném pořadí.

Abyste mohli dojít pro **vázu**, musíte vyluštit všech 21 šifer (3 prologové šifry, 3 úvodní šifry, 12 šifer v lineárce a 3 šifry ve scorelaufu). Proto i když z jedné šifry na lineárce získáte polohu dalšího stanoviště, nezapomeňte vyluštit i druhou šifru. Limit 21 šifer platí do 18:00. Po tomto čase se snižuje na 20 a každou další hodinu se sníží opět o jednu, avšak limit bude vždy minimálně o 1 vyšší, než má vylušteno aktuálně nejlepší tým.

Konec hry je nejpozději v sobotu 22:00. Pokud to této doby žádný tým nevyzvedne vázu, bude vítězem Laviny ten tým, který vyluštil nejvíce šifer. Bude-li takových týmů více, rozhoduje čas vylustění poslední šifry.

Ve 22:30 proběhne prezentace a slavnostní vyhlášení vítězů.

Schéma hry



Nutná výbava

- Čelovka pro každého člena týmu
- Alespoň dva telefony s přístupem na internet
- Dostatečný zdroj energie pro běh telefonu po celý den v zimě
- Aplikace Mapy.cz, s offline staženými mapami Královéhradeckého kraje
- Podložka pro psaní
- UV baterka
- Vytisknuté šifrovací pomůcky (<https://chlyftym.cz/pomucky/>) nebo mobilní aplikaci Puzzlehunt Assistant

Co potřebovat určitě nebudete

- Nůžky a lepidlo
- Plavky a ručník
- Počítač