



Labyrint XX

PRAVIDLA

Verze 1.1

Pravidla se mohou měnit až do startu. S každou změnou se zvýší verze pravidel. Za změny se nepovažují opravy překlepů apod., které nemohou ovlivnit výklad pravidel.

Pravidla přímo navazují na „Závazné podmínky účasti ve hře Labyrint“, které mohou doplňovat a upřesňovat s ohledem na konkrétní ročník hry.

Pravidla nebudou k dispozici v tištěné podobě a budou přístupná pouze odsud z webu.

OBEČNÁ USTANOVENÍ

Hra Labyrint XX je jednodenní hrou, která se odehraje na území České Republiky případně v zemích Evropské Unie. Základní jednotkou hry je tým. Tým tvoří 3 až 5 lidí. Hry se každý člen týmu účastní na vlastní nebezpečí a zodpovědnost. V každém týmu musí být alespoň jedna osoba starší 18 let. Ta plně odpovídá za všechny neplnoleté členy daného týmu. Ve vlastním zájmu neporušujte zákony ani pravidla v místě obvyklá (např. ne všude je možné jezdit na kole). Soutěž je konkurenční. Týmy si nesmí navzájem pomáhat.

Tým smí používat pouze dovolené dopravní prostředky poháněné vlastní motorickou lidskou silou. Základním dovoleným dopravním prostředkem je jízdní kolo bez přidavného pohonu.

Organizátoři mohou na některém úseku hry povolit použití i jiných dopravních prostředků, přičemž tyto mohou být používány pouze podle udělených pokynů organizátorů. Za porušení pokynů a použití nepovoleného dopravního prostředku může být celý tým diskvalifikován.

Pokud není řečeno/napsáno zřetelně jinak nebo není-li zřejmé z povahy šifry něco jiného, je použita abeceda bez diakritiky obsahující 26 písmen bez CH.

SMYSL HRY

Smyslem hry je pobavit se, zažít nové zážitky a často překonat sám sebe na cestě za nejlepším umístěním. Smyslem hry je také dosáhnout cíle hry jako kompletní tým, v časovém limitu a s co nejvyšším počtem bodů. Vítěz hry získává kromě slávy i právo až povinnost uspořádat další ročník. Organizátoři následujících ročníků her MuHu, Lhota, Lavina se mohou vzdát pořadatelství, pakliže před hrou oznámí tuto skutečnost pořadatelům Labyrintu. V takovém případě se týmu udělí taková bodová penalizace, aby alespoň o 1 bod neztřížil.

PROLOG HRY

Prolog hry proběhne v pátek 28.5. ve večerních hodinách.

START HRY

LABYRINT 20 začne v sobotu 29. 5. 2021 v 6:00 ráno na místě, které týmy vyluští nebo vyluštily. Bezprostředně po zahájení hry budou všem zpřístupněny symboly obálek 1. patra. Dne 28. 5. 2021 od 20:00 proběhne zahájení a PROLOG, který může přinést pro tým drobnou výhodu do hry.

Ráno před startem tým obdrží:

- Sadu označených obálek se symboly. Obálky obsahují zadání šifer (1 obálka může obsahovat i více zadání), některé obálky mohou být bonusové, některé diskvalifikační.

KONEC HRY

Cíl hry se nachází na stejném místě jako Start. Tým v cíli

- vyhledá organizátory, kteří ověří, že do cíle dorazil tým kompletní,
- odevzdá neotevřené obálky.

Po splnění těchto formalit tým obdrží cílový kód, který zadá do PARNÍKu a tím ukončí hru svého týmu.

Ve 20:00 hodin 29. 5. 2021 bude hra ukončena automaticky pro všechny týmy, které hru do té doby samy neukončily.

PRINCIP HRY

LABYRINT 20 je šifrovací hrou. Stanoviště hry jsou rozdělena do 3 pater. Na startu a v prvních dvou patrech lze získat polohy stanovišť následujícího patra vyřešením šifer nebo splněním úkolů. Na některých stanovištích jsou umístěny symboly pro otevření obálek. V průběhu hry tým otvírá další obálky dle symbolů na stanovištích. Každá správně otevřená obálka obsahuje šifru, popřípadě materiál, který potřebuje k řešení úkolu nebo jej využije v další fázi hry.

STANOVIŠTĚ

LABYRINT 20 se skládá celkem z 10 stanovišť. Devět základních stanovišť vyplývá z řešení šifer. Desátým stanovištěm je Labyrint. Všechna stanoviště jsou viditelně označena logem LABYRINTu 20. Na každém základním stanovišti tým nalezne:

- viditelné označení stanoviště s vyznačeným kódem stanoviště, jehož přijetí v PARNÍKu je potvrzením faktu, že tým stanoviště navštívil,
- pokyny pro splnění úkolu a získání kódu úkolu, případně organizátora, který bude účastníky pro získání kódu blíže instruovat,
- v prvním a druhém patře jedinečné symboly obálek vyššího patra,
- ve třetím patře informace, které vám umožní úspěšný průchod Labyrintem.

Časová omezení stanovišť:

- Stanoviště prvního patra jsou otevřena od 7:00 do 11:00.
- Stanoviště druhého patra jsou otevřena od 10:00 do 16:00.
- Stanoviště třetího patra jsou otevřena od 13:00 do 18:30.
- Kódy stanovišť zůstávají dostupné od otevření stanoviště do konce hry.
- Dostupnost kódů úkolu je garantována během „otevřací doby“ stanovišť. Je-li ze zadání úkolu a situace na místě zřejmé, že je možné úkol splnit po i před otevřací dobou, mohou tak týmy učinit.

Týmy jsou povinny chovat se na stanovišti tak, aby po jejich odchodu zůstalo stanoviště pokud možno ve stejné podobě, jako při jejich příchodu. Výslovně je zakázáno stanoviště ničit, pozměňovat či

jakkoli ztěžovat ostatním týmům nalezení stanoviště, dosažení kódů a získání informací k Labyrintu.

PARNÍK A BODOVÉ HODNOCENÍ

Ke sledování vývoje hry a jejímu vyhodnocení slouží aPARát pro zadávání Kódů (PARNÍK), se kterým lze komunikovat přes webové rozhraní. **PARNÍK bude přístupný přes odkaz v autentizované části webu po začátku hry.** Pro výsledky ve hře jsou rozhodující kódy odeslané prostřednictvím PARNÍKu.

Bodové hodnocení:

- získaný kód stanoviště +40 bodů
- získaný kód úkolu/šifry +30 bodů
- vyžádaná nápověda -12 bodů
- vyžádaný postup -24 bodů (zahrnuje postih za vyžádanou nápovědu)
- vyžádané řešení -30 bodů (zahrnuje postih za vyžádanou nápovědu a postup)
- úspěšný průchod Paralabyrintem +100 bodů

Aby bylo do PARNÍKu možné zadat kód úkolu nebo šifry, je třeba nejprve zadat kód stanoviště, na kterém se úkol plní nebo které obsahuje symbol obálky se šifrou.

Vítězem LABYRINTU 20 se stane tým, který v průběhu hry získá nejvíce bodů. V případě shodného počtu získaných bodů u více týmů je rozhodujícím kritériem dřívější čas ukončení hry.

Diskvalifikace:

- Otevření diskvalifikační obálky (respektive neodevzdání neporušených diskvalifikačních obálek).

KÓDY

Kódy stanovišť, šifer a úkolů jsou smysluplná slova včetně vlastních jmen a slov v cizím jazyce.

Pro získání kódu úkolu je nezbytné splnit/vyřešit popsany úkol. Je-li účastníkovi po splnění úkolu sdělován kód úkolu v textové formě, je kódem právě získané textové znění. Je-li účastníkovi při plnění úkolu sdělován kód úkolu jinak, je kódem interpretace daného sdělení. Spočívá-li plnění úkolu v nalezení či vyzvednutí předmětu, je tým povinen vzít si pouze jeden kus takového předmětu a ostatní na stanovišti zanechat. Název předmětu zásadně sám o sobě kódem není, není-li to výslovně uvedeno v zadání pro splnění úkolu. S předmětem je pak zapotřebí dále pracovat dle návodu, zkušeností a invence.

Pokud se ve hře setkáte s nějakými C-kódy, je to náhoda a PARNÍK vám je nepříjme.

LABYRINT

Místo Labyrintu je tajné. Lze jej získat vyřešením šifry **Paralogo**, k níž týmy získávají indicie v průběhu hry.

Řešení šifry Paralogo otevírá stanoviště **Paralabyrint**, na kterém se labyrint nachází. Jeho úspěšným průchodem získá tým bonusový kód, který zadá do PARNÍKu jako kód stanoviště Paralabyrint.

DODRŽOVÁNÍ PRAVIDEL HRY A FAIR PLAY

Tým či jeho člen může být bodově penalizován, diskvalifikován či ostuzen v případě porušení Pravidel Hry, Závazných podmínek účasti, obecně platných zákazů nebo porušení fair play jako například ničení stanoviště, sledování jiného týmu místo řešení šifer, tipování kódů bez návštěvy stanoviště, hromadné tipování kódů úkolu/šifry a jiné.

COVID-19, RESPIRÁTORY

Na některých stanovištích bude nutné vstupovat do vnitřních prostor a pro vstup bude vyžadováno nošení respirátoru.

Respirátory budou rovněž vyžadovány v některých prostorách hotelu. Dbejte prosím pokynů personálu.

Pro vstup do hotelu je nutné mít negativní test na covid-19 nebo potvrzení o očkování v souladu s aktuálními pravidly pro využívání ubytovacích zařízení, viz <https://covid.gov.cz/situace/obchod-sluzby/ubytovani>.

KONTAKTY NA ORGANIZÁTORY

Na uvedených kontaktech neposkytujeme žádnou nápovědu. V opodstatněných případech můžete kontaktovat pořadatele na následujících číslech.

Problémy na trati: 606 727 643 Martin nebo 605 248 428 David

Problémy s PARNÍKem: 608 975 531 Honza

SCHÉMA HRY

