



## Pravidla verze 1.3

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. Změny oproti předchozím verzím jsou vyznačeny *kurzívou*.

### Obecná ustanovení

Lavina je jednodenní šifrovací závod, která se odehraje na území České Republiky. Základní jednotkou hry je tým. Tým tvoří 2 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. Soutěž je konkurenční. Týmy si nesmí navzájem pomáhat.

Ve vlastním zájmu neporušujte zákony.

Mezi stanovišti se smíte pohybovat pouze **na běžkách či pěšky**. Použití jakýchkoliv jiných dopravních prostředků, motorových i nemotorových, je zakázáno.

### Smysl hry

Smyslem hry je pobavit se, zažít nové zážitky a často překonat sám sebe na cestě za nejlepším umístěním. Cílem hry je dostat se jako první k váze. Vítěz hry získává kromě nehynoucí slávy i právo až povinnost uspořádat další ročník.

### Šifry

Za vyluštění šifry získáte body a případně i polohu dalšího stanoviště.

Řešením šifry (A-kód) je vždy podstatné jméno v prvním pádě, může to být i vlastní jméno. Toto řešení zadáte do Sovy.

Při luštění je povoleno hledat informace na internetu. Je však zakázáno cílené využívání AI nástrojů, jako je ChatGPT. AI shrnutí ve vyhledávačích za takové cílené využívání nepovažujeme.

### Aktivity (B-kódy)

Pod aktivitou si představte jakýkoliv úkol, který musíte na stanovišti splnit. Popis aktivity najdete v obálce společně se zadáním šifry, případně na stanovišti najdete organizátora, který vám ji vysvětlí.

Při úspěšném absolvování aktivity získáte B-kód, který zadáte do Sovy stejným způsobem jako řešení šifer.

Organizátorům na aktivitách pokládejte nanejvýš dotazy týkající se dané aktivity. Obvykle se jedná o ochotné pomocníky, kteří nemusejí mít o hře plný přehled, tudíž jejich odpovědi na jiné dotazy nejsou směrodatné ani závazné.

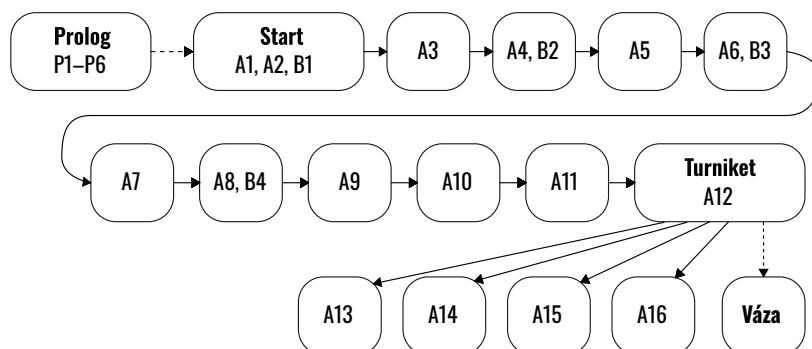
Řešení šifer i B-kódy můžete zadávat do Sovy až do konce hry.

### C-kódy

C-kódy na Lavině nejsou, nemusíte tedy paranoidně hledat cokoli neobvyklého na webu, na startu ani během hry.

## Schéma hry

Šifry mají prefix A, aktivity prefix B.



## Prolog

Prolog proběhne v **pátek 6. února od 18:00 do 22:00** a skládá se s šesti jednoduchých aktivit na chatě.

Po příjezdu na chatu vyhledejte orgy a dostanete od nich:

- vytištěná pravidla
- manuál Sovy
- seznam prologových aktivit
- zalepené obálky s šiframi (tyto obálky zatím **nerozlepujte**)

Prologové aktivity (P1–P6) můžete plnit průběžně, v libovolném pořadí, mezitím se ubytujte a navečerejte. Jako tým se můžete rozdělit, protože hodně z nich se dá splnit i v jednom člověku.

Za splněnou prologovou aktivitu dostanete kód, který zadáte do Sovy. Za tyto aktivity dostanete malou bodovou výhodu. Pokud zvládnete všech šest aktivit, dostanete navrch ještě bonus. Absolvování prologu není povinné, nicméně pokud aspirujete na vítězství, pak se každý bod počítá.

## Start

Hra začne v **sobotu 7. února v 6:00**.

Na startu si s sebou vezměte obálky se šiframi. Úderem šesté ranní rozlepte obálku označenou **START**.

Startovní obálka obsahuje zadání dvou šifer *a jedné aktivity*. Vyluštěním kterékoliv z těchto šifer získáte polohu prvního stanoviště lineárky.

## Lineárka

Na každém stanovišti lineárky se nachází šifra a případně aktivita. Vyluštěním šifry získáte jednak body, jednak polohu dalšího stanoviště. Absolvováním aktivity získáváte jen body.

Po příchodu na stanoviště lineárky si dobře prohlédněte okolí. Najdete-li detail, který se shoduje s fotkou na jedné z obálek, otevřete ji, a získáte zadání šifry (případně i aktivity) na tomto stanovišti. *V obálkách jsou dvě identické kopie zadání šifry.*

Některé z obálek jsou diskvalifikační. Ty musíte všechny odevzdat na Turniket v neporušeném stavu.

Obálky obsahují i dílky **herního artefaktu**. Tyto dílky si dobře uschovejte, budete je ještě potřebovat.

V zadání šifer je i poloha **nápovědy**, která je obvykle do 1 km od stanoviště. *QR kód v záhlaví odkazuje na umístění nápovědy v Mapy.cz.* Nápověda je fyzicky vyvěšená na daném místě. Použití terénní nápovědy není nijak penalizované.

Pokud si ani tak nebudete vědět rady, můžete požádat Sovu o **řešení šifry**, které následně zadáte do Sovy, jako kdybyste šifru vyřešili sami. Za vyžádané řešení však ztrácíte body.

*Část trasy vede přes polské území. Mapy.cz tam z nějakého důvodu penalizují trasy, proto se spoléhejte více na vlastní rozum a pohled do mapy, nežli do navigace.*

## Turniket

Turniket se nachází na stejném místě jako start. Na turniketu vyhledejte organizátory, odevzdejte jim neotevřené obálky a dostanete za to zadání turniketí šifry. Řešení zadáte do Sovy, která vám vrátí polohu čtyřech scorelaufových šifer.

## Scorelauf

Zatímco v lineárce jste si zadání šifer nesli s sebou, ve scorelaufu najdete zadání šifer fyzicky na čtyřech místech v okolí chaty. Můžete se pro ně vypravit i luštit je v libovolném pořadí. *Na místě si vezměte dvě kopie zadání šifry.*

Za vyluštění scorelaufové šifry získáváte jen body. Smyslem scorelaufu je nasbírat dostatek bodů, abyste mohli vyrazit pro vázu.

*Terénní nápovědy na scorelaufu nejsou. O nápovědu pro scorelaufové šifry můžete požádat Sovu, bude vás to ale stát body.*

## Váza

Váza je hlavním cílem celého závodu. Pro získání polohy vázy je třeba získat daný počet bodů. Tento limitní počet se postupem času snižuje.

Limitní počet budeme průběžně vyvěšovat v hlavní místnosti na chatě a zároveň vám ho pošleme Sovou. Kdy dojde ke snížení limitu, se nedozvíte předem – to je proto, abyste stále měli motivaci luštit a jen nečekali takticky na snížení limitu.

Jakmile dosáhnete limitního počtu bodů, dojděte za organizátory a ti vám dají instrukce k nalezení vázy.

Tým, který dorazí k váze jako první, je vítězem celé Laviny. Vezměte si vázu s sebou a můžete si ji užívat až do příštího ročníku jako putovní trofej.

## Bodové hodnocení

- Za odeslané **řešení šifry** dostanete 5 bodů.
- Za odeslaný **B-kód** dostanete 5 bodů.
- Za vyžádané **řešení šifry** vám odečteme 5 bodů.
- *Za vyžádanou **nápovědu** (ve scorelaufu) vám odečteme 3 body*
- Za každou splněnou **prologovou aktivitu** dostanete 1 bod.
- Za splnění **všech prologových aktivit** dostanete navíc 4 body

## Konec hry

Hra končí **v sobotu 7. února ve 20:00**. Po tomto okamžiku již nepůjde zadávat do Sovy žádné kódy. Na chatu můžete dorazit i po 20:00, ale berte v potaz, že večere se vydává jen do 20:30, a od 21:00 je vyhlášení výsledků.

Pořadí v Lavině je dáno primárně **časem příchodu k váze**. Týmy, které nedorazí k váze, budou mít pořadí podle **počtu získaných bodů**. V případě rovnosti rozhoduje **čas odeslání posledního řešení šifry či B-kódu**.

## Časový harmonogram

### Pátek

- od 18:00 příjezd
- 18:30–20:30 večeře
- 18:00–22:00 prolog
- 22:10 slavnostní přivítání

### Sobota

- 6:00–8:00 snídaně
- 6:00–20:00 hra
- 18:30–20:30 večeře
- 21:00 vyhlášení výsledků a afterparty

### Neděle

- 8:00–10:00 snídaně
- 11:00 vyklizení chaty

## Sova

Ke sledování vývoje hry a jejímu vyhodnocení slouží systém Sova, kterým lze komunikovat přes webové rozhraní na adrese <https://sova.antonio.cz>. Do Sovy se přihlásíte týmovým číslem a heslem, které vám přišlo mailem po registraci. Pro výsledky ve hře jsou rozhodující kódy odeslané prostřednictvím Sovy.

Zadání chybného kódu není nijak penalizované.

*Upozorňujeme, že na trase je místy velmi špatný signál. Nalezení místa, odkud se vám podaří odeslat kód do Sovy je součástí hry.*

## Organizace příštího ročníku

Vítěz Laviny tradičně získává právo a zároveň povinnost organizovat příští ročník.

Týmy, které organizují letošní Labyrint, Lhotu Trophy či MUHUGame mohou získat imunitu, pokud o to ještě před začátkem hry požádají organizátory. Týmy s imunitou budeme po hře vyhledávat v oddělené kategorii a nebudou uvedeny v hlavním pořadí.

## Dodržování pravidel hry a fair play

Tým či jeho člen může být bodově penalizován, diskvalifikován či ostuzen v případě porušení pravidel hry, obecně platných zákazů nebo porušení fair play jako například ničení stanoviště, sledování jiného týmu místo řešení šifer, hromadné tipování náhodných slov jako kódů do Sovy apod.

## Doporučená vybava

- čelovka
- pravítko, nůžky a izolepa
- osobní doklady
- mobil s aplikacemi Mapy.cz (se staženými offline mapami) a Záchranka
- powerbanka
- *svačina a teplé pití*
- *plavky*
- šifrovací pomůcky si brát nemusíte, vše potřebné dostanete od nás.

*Kvůli slabému pokrytí signálem na trase, doporučujeme mít více mobilů s různými operátory.*

## Kontakty na organizátory

V opodstatněných případech můžete kontaktovat pořadatele na následujících číslech.

Problémy na trase: **724 437 337** (Zuzka)

Problémy se Sovou: **728 430 665** (Robert)

Na uvedených kontaktech neposkytujeme žádnou nápovědu.