

verze 1.0

Pravidla se mohou měnit až do startu hry, kde obdržíte finální verzi vytištěnou. Změny oproti verzi 1.0 budou barevně vyznačeny. S každou změnou se zvýší verze pravidel. Za změny se nepovažují opravy překlepů apod, které nemohou ovlivnit výklad pravidel.

1. Obecná ustanovení

- Hra Labyrint 23 je jednodenní konkurenční šifrovací hrou, které se účastní týmy (3-5 členů).
- Hry se účastníte na vlastní nebezpečí a zodpovědnost. Neporušujte zákony a dodržujte pravidla silničního provozu (zejména nulovou alkoholovou toleranci, noční osvětlení aj.).
- Započetím hry tým potvrzuje, že se souhlasí se zněním dokumentu Závazné podmínky účasti ve hře Labyrint XXIII a bude se jím řídit.
- V každém týmu musí být alespoň jeden hráč starší 18 let. Ten (příp. všichni hráči nad 18 let) plně zodpovídají za všechny neplnoleté členy daného týmu.
- Tým smí používat dopravní prostředky poháněné pouze lidskou (vlastní) silou.
- Za porušení pravidel může být tým diskvalifikován.
- Pokud není uvedeno jinak, nebo není-li zřejmé z povahy šifry, je použita abeceda bez diakritiky obsahující 26 písmen bez CH.
- Některé artefakty, které během hry získáte, mohou být použity vícekrát. Objevíte-li na stanovišti artefakty související se hrou, vezměte si od každého exempláře po jednom kuse.
- Hra ctí princip putovního pořadatelsství – vítěz hry má povinnost uspořádat další ročník Labyrintu.
- Před hrou ani ve hře není možné získat „imunitu“ proti pořádání dalšího ročníku.

2. Základní informace ke hře

2.1. Základní cíl hry

- Pobavit se.
- Dojet do cíle ve zdraví, v plném počtu, v časovém limitu a s maximálním počtem bodů.

2.2. Start hry

- Start hry bude v sobotu 1.6.2024 v 6:00, snídaně je též od 6:00.
- Obálky bude možné vyzvednout v jídelně cca od 5:50.
- Organizátory budou představena základní pravidla na kapitánské schůzce v pátek 31.5.2024 ve 21:00 po večeři.
- Před startem obdržíte:
 - o Nejnovější verzi pravidel – změny oproti této verzi a obsah bude probrán při výkladu pravidel.
 - o Manuál RWS (bude probráno při výkladu pravidel).
 - o Sadu obálek označených různými symboly.
- Na startu obdržíte:
 - o Symbol pro otevření 1 obálky prvního patra, která obsahuje 3 šifry prvního patra.
 - o Případně další pomůcky / informace, pokud to hra bude vyžadovat.

2.3. Konec hry

- Hru může tým kdykoliv ukončit zadáním cílového kódu do RWS.
- Cílový kód získá tým vyluštěním šifry Labyrint (po vyluštění šifry bude kód k dispozici v RWS).
- Pokud tým nezadá cílový kód do 19:30, bude mu hra automaticky ukončena.
- V cíli proběhnou kontrolní úkony vyplývající z povahy hry.

3. Systém hry

3.1. Šifry

- Šifry jsou v označených obálkách, které dostane každý kapitán/zástupce týmu před startem. Některé obálky mohou být diskvalifikační, ty je nutné dovézt do cíle neporušené - v případě jejich poškození je tým diskvalifikován.
- Je připraveno celkem 9 základních šifer (S1-S9), 3 bonusové šifry (S10-S12) a šifra Labyrint.
- Řešením každé šifry je kód (podstatné jméno v 1. pádě), které se pod daným označením zadává do RWS.
- Pro každou šifru je možné čerpat nápovědu (NÁP) pomocí RWS. Nápověda napoví (doufejme).
- Pro každou šifru je možné čerpat postup řešení (POS) pomocí RWS. Postup řešení detailně popíše, co je nutné se šifrou udělat, abyste ji vyluštili a získali kód. Vy to musíte odmakat.
- Pro každou šifru je možné čerpat řešení (ŘEŠ) pomocí RWS.
- Na šifru Labyrint není možné čerpat nápovědu, postup, ani řešení.

- Pokud chce tým čerpat postup na jakoukoliv z šifer v průběhu hry, MUSÍ nejprve zažádat o nápovědu. Pokud chce tým čerpat řešení, MUSÍ nejprve zažádat o postup. Je tedy nutné dodržovat posloupnost NÁP-POS-ŘEŠ!!

3.2. Stanoviště

- Labyrint 23 má celkem 9 stanovišť, stanoviště jsou rozdělena do 3 pater, v každém patře jsou právě 3 stanoviště.
- Všechna základní stanoviště jsou označena číslem stanoviště (A1 až A9) a logem hry Labyrint 23.
- Garantovaná otevírací doba stanovišť je uvedena ve schématu hry. Získání A-kódu bude možné i mimo otevírací dobu stanoviště. Získání B-kódu mimo otevírací dobu není vyloučené, avšak není garantované.
- Na stanovištích:
 - o můžete získat A-kód (stanoviště A1 až A9)
 - o v prvním a druhém patře najdete 2 symboly pro otevření obálek
 - o ve třetím patře najdete 1 symbol pro otevření obálky
 - o A1 až A6 najdete instrukce pro získání B-kódu (běčka B1 až B6)
 - o můžete najít artefakty související se hrou
- Získané A-kódy a B-kódy se zadávají do RWS.

3.3. Cíl

- Hra se automaticky ukončí v 19:30, není nutné dojet do této doby do cíle.
- Pro dřívější ukončení hry je možné zadat cílový kód získaný v RWS - vyplývá z principu hry.
- Cíl se nachází v areálu Chaty Zvůle.
- Do cíle je doporučeno dojet do 20:00.
- Večeře je od 19:00 do 21:00.

4. Bodové hodnocení

- Vyhrává tým, který získá nejvíce bodů.
- V případě shodného počtu získaných bodů rozhoduje dřívější čas zadání cílového kódu do RWS, případně zadání posledního bodovaného kódu do RWS.

Popis akce	body	poznámka
Vyřešení šifry S1-S12	+40b	
Navštívení stanoviště A1-A9	+10b	
Splnění běčka B1-B6	+40b	
Nápověda k šifram S1-S12	-15b	
Postup řešení šifer S1-S12	-15b	nezahrnuje postih za NÁP
Řešení šifer S1-S12	-10b	nezahrnuje postih za NÁP a POS
Řešení šifry Labyrint	+100b	
Dobrovolná penalizace	?b	dle volby týmu

- Za vyluštění bonusových šifer S10-S12 získá tým body, ale nezíská žádný kód dalšího stanoviště, protože stanoviště S10-S12 neexistují. Řešení těchto šifer tedy není nutné k postupu hrou, ale ovlivní celkový počet bodů.
- Tým má v RWS možnost volby dobrovolné penalizace, která odečte libovolný počet bodů od celkového počtu bodů získaných ve hře. Výše odečítaných bodů v rámci dobrovolné penalizace je zcela na rozhodnutí týmu a není nijak omezena. Pokud tým dobrovolnou penalizaci nevyplní, nebudou mu odečteny žádné body. Dobrovolnou penalizaci lze zadat pouze 1x během hry a nelze ji měnit.

5. RWS

- Systém pro zaznamenávání kódů RWS (Redwool System) naleznete zde: <https://kupsac.cz/rws/uvod.php>
- Každý tým před startem hry obdrží unikátní přihlašovací jméno a heslo.
- Stručný návod na ovládání RWS bude představen na kapitánské schůzce.

6. Kontakty

- Na uvedených kontaktech neposkytujeme absolutně žádnou nápovědu ke hře.
- Stanoviště – např. ukradené / poškozené označení, porucha stanoviště B-úkolů apod. – **lvka 724 891 109**
- Informace k RWS – **Kupsáč – 731 544 925**
- Další věci k řešení – **Klárka – 776 234 976**
- Lékařská pomoc – **155** (doporučujeme aplikaci Záchranka, odesílá vaši GPS na dispečink)

Schéma hry:

