

Černobílá Lavina XV (dále jen Lavina) - pravidla (verze 1.1, důležité změny od verze 1.0 jsou červeně)

Základní pravidla

Lavina je nezisková akce pořádaná pro skupinu přátel, kde se jednotliví účastníci skládají na náklady organizátorů s přípravou a průběhem hry. Lavina je jednodenní týmovou hrou, která se odehraje na území České republiky v sobotu 7.3. 2020. 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 neploleté členy týmu. Hra je konkurenční. Pokud organizátoři neurčí jinak, týmy si nesmí v rámci hry navzájem pomáhat. Je zakázáno následovat jiný tým (nebo jeho stopu) 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. Účastníci se hry účastní na vlastní nebezpečí, organizátoři nenesou odpovědnost za tělesnou nebo majetkovou újmu v průběhu hry. Ve vlastním zájmu proto neporušujte zákony a snažte se dodržovat bezpečnostních upozornění organizátorů a pohybujte se pouze po značených běžeckých trasách (v případě pohybu bez lyží určitě silně doporučujeme sněžnice). Nepřeceňujte své síly. Hru můžete kdykoliv ukončit a vrátit se na chatu.

Prolog

Prolog je úvodní etapa hry, která proběhne v pátek 6.3. 2020, prolog bude spuštěn v 21:30 na Pražské boudě a bude zároveň přístupný i ve formátu mp3 ke stažení z webových stránek hry. Za tým se účastní minimálně jeden člen, účast ostatních členů může být výhodou. Výsledek prologu určí startovní pořadí jednotlivých týmů při startu s minutovými odstupy.

Průběh hry

Lavina začíná 7.3. v 6:30 v místě ubytování. **Po úspěšném vyřešení pátečního prologu tým získá startovní kód. Poté, co odesláním kódu hru odstartuje (nelze pro daný tým dříve, než má stanoven start dle prologu), obdrží informaci k získání herních materiálů včetně úvodních třech šifer (nelineární část hry).** Týmy dostanou po 90, 120 a 150 minutách od odeslání startovního kódu zprávu s prvním, druhým a třetím univerzálním heslem pro zjištění kam jet pro další šifry (KAMDAL). Tato hesla fungují jenom v rámci úvodní nelineární části hry, tedy pouze pro první trojici šifer. Univerzální heslo (KAMDAL) lze využít na libovolnou ze tří úvodních šifer. Zadáním výsledků jednotlivých šifer nelineární části do infosystému Sova získá tým polohu tří stanovišť, kde se nachází tři dílčí informace k získání hesla pro první stanoviště v lineární části (S2) a část šifry (S2A). Heslo pro stanoviště je dobré zadat do systému co nejdříve, jelikož spouští časovač pro odeslání polohy dalšího stanoviště při delším řešení šifry. Lineární část se skládá z celkem 7 stanovišť (včetně úvodního skládacího stanoviště a konečného turniketu), na nichž budou (mimo první a poslední) vždy 2 šifry směřující na stejné následující stanoviště. Navazující stanoviště jsou od sebe vzdálena maximálně 2km vzdušnou čarou. Po příchodu na stanoviště tým buď vyhledá organizátora nebo vyhledá obrázek na obálkách a otevře příslušnou obálku s šiframi. U každého stanoviště po předem neurčeném čase po zalogování (odeslání S kódu - viz Sova manuál) přijde týmu automaticky ze Sovy pozice dalšího stanoviště (od zalogování po 15-30 minutách v terénu, po 50-75 minutách u stanoviště s chatou). Proto je důležité se na každém stanovišti zalogovat co nejdříve po příchodu. Řešením každé z šifer je jedno slovo (podstatné či vlastní jméno v 1.pádě jednotného čísla), pokud není uvedeno jinak. Po zadání řešení soutěžící dostanou zpět zprávu s polohou dalšího stanoviště. Lineární část je ukončena turniketem. Po zalogování na turniket (podmínka přítomnosti počet členů týmu -1) začnou týmu přicházet univerzální nápovědní kódy (UNINAP), které se pak dají použít k vyžádání nápovědy ke kterékoli šifře před turniketem (zde si tým může i vyzvednout nápovědní kódy za vyluštěné předherní šifry). Zároveň si bude moct tým dojet pro terénní nápovědní kódy. Aby tým prošel turniketem, musí mít vyluštěno všech dosavadních celkem 18 šifer. Limit 18 šifer platí do 17:00. Pak každou hodinu se bude limit počtu nutných vyluštěných šifer snižovat dle aktuálně nejlépe luštěcího týmu, který ještě turniketem neprošel. Tj. v 17:00 se hodnota sníží, a projde aktuálně nejlépe luštěcí tým před turniketem, toto se dále bude opakovat v 18:00, 19:00 a 20:00. Po turniketě následuje ještě krátká černá část laviny, v nichž se nachází 2 šifry, opět doporučujeme na stanoviště po turniketě se co nejdříve zalogovat, jelikož po cca 60-90 minutách může týmu přijít nápověda a po cca 120-150 minutách může týmu přijít poloha následujícího stanoviště / šifry. Luštění této části hry bude nadále probíhat v místě turniketu. Poté, co

již tým bude vědět jak naleznout pozici vázy, vydá se pro vázu / zapsat do výsledkové listiny – zde platí tradiční podmínka přítomnosti všech členů týmu. V 20:00 se turniket uzavírá a všem co se v tu dobu budou ještě nacházet na trase doporučujeme se vydat zpět do místa ubytování (Nejpozději v 20:30 se vydávají večere). Hra končí nejpozději ve 22:00, pokud bude do tohoto času nalezena a vyzvednuta váza, jinak bude hra operativně prodloužena. Po ukončení hry již není možné zadávat kódy do Sovy. Vyhlášení výsledků proběhne na Pražské boudě. Tým je povinen se po příchodu na chatu ohlásit organizátorům. I po průchodu turniketem budou moct týmy doložovat šifry z “bílé” části hry, a spolu s vítězem černobílé laviny bude vyhlášen i vítěz “bílé” laviny, tj. tým jenž vyluští celkem nejvíce šifer šifer (předherních pro nápovědní kódy, prolog, bílá i černá část hry).

DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE

K šifrování se používá anglická abeceda, pokud je v principu výslovně použita česká diakritika (Č, Ď, CH apod.) a nebo je potřeba seřadit abecedně, upřednostňuje se české řazení abecedy H CH I. Text psaný kurzívou neobsahuje šifru. Materiály, které během hry obdržíte, si uschovejte pro případné pozdější použití. Čárkovaná čára značí ohyb údolí, čerchovaná ohyb hřeben. Na šifrování velmi doporučujeme gumovatelná propisovací pera. Všechny šifry jsou navrženy tak, aby týmy nepotřebovaly nikde využít nůžky nebo cokoliv lepit!!! Velmi doporučujeme mít čelovku pro každého člena týmu, i přesto, že předpokládáme, že přesun z turniketu na chaty bude spíše hromadného charakteru... Šifry mohou být obtížnější a rozhodně nepředpokládáme, že by i vítězný tým vyluští všechny šifry. Vyluštění i jen třetiny šifer může být úspěch ;)

Doporučená výbava:

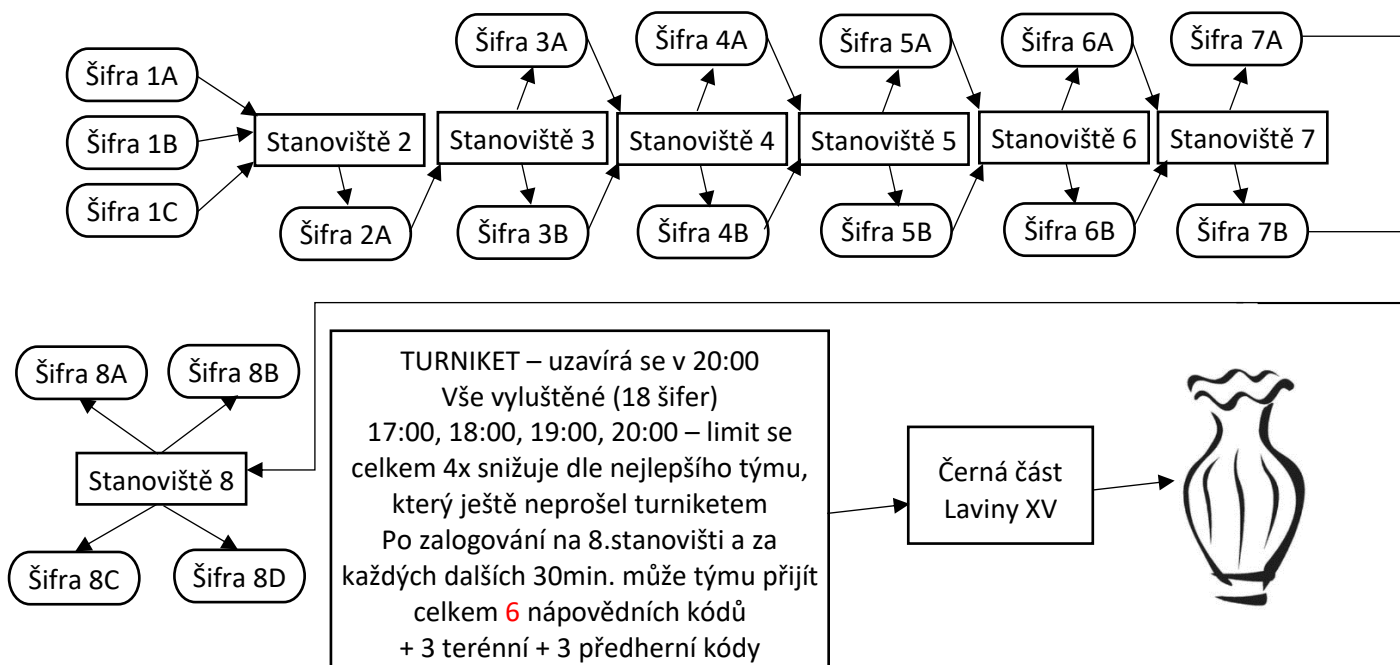
Čelovka na každého člena týmu, mobilní telefony s přístupem na internet, powerbanky, pravítko, smazatelné psací pomůcky (Pilot frixtion apod). Jako mapový podklad doporučujeme aplikaci mapy.cz (stáhnout offline mapu Královéhradecký kraj), **hotovost/kartu na občerstvení po trase, či okolí turniketu.**

Nedoporučená výbava:

Nůžky, lepidlo

KONTAKTY NA ORGANIZÁTORY

Franta – 777 818 644, Martin (Hlína) - 720 759 897



Ráno po obdržení materiálů (v sobotu ráno) si zkontrolujte si, že máte:

Černobílý florbalový míček, 13 párů špuntů do uší, 1ks bílá vlaječka, 1ks černá vlaječka, Sova manuál