

Pravidla verze 1.2

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 předešlým verzím jsou podtržené.

Obecná ustanovení

MUHULand je jednodenní hrou, 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.

Během závodu půjdete částečně územím NP České Švýcarsko. Oproti jiným národním parkům je zde povoleno chodit i mimo značené cesty. Zákaz platí jen pro klidovou zónu, přes níž však trasa závodu nevede.

Mezi stanovišti se smíte pohybovat pouze pěšky. Použití jakýchkoliv dopravních prostředků, motorových i nemotorových, je zakázáno.

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 nehynoucí slávy i právo až povinnost uspořádat další ročník.

Prolog

Prolog proběhne v **pátek 19. září od 21:30**. Může vám přinést malou bezvýznamnou výhodu do hry. Budeme rádi, když si na prolog vezmete party oblečení, havajské věnce, styl plážových playboyů...fantazii se meze nekladou. Není to povinné, ale potěší.

V rámci prologu týmy obdrží vytištěná aktuální pravidla, manuál Sovy a sadu obálek se šiframi. Obálky obsahují zadání šifer (jedna obálka může obsahovat i více zadání), některé obálky mohou být diskvalifikační. Diskvalifikační obálky nesmíte během hry otevřít.

Start hry

Hra začne v sobotu **20. září v 6:00** ráno v kempu u Ferdinanda v Srbské Kamenici. Bezprostředně po zahájení hry bude všem zpřístupněn symbol první obálky s šiframi a aktivitami.

Konec hry

Cíl hry se nachází na stejném místě jako start. Tým v cíli vyhledá organizátory, kteří ověří, že do cíle dorazil tým kompletní, řekne cílové heslo a odevzdá neotevřené obálky.

Po splnění těchto formalit obdržíte cílový kód, který zadáte do Sovy, čímž je daný čas vašeho ukončení hry. Ve **20:00** bude hra ukončena automaticky pro všechny týmy, které hru do té doby samy neukončily.

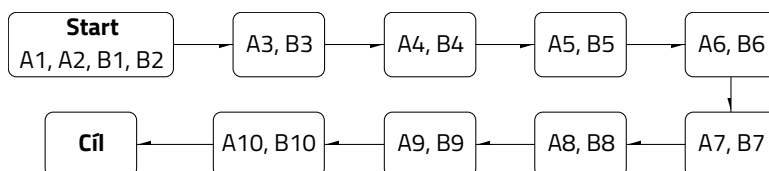
Princip hry

MUHULand je šifrovací hrou. Kromě startu je postup hrou lineární, tedy vyluštěním šifry na daném stanovišti získáte polohu následujícího stanoviště. Výjimkou je start, kde dostanete dvě šifry, pro následující stanoviště stačí vyluštit alespoň jednu z nich.

Na každém stanovišti je umístěná překližková cedule se symbolem. Dojdete-li na stanoviště, otevřete obálku s nalezeným symbolem. Každá správně otevřená obálka obsahuje šifru, popis aktivity která se nachází na tomto stanovišti a část příběhu. Součástí popisu aktivity je i kus příběhu. Příběh slouží jen k navození atmosféry hry, nehledejte v něm žádnou šifru ani nápovědu.

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 jinak ztěžovat ostatním týmům nalezení stanoviště.

Schéma hry



Časový harmonogram

Pátek

- od 17:00 příjezd
- 18:00–21:00 večere
- 21:30 prolog

Sobota

- 6:00–8:00 snídane
- 6:00–20:00 hra
- 19:00–21:30 večere
- 21:30 vyhlášení výsledků a afterparty

Neděle

- 9:00–11:00 snídane
- 12:00 vyklizení objektu

Šifry

Zadání šifer najdete v obálkách, které otevřete na příslušných stanovištích. V záhlaví šifry je QR kód s odkazem na PDF verzi zadání. Řešením šifry je podstatné jméno v prvním pádě, které zadáte do Sovy.

Při luštění je zakázáno cílené využívání AI nástrojů, jako je ChatGPT. AI shrnutí ve vyhledávači za takové cílené využívání nepovažujeme.

Nevíte-li si se šifrou rady, můžete požádat Sovu o nápovědu. Pokud nedáte šifru ani s nápovědou, můžete požádat Sovu i o řešení.

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, což je podstatné jméno začínající na B. Narazíte-li tedy při aktivitě na slovo začínající na B, bude to s velkou pravděpodobností výsledný B-kód.

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 MUHULandu nejsou, nemusíte tedy paranoidně hledat cokoli neobvyklého na webu, na startu ani během hry.

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.

Aby bylo do Sovy možné zadat řešení šifry nebo B-kód, je třeba nejprve zadat kód stanoviště, který najdete v obálce otevřené na tomto stanovišti. Po zadání správného řešení šifry vám Sova zobrazí polohu následujícího stanoviště.

Zadání chybného kódu není nijak penalizované.

Upozorňujeme, že na stanovištích nemusí být vždy dostupný mobilní signál. Najít místo s dobrým signálem je součástí hry.

Bodové hodnocení a pořadí týmů

Během postupu hrou získáváte body.

- Za odeslané **řešení šifry** dostanete 30 bodů.
- Za odeslané řešení prologu dostanete 10 bodů.
- Za odeslaný **B-kód** dostanete 15 bodů.
- Za vyžádanou **nápovědu** vám odečteme 15 bodů.
- Za vyžádané **řešení šifry** (pokud jste již získali nápovědu) vám odečteme dalších 15 bodů

Vítězem MUHULandu se stane tým, který v průběhu hry získá **nejvíce bodů** a zároveň v cíli odevzdá neporušené diskvalifikační obálky. V případě shodného počtu bodů u více týmů je sekundárním kritériem **čas odeslání cílového kódu**.

Organizace příštího ročníku

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

Týmy, které organizují letošní či příští Lhotu Trophy, Lavinu a Labyrint mohou získat imunitu, pokud o to ještě před začátkem hry požádají organizátory. Týmy s imunitou budeme po hře vyhlášovat 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 výbava

- šifrovací pomůcky nebo mobilní appka Puzzlehunt Assistant
- nůžky
- UV baterka
- plavky a ručník (alespoň jedny na tým)
- čelovka
- mobilní telefon s NFC (stačí jeden na tým)

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.