

hunTU 2016

Die OrganisatorInnen:

Johanna Amlacher Georg Brandstätter Mihai Ghete
Johannes Harsieber Petar Kosic Gregor Papp
Gregor Rapatz Max Resch Paul Staroch
Alexander Tauner Valentin Wong

Kontakt

Die OrganisatorInnen können folgendermaßen kontaktiert werden:

persönlich: täglich zwischen 12:00 und 19:00 im Hauptquartier im HTU-Großraum

per e-Mail: info@huntu.at

per Telefon: täglich zwischen 12:00 und 19:00 (sonst bitte nur in Notfällen!) unter der Nummer 0681 / 104 217 83

Grundregeln

Stand 26. Mai 2016, 13:37

- Alle Objekte müssen legal erworben werden! (Ihr müsst allerdings nicht EigentümerIn sein; es reicht, wenn ihr das Objekt mit dem Einverständnis des Eigentümers bzw. der Eigentümerin ausgeborgt habt.)
- Fair Play! Andere Teams nicht behindern und nicht mit ihnen zusammenarbeiten!
- Behindert die OrganisatorInnen nicht vorsätzlich bei ihrer Arbeit.

Verstöße gegen diese drei Grundregeln werden mit Punkteabzügen oder in besonders schweren Fällen mit Disqualifikation bestraft!

Die vollständigen Regeln findet ihr auf <http://huntu.at/regeln/>.



Diese Veranstaltung wird als Sonderprojekt durch die HTU Wien finanziell unterstützt.

Anmerkungen

Das Hochladen von Dateien im Punktemanagementsystem ist nur bis Samstag, 23:59 möglich. Das betrifft die Objekte 18 (Bat Hang), 19 (Schmähgedicht), 20 (Bahnsteig), 21 (Nachtfoto), 22 (Satire), 23 (Trojanisches Pferd), 24 (Sitcom), 25 (ISS), 27 (Schaukel), 28 (Betty & Paul) sowie 29 (Portal). Eine Ausnahme ist Objekt 26 (Tagebuch), das auch noch am Sonntag bis 15:00 hochgeladen werden kann.

Die Objekte von Punkt 194 bis Punkt 198 sind sogenannte *Achievements*. Die Punkte dafür werden vergeben, sobald bestimmte Bedingungen erfüllt sind, beispielsweise das Bringen einer bestimmten Auswahl an Objekten, die Teilnahme an bestimmten Action-Tasks oder das Bringen von Objekten innerhalb eines bestimmten Zeitraums. Die Punkte werden vom Punktemanagementsystem automatisch mit einer Verzögerung von einigen Minuten vergeben. An die bei der Anmeldung zum hunTU angegebene E-Mail-Adresse erfolgt eine Benachrichtigung, sobald ein Achievement freigeschaltet wurde.

Traditionellerweise lassen einige der Aufgabenstellung (zu) viel Interpretationsspielraum. Sollten Klarstellungen notwendig sein, werden diese zeitnah auf <http://huntu.at/> veröffentlicht. Bitte nehmt im Zweifelsfall Kontakt mit den OrganisatorInnen auf, um falsche Objektangaben zu vermeiden.

Zeitplan für die Action-Einlagen

Tag	von	bis	Nr.	Kürzel	Ort	
Donnerstag	20:30	23:00	1	Konzert	Schönbrunn	
Donnerstag	-	-	2	Spezialauftrag	HTU Großraum	¹
Freitag	08:00	10:00	7	Dschungelprüfung	Motorikpark Wien	
Freitag	18:00	19:00	9	Karaoke	FH HS 1	
Samstag	13:00	14:00	16	Hochbau	FH HS 1	
Samstag	19:00	20:00	17	Orga Challenge	FH HS 1	
-	-	-	3	Pokemon	HTU Großraum	²
-	-	-	4	Fehlersuchbild	HTU Großraum	²
-	-	-	5	Abkürzungen	HTU Großraum	²
-	-	-	6	U-Bahn	HTU Großraum	²
-	-	-	8	Antrag	HTU Großraum	²
-	-	-	10	Lego	HTU Großraum	²
-	-	-	11	Schätzfrage	HTU Großraum	²
-	-	-	12	Tanzen	HTU Großraum	²
-	-	-	13	Rätsel 1	HTU Großraum	²
-	-	-	14	Rätsel 2	HTU Großraum	²
-	-	-	15	Knoten	HTU Großraum	²

¹ Diese Aufgabe beginnt für das Team, sobald ein Teammitglied am Donnerstag vor 19:00 unter den geforderten Bedingungen im Hauptquartier erscheint.

² Bis inklusive Samstag, täglich während der Anwesenheitszeiten (täglich 12:00 bis 19:00).

Kategorien

A **Achievement**

Dieses Objekt ist ein Achievement und wird automatisch vergeben, wenn die angegebenen Bedingungen erfüllt sind.

B **Action**

Dies ist eine Actionabgabe, dabei müssen etwa Gegenstände vorgeführt werden oder bestimmte Aufgaben vor Ort erledigt werden. Bitte beachtet die Zeiteinteilung auf Seite 2.

C **Bastel**

Bei diesem Objekt sind eure Bastel- und Handwerkskünste gefragt.

D **Bring**

Etwas muss ins hunTU-Hauptquartier gebracht werden.

E **Cosplay**

Dieses Objekt hat mit Verkleidungen zu tun.

F **Food**

Dieses Objekt hat mit Nahrungsmitteln zu tun.

G **Foto**

Hier ist ein Foto zu machen, welches im Punktemanagementsystem hochgeladen und/oder im Hauptquartier vorgezeigt werden muss.

H **Jury**

Die Punkte für diese Aufgabe werden nicht sofort, sondern erst im Rahmen einer Jurybewertung vergeben.

I **Kreativ**

Bei diesem Objekt ist Kreativität gefragt.

J **Original**

Bei dem Gegenstand, der gebracht werden muss, muss es sich um den beschriebenen Originalgegenstand handeln. Gebastelte Gegenstände oder besonders kreative Auslegungen können nicht akzeptiert werden.

K **Person**

Hier geht es darum, eine Person, die bestimmte Eigenschaften erfüllt, ins Hauptquartier zu bringen.

L **Rätsel**

Löst das Rätsel!

M **Video**

Hier ist ein Video zu drehen, das im Punktemanagementsystem hochgeladen werden muss.

Die Liste

1. Am Donnerstag, dem 26. Mai laden die Wiener Philharmoniker zu ihrem alljährlich stattfindenden Sommernachtskonzert im Park von Schloss Schönbrunn. Findet die OrganisatorInnen, die dieser Veranstaltung beiwohnen! Namen und Fotos dieser OrganisatorInnen werden auf der hunTU-Webseite veröffentlicht. ^B [60 Punkte]
2. Ein Teammitglied soll sich am Donnerstag bis spätestens 19 Uhr in Anzug und mit Sonnenbrille im Hauptquartier efinden. Dort gibt es wichtige Informationen. ^B [bis zu 150 Punkte]
3. Ein Teammitglied sagt auswendig die 151 Pokémon der ersten Generation in aufsteigender Reihenfolge auf. Ein Versuch, der beim ersten Fehler endet. ^B [$\lceil n/2 \rceil$ Punkte, wobei n die Anzahl der korrekten genannten Pokémon ist]
4. Wir haben ein Fehlersuchbild für euch. Ein Teammitglied hat zehn Minuten Zeit, die zehn Fehler zu finden. ^{B, L} [4 Punkte pro gefundenem Fehler]
5. Im Hauptquartier bekommt ihr eine Liste mit 20 Abkürzungen. Ein Teammitglied hat zehn Minuten Zeit, möglichst viele davon zu entschlüsseln. ^{B, L} [2 Punkte pro korrekter Antwort]
6. U-Bahn-Challenge: Wir geben fünf Paare von Wiener U-Bahn-Stationen vor. Ein Teammitglied muss aufzählen, wie man jede dieser Strecken mit den Linien der Wiener U-Bahn zurücklegen kann. Es sind sämtliche Stationen entlang dieser Strecken zu nennen. ^{B, L} [10 Punkte pro korrekt genannter Strecke]
7. Ein Teammitglied nimmt an einer „Dschungelprüfung“ teil. ^B [je nach Erfolg bis zu 100 Punkte]
8. Einen Heiratsantrag an eine Organisatorin bzw. einen Organisator. Muss romantisch sein. Tränen müssen fließen. ^{B, I} [6 Punkte]
9. Kommt zum angegebenen Zeitpunkt zu unserem Karaokewettbewerb. Ein Teammitglied muss teilnehmen und singen. ^B [bis zu 100 Punkte]
10. Baut einen einfachen von uns gestellten Lego-Bausatz blind zusammen. Ein Teammitglied, eine Minute, ein Versuch. Die Bauanleitung darf davor angesehen werden. ^B [20 Punkte]
11. Im Hauptquartier befindet sich ein Gefäß, das mit Münzen im Wert von jeweils 1 Cent, 2 Cent, 5 Cent, 10 Cent oder 20 Cent gefüllt ist. Gebt uns eure Schätzung über den Geldwert ab. ^B [$51 - n$ Punkte für eine Abweichung von höchstens n Euro, mindestens 0 Punkte, maximal 50 Punkte]
12. Tanzt euren Teamnamen vor. ^B [20 Punkte]
13. Löst ein Rätsel, das wir euch im Hauptquartier zur Verfügung stellen. Eine Person, zehn Minuten Zeit. Wird das Rätsel durch ein Team irreparabel beschädigt, erhalten alle anderen Teams alle Punkte für diese Aufgabe. ^{B, L} [30 Punkte]
14. Löst ein weiteres Rätsel, das wir euch im Hauptquartier zur Verfügung stellen. Eine Person, zehn Minuten Zeit. Wird das Rätsel durch ein Team irreparabel beschädigt, erhalten alle anderen Teams alle Punkte für diese Aufgabe. ^{B, L} [30 Punkte]

15. Knotenkunde: Wir geben euch zehn verschiedene Segel- oder Kletterknoten vor, die Ihr innerhalb von zehn Minuten richtig knoten müsst. ^B [5 Punkte je Knoten, maximal 50 Punkte]
16. Kommt zum angegebenen Zeitpunkt in den FH HS1. Dort erwartet euch eine sehr spezielle Herausforderung im Fachbereich Hochbau. Daran dürfen beliebig viele Teammitglieder teilnehmen. ^{B, C} [bis zu 100 Punkte je nach Bauerfolg]
17. Findet euch zum angegebenen Zeitpunkt im FH HS1 ein. Dort haben wir einige Spiele vorbereitet, in denen ihr gegen uns antreten müsst. ^B [20 Punkte für die Teilnahme, 10 Punkte pro gewonnenem Spiel, maximal 80 Punkte]
18. Ein Foto eines Teammitglieds im öffentlichen Raum mit einer Person, die einen „Bat Hang“ durchführt. Diese Person kann auch das Teammitglied selbst sein. ^G [44 Punkte]
19. Ein Schmähedicht über eine Organisatorin bzw. einen Organisator. Muss aus zwei Strophen zu je fünf Zeilen bestehen. ^{H, I} [maximal 58 Punkte durch die Jurybewertung]
20. Ein Foto des gesamten Teams auf einem spanischen Bahnsteig. ^G [15 Punkte]
21. Ein Nachtfoto des gesamten Teams, auf dem auch das Sternbild des Großen Wagens zu sehen ist. Sowohl Team als auch Sternbild müssen scharf und deutlich erkennbar sein. ^G [20 Punkte]
22. Eine selbstgedrehte satirische Nachrichtensendung, maximal 60 Sekunden lang. ^{H, I, M} [bis zu 100 Punkte durch die Jury]
23. Ein Video, das ein trojanisches Pferd zeigt, das in ein griechisches Restaurant gebracht wird. Dem trojanischen Pferd muss schließlich eine Person entsteigen. ^M [47 Punkte]
24. Ein höchstens 60 Sekunden langes Introvideo für das Team im Stil populärer Sitcoms. ^{H, I, M} [bis zu 100 Punkte durch die Jury]
25. Eine Grußbotschaft von einem ISS-Mitglied. ^{G, M} [15 Punkte]
26. Ein Fototagebuch, das jede Mahlzeit eines Teammitglieds während des hunTU dokumentiert. Abgabe am Sonntag ab 12:00. ^G [41 Punkte]
27. Foto eines Teammitglieds, während es von einer Schaukel springt. Zum Zeitpunkt der Aufnahme muss sich das Teammitglied erkennbar vollständig in der Luft befinden. ^G [37 Punkte]
28. Stattet „Betty & Paul“ einen Besuch ab, verewigt euer Team in ihrem Gästebuch und macht ein Foto sowie ein Video davon! ^{G, M} [80 Punkte]
29. Ein Foto im Stil des Computerspiels „Portal“ mit einem Teammitglied. Beide Portale müssen zu sehen sein, das Teammitglied muss sich gerade im Portal befinden. ^{G, I} [24 Punkte]
30. Eine Rohrpostbüchse. ^J [41 Punkte]
31. Ein Luftballon im Luftballon im Luftballon. Alle drei Luftballons müssen aufgeblasen sein. ^{D, I} [27 Punkte]
32. Ein Teammitglied im Schottenrock mit Dudelsack. ^E [27 Punkte]
33. Eine Person, verkleidet als Tod mit Sense und „Nicht lustig“-Schild. ^{D, E, I} [50 Punkte]

34. Einen Kaufmannsladen mit mindestens zehn Produkten. ^J [11 Punkte]
35. Ein Thongophone, auf dem man Melodien über mindestens zwei Oktaven spielen kann. ^{C, D} [50 Punkte]
36. Eine Registrierkassenrechnung von einem Würstelstand (kein Kebapstand oder Ähnliches). Muss mit einem Hash Code signiert sein. ^J [17 Punkte]
37. Einen Wertcoupon eines beliebigen Musikfestivals. ^J [11 Punkte]
38. Ein Paradoxon. ^I [5 Punkte]
39. Eine alte Einbahntafel. ^J [44 Punkte]
40. Einen M.-C.-Escher-Kaleidozyklus. ^{C, D} [22 Punkte]
41. Ein Lanyard eines Ausstellers der Maker Faire Vienna. ^J [12 Punkte]
42. Eine Micro Floppy Disk, eine Mini Floppy Disk und eine Floppy Disk normaler Größe. ^J [16 Punkte]
43. Eine Rube-Goldberg-Maschine. Muss im Hauptquartier vorgeführt werden. ^{C, H} [bis zu 100 Punkte durch die Jury]
44. Ein Ei am Stiel. ^I [9 Punkte]
45. Einen Eislauffernpinguin. ^J [67 Punkte]
46. Ein Staatsbürgerschaft. ^{D, I} [26 Punkte]
47. Eine Kinokarte für Platz 6 in Reihe 6 für eine Vorführung in Saal 6, erworben vor Beginn des hunTU. ^J [6 Punkte]
48. Einen jugendfreien Fickkalender. ^J [66 Punkte]
49. Ein 19x19-Go-Brett mit Spielsteinen. ^{C, J} [25 Punkte]
50. Einen Oberflächenprofi und ein Oberflächenbuch. ^J [56 Punkte]
51. Eine rote Zaubertafel mit zwei Rädern. Auf der Tafel müssen der Teamname sowie „hunTU 2016“ geschrieben stehen. ^J [38 Punkte]
52. Fahrkarten für den öffentlichen Personennahverkehr aus mindestens zehn unterschiedlichen europäischen Hauptstädten außer Wien. ^J [40 Punkte]
53. Einen möglichst langen Strohalm, mit dem ein Teammitglied noch aus einem Gefäß trinken kann. Die Flüssigkeit darf maximal 20 Sekunden zum Mund des Teammitglieds brauchen und muss dabei mindestens einen Looping durchqueren. ^{C, I} [0,3 Punkte pro Zentimeter, aufgerundet auf ganze Punkte]
54. Zwei pseudoisochromatische Tafeln. Nicht selbst hergestellt. ^J [36 Punkte]
55. Unbenutztes Toilettenpapier mit Erdbeerduft. ^{C, D} [15 Punkte]
56. Ein Zeigewörterbuch. ^D [11 Punkte]
57. Eine Steuerhinterziehungserklärung. ^I [5 Punkte]
58. Eine unversehrte, verzehrbare Birne (das Obst) mit einem Maximalgewicht von 100 Gramm. ^{F, J} [8 Punkte]

59. Eine Hundeleine für einen unsichtbaren Hund. ^{C, D, I} [11 Punkte]
60. Einen Arsch mit Ohren. ^I [5 Punkte]
61. Ein Smartphonehologramm. ^C [39 Punkte]
62. Eine 360-Grad-Kamera. ^D [36 Punkte]
63. Einen „Путин – хуйло“-Artikel. ^J [33 Punkte]
64. Einen Wackeldackel. ^J [8 Punkte]
65. Eine Dreikammererdnuss. ^J [23 Punkte]
66. Zehn paar Schuhe für unterschiedliche Tätigkeiten. ^D [50 Punkte]
67. Eine Laserharfe. ^J [56 Punkte]
68. Einen selbstgebastelten Amesraum. ^{C, I} [35 Punkte]
69. Ein selbstgebasteltes, funktionierendes mechanisches Uhrwerk, von dem man in irgendeiner Art und Weise die aktuelle Uhrzeit ablesen kann. Muss mindestens eine Minute lang laufen. ^C [60 Punkte]
70. Ein gelöstes Puzzle mit mindestens 1000 Teilen in einem Bilderrahmen. ^{C, J} [19 Punkte]
71. Ein Produkt mit einer GTIN, die möglichst viele gleiche Ziffern hintereinandern enthält. ^J [2^{n+1} Punkte, wobei n die Anzahl der gleichen Ziffern ist]
72. $\Delta^{\circ}dU\dot{\leftarrow}\cdot>^+$ ^{D, L} [40 Punkte]
73. Ein Hochrad („Penny Farthing“). ^J [100 Punkte]
74. Einen Kondensator mit einer Kapazität von mehr als zwei Farad. ^J [2F Punkte]
75. Möglichst viele Stehkalender aus unterschiedlichen Jahren (Jahr 2009 oder älter). ^D [3 Punkte pro unterschiedlichem Jahr, maximal 30 Punkte]
76. Einen Retro-Telefonhörer für Smartphones. ^J [26 Punkte]
77. Ein Paar Skisprung-Ski mit geeigneter Bindung. ^J [46 Punkte]
78. Einen Reisepass der Expo 2015 mit mindestens 30 Stempeln. Einer dieser Stempel muss Österreich sein. ^J [30 Punkte]
79. Einen Goldteddy von Lindt. ^J [9 Punkte]
80. Einen Propeller, einen Impeller und einen Antipeller. ^{I, J} [33 Punkte]
81. Mittlerweile ist es bekanntlich auch Pärchen gestattet, die Straße bei einer Ampel zu überqueren. Aber was sollen Personen machen, die nicht monogam leben wollen? Aus diesem Grund benötigen wir eine Ampel, die das gefahrlose Überqueren einer Fahrbahn auch für Personen in Dreiecksbeziehungen ermöglicht. ^C [33 Punkte]
82. Einen Bondage-Ball. ^J [6 Punkte]
83. Ein Dosimeter. ^J [25 Punkte]
84. Eine Registrierkasse mit zugehörigem Bondrucker. Muss vorgeführt werden. ^D [23 Punkte]

85. Eine Schachuhr, ein Schachbrett und die Schachnovelle. ^D [14 Punkte]
86. Ein Notfalldosenbier: Hinter Glas, welches die Aufschrift „Bei Notfall Scheibe einschlagen!“ trägt. ^C [20 Punkte]
87. Eine BeGeh Card. ^J [23 Punkte]
89. Ein Lastenrad. ^J [30 Punkte]
90. Einen Nachweis für eine Blutspende eines Teammitglieds während des hunTU. ^J [50 Punkte]
91. Einen Scherzkeks ^{D, F, I} [5 Punkte]
92. Eine Petition mit mindestens 100 Unterschriften zur Aufnahme des hunTU in das Programm der Olympischen Sommerspiele 2020 in Tokio. ^I [38 Punkte]
93. Mindestens vier Teammitglieder verkleidet als Mitglieder der Avengers oder der Justice League of America. ^{E, H} [20 Punkte, zusätzlich bis zu 80 Punkte von der Jury]
94. Ein Mountain-Einrad. ^D [32 Punkte]
95. Einen Wahlwerbeartikel für die Wahl zum österreichischen Bundespräsidenten im Jahr 2010. ^J [53 Punkte]
96. Ein Aromarad. ^J [26 Punkte]
97. Eine Ausgabe des Playboys in Brailleschrift. ^J [69 Punkte]
98. Die „Amtliche Wahlinformation“ für beide Durchgänge der Bundespräsidentenwahl 2016 für ein- und dieselbe Person. ^J [26 Punkte]
99. Einen Handfernseher. ^J [60 Punkte]
100. Ein fliegendes Deltoid. ^{C, D, I} [4 Punkte]
101. Endlospapier. Darf frühestens nach zehn Metern enden. ^D [8 Punkte]
102. Zwei Personen, die jeweils mindestens 18 Jahre alt sind. Eine dieser Personen muss kleiner als 160cm und die andere größer als 200cm sein. ^K [36 Punkte]
103. Bringt das Fass zum Überlaufen. Das Fass muss vom Team gestellt werden, das Hauptquartier darf nicht verunreinigt werden. ^I [8 Punkte]
104. Eine funktionierende Nähmaschine, mindestens acht Kilogramm schwer. ^D [32 Punkte]
105. Einen Kassenbon oder eine Tragtasche der Supermarktkette „Zielpunkt“. ^J [17 Punkte]
106. Einen Stein mit mindestens zehn Zentimetern Durchmesser. ^D [10 Punkte]
107. Eine Golferin oder einen Golfer mit einem Handicap kleiner oder gleich 10. Der entsprechende Nachweis muss erbracht werden. ^K [35 Punkte]
108. Das hunTU-Logo bestehend aus Schriftzug und Fußabdruck als Kunstwerk aus Plastic Beads. Die Plastic Beads müssen zusammengebügelt sein. ^C [17 Punkte]
109. Eine Diddl-Maus. ^J [14 Punkte]
110. Je eine Postkarte von jedem Kontinent (Nordamerika, Südamerika, Europa, Asien, Australien/Ozeanien und Afrika) adressiert an dieselbe Person. ^D [6² Punkte]

111. Ein Pi-Band. ^D [4 Punkte]
112. Je eine Person der zwölf Tierkreiszeichen. ^K [48 Punkte]
113. Eine Dumbbell, eine Barbell und eine Kettlebell. ^J [22 Punkte]
114. Eine orange Recyclingtragtasche der MA48. ^D [5 Punkte]
115. Ein TU-Wien-Robots-Fan-T-Shirt. ^J [12 Punkte]
116. Eine Person mit mehr als einer Staatsbürgerschaft. Alle Staatsbürgerschaften müssen durch geeignete Dokumente (Staatsbürgerschaftsnachweise, amtliche Lichtbildausweise etc.) nachgewiesen werden. ^K [26 Punkte]
117. Einen Laubbläser. ^J [22 Punkte]
118. Einen Overheadprojektor. Darf nicht an der TU verwendet werden. ^J [55 Punkte]
119. Mindestens drei Meldezettel ein- und derselben Person für Hauptwohnsitze an unterschiedlichen Adressen. ^J [16 Punkte]
120. Eine Person mit Iris-Heterochromie. Keine sektorale oder zentrale Heterochromie. ^K [63 Punkte]
121. Ein funktionierendes dreidimensionales Impossible. ^{C, D} [21 Punkte]
122. Einen Patronus des Teams. Muss aus einem Holzzauberstab kommen. ^{C, I} [21 Punkte]
123. Eine TeilnehmerIn am Vienna Code Poetry Slam. ^K [25 Punkte]
124. Eine Eintrittskarte zur Expo 2015 in Mailand. ^J [25 Punkte]
125. Ein Selfie Stick ist ein mittlerweile weit verbreitetes Utensil, um sich selbst fotografieren zu können. Es gibt allerdings auch Situationen, in denen man festhalten möchte, dass man gerade ein Selfie anfertigt. Zu diesem Zweck benötigen wir einen „Selfie Selfie Stick“, auf dem man zwei Smartphones in geeignetem Abstand anbringen kann. Muss ohne Selbstauslöser funktionieren. ^{C, D} [30 Punkte]
126. Einen Luftballonhund. Muss im Hauptquartier von einem Teammitglied hergestellt werden. Materialien müssen vom Team beschafft werden. ^I [25 Punkte]
127. Eine Zeitungsentente mit dazugehörigem Widerruf. ^J [17 Punkte]
128. Eine rote Ananas. Darf nicht gefärbt sein. ^{F, J} [8 Punkte]
129. Ein Alphorn und ein Didgeridoo. ^J [44 Punkte]
130. Ein Feldtelefon. ^J [43 Punkte]
131. Eine Person mit einem Schwarzlichttattoo. ^K [45 Punkte]
132. Sticker aus unterschiedlichen Hackerspaces auf der ganzen Welt. ^J [ein Punkt pro Sticker, maximal 20 Punkte]
133. Eine „Estonian e-Residency“-Karte. ^J [32 Punkte]
134. Zehn unterschiedliche Handymodelle. ^D [10 Punkte]
135. Eine Wassermelone mit Zapfhahn. ^C [29 Punkte]

136. Einen alten und einen neuen 20-Euro-Schein. ^J [10 Punkte]
137. Eine „UCI Unlimited Card“. ^J [22.5 Punkte]
138. Eine selbstgebaute Sanduhr, die genau 42 Sekunden lang läuft. ^C [31 Punkte]
139. Eine Spardose oder ein Sparschwein, gefüllt mit mindestens fünf Kilogramm Münzen. Das Objekt muss schüttelbar sein und einen festen Deckel haben. ^D [5 Punkte pro vollständigem Kilogramm, maximal 50 Punkte]
140. Eine Karikatur eines Teammitglieds, gezeichnet von einer professionellen Karikaturistin bzw. einem professionellen Karikaturisten. Muss klar erkennbar sein. ^J [15 Punkte]
141. Eine Hollywoodschaukel in Originalgröße, auf der zwei Teammitglieder sitzen. ^J [100 Punkte]
142. Fidel Castor. ^D [29 Punkte]
143. 101110111000. ^D [32 Punkte]
144. Ein Aerogel. ^J [25 Punkte]
145. 20 verschiedene Zigarren-Banderolen. ^J [20 Punkte]
146. Einen Lasercutter. Muss funktionieren und Papier schneiden können. ^J [49 Punkte]
147. Auf jemanden stehen. ^I [1 Punkt]
148. Drei Schülerscheine ein- und derselben Person. ^J [18 Punkte]
149. Einen derzeit gültigen vorläufigen österreichischen Führerschein einer beliebigen Führerscheinklasse. ^J [36 Punkte]
150. Eine Schlüsselkopiermaschine. ^J [50 Punkte]
151. Ein „Darth Vader“-Girlie-Shirt. ^J [10 Punkte]
152. Einen „Game of Thrones“-Thron, wie aus der Fernsehserie oder aus der Buchreihe, geschnitzt aus einem Stück Holz. Mindestens 10x10x10cm. Schwerter müssen erkennbar sein, das Objekt darf keine glatten Flächen aufweisen. ^C [60 Punkte]
153. Ein mindestens zehn Zentimeter langes Modell von 67P/Churyumov-Gerasimenko aus Schokolade. ^F [13 Punkte]
154. Einen Wecker, der nicht durch das Betätigen einer Taste abgestellt wird. Smartphone-Apps sind nicht erlaubt. ^D [24 Punkte]
155. Einen Meisterteller. ^C [24 Punkte]
156. Eine 5-Euro-Münze „Blauer Planet Erde“ mit blauem Polymerring. ^J [45 Punkte]
157. Eine Eintrittskarte zu einem Spiel der UEFA-Fußball-Europameisterschaft 2016. ^J [20 Punkte für ein Spiel in der Gruppenphase, 30 Punkte für ein Achtelfinale, 40 Punkte für ein Viertelfinale, 50 Punkte für ein Halbfinale und 60 Punkte für das Finale.]
158. Rainbow Coffee. ^{C, F, I} [38 Punkte]
159. Einen Beleg, dass an einem beliebigen Tag vor dem hunTU mit Maestro bezahlt wurde. ^D [5 Punkte]

160. Einen Koala mit Schokoladefüllung. Muss essbar sein. ^{D, F, I} [11 Punkte]
161. Einen Eintrittspin vom Villacher Kirchtag. ^J [7 Punkte]
162. Ein hunTU-Tattoo. Darf ein Henna-Tattoo sein oder ein permanentes Tattoo. ^I [29 Punkte]
163. Eine „Polly Pocket“-Dose mit 2cm großen Spielfiguren. ^J [40 Punkte]
164. Eine Briefkastenfirma. ^I [25 Punkte]
165. Ein Teammitglied in Feuerwehrmontur, die zumindest aus Jacke, Hose, Schuhen und Helm besteht. ^{J, K} [45.1 Punkte]
166. Eine lila Kuh. ^D [15 Punkte]
167. Einen sich um die eigene Achse drehenden Thronfolger. ^J [18 Punkte]
168. Eine Arcade Machine. ^J [90 Punkte]
169. Eine Badeente. Muss gelb sein und quietschen können. ^D [4 Punkte]
170. Einen Sportartikel mit „Intersport Eybl“-Branding. ^J [7 Punkte]
171. Eine neunschwänzige LAN-Peitsche. ^C [18 Punkte]
172. Einen Würfel. ^D [1 Punkt]
173. Ein selbstgeflochtenes Seil, mindestens drei Millimeter dick und 50cm lang. ^C [30 Punkte]
174. Einen Adapter von IEC 60309 (CEE rot 3L+N+PE) auf USB (beliebiger Steckertyp). ^C [15 Punkte]
175. Eine mexikanische Wrestler-Maske. Vergesst bei der Abgabe nicht darauf, das anwesende Publikum zu erzürnen. ^{C, E, I} [28 Punkte]
176. Einen Manschettenknopf in Form eines Todessterns. ^J [47 Punkte]
177. Eine selbstgemachte Useless Box. Kein Bausatz. ^{C, D, I} [24 Punkte]
178. Einen Regenschirm. Nein, nicht dieses aus uns unerfindlichen Gründen falsch benannte Ding, das eine Person vor Regen schützt, sondern einen Schirm, der auf seine Benutzerin bzw. seinen Benutzer regnet. Muss vorgeführt werden. Das Hauptquartier darf nicht unter Wasser gesetzt werden, ein geeignetes Auffangbehältnis ist daher vom Team zu stellen. ^C [30 Punkte]
179. Eine Star-Wars-PEZ-Figur. ^J [12 Punkte]
180. Ein Ticket für den Gottardino, erworben vor Beginn des hunTU. ^J [62 Punkte]
181. Volkstheaterhonig. ^J [14 Punkte]
182. Ein Pedalo. ^J [38 Punkte]
183. Einen Merchandiseartikel mit Parteiaufdruck der Partei „Liberales Forum“ (LIF) aus Österreich. ^J [22 Punkte]
184. Lakritzkaugummi. ^{D, F} [13 Punkte]

- 185. Einen Regenbogen, an dessen Ende ein Kobold mit einem Topf voll Gold steht. ^{C, E}
[32 Punkte]
- 186. Eine selbstgemachte, frische, duftende und knusprige Pizza mit beliebigem Belag. Muss essbar sein. Länge beziehungsweise Durchmesser mindestens 25 Zentimeter. ^{C, D, F}
[11 Punkte]
- 187. Eine Person, die am 29. Februar Geburtstag hat. ^K [58 Punkte]
- 188. T-Shirts aus Hard-Rock-Cafes aus unterschiedlichen Städten. ^J [5 Punkte pro T-Shirt, maximal 50 Punkte]
- 189. Ein Rückspulgerät für DVDs. ^J [20 Punkte]
- 190. Einen Flugzeugtrolley für Speisen und Getränke. ^J [37 Punkte]
- 191. Eine MA48-Mistglocke. ^J [48 Punkte]
- 192. Nordisches Gold. ^J [3 Punkte]

Sonstiges

- 193. Für die frühe Anmeldung des Teams gibt es einen Bonus. $\lceil n/4 \rceil$ Punkte, wobei n die Anzahl der Tage zwischen der Anmeldung des Teams und dem Anmeldeschluss am 12.5. ist]
- 194. Hinterlasst keinen Müll im Hauptquartier und nimmt die mitgebrachten Objekte wieder vollständig mit. [0 Punkte; für jedes vergessene Objekt werden die vergebenen Punkte hier abgezogen; Hinterlassen von Müll wird durch Punkteabzüge entsprechend des Aufwandes der Entsorgung geahndet]

Achievements

Zur Funktionsweise der Achievements siehe die Anmerkungen auf Seite 2.

- 195. **Action Champ** Nehmt an allen Actiontasks teil. ^A [7 Punkte]
- 196. **First Strike** Gebt das erste Objekt in der ersten Stunde nach Beginn des hunTU ab. ^A
[12 Punkte]
- 197. **Und täglich grüßt das Orgateam** Gebt an jedem der vier Tage des hunTU jeweils mindestens ein Objekt ab. ^A [8 Punkte]
- 198. **Orga-Achievement** Gebt bei mindestens vier OrganisatorInnen je mindestens ein Objekt ab. ^A [5 Punkte]
- 199. **Until the bitter end** Gebt am Sonntag mindestens ein Objekt ab. ^A [11 Punkte]

Viel Erfolg!