

hunTU 2024

Die Organisator:innen

Enno Ackermann	Lukas Bachler	Georg Brandstätter	Kathrin Conrad
Tobias Fellingner	Mihai Ghete	Tobias Gulden	Andreas Klejna
Petar Kosic	Gregor Rapatz	Max Resch	Maximilian Ronniger
Paul Staroch	Alexander Tauner	Lisa Tauner	Valentin Wong

Kontakt

Die Organisator:innen können folgendermaßen kontaktiert werden:

persönlich: während der **Anwesenheitszeiten** im Hauptquartier im **HTU Lernraum Altes GZ**

per e-Mail: huntu2024@huntu.at

per Telefon: täglich zwischen 12:00 und 19:00 (sonst bitte nur in Notfällen!) unter der Nummer **+43 676 527 98 37**

Grundregeln

Stand 9. Mai 2024, 13:37

- Alle Objekte müssen legal erworben werden! (Ihr müsst allerdings nicht Eigentümer:in sein; es reicht, wenn ihr das Objekt mit dem Einverständnis des Eigentümers bzw. der Eigentümerin ausgeborgt habt.)
- Fair Play! Behindert andere Teams nicht und arbeitet nicht mit ihnen zusammen!
- Behindert die Organisator:innen 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 <https://huntu.at/regeln/>.



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

Zeiteinteilung

- Beginnveranstaltung: Donnerstag 13:00 im [FH HS 5](#)
- Ausgabe der Listen: Donnerstag 13:37
- Anwesenheitszeiten der Organisator:innen im Hauptquartier:
 - Donnerstag 14:00 bis 19:00,
 - Freitag 12:00 bis 19:00,
 - Samstag 12:00 bis 19:00 sowie
 - Sonntag 12:00 bis 16:00.
- Sonntag 18:00: Abschlussveranstaltung und Sieger:innenehrung im [FH HS 1](#)
- Sonntag 20:00: Abschlussparty im [Four Bells](#)

Abgaben sind im Hauptquartier grundsätzlich während der oben stehenden Zeiten möglich, sofern nicht auf dieser Seite bzw. in der Beschreibung der einzelnen Objekte anders angegeben.

Für einige Objekte gelten zeitliche Einschränkungen:

- Aufgabe [1](#) (Alter) müsst ihr bis Donnerstag 15:00 erledigen.
- Einige Actiontasks (Objekte [2](#) bis [10](#)) finden zu bestimmten Zeiten statt, siehe die Einteilung auf Seite [3](#).
- Für Objekt [28](#) (Room Escape) müsst ihr am Donnerstag einen Timeslot reservieren.
- Das Hochladen einer Datei für das Objekt [30](#) (Seltenheitswert) nur bis Donnerstag 23:58 möglich, für das Objekt [5](#) (Stalking) nur bis Donnerstag 23:59.
- Die Abgabe des Objekts [31](#) (Fanartikel) ist wegen der Jurybewertung nur bis Samstag 19:00 möglich.
- Das Hochladen von Dateien ist für Objekte mit Jurybewertung (Objekte [32](#) [Meeting] sowie [33](#) [Extrembügel]) nur bis Sonntag 06:00 möglich.
- Dateien für andere Objekte ([34](#) bis [43](#)) können bis Sonntag 16:00 hochgeladen werden.
- Objekt [46](#) (Europatag) kann nur am Donnerstag abgegeben werden.
- Objekt [47](#) (Muttertag) kann nur am Sonntag abgegeben werden.

Zeitplan für die Actiontasks

Diese Actiontasks finden zu bestimmten Terminen statt:

Tag	Zeit	Nr.	Kürzel	Ort
Donnerstag	19:00	2	Termin	FH HS 5
Donnerstag	19:00	3	Wer kennt mehr	FH HS 5
Donnerstag	19:00	4	Schlag den Orga 2.0	FH HS 5
Freitag	13:00	5	Stalking	Hauptbahnhof Wien
Freitag	17:00	6	Kräuter	FH HS 1
Samstag	09:00	7	Lokalsuche	Wien
Samstag	15:00	8	Flashcups	FH HS 1
Sonntag	10:00	9	Battleship	Teich vor der Karlskirche
Sonntag	10:00	10	Wasservogel	Teich vor der Karlskirche

Diese Actiontasks können jederzeit während der Anwesenheitszeiten der Organisator:innen im Hauptquartier (siehe Seite 2) erledigt werden:

Nr.	Kürzel	Dauer
11	Basketball	
12	Denksport	15 Minuten
13	Drehung	
14	Geschicklichkeit	3 Minuten
15	Heuhaufen	
16	Kreis	
17	Logikrätsel	15 Minuten
18	M&M	
19	Mascherl	
20	Nachbarländer	10 Minuten
21	Nerf	
22	Reis	
23	Schuhbinden	
24	Stange	
25	Shirt	
26	Rubik	30 Minuten
27	Wimmelbild	10 Minuten

Actiontask 28 (Room Escape) findet am Freitag und am Samstag jeweils zwischen 12 und 19 Uhr statt. Bitte meldet euch bis Donnerstag 19 Uhr zu einem 45 Minuten langen Timeslot an.

Sonstige Hinweise

- Das Hochladen von Dateien für die Objekte 30 bis 42 ist im [Punktemanagementsystem](#) möglich. Bitte überlegt euch beim Hochladen, ob ihr die Veröffentlichung der Dateien (auf unserer Webseite, auf unseren Social-Media-Kanälen sowie auf anderen Werbeträgern) erlauben wollt und wählt die Checkbox dementsprechend.
- Traditionellerweise lassen einige der Aufgabenstellungen (zu) viel Interpretationsspielraum. Sollten Klarstellungen notwendig sein, werden diese zeitnah auf <https://huntu.at/> veröffentlicht. Bitte nehmt im Zweifelsfall frühzeitig Kontakt mit den Organisator:innen auf, um falsche Objektangaben zu vermeiden.
- Bitte meldet alle Änderungen an eurem Team an huntu2024@huntu.at.

Kategorien

A **Action**

Dies ist ein Actiontask, dabei müssen etwa Gegenstände vorgeführt oder bestimmte Aufgaben vor Ort erledigt werden. Bitte beachtet die Zeiteinteilung auf Seite [3](#).

B **Bring**

Etwas oder jemand muss ins hunTU-Hauptquartier gebracht werden.

H **Achievement**

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

K **Kreativ**

Bei diesem Objekt ist Kreativität gefragt.

O **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.

R **Rätsel**

Löst das Rätsel und bringt uns den beschriebenen Gegenstand!

U **Upload**

Zu diesem Objekt müssen eine oder mehrere Dateien im Punktemanagementsystem hochgeladen werden. Abgaben im Hauptquartier werden nicht akzeptiert.

Die Liste

1. Gebt uns am Donnerstag bis 15 Uhr eine Schätzung über das Gesamtalter der bei der Eröffnung anwesenden Organisator:innen ab. ^A [bis zu 50 Punkte je nach Genauigkeit]
2. Das gesamte Team am Donnerstag um 19 Uhr im [FH HS 5](#). ^A [23 Punkte]
3. „Wer kennt mehr?“ – Wir nennen euch nacheinander zehn Kategorien, zu denen ihr Begriffe notiert. Je mehr richtige Begriffe ihr nennt, desto mehr Punkte bekommt ihr für die jeweilige Kategorie. ^A [bis zu 10 Punkte je Kategorie]
4. Findet euch zum angegebenen Zeitpunkt im [FH HS 5](#) ein. Dort haben wir einige Spiele vorbereitet, in denen ihr gegen uns antreten müsst. ^A [10 Punkte pro Orga]
5. Zwei Organisator:innen bewegen sich vom Wiener Hauptbahnhof aus zu Fuß in den Wiener Innenbezirken. Aus jedem Team darf ein:e „Stalker:in“ den beiden folgen; ein Foto dieser Person muss bis Donnerstag, 23:59 im Punktemanagementsystem hochgeladen werden. Sieht ein:e der Organisator:innen den/die Stalker:in, ist diese Aufgabe für das jeweilige Team vorbei. Im Anschluss an das „Stalking“ sind Fragen über Tätigkeiten, Aktionen, markante Punkte, außergewöhnliche Ereignisse etc. zu beantworten. ^{A, U} [8 Punkte für jede richtige Antwort, maximal 64 Punkte]
6. Ein Teammitglied nimmt an unserer Kräuterverkostung teil. ^A [7 Punkte pro richtig erkanntem Kraut, maximal 49 Punkte]
7. Am Samstag halten sich zwischen 09:00 und 11:00 einige der Organisator:innen in einem Lokal auf. In regelmäßigen Abständen gibt es einen Hinweis auf der hunTU-Webseite. Findet die Organisator:innen! ^A [40 Punkte für das Finden, 10 Punkte für jeden verbleibenden Hinweis (maximal 30 Punkte), 3 Punkte für jedes Team (maximal 30 Punkte), das die Organisator:innen bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht gefunden hat]
8. Ein Teammitglied nimmt an unserer Flashcup Stacking Challenge teil. ^A [bis zu 50 Punkte je nach Erfolg]
9. Schiffe versenken im Teich vor der Karlskirche: Wir lassen fünf kleine Schiffe zu Wasser. Ihr bekommt von uns Tennisbälle und versucht, damit die Schiffe zu treffen. Bitte retourniert anschließend die Bälle an uns. ^A [14 Punkte pro getroffenem Schiff]
10. Ein als Ente, Schwan oder anderer Wasservogel verkleidetes Teammitglied durchquert den Teich vor der Karlskirche und zieht dabei mindestens drei dazupassende (schöne!) Küken hinter sich her. Die Verkleidung als Wasservogel schließt zumindest Gesichtsbemalung, Schnabel sowie Flügel/Flossen ein. Die Gattung des Vogels muss eindeutig erkennbar sein. ^A [47 Punkte]
11. Ein Teammitglied spinnt einen mitgebrachten Basketball möglichst lange auf einem Finger. Außer dem Basketball sind keine Hilfsmittel erlaubt, Nachspinnen ist erlaubt. Drei Versuche, wovon der beste zählt. ^A [1 Punkt pro Sekunde, maximal 40 Punkte]
12. Ein Teammitglied hat 15 Minuten Zeit, unsere Denksportaufgaben zu lösen. ^A [bis zu 30 Punkte für die Lösungen]
13. Eine Doppeldrehung: Ein Teammitglied hat fünf Versuche, sich auf einem Bein zwei Mal um die eigene Achse zu drehen, ohne dabei mit dem zweiten Bein oder einem anderen Körperteil den Boden, einen Gegenstand oder eine Person zu berühren. ^A [107 Punkte bei Erfolg]

14. Ein Teammitglied hat drei Minuten Zeit, unser Geschicklichkeitsspiel zu lösen. ^A
[5 Punkte pro Kugel, die an ihrem Platz landet, maximal 25 Punkte]
15. Findet die Nadel in unserem Heuhaufen! Ein Teammitglied, keine Hilfsmittel. ^A
[13 Punkte]
16. Ein Teammitglied zeichnet mit einer Computermaus einen möglichst perfekten Kreis. Maus und Laptop werden von uns gestellt. ^A [je nach Qualität bis zu 10π Punkte]
17. Ein Teammitglied hat 15 Minuten Zeit, unser Logikrätsel zu lösen. ^A [50 Punkte]
18. Zwei Teammitglieder stehen einander im Abstand von 2,37 m gegenüber. Ein Teammitglied wirft nacheinander zehn M&Ms, die das andere Teammitglied mit dem Mund zu fangen versucht. Ein Tausch der beiden Teammitglieder zwischen den Würfeln (gegeneinander oder gegen andere Teammitglieder) ist nicht erlaubt. Die M&Ms bzw. Generika als Alternative sind vom Team zu stellen. ^A [2 Punkte pro gefangenem M&M]
19. Ein Teammitglied bindet sich eine korrekte Fliege um den Hemdkragen. Die Länge der Fliege darf während des Versuchs nicht verändert werden. Für den Versuch kann bei Bedarf eine Leihfliege im Hauptquartier entlehnt werden. ^A [11 Punkte]
20. Ein Teammitglied hat zehn Minuten Zeit, die Nachbarstaaten zehn vorgegebener Staaten zu benennen. ^A [je nach Erfolg bis zu 50 Punkte]
21. Im Hauptquartier haben wir einen Nerf-Schießstand aufgebaut. Versucht, möglichst viele der aufgestellten Zielobjekte zu treffen. ^A [je nach Erfolg bis zu 32 Punkte]
22. Schüttet ohne Verwendung von Hilfsmitteln 1 kg Reis in eine Schüssel. Reis und Schüssel werden von uns gestellt. ^A [50 Punkte für exakt 1000 g; pro 10 g Abweichung –1 Punkt]
23. Ein Teammitglied bindet sich einen von ihm getragenen Schuh, während es ein Buch auf dem Kopf balanciert. Drei Versuche, die jeweils stehend begonnen und beendet werden müssen. Das Buch darf nur mit dem Kopf berührt werden, es sind keine Hilfsmittel zum Fixieren des Buchs (wie Klebstoff) erlaubt. Das Buch wird von uns gestellt und darf zuvor angesehen werden. Der Schuh ist mitzubringen und muss Bänder haben, die gebunden werden können. ^A [46 Punkte]
24. Zwei Teammitglieder halten einem dritten Teammitglied die Stange. Das dritte Teammitglied muss sich zehn Sekunden lang an der Stange halten und darf dabei sonst nichts berühren. Eine ausreichend stabile Stange ist mitzubringen. ^A [31 Punkte]
25. Das gesamte Team zieht sich nacheinander ein T-Shirt über. Auf unserer Webseite findet ihr einen Link zu einem Video, wie das aussehen soll. ^A [17 Punkte]
26. Eine Person, die kein Teammitglied sein muss, kommt mit einem gelösten Zauberwürfel ins Hauptquartier. Wir zeigen der Person eine Abbildung eines Zauberwürfels in einer bestimmten Stellung. Ihre Aufgabe ist es, den Würfel innerhalb von 30 Minuten die gezeigte Stellung zu drehen. Es sind keine Hilfsmittel erlaubt, das Hauptquartier darf nicht verlassen werden. ^A [52 Punkte]
27. Findet in unserem Wimmelbild innerhalb von zehn Minuten die gesuchten Gegenstände. ^{A, R} [2 Punkte pro gefundenem Gegenstand, maximal 30 Punkte]
28. Wir laden euch zu unserem „Room Escape“-Spiel ein. Kommt bis spätestens Donnerstag 19 Uhr ins Hauptquartier, um für Freitag oder Samstag jeweils zwischen 12 und 19 Uhr einen 45-minütigen Timeslot zu reservieren. Der Actiontask findet in einem Seminarraum

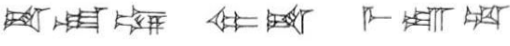
- im Freihaus der TU Wien statt, bitte findet euch rechtzeitig zu Beginn des gewählten Slots in unserem Hauptquartier ein. ^A [je nach Erfolg bis zu 100 Punkte]
29. Wenn man IHR immer nach geht, kommt man oben an. ^{B, R} [je nach Erfolg bis zu 100 Punkte]
 30. Ladet bis Donnerstag 23:58 eine Datei hoch, in der ihr die Nummern dreier Aufgaben nennt, von denen ihr denkt, dass sie von mindestens einem Team, aber von möglichst wenigen Teams erledigt werden. ^{R, U} [15 Punkte für jede Aufgabe, die nach Abgabeende am Sonntag tatsächlich unter den fünf am seltensten erledigten Aufgaben ist]
 31. Einen selbstgebastelten enthusiastischen Fanartikel für ein anderes hunTU-Team. Bei der Beginnveranstaltung wird ausgelost, für welches Team ihr den Fanartikel herstellen sollt. ^K [bis zu 69 Punkte durch die Jurywertung]
 32. Ein lustiges Video, das zeigt, wie ihr euch ein Treffen der Organisator:innen vorstellt, bei dem diese diskutieren, welche Items mit welchen Punktezahlen auf die hunTU-Liste kommen. ^{K, U} [bis zu 100 Punkte durch die Jurywertung]
 33. Ein eX-tremes Foto eines Teammitglieds beim Extrembügeln. ^{K, U} [bis zu 50 Punkte durch die Jurywertung]
 34. Ein Slow-Motion-Video eines Teammitglieds beim Wegziehen eines Tischtuchs von einem für ein „Dinner for two“ gedeckten Tisch. ^{K, U} [48 Punkte]
 35. Ein 6-Sekunden-Video eines Teammitglieds, das bei einer Ampel steht, die von Regelbetrieb auf „gelb blinkend“ wechselt. ^{K, U} [37 Punkte]
 36. Foto des gesamten Teams auf einem liegenden Baumstamm. ^U [21 Punkte]
 37. Zwölf Fotos desselben Teammitglieds, auf dem dieses jeweils eine andere Arbeit verrichtet. Bitte die jeweilige Arbeit in das Kommentarfeld eintragen. ^{K, U} [24 Punkte]
 38. Ein Foto eines Teammitglieds vor einem Schild mit der Aufschrift „КУЛЬТУРНОЕ ДОСТОЯНИЕ“. ^U [23 Punkte]
 39. Ein Foto eines Teammitglieds mit einem Alpenstaubsauger. ^U [22,88 Punkte]
 40. Ein Foto eines Teammitglied mit einer Straßenbahn, deren Wagennummer eine Primzahl ist. Die Straßenbahn muss von außen zu sehen sein. ^{B, U} [13 Punkte]
 41. Ein Foto des letzten Waggons eines Zuges von außen. Hinter der Schiebetür des Wagenübergangs muss ein Teammitglied zu sehen sein. ^U [14,35 Punkte]
 42. *բաց ևս թո՛ղ ևս Երանգիկը ևս ևս Զարթ իմ ևս Զարթ իմ ևս*
^{R, U} [40,8 Punkte]
 43. Auf unserer Webseite findet ihr eine Reihe von Aussagen und die Namen von Organisator:innen. Ordnet jede der Aussagen der/dem richtigen Organisator:in zu. ^{R, U} [5 Punkte pro richtiger Zuordnung]
 44. Alle Teammitglieder verkleidet als Figuren aus „Der Zauberer von Oz“. ^B [19+39 Punkte]
 45. Einen E-Scooter-Ritter: Ein als Ritter verkleidetes Teammitglied, das auf einem als Pferd gestalteten E-Scooter anrollt. Die Rüstung muss dabei zumindest Brustpanzer, Helm, Waffe sowie Schild umfassen. Das „Pferd“ benötigt zumindest Kopf und Schweif. ^K [56 Punkte]

46. Einen Gegenstand, der die Flagge der Europäischen Union trägt. Kann nur am Europatag abgegeben werden. ^O [6 Punkte]
47. Ein Teammitglied trägt ein Gedicht an eine Schraubenmutter vor. Die Schraubenmutter ist mitzubringen. Kann nur am Muttertag abgegeben werden. ^K [24 Punkte]
48. Einen passend zu einem bestimmten Film designten Kinobecher. ^O [16,9 Punkte]
49. Ein deutlich sichtbar (bunt) repariertes Kleidungsstück. ^B [17 Punkte]
50. Ein vollständig selbstgebasteltes Vorhängeschloss, das sich mit einem Schlüssel auf die übliche Weise entsperren und wieder verschließen lässt. Die Funktion muss demonstriert werden. ^K [63 Punkte]
51. Einen Fanschal für einen Sportverein, der kein Fußballverein ist. ^O [21 Punkte]
53. Ein Messer. ^B [0,5 Punkte pro Zacken auf der Klinge, maximal 10 Punkte]
54. Ein Teammitglied mit Schirm, Charme und Melone. ^K [13 Punkte]
55. Eine Laugenkleblattschlinge. ^B [33 Punkte]
56. Einen Curling-Stein. ^O [17,24 Punkte]
57. Einen Papier- und einen Kunststoffstrohhalm von McDonald's. ^O [7 Punkte]
58. Ein Milchprodukt mit Amtstitel. ^{B, R} [13 Punkte]
59. Einen Zulassungsschein für ein Fahrzeug mit mehr als vier Rädern. ^O [16 Punkte]
60. Ein Teammitglied, das „My Heart Will Go On“ auf der Blockflöte spielt. ^B [27 Punkte]
61. Ein Jagdhorn. Darf nicht geblasen werden. ^O [25 Punkte]
62. Einen besorgten Bürger. ^K [2 Punkte]
63. Gebt einen Löffel ab. ^B [1 Punkt]
64. Einen Globus des Erdtrabanten. ^B [34,75 Punkte]
65. Einen Wetterhahn. ^B [26 Punkte]
66. Eine Edubag. ^O [5 Punkte]
67. Einen Haberkornhut. ^B [12 Punkte]
68. Einzeln verpackte Zuckerportionen mit Branding unterschiedlicher Marken. ^O [1 Punkt pro Portion, maximal 20 Punkte]
69. Einen Pantographen. Keinen Stromabnehmer. ^B [16 Punkte]
70. Einen Reispass. ^K [29 Punkte]
71. Einen essbaren Zuckerwürfel, auf dem die Punkte von 1-6 auf den Seiten gut erkennbar sind. ^B [6 Punkte]
72. „Ich habe gewählt“-Buttons der ÖH aus möglichst vielen unterschiedlichen Jahren. ^O [2 Punkte pro Button, maximal 20 Punkte]

100. Eine ICOM-Karte. ^O [46 Punkte]
101. Einen Regenjackenregenbogen: Personen, die einfarbige Regenjacken tragen, die gemeinsam einen Regenbogen ergeben. ^B [7 Punkte pro Jacke, maximal 49 Punkte]
102. Einen abgelaufenen Sanifair-Bon. ^O [5 Punkte]
103. Ein aus Pailletten gesticktes Motiv mit hunTU-Bezug. ^B [25 Punkte]
104. Einen ovalen Keramiksteller. ^O [17 Punkte]
105. Möglichst viele Flaschen mit unterschiedlichen Verschlusssystemen, Ausgüsse zählen dabei nicht. ^O [2 Punkte pro Verschluss, maximal 20 Punkte]
106. Die letzte gedruckte Ausgabe der Wiener Zeitung. ^O [30 Punkte]
107. Ein selbstgebasteltes stabiles Glücksrad mit mindestens 25 cm Durchmesser und mindestens sieben Feldern. Das Glücksrad muss einen Anzeiger für das Feld haben und bei jedem Feld ein deutlich hörbares Geräusch machen. ^K [10 τ Punkte]
108. Möglichst viele Gegenstände, deren Bezeichnungen auf geographische Namen (Städte, Länder, Regionen, Inseln, Gewässer, etc.) zurückgehen. Tiere, Nahrungsmittel und Zeitungen sind ausgenommen. ^B [3 Punkte pro Gegenstand, maximal 81 Punkte]
109. Eine Bierflasche mit Aufdruck für den exklusiven Verkauf in einem bestimmten Geschäft oder einer bestimmten Veranstaltung. Der Aufdruck muss Teil des durch den Hersteller angebrachten Etiketts sein. ^O [16 Punkte]
110. Eine Gabel mit mehr als vier Zinken. ^O [10 Punkte, zusätzlich 1 Punkt pro Zinke; maximal 30 Punkte]
111. Eine Cyanotypie. ^O [42 Punkte]
112. Ein Shōgibrett mit Steinen. ^O [23 Punkte]
113. Einen Berliner Schlüssel. ^O [30 Punkte]
114. Eine Mauskugel. ^O [13 Punkte]
115. Einen Comicband einer österreichischen Autor:in (keinen einzelnen Comicstrip). ^O [17 Punkte]
116. Einen Armleuchter. ^B [8 Punkte]
117. Einen funktionierenden Webstuhl mit mindestens elf Kettfäden. Muss demonstriert werden. ^B [33 Punkte]
118. Einen Hochunterdruckreiniger. ^B [5 Punkte]
119. Eine Weichbodenmatte. ^O [25 Punkte]
120. Ein Trinkgefäß mit falschem Eichstrich. Der Nachweis muss durch das Team erbracht werden. ^O [25 Punkte]
121. Eine Limo VO ÜS. ^O [9 Punkte]
122. Ein geeichtes Glas mit nicht-metrischer Nennfüllmenge. ^O [16,09 Punkte]
123. Einen Hakama. ^B [28 Punkte]

124. Einen Stabhochsprungstab. \circ [62,4 Punkte]
125. Bücher mit zusammen exakt 1337 nummerierten Seiten. Jedes Buch muss vollständig intakt sein, es zählt jeweils die Seite mit der höchsten arabischen Seitennummer. \circ [37 Punkte]
126. Ein 56K-Modem. \circ [14,4 Punkte]
127. 3344466 77776277787446666633. B, R [33,44 Punkte]
128. Den Schiefen Turm von Pizza: Bringt leere, gleich große Pizzakartons mit und stapelt sie so übereinander, dass der oberste und der unterste einander nicht überlappen. B [19,87 Punkte]
129. Einen händisch angetriebenen selbst gebastelten Cocktailroboter. Der Cocktail muss aus mindestens drei Zutaten einen genießbaren Cocktail eurer Wahl mixen. Kreative Cocktail-Eigenkreationen sind erlaubt, benötigen allerdings einen (originellen) Namen. K [80 Punkte]
130. Eine funktionierende Glocke aus Metall mit Klöppel. Der Durchmesser muss mindestens 20 cm betragen. \circ [40 Punkte]
131. Ein amtliches Dokument, das am 29. Februar eines beliebigen Jahres ausgestellt wurde. \circ [29 Punkte]
132. Einen Münzzähler mit Magazin, wie ihn unter anderem Busfahrer:innen verwenden. \circ [33 Punkte]
133. Eine durchgehende Sequenz an Schuhpaaren in aufsteigender Größe. Berücksichtigt werden nur ganzzahlige EU-Größen. B [3 Punkte pro Größe; maximal 45 Punkte]
134. 52 Zähne, 0 Newton. B, R [13 Punkte]
135. Einen Handscanner für Dokumente zum Drüberziehen. \circ [29,7 Punkte]
136. Einen automatischen Kerzenlöscher. B [41 Punkte]
137. Ein Wählscheibentelefon. \circ [27 Punkte]
138. Ein Becher, der nur von einem Piloten benutzt werden darf. \circ [7 + 8 + 7 Punkte]
139. Ein Video des Teams auf VHS-Kassette. Alles, was zum Abspielen notwendig ist, muss vom Team gestellt werden. Beim Fernseher muss es sich um ein Gerät handeln, für das bis 2023 die Rundfunkgebühr entrichtet werden musste. B [76 Punkte]
140. Ein Teammitglied in Wathose und Watstiefel mit einer Angel. B [60 Punkte]
141. Einen Gegenstand in einer markenrechtlich geschützten Farbe. Keine Farbmuster oder Gegenstände, welche die Farbe ändern können. \circ [3 Punkte]
142. $\nabla\Theta$ B, R [10,25 Punkte]
143. Something with three hands. O, R [12 Punkte]
144. Eine nicht-digitale Gutschrift eines Geschäfts über einen Betrag von unter einem Euro, ausgestellt vor der hunTU. \circ [5 Punkte]
145. Ein Twix, das Raider heißt. \circ [23 Punkte]

146. Eine Karte im Scheckkartenformat, die vertikal statt horizontal bedruckt ist. ○ [18 Punkte]
147. Ein handgeschriebenes Schulzeugnis auf Zeugnispapier. ○ [18 Punkte]
148. Eine Person mit Drohnenführerschein für die Kategorie „open“ (Unterkategorie A1, A2 bzw. A3). B [25 Punkte]
149. Einen Sepak-Takraw-Ball. ○ [33 Punkte]
150. Einen ausreichend großen Koffer oder eine ausreichend große Tasche, aus dem bzw. der ein Teammitglied ausgepackt wird. Muss geschlossen ins Hauptquartier gebracht werden. B [38 Punkte]
151. Die KlimaTicket Ö Limited Pride Edition. ○ [28 Punkte]
152. Eine Person, die den Ausbildungskurs für Betreiber:innen von Kleinkläranlagen (< 50 EW) erfolgreich absolviert hat. B [49 Punkte]
153. Einen Flaschenzug, der ein von uns gestelltes Gewicht durch Ziehen des Seils nach unten heben können muss. Eine einzelne Umlenkrolle ist jedoch kein Flaschenzug. B [19 Punkte]
154. Pins der Tanzabzeichen Bronze, Silber, Gold sowie Gold Star. ○ [12 Punkte]
155. Einen Fascinator. B [26 Punkte]
156. Ein selbstleuchtendes Notausgangsschild gemäß ISO 7010. ○ [18 Punkte]
157. Zwei Produkte, die gemäß der darauf angebrachten „Made in“-Angabe in der BRD und in der DDR vor der Wiedervereinigung hergestellt wurden. B [41 Punkte]
158. Einen Knopf mit fünf Löchern, die angeordnet sind wie die Augen auf einem Spielwürfel. B [5 Punkte]
159. Ein $\frac{1}{1000}$ Kabel Salat. B, R [8,52 Punkte]
160. 25 Einkaufstaschen aus Stoff mit Branding unterschiedlicher Organisationen. ○ [25 Punkte]
161. Einen nicht ausgefüllten „Gelben Zettel“ der Post. ○ [1 + 0 + 4 + 0 Punkte]
162. Einen Astroblaster aus mindestens drei Bällen. B [19,62 Punkte]
163. Eine Handpan. ○ [29 Punkte]
164. Karten für möglichst viele verschiedene Bälle in Wien in der vergangenen Ballsaison. ○ [3 Punkte pro Karte, maximal 30 Punkte]
165. Einen offiziellen Gegenstand (sowohl in altem als auch neuem Design), der nach der Krönung Charles III. entsprechend angepasst wurde. ○ [22 Punkte]
166. Zwei Mal dasselbe Produkt (mit identischer EAN), einmal mit abnehmbarem Verschluss und einmal ohne. ○ [11 Punkte]
167. Eine aufgebaute, funktionstüchtige Carrera-Bahn. ○ [19 Punkte für die Bahn, zusätzlich 6 Punkte für einen Looping sowie jeweils 3 Punkte für Spurwechsel und Steilkurve]
168. Bär, Lauch. B [8 Punkte]

169. Skisprung-Ski. \circ [48 Punkte]
170. Eine Person, die gemeinsam mit einem Staatsoberhaupt fotografiert wurde, mit dem entsprechenden Foto. B [19+18 Punkte]
171. Einen Popsocket und eine analoge Sockpuppet. B [14 Punkte]
172. Eine Kette von Übersetzungswörterbüchern, wobei jede Sprache nur zwei Mal vorkommen darf. B [5 Punkte pro Buch, maximal 50 Punkte]
173. Einen Fanartikel für Rolf aus der „Fünf ist Trümpf“-Werbekampagne der Deutschen Post. \circ [55 Punkte]
174. Eine nicht-formsymmetrische Brille. \circ [8 Punkte]
175. Zwei ISO-2-konforme Gegenstände, einmal S und einmal Z. B [10 Punkte]
176. Eine Mikrometerschraube. \circ [6 Punkte]
177.  B, R [29 Punkte]
178. Eine klassische (also nicht selbst leuchtende) Discokugel mit einem Durchmesser von mindestens 15 cm. \circ [28,27 Punkte]
179. Ein Deutschlandticket für April 2024 oder früher. \circ [16 Punkte]
180. Eine:n (ehemalige:n) Schüler:in einer österreichischen Schule, die nicht dem Bildungsministerium untersteht. B [41 Punkte]
181. Einen Hochstapler und einen Tiefstapler. K [11 Punkte]
182. Eine Girlande aus Kleidungsstücken, die nur durch im Auslieferungszustand vorhandene Druckknöpfe und/oder Reißverschlüsse verbunden sind. B [3 Punkte pro Kleidungsstück, maximal 36 Punkte]
183. Eine Tennisballwurfmaschine. \circ [40 Punkte]
184. Ein fünfeckiges Kennzeichen in Weiß mit grüner Schrift. \circ [25 Punkte]
185. Merchandise einer US-amerikanischen Sportmannschaft und eines europäischen Pendants, dessen Name sich nur durch die geographische Bezeichnung unterscheidet. \circ [39 Punkte]
186. Einen Netzzugangsvertrag für eine Photovoltaikanlage mit mindestens 5 kWp. \circ [23 Punkte]
187. Einen Caspar/Kaspar, einen Melchior, sowie einen Balthasar, jeweils mit Lichtbildausweis. Einzelabgaben sind möglich. B [33 Punkte pro Person]
188. Die/den Inhaber:in eines Patents mit Patentbrief. \circ [87 Punkte]

Sonstiges

189. Für die frühe Anmeldung des Teams gibt es einen Bonus. $\lceil \frac{n}{4} \rceil$ Punkte, wobei n die Anzahl der Tage zwischen der Anmeldung des Teams und dem Anmeldeschluss am 5. Mai ist; höchstens 17 Punkte]
190. 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

Die Punkte für diese Objekte 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 zur hunTU angegebene E-Mail-Adresse erfolgt eine Benachrichtigung, sobald ein Achievement freigeschaltet wurde.

191. **Action Champion** Nehmt an allen Actiontasks teil. Es reicht jeweils die Teilnahme, ihr müsst nicht erfolgreich sein. ^H [19 Punkte]
192. **First Strike** Gebt das erste Objekt in der ersten Stunde nach Beginn der hunTU ab. ^H [12 Punkte]
193. **Und täglich grüßt das Orgateam** Gebt an jedem der vier Tage der hunTU jeweils mindestens ein Objekt ab. ^H [8 Punkte]
194. **Orga-Achievement** Gebt bei mindestens vier Organisator:innen je mindestens ein Objekt ab. ^H [5 Punkte]
195. **Until the bitter end** Gebt am Sonntag mindestens ein Objekt ab. ^H [11 Punkte]

Viel Erfolg!