

В погоне за Землей

В стартовый комплект входят:

1. Карта с отмеченными городскими точками (точки отмечены примерно - загаданное место может находиться в радиусе около 50 метров от указанного на карте);
2. Описание заданий. В описании задания указаны:
 - а. Действие, которое производится на этой точке (покупка, продажа, исследование и т.д.);
 - б. Вопрос по местности, ответ на который необходимо найти для выполнения действия;
3. Список звездных систем и объектов в них. В списке также указаны объекты, на которых можно получить руду/товары/материалы, а также те, на которых можно продать руду/товары/материалы. Для Объектов, где требуются руда/товары/материалы указано предельное количество для продажи всеми командами;
4. Общий список доступных действий с наградами. Для каждого действия указано:
 - а. Система, в которой может производиться это действие. Также при необходимости указывается объект в системе (астероид, база и т.д.). Для некоторых действий указаны не конкретные объекты, а условия;
 - б. Награда, которая может быть получена при выполнении этого действия в этом месте (при правильном и при неправильном ответе);
 - в. Для точек продажи указана также награда за продажу предметов сверх предела;

Цель квеста:

Ваша цель - за время квеста (3 часа с момента вашего старта) посетить точки в городе, выполнив действия таким образом, чтобы заработать максимальное количество очков славы.

Выбор направления. После старта (но до ухода на трассу) каждая команда должна выбрать одно из пяти направлений модернизации космических кораблей. Каждое направление приносит бонусы на некоторых точках:

1. Шахтеры. Получают больше руды на точках добычи;
2. Торговцы. Получают больше денег на точках продажи товаров;
3. Полицейские. Получают больше славы на точках охранных рейдов;
4. Пираты. Не получают штрафной славы на точках нападения на корабли;
5. Исследователи. Получают дополнительную исследовательскую точку и дополнительный сектор для исследования;
6. Спекулянты. Получают фиксированную прибыль от акций. Данный модуль нельзя взять как основной на старте, только купить как дополнительный;

Взятие городских точек.

Посетив городскую точку вам необходимо найти правильный ответ на указанный вопрос. Правильным ответом на вопрос является та и только та информация, которая находится в загаданном месте (даже если она противоречит правилам русского языка, законам физики или даже здравому смыслу :)). В заданиях на подсчет чего-либо возможен правильный ответ "0". Слово "перепишите" в задании подразумевает под собой посимвольное копирование искомой информации. В заданиях понятие "Улица" является обобщающим. Под ним может подразумеваться улица, переулок, проспект и т.д.

При взятии точки в *Путевой лист* заносится информация о времени посещения точки, а также ответ на вопрос. Вся информация заносится в соответствующие колонки и строки. Никакие записи, сделанные вне колонок, на обратной стороне *Путевого листа* или на дополнительных носителях, не рассматриваются и в подсчете результатов не учитываются.

Точка считается *взятой*, если в соответствующей строчке в *Путевом листе* заполнено время взятия и указан правильный ответ на вопрос. В противном случае точка считается *посещенной*.

Также для точек заполняются дополнительные колонки в Путевом листе. Их заполнение зависит от типа действия на точке. Под словом Объект понимается конкретная База, Научная станция или Астероид.

-Добыть руду. Указывается Система и Объект, в котором выполняется добыча. Конкретные системы и объекты указаны в листе действий;

-Купить товары. Указывается Система и Объект, в котором выполняется покупка. Конкретные системы и объекты

указаны в листе действий;

-Купить лекарства. Указывается Система и Объект, в котором выполняется покупка. Конкретные системы и объекты указаны в листе действий;

-Произвести материалы. Указывается Система и Объект, в которой выполняется переработка. Условие для выбора подходящего Объекта указано в листе действий. Также указывается количество руды, которое вы перерабатываете;

-Произвести мебель. Указывается Система и Объект, в которой выполняется производство. Условие для выбора подходящего Объекта указано в листе действий. Также указывается количество материалов, которое вы перерабатываете;

-Продать руду, товары, мебель и лекарства материалы. Указывается Система и Объект, в котором выполняется продажа, а также Количество продаваемых предметов. Условие для выбора подходящей Системы и Объекта указано в листе действий. В листе со списком систем указаны конкретные объекты, где требуются руда/лекарства материалы/мебель/товары. Незаполненное поле с количеством означает 0;

-Пройти ускоренные курсы "конзола". Система и Объект не указываются.

-Исследовать сектор. Указывается сектор, исследование которого производится;

-Сдать данные исследований. Указывается Система и Объект, куда сдаются результаты исследования. Условие для выбора системы и Объекта указаны в листе действий;

-Купить акции. Указывается название компании, чьи акции покупаются;

-Напасть на торговое судно и Провести охранный рейд Указывается система, в которой выполняется действие. Нельзя указывать одну и ту же систему и для пиратства, и для охранных рейдов - в этом случае оба действия считаются невыполненными;

-Добавить модуль. Указывается модуль, который вы хотите добавить на корабль. Он добавит вам еще одно бонусное направление. Нельзя указывать то же направление, которое вы выбрали на старте игры. Деньги за установку модуля учитываются не из текущего заработка команды, а вычитаются у каждого участника из суммы кредитов, заработанных за предыдущие квесты.

Указывать в нескольких точках одного направления один и тот же объект нельзя! (Например, нельзя дважды добыть руду на одном астероиде или дважды патрулировать одну систему). В случае выполнения одного действия в одном месте более одного раза засчитано будет только одно выполнение (приносящее наибольшую награду).

Если указана Система/Объект, в которой невозможно выполнить указанное действие - то оно считается невыполненным.

Для некоторых действий отсутствует поле в Путевом листе. В этом случае ответ вводится на сайте <https://funteam.pokvesti.ru/games/earth/> в формате Номер вопроса_Ответ. В случае правильного ответа вы получите дополнительную информацию и/или новую городскую точку.

При перемещении по страницам сайта вам могут попасться страницы с одноразовым посещением (на них будет предупреждение об этом) с выбором дальнейшего действия. В случае, если вы посетите ее дважды и сделаете разный выбор - будет засчитан худший вариант.

Перемещение по городу. При передвижении, а также при взятии точек, вам необходимо выполнять законы и правила, действующие на территории Москвы, а также исполнять требования судей. Организаторы не несут ответственности за происшествия, произошедшие с участниками по вине самих участников или третьих лиц. Посещать точки можно в любой последовательности. В ходе игры вы можете передвигаться только пешком или бегом. Использование любого транспорта запрещено. **Разделяться запрещено.**

Подсчет взятых точек и начисление наград. По окончании игры производится проверка Путевых листов и посещенных страниц сайта.

Суммируется слава, кредиты и заражения, полученные за выполненные действия/цепочки действий с учетом указанной на старте модернизации:

1. Для каждой точки добычи руды команда получает указанное в награде количество руды (с учетом указанной системы/объекта и правильности ответа на вопрос).
Команды с модернизацией "Шахтеры" получают руды в 1,5 раза больше указанного количества;
2. Для каждой точки покупки товаров команда получает указанное в награде количество товаров и теряет указанное количество кредитов (с учетом указанной системы/объекта и правильности ответа на вопрос);

3. Для точек **производства материалов/мебели и** продажи руды/товаров/**мебели/лекарств/материалов** проверяется наличие необходимого количества продаваемых/перерабатываемых предметов. Если команда пытается потратить (продать и переработать) больше предметов, чем она получила на точках добычи/покупки/производства, то траты изменяются следующим образом:
- Сначала уменьшается количество потраченных ресурсов на точках продажи за деньги;
 - Если после уменьшения до 0 всех точек продажи за деньги остается превышение, то уменьшается количество на точках продажи за славу;
 - В последнюю очередь уменьшается количество на точках переработки.
4. Для каждой точки производства материалов команда получает указанное в награде количество материалов и теряет указанное количество руды (с учетом указанной системы/объекта и правильности ответа на вопрос);
5. Для каждой точки производства мебели команда получает указанное в награде количество мебели и теряет указанное количество материалов (с учетом указанной системы/объекта и правильности ответа на вопрос);
6. По точкам продажи руды подсчет ведется в разрезе указанных систем/объектов, в которых выполняются продажи. Для каждой системы/объекта считается общее количество руды, продаваемых всеми командами. Если общее количество не превышает предел, то каждая команда получает указанное количество кредитов/славы (с учетом правильности ответа на вопрос на точке, на которой выполняется продажа).
- Если общее количество превышает предел, то вся руда сверх предела продается по сниженной стоимости (указана в описании действия продажи руды для системы/объекта). При этом количество продаваемой руды в рамках предела рассчитывается пропорционально общему количеству (с округлением вверх). Например, если предел на объекте составляет 5 руды, одна команда привезла 3 руды, а другая - 5. Общая сумма 8, что больше предела. Первая команда получает полную стоимость за $\frac{3}{8}$ от 5 с округлением вверх, то есть 2 руды и еще 1 руду по сниженной стоимости. Вторая команда получает полную стоимость за $\frac{5}{8}$ от 5 с округлением вверх, то есть 4 руды и еще 1 руду по сниженной стоимости.
7. По точкам продажи товаров подсчет ведется в разрезе указанных систем/объектов, в которых выполняются продажи. Для каждой системы/объекта считается общее количество товаров, продаваемых всеми командами. Если общее количество не превышает предел, то каждая команда получает указанное количество кредитов/славы (с учетом правильности ответа на вопрос на точке, на которой выполняется продажа).
- Если общее количество превышает предел, то все товары сверх предела продаются по сниженной стоимости (указана в описании действия продажи товаров для системы/объекта). При этом количество продаваемых товаров в рамках предела рассчитывается пропорционально общему количеству (с округлением вверх). Например, если предел на точке составляет 5 товаров, одна команда привезла 3 товара, а другая - 5. Общая сумма 8, что больше предела. Первая команда получает полную стоимость за $\frac{3}{8}$ от 5 с округлением вверх, то есть 2 товара и еще 1 товар по сниженной стоимости. Вторая команда получает полную стоимость за $\frac{5}{8}$ от 5 с округлением вверх, то есть 4 товара и еще 1 товар по сниженной стоимости.

Команды с модернизацией "Торговцы" получают полную стоимость за все свои товары независимо от предела и результатов других команд.

8. По точкам продажи **лекарств-материалов** подсчет ведется в разрезе указанных систем/объектов, в которых выполняются продажи. Для каждой системы/объекта считается общее количество **лекарств-материалов**, продаваемых всеми командами. Если общее количество не превышает предел, то каждая команда получает указанное количество кредитов/славы (с учетом правильности ответа на вопрос на точке, на которой выполняется продажа).

Если общее количество превышает предел, то все **лекарства-материалы** сверх предела продаются по сниженной стоимости (указана в описании действия продажи **лекарств-материалов** для системы/объекта). При этом количество продаваемых **лекарств-материалов** в рамках предела

рассчитывается пропорционально общему количеству (с округлением вверх). Например, если предел на точке составляет 5 **лекарств-материалов**, одна команда привезла 3 **лекарств-материалов**, а другая - 5. Общая сумма 8, что больше предела. Первая команда получает полную стоимость за $\frac{3}{5}$ от 5 с округлением вверх, то есть 2 **лекарства-материала** и еще 1 **лекарство-материал** по сниженной стоимости. Вторая команда получает полную стоимость за $\frac{5}{5}$ от 5 с округлением вверх, то есть 4 **лекарства-материала** и еще 1 **лекарство-материал** по сниженной стоимости.

9. За точки ускоренных курсов "коновала" команда теряет указанное количество кредитов и уменьшает свой уровень заражения на указанное количество (в зависимости от правильности ответа на вопрос).

10. По точкам продажи мебели подсчет ведется в разрезе указанных систем/объектов, в которых выполняются продажи. Для каждой системы/объекта считается общее количество мебели, продаваемых всеми командами. Если общее количество не превышает предел, то каждая команда получает указанное количество кредитов/славы (с учетом правильности ответа на вопрос на точке, на которой выполняется продажа).

Если общее количество превышает предел, то вся мебель сверх предела продается по сниженной стоимости (указана в описании действия продажи мебели для системы/объекта). При этом количество продаваемой мебели в рамках предела рассчитывается пропорционально общему количеству (с округлением вверх). Например, если предел на точке составляет 5 единиц мебели, одна команда привезла 3 единицы мебели, а другая - 5. Общая сумма 8, что больше предела. Первая команда получает полную стоимость за $\frac{3}{5}$ от 5 с округлением вверх, то есть 2 единицы мебели и еще 1 единицу мебели по сниженной стоимости. Вторая команда получает полную стоимость за $\frac{5}{5}$ от 5 с округлением вверх, то есть 4 единицы мебели и еще 1 единицу мебели по сниженной стоимости.

11. За точки сдачи данных команда получает указанную славу (в зависимости от правильности ответа на вопрос) за каждую точку исследования, но только один раз. Посетив две точки сдачи вы получите максимальное из значений славы, полученное на этих точках.

Команды с модернизацией "Исследователи" получают дополнительную точку исследования.

12. За каждое нападение на корабли команда получает указанную награду и штраф по славе (с учетом указанной системы и правильности ответа на вопрос).

Команда с модернизацией "Пираты" не получает штрафа по славе.

13. За каждый проведенный рейд команда получает фиксированную награду в кредитах (с учетом указанной системы и правильности ответа на вопрос). Если же в патрулируемой системе происходит нападение на корабль другой командой, то патрульная команда получает указанную славу за каждую нападавшую команду.

Команда с модернизацией "Полицейские" получает дополнительно 2 очка славы за каждый проведенный рейд.

14. За каждый купленный пакет акций команда получает количество кредитов в соответствии с Листом биржевых котировок.

Команда с модернизацией "Спекулянты" получает фиксированную сумму, равную $8 \cdot n$ кредитов (где n - количество команд-участников).

15. За цепочки, полученные через сайт, команда получает награду, указанную в конце цепочки.

В случае, если команда опоздала к своему контрольному времени, то за каждые 5 минут опоздания (с округлением в меньшую сторону) начисляется 2 штрафных очков славы (например, за 7 минут опоздания будет начислено 2 штрафных очков славы, а за 19 - 6 штрафных очков славы). В случае, если команда опаздывает больше, чем на 15 минут от своего контрольного времени, она считается не финишировавшей, ее Путевой лист не принимается и в подсчете результатов не учитывается.

Все решения организаторов являются окончательными и обсуждению не подлежат.

По каждой команде считается:

1. Уровень заражения, полученный с учетом изменения на точках (изначальный уровень заражения каждой команды равен 1!). В зависимости от итогового уровня заражения команда получает штраф в кредитах по следующей таблице:

Уровень заражения	Штраф
1	-5 кредитов
2	-10 кредитов
3	-20 кредитов
4	-35 кредитов
5	-50 кредитов
6	-70 кредитов
7	-95 кредитов
8	-125 кредитов
9	-160 кредитов
10 и более	-200 кредитов

2. Количество кредитов, полученных на точках (с учетом штрафа от итогового заражения). Если это количество оказывается отрицательным, то за каждые 5 кредитов в минус начисляется 1 штрафное очко славы.
3. Количество славы, полученных на точках и с учетом начисленных штрафных очков.
4. Непроданные товары, материалы, мебель, руда и информация по секторам ничего не приносят.

Итоговый подсчет производится в течение 36 часов с момента окончания квеста.

Определение победителя квеста. Победителем будет считаться команда, набравшая наибольшую сумму очков славы. В случае равенства выиграет команда, у которой больше кредитов. В случае равенства и этого показателя выиграет команда, затратившая меньше времени на игру.

Серия квестов. Слава и кредиты, набранные в квесте командой считаются набранными каждым участником команды. В рамках серии квестов суммируется набираемое количество славы и кредитов по каждому участнику. В некоторых квестах результатом цепочки точек может быть фрагмент пазла, позволяющий вычислить местонахождение Земли.

По окончании шестого квеста серии каждый участник может приобрести недостающие фрагменты пазла по 100 кредитов за фрагмент. На основании всех фрагментов участник может определить местонахождение Земли. За правильное нахождение местоположения участнику будет начислено 150 очков славы.

Оставшиеся кредиты будут переведены в славу по следующему курсу: каждые 10 оставшихся кредитов добавляют 1 очко славы, каждые 5 кредитов, ушедших в минус, отнимают 1 очко славы.

Победителем серии квестов будет один участник набравший наибольшее количество очков славы (независимо от того, вычислил он местонахождение Земли или нет).