

За рулём!

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. Трасса гонки, разбитая на участки с указанием их типа (прямая/поворот/магазин/работа и уровень сложности при необходимости);
3. Список доступных машин с их характеристиками;
4. Описание заданий. В описании задания указан тип точки, ее параметры, а также вопрос по местности, ответ на который необходимо найти;
5. Путевой лист.

Цель квеста:

Ваша цель - за время квеста (3 часа с момента вашего старта) посетить точки в городе и распределить их по трассе гонки таким образом, чтобы проехать трассу гонки за минимальное игровое время (не реальное!).

В начале квеста вы должны выбрать одну из имеющихся машин, на которой вы будете проезжать трассу. Каждая машина имеет свои характеристики проезда по различным участкам трассы гонки.

Типы точек. Точки бывают трех типов:

1. Точка Прохождения гонки. Для каждой такой точки указывается тип участка трассы, которую она позволяет проехать (прямая или поворот), поверхность (асфальт или грунт), а также уровень (от 1 до 3);
2. Точка Работы (получения денег). Для каждой точки указывается количество денег, которое будет получено на данной точке, а также количество игрового времени, которое будет на это потрачено;
3. Точка Магазина (получения Апгрейда для машины). Для точек этого типа указывается количество игрового времени, которое будет потрачено на посещение магазина.

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 том (и **только в том!**) случае, если на местности отсутствует информация, **на 100% удовлетворяющая вопросу**, допустимо использование дополнительных источников информации (напр., Интернет). 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. В состав фасада входит все его оформление, а также все прикрепленные таблички (за исключением временных бумажных объявлений, плакатов, отделенных от стекла внутренностей витрин и пр.)

При взятии точки прохождения гонки в *Путевой лист* заносится время посещения точки и 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.

Для точек типа Работа и Магазин в описании указано "Ответ вводится на сайте". В этом случае ответ вводится в **паддоке** на сайте https://funteam.pokvesti.ru/games/za_rulem/ в формате *Номер вопроса_Ответ*.

Для точек типа Работа в случае правильного ответа на сайте будет указано **ключевое слово**, которое необходимо внести в *Путевой лист* в соответствующую строку в графу Ответ.

Для точек типа Магазин в случае правильного ответа на сайте будет приведен список доступных к покупке на данной точке Апгрейдов. Для каждого доступного апгрейда указывается его стоимость и ключевое слово. На каждой точке такого типа можно купить только один Апгрейд. Покупать два одинаковых апгрейда на разных точках нельзя. В Путевой лист вписывается **ключевое слово**, соответствующее покупаемому апгрейду. Ключевое слово вписывается в соответствующую строку в графу Ответ.

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.**

Распределение взятых точек по трассе гонки. На листе с трассой гонки для каждого участка команда указывает номер городской точки, с помощью которой вы проезжаете этот участок. Городская точка должна соответствовать типу участка и его поверхности и уровень точки должен быть не ниже уровня участка. Также на трассе гонки указываются точка типа Работа (в одном из доступных мест). Точки типа Магазин на карте указаны заранее. Деньги на покупку апгрейда можно использовать только те, которые были заработаны на Работе, расположенной на трассе гонки ДО магазина, в котором они покупаются. Купленные апгрейды учитываются на участках, расположенных ПОСЛЕ магазина, в котором они куплены.

Моментом финиша команды считается момент сдачи командой заполненных Путевого листа и Трассы гонки. В случае, если команда опоздала к своему контрольному времени, то за каждые 5 минут опоздания (с округлением вниз) начисляются 100 штрафных игровых секунд. (Например, за 7 минут опоздания команда получит 100 секунд, а за 13 минут - 200 секунд). 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.

Если в команде 2 человека, то она получает бонус при итоговом подсчете -40 секунд игрового времени.

Если в команде 5 человек, то она получает штраф при итоговом подсчете +40 секунд игрового времени.

Все решения организаторов являются окончательными и обсуждению не подлежат.

Проверка Путевых листов и подсчет результатов. По окончании квеста проверяется прохождение трассы гонки каждой командой.

1. Подсчитывается количество денег, заработанных командой на точках типа Получение денег. Подсчет ведется по ключевым словам, указанным в ячейке ответа на соответствующую точку.
2. Фиксируются апгрейды, купленные командой. Подсчет ведется по ключевым словам, указанным в ячейке ответа на соответствующую точку. В случае, если у команды не хватает заработанных до посещения магазина денег на покупку тех апгрейдов, которые она указала, то считается, что команда в принципе не совершала покупку и ни одного апгрейда не получила.
3. Считается игровое время, затраченное на прохождение трассы по каждому участку:
 - a. Если на трассе указан номер городской точки нужного типа и уровня (не ниже, чем уровень участка), и в Путевом листе указан верный ответ на вопрос, то считается игровое время, указанное в характеристиках машины для *правильного ответа* для участка такого типа и уровня (**учитывается уровень участка, а не указанной городской точки!**). Для точек с поверхностью Грунт, учитывается время, указанное в характеристиках машины для данного типа и уровня, умноженное на 2.
 - b. Если на трассе указан номер городской точки неподходящего типа/уровня или в Путевом листе указан неверный ответ на вопрос, то считается игровое время, указанное в характеристиках машины для *неправильного ответа* для участка такого типа и уровня (**учитывается уровень участка, а не указанной городской точки!**). Для точек с поверхностью Грунт, учитывается время, указанное в характеристиках машины для данного типа и уровня, умноженное на 2.
 - c. Если на трассе указано несколько объединенных точек, то учитывается тип, уровень и правильность ответа на каждой из них. Если на всех точках указан подходящий тип, уровень и в Путевом листе указан верный ответ на вопрос, то эти точки считаются согласно п. а. Если хотя бы на одной из точек указан неподходящий тип/уровень или в Путевом листе указан неверный ответ на вопрос, то **ВСЕ** эти точки считаются согласно п. b.
 - d. Ко времени каждого участка ПОСЛЕ посещения магазина применяются изменения, соответствующие купленным апгрейдам.
 - e. Если на какие-то участки у команды не хватило посещенных городских точек, то считается, что на этих участках указан неподходящий тип точки и игровое время считается аналогично п. b

Итоговое игровое время команды рассчитывается следующим образом: Сумма игрового времени по каждому участку (с учетом апгрейдов) + Игровое время на зарабатывание денег + Игровое время на посещение магазина + Штрафное игровое время за опоздание

Побеждает команда, имеющая **НАИМЕНЬШЕЕ** итоговое игровое время. В случае равенства выигрывает команда, потратившая меньше реального времени на игру.

Турнир. Турнир состоит из нескольких квестов. Очки в зачет турнира по каждому квесту считаются следующим образом:

Каждая команда, участвовавшая в квесте, получает количество баллов, равное $10 \cdot (\text{Общее количество команд, участвовавших в данном квесте} - \text{Занятое командой место} + 1)$.

Первые три команды в рамках квеста получают также дополнительные баллы:

- 1 место - $10 \cdot \text{Количество команд в данном квесте}$
- 2 место - $10 \cdot \text{Количество команд в данном квесте} / 2$
- 3 место - $10 \cdot \text{количество команд в данном квесте} / 4$

Набранные очки получает каждый участник команды. Общий зачет турнира ведется по участникам (не по командам!). Победителем турнира будет считаться участник, набравший за серию квестов наибольшее количество баллов.

Кубок конструкторов. В рамках каждого квеста считаются места в разрезе выбранных машин. По каждой машине считается сумма мест всех команд, ехавших на этой машине, деленное на количество команд на этой машине. Машины ранжируются по полученным значениям в порядке возрастания (машина, получившая наименьшее значение, занимает первое место, наибольшее - последнее). Машины, которые не выбрала ни одна из команд, в подсчете не участвуют.

Каждая машина получает коэффициент в зависимости от занятого места:

- 1 место - коэффициент 1,3
- 2 место - коэффициент 1,2
- 3 место - коэффициент 1,1
- 4 место..Предпоследнее место - коэффициент 1
- Последнее место - коэффициент 0,9.

При это берется минимальный коэффициент. То есть если в гонке участвовало всего 3 машины, то машина занявшее третье (оно же последнее) место получит коэффициент 0,9.

Каждый участник команды получает количество баллов, равное количеству баллов за данный квест (см.раздел Турнир) * коэффициент машины, на которой он ехал.

Победителем Кубка конструкторов будет считаться участник, который по сумме всех квестов наберет наибольшее количество баллов с учетом коэффициентов машин.