

Там, на неведомых дорожках! (Квест 3)

В стартовый комплект входят:

1. Карта (с отмеченными точками);
2. Путевой лист;
3. Описание заданий (с указанием типа точек и вопрос, на который надо найти ответ на ней).

Цель квеста:

Ваша цель - за время квеста (2,5 часа с момента вашего старта) посетить точки в городе и выполнить поручения героев таким образом, чтобы набрать наибольшее количество очков.

Виды точек. Точки бывают трех видов.

1. *Точки с материалами.* В описании точки указано количество и вид материалов, которые вы получите при правильном ответе на вопрос;
2. *Точки с поручениями.* В описании точки указано, сколько и каких материалов нужно для выполнения поручения, а также количество очков, которые вы получите при выполнении. Также возможно выполнение “тяп-ляп” (см.ниже) с меньшим количеством требуемых материалов и получаемых очков.
Точка с поручением “Возвести Новогоднюю ёлку” особенная - она собирается всеми командами совместно (учитывается вклад всех команд, очки делятся пропорционально сделанному вкладу). Требования и награда зависят от количества команд (n);
3. *Точки с неизвестностью.* На этих точках находятся материалы, но их вид и количество заранее неизвестны, а узнаются при вводе правильного ответа на сайте.

Взятие городских точек.

Во время игры вы можете посещать любые известные вам точки. *Посещать точки можно в любой последовательности.*

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.)

После посещения точки необходимо заполнить *Путевой лист*. Для точек в неизвестность предварительно надо найденный ответ на точку ввести в соответствующее поле на странице Путешествия на сайте

<https://funteam.pokvesti.ru/games/dorojki/> в формате *Номер вопроса_Ответ*.

Заполнение Путевого листа зависит от вида посещаемой точки:

1. Для Точек с материалами в соответствующей строке заносится время посещения точки и ответ на вопрос;
2. Для Точек с поручениями в соответствующей строке заносится время посещения точки, ответ на вопрос и качество выполнения (“обычный” или “тяп-ляп”).
3. Для Точек с неизвестностью в соответствующей строке заносится время посещения точки и кодовое слово, которое будет написано на странице, на которую вы попадете после ввода правильного ответа.

Точка считается *Посещенной*, если в соответствующей строке заполнены колонки со временем посещения и ответом/кодовым словом. Посещенная точка считается *Взятой*, если по ней указан *правильный* ответ/кодовое слово.

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. В ходе игры вы можете передвигаться только пешком или бегом. Использование любого транспорта запрещено.

Разделяться запрещено.

Финиш. Моментом финиша команды считается момент сдачи командой заполненного Путевого листа. В случае, если команда опоздала к своему контрольному времени, то за каждые 5 минут опоздания (с округлением вниз) команда потеряет 4 очка. (Например, за 7 минут опоздания команда потеряет 4 очка, а за 13 минут - 8) 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.

Подсчет результатов и определение победителя. После финиша производится проверка Путевых листов и подсчет результатов.

1. По каждой команде подсчитывается количество взятых материалов каждого вида. за каждую Взятую точку (включая точки с неизвестностью) команда получает указанные в описании точки материалы.
2. По каждой команде по каждой точке с поручениями (кроме возведения Новогодней елки) проверяется наличие необходимого количества материалов с учетом указанного качества выполнения.
 - a. Для Взятой точки с указанным качеством "Обычный" требуется количество материалов каждого вида, указанное в Описании точки. В случае, если материалов хватает, команда получает количество очков, указанное в Описании точки.
 - b. Для Взятой точки с указанным качеством "Тяп-ляп" или неуказанным качеством требуется количество материалов каждого вида, равное половине указанного в Описании точек количества (с округлением вверх). Также **только для качества "Тяп-ляп" (включая незаполненное качество)** допустима замена материала нужного вида на материал вида "Субстанция" в соотношении 1:1. В случае, если материалов хватает, команда получает количество очков, равное половине указанного в Описании точек (с округлением вниз).
 - c. В случае, если собранных материалов не хватает на указанный качество выполнения по всем точкам, то собранные материалы распределяются таким образом, чтобы сначала выполнить наиболее дорогие поручения с качеством "Обычный", а оставшиеся распределяются аналогичным образом на поручения качества "Тяп-Ляп" (включая незаполненное качество).
3. Поручение "Возвести Новогоднюю ёлку" рассчитывается на основании материалов всех команд-участников, взявших точку с этим поручением. Рассчитывается суммарное количество материалов каждого вида, оставшихся у команд после выполнения основных поручений. В Описании точки указан минимальный набор материалов, необходимых для создания новогодней ёлки. Если у команд суммарно набралось материалов не меньше, чем указано в Описании, то поручение считается выполненным. Указанная награда за это поручение делится между командами, взявшими точку, пропорционально суммарному количеству материалов, которые команда вложила в это поручение. Полученное число округляется вниз. Поручение "Возвести Новогоднюю ёлку" невозможно выполнить "Тяп-ляп".

Все набранные очки суммируются и вычитаются штрафные очки, полученные за опоздание. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков. В случае равенства набранных очков - команда, получившая большее количество очков за поручение "Возвести Новогоднюю ёлку". Если и этот показатель не выявит победителя, то выигрывает команда, выполнившая большее количество поручений (независимо от качества выполнения). В случае равенства всех указанных выше показателей, победителем будет считаться команда, потратившая меньше времени на игру.

Подведение итогов производится в течение 48 часов с момента окончания игры.

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.