

Вперёд, на Марс! (Квест 4)

В стартовый комплект входят:

1. Карта (с отмеченными точками);
2. Путевой лист;
3. Описание заданий (с указанием типа Персонала и времени или Квестовой отметки и локации, к которому относится данная точка, и вопроса, на который надо найти ответ);

Цель квеста:

Ваша цель - за время квеста (2,5 часа реального времени с момента вашего старта) посетить точки в городе таким образом, чтобы набрать наибольшее количество очков, уложившись в лимит игрового времени 6 часов.

Взятие городских точек.

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 *Персонала* в Путевой лист в соответствующую строку заносится время посещения и ответ на вопрос. Точка Персонала считается *Посещенной*, если в соответствующей строке заполнены колонки со временем посещения и ответом. Посещенная точка считается *Взятой*, если по ней указан *правильный* ответ.

Для точек *Квеста* ответ необходимо ввести на сайте <https://funteam.pokvesti.ru/games/mars/play-mars/> в формате *Номер вопроса_Ответ*. В случае правильного ответа вы получите дополнительную информацию. Для некоторых точек в информации на сайте может быть указано, что нужно занести в *Путевой лист*. Информация заносится в *Путевой лист* в соответствующую строку в ячейку дополнительной информации.

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. Производится подсчет потраченного *игрового* времени. Время учитывается по *посещенным* точкам. Суммарное игровое время не должно превышать 6 часов. В случае превышения этого лимита, из подсчета вычеркиваются последние взятые точки (по указанному в Путевом листе времени взятия) так, чтобы по оставшимся точкам не превышать лимит игрового времени;
2. Производится подсчет по каждому типу персонала. Стоимость каждой точки равна $2 \cdot (3 \cdot n - k) / n$, где n - количество команд-участников, k - количество взятых точек этого типа среди всех команд (у всех команд учитываются только точки, входящие в лимит игрового времени). Каждая команда получает очки в количестве равном произведению стоимости точки конкретного типа на количество взятых командой точек этого типа. Полученный результат округляется вниз.
3. Команда получает 25 очков за правильно указанную дополнительную информацию по итоговой точке квеста.

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков (с учетом штрафов за опоздание). Если таких команд несколько, то выигрывает команда, правильно прошедшая Квест. Если и этот показатель не выявит победителя, то выигрывает команда, взявшая больше точек *Персонала*. В случае равенства всех показателей, выигрывает команда, потратившая меньшее количество реального времени на игру.

Турнир. Турнир состоит из нескольких квестов. Общий зачет турнира ведется по участникам. Очки, набранные за квест командой, начисляются каждому участнику команды. Победителем общего зачета турнира будет участник, набравший наибольшее количество очков по сумме всех квестов турнира.