

По следам “Острова сокровищ” - 3

В стартовый комплект входят:

1. Карта (с отмеченными точками);
2. Путевой лист;
3. 6 запечатанных конвертов;
4. Схема лабиринта с отмеченной частью стен;
5. Описание заданий (с указанием типа точки 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 построить маршрут через лабиринт к сокровищам, заработав при этом наибольшее количество золотых монет.

В описании каждой точки указан тип точки. Точки бывают 4-х типов:

1. Точки Карты. Ответ на такую точку вводится на сайте. Правильный ответ на точке такого типа позволит вам вскрыть один из запечатанных конвертов с частью схемы лабиринта с указанием стенок. Части схемы не отображают границы (как внешние, так и внутренние между частями). Части схемы из всех конвертов в совокупности со стартовой схемой соответствуют полной схеме лабиринта.
Вскрывать конверт без получения указания об этом на взятой точке **ЗАПРЕЩЕНО!**
2. Точки Соответствия. Ответ на такую точку вводится на сайте. Правильный ответ на точке такого типа подскажет вам, на какое место схемы надо поставить часть из конкретного конверта;
3. Точки Артефактов. Ответ на такую точку вводится на сайте. Правильный ответ на точке такого типа позволит вам получить один из Артефактов, который могут помочь вам при прохождении лабиринта или после;
4. Точки с монетами. Ответ на точку такого типа заносится в Путевой лист. За каждый правильный ответ на точке такого типа в конце будет начислена одна золотая монета.

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**. Форма слов в ответе должна соответствовать формулировке вопроса. 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 с монетами в Путевой лист в соответствующие строки и колонки заносится время посещения точки и ответ на вопрос на ней.

После посещения точки Карты, Соответствия или Артефактов необходимо ввести ответ на сайте

https://funteam.pokvesti.ru/gamestype/series_games/ostrova/ в формате *Номер вопроса_Ответ*. Если в ответе идет перечисление, то в качестве разделителя используется запятая и пробелы не ставятся.

В случае правильного ответа вы получите соответствующую типу точки информацию. В Путевой лист в соответствующие строки и колонки заносится время посещения точки и кодовое слово, указанное на странице с точкой Карты или Артефактом.

Если вы получили Артефакт, но не хотите его использовать, то в соответствующее поле вносится слово “НЕТ”. Отсутствие слова в графе приравнивается к “ДА”.

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*, *Схемы лабиринта* с нарисованным маршрутом от входа до выхода и нескрытых конвертов.

В случае, если команда опоздала к своему контрольному времени, то за каждые 5 минут опоздания (с округлением вниз) команда теряет 10 золотых монет. (Например, за 7 минут опоздания команда потеряет 10 золотых монет, а за 13 минут - 20) 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 в течение 48 часов производится проверка построенных маршрутов и полученных ответов по монетам.

1. За полностью построенный маршрут от входа до выхода (независимо от врезания в стены) команда получает часть сокровищ в размере 60 золотых монет.
2. Проверяется построенный командой маршрут на схеме лабиринта с учетом использования взятых Артефактов. За каждую стену, сквозь которую проходит команда, она теряет 10 золотых монет;
3. За каждый правильный ответ на точке с монетками команда получает 1 золотую монету. Итоговое значение по всем монетам может быть скорректировано за счет взятых Артефактов.
4. Проверяется, что все конверты, соответствующие точки Карты которых не были взяты, были сданы на Финише. Команда, не сдавшая какой-либо конверт, который она не имела права вскрывать, **дисквалифицируется** и не принимает участие в определении победителя и распределении мест.

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество золотых монет (с учетом штрафа за опоздание). В случае равенства выигрывает команда, потратившая меньше времени на игру.

Турнир. Турнир состоит из нескольких квестов. Общий зачет турнира ведется по участникам.

Очки за второй квест в общий зачет идут по следующим правилам:

1. Если команда, занявшая первое место, получила не более 40 монет, то в общий зачет каждой команды идет количество набранных ей золотых монет.
2. Если команда, занявшая первое место, получила более 40 монет, то рассчитывается коэффициент $40/\text{количество монет у первой команды}$. Результат каждой команды умножается на этот коэффициент (с округлением вниз) - полученное число очков идет в общий зачет. Данное значение может быть скорректировано с учетом взятых Артефактов.
3. **Дисквалифицированная команда не получает очков в общий зачет.**

Очки, набранные за квест командой, начисляются каждому участнику команды. Победителем общего зачета турнира будет участник, набравший наибольшее количество очков по сумме всех квестов турнира.