

Лига детективов. Дело 3.

В стартовый комплект входят:

1. Карта (с отмеченными точками. Часть точек дана загадками и на карте не отмечена);
2. Схема расположения локаций, подозреваемых и предметов;
3. 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 раскрыть преступление - вычислить, кто, где и каким орудием его совершил, получив при этом наименьшее число подсказок. Место преступления одно, а орудий преступления два (каждое из орудий прячется в своей локации) и преступников - два (каждый из преступников прячется в своей локации). При этом в одной локации может одновременно находиться несколько различных искомых (например, Место преступления и одно из Орудий преступления).

В описании каждой точки указано, в какой локации и какой опрос (по месту преступления, преступнику или орудию преступления) вы производите при её посещении. Результатом опроса будет одна из подсказок:

1. Ответ именно здесь. Это значит, что именно в указанной в описании вопроса локации находится одно из искомых (Место преступления/Преступник/Орудие преступления в зависимости от опроса);
2. Ответ где-то рядом. Это значит, что одно из искомых (Место преступления/Преступник/Орудие преступления в зависимости от опроса) расположено не в этой, а в одной из соседних локаций (соседство локаций обозначено на схеме);
3. Опрос не дал результатов. Это значит, что искомые (Место преступления/Преступник/Орудие преступления в зависимости от опроса) расположено не в этой и не в одной из соседних локаций (соседство локаций обозначено на схеме);

В ситуациях, когда результат одного опроса для разных искомых одного типа дает разный результат, выдается тот, который ближе к разгадке. Например, если один из Преступников расположен в опрашиваемой локации, а второй - рядом с ней, то результатом опроса будет "Преступник находится именно здесь" - и не дает никаких сведений относительно расположения второго преступника.

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. Слово "перечислите" в вопросах подразумевает перечисление через запятую (пробел после запятой не ставится). 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 ввести ответ на сайте

<https://funteam.pokvesti.ru/gamestype/ligadetectors/play-ligadetectors/> в формате *Номер вопроса_Ответ*. В случае правильного ответа вы получите результат вашего опроса.

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 листа со Схемой с указанием Места преступления, Преступников и Орудий преступления.

В случае, если команда опоздала к своему контрольному времени, то за каждые 5 минут опоздания (с округлением вниз) итоговое количество полученных подсказок командой увеличивается на 1. (Например, за 7 минут опоздания количество полученных подсказок увеличится на 1, а за 13 минут - на 2) 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 полученных ответов. Подсчитывается количество полученных подсказок. Каждые 2 взятые точки, заданные загадками, уменьшают это количество на 1.

Выигрывает команда, полностью правильно раскрывшая преступление. Если таких команд несколько, то выигрывает команда, получившая меньшее количество подсказок (с учетом загадочных точек и штрафа за опоздание). В случае равенства всех показателей, выигрывает команда, потратившая меньшее количество времени на игру.

Если ни одна команда не раскрыла полностью преступление, то выигрывает команда, разгадавшая наибольшее количество параметров преступления (из четырех возможных). Если таких команд несколько, то выигрывает команда, получившая меньшее количество подсказок (с учетом штрафа за опоздание). В случае равенства всех показателей, выигрывает команда, потратившая меньшее количество времени на игру.

Если ни одна команда не смогла разгадать хотя бы два параметра из четырех, то не выигрывает никто.

Лига.

Лига состоит из нескольких Дел. Общий зачет лиги ведется по участникам. Результат, полученный командой в квесте, засчитывается каждому участнику команды.

Если команда полностью раскрыла дело, то начисляется 1 очко, если дело полностью не раскрыто - 0 очков.

Дополнительно по результатам каждого Дела считается Процент раскрытия параметров как отношение количества раскрытых параметров к общему количеству параметров в данном квесте. Максимальное значение = 1.

Также считается показатель Коэффициент опрошенных свидетелей как отношение количества использованных подсказок к фиксированному значению (норме), зависящему от количества параметров для разгадывания в данном квесте.

По результатам нескольких квестов рассчитываются средние значения Процента раскрытия параметров и Коэффициента опрошенных свидетелей как сумма соответствующего показателя участника по всем квестам, деленная на количество квестов, в которых он принимал участие.

Победителем общего зачета турнира станет участник, имеющий наибольшее количество полностью раскрытых дел. В случае равенства выше будет стоять участник, имеющий наибольшее Среднее значение раскрытых параметров. В случае равенства обоих показателей, выше будет стоять участник, имеющий меньшее значение Среднего коэффициента опрошенных свидетелей.