

## Легенда

Обычно окружающие не считают IT-шников веселыми людьми. Все сисадмины для них - суровые, все программисты - задумчивые и умные. Но день 1-е апреля поможет всем понять, у IT-шников тоже есть чувство юмора... Правда, некоторым оно покажется специфическим ))

## Правила

- ✓ **В процессе игры** каждой команде необходимо решить **последовательность заданий**
- ✓ **Подсчет результатов** ведется по времени выполнения заданий. Кто быстрее выполнил задания - тот победил
- ✓ **Задания** выдаются игровым движком по **ссылке <http://ekipazh.org/kyev/game/>**, ПИН выдается на старте
- ✓ **Формат каждого задания:** Задание и Примечание. Решать нужно только Задание. Примечание – это уточнение, как действовать на месте
- ✓ **Решение задания** - ввод циферно-буквенного кода в специальной графе под заданием в игровом движке
- ✓ **Следующее задание** вы получаете, когда ввели **коды** прошлого решенного задания
- ✓ **КОДЫ:** Код может быть нанесен на любых объектах в городе, либо выдаваться агентом. Все коды начинаются с **9IT**, при этом префикс **9IT** вводить в игровой движок не нужно, он просто служит ориентиром. Далее кириллица и/или цифры. Коды нанесены синим цветом. Если движок не принимает код – значит код неверный. Найденные коды вводить в движок по одному.
- ✓ **МЕТКИ:** На некоторых локациях нанесены метки – буквы **IT** и ниже цифра 9 (выглядят как **IT<sub>9</sub>**). Наличие метки означает, что вы на правильной локации и коды нанесены где-то рядом. Около метки может быть стрелка, указывающая, в какую сторону от метки расположены коды. Перечеркнутая стрелка и надпись **STOP** означает, что в этом направлении идти запрещено. Метки нанесены синим цветом.
- ✓ **ПРОВЕРОЧНЫЕ КОДЫ:** В некоторых заданиях есть **проверочные слова** – это виртуальные коды. Обычно это название улицы или адрес **на русском языке (без пробелов, дефисов, кавычек - слитно) согласно Яндекс-картам**. Если этот код примется - значит, ваша версия верна (а вы еще и заработаете лишнюю бонусную минуту). Командам, которые проверят больше 5 версий, на финише обосновывают каждую версию, что это был не перебор. Иначе - **штраф по 1 минуте** за каждый лишний вариант. Если в улице есть **имя, фамилия, звание/профессия** – то вбивать только фамилию в том склонении, в котором она присутствует. Например: проспект Академика Глушкова – вбивать Глушкова. Слова "улица", "проспект", "переулок", "площадь", "спуск", "тупик" и т.д. - тоже не вбиваем.
- ✓ -Некоторые задания содержат **СПОЙЛЕРЫ**. Вам нужно решить логическую часть задания, вбив ответ в поле "Спойлер" (обратите внимание - вбивать в отдельное поле, не в поле ввода кода, формат ответа указан в задании). Если вы вбили код спойлера верно - вы получите вторую часть задания с инструкциями, куда ехать, что там искать.
- ✓ **Координаты** обычно указаны/загаданы в формате градусы-минуты-секунды. Так, например, 50 24 14 30 31 03 - это место старта. 50°24'14.0"N 30°31'03.0"E 50.403889, 30.517500
- ✓ **Время выполнения одного задания** – 1 час, если обратное не сказано в условии задания. Если команда не выполнила задание за отведенное время, это «автопереход», задание считается не выполненным, начисляется штраф + 5 минут и команда автоматически переводится на следующее задание
- ✓ **Подсказки:** К каждому заданию, через определенное время (обычно на 15-й и 30-й минуте), приходят две подсказки (высвечиваются в движке под заданием). Если подсказка не предусмотрена, об этом будет сказано в задании.
- ✓ **Финиш:** Либо выполнены все задания, либо объявляется «Стоп-игра» – когда на вашей страничке в движке будет написано об этом. При этом место **Награждения и Arter Party** будет указано в игровом движке.
- ✓ **Территория игры:** Киев, правый берег. Всякие поселки (Жуляны, Софиевская Борщаговка и др) - не играют!
- ✓ В случае **разночтений** - сверяйтесь с Яндекс-картами, по ним проверялись все адреса
- ✓ **Расстояние между локациями** – считается, как путь, т.е. напрямую, а не по автомобильным дорогам
- ✓ **Дополнительно необходимо иметь с собой:**
  - Ручка и бумага в клеточку
  - Телефон на Android

### Контакты организаторов:

Сергей Баклаженко: **066 790 00 49**- по вопросам **заданий и технических моментов** в игре  
Анна Бобель : **067 997 01 04** – по **организационным** моментам и на всякий случай ☺