

«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» ----- Игра-соревнование «ЗАЗЕРКАЛЬЕ»

ПРАВИЛА ИГРЫ

ГДЕ ВЫ: на острове Флорес-2, где работает секретная научная база по изучению зеркальных форм жизни.

На острове есть следующие объекты (КП):

- Преобразователь (экспериментальная установка, которая «зеркалирует» живую материю)
- 6 Вивариев (12 для категории «Штиль»), в которых находятся и обычные, и «зеркальные» поросята.
- 6 Лабораторий
- 4 Техцентра (там занимаются конструированием, хранением и ремонтом научных приборов)

КТО ВЫ: младшие лаборанты, помощники больших учёных, прибывшие на Флорес-2 в качестве учебной практики.

Ваши знания обрывочны и ограничиваются информацией о тех лабораториях, в которых вы работаете.

ЧТО ПРОИЗОШЛО:

В свой законный выходной вы отбыли с шашлыком на необитаемые скалы в пределах видимости базы.

Вдруг – звук взрыва, вспышка над лесом в центре острова, столб черного дыма, запах сгоревшей проводки.

Вокруг острова появляется прозрачная стена, уходящая снизу в море – сверху в небо.

Побросав шашлык и винишко, вы с друзьями бегом возвращаетесь в родные лаборатории, а там – АД!

Обугленные провода и мебель, погребенные под обломками стен отчёты и дневники.....

Беглый осмотр территории показал, что все предметы стоят как-то не так... сейф не с той стороны двери, дверные ручки вверх ногами и слева, горы больше не на востоке... весь остров отражён как в зеркале!

Из динамика стационарной рации доносится далёкий голос сторожа Никодима:

«Диктуй, Ванятка...неконтролируемый всплеск энергии в момент эксперимента...подопытный выделил метан, каналья...собачий сын, Семёныч, зачем ты закурил...радиус зоны действия Преобразователя увеличивается...ядрен батон, мы больше не контролируем зону действия...группа экспериментаторов...чо? а...аннигилировала... у нас пожар... йидрицкий огнетушитель...чОрт, мы гибнем... возможен рост агрессии отраженных живых объектов... етишкин хряк...ааа!.»

Сдавленный хрип сторожа, треск в рации, тишина в эфире. Теперь и связи больше нет. Через прозрачное силовое поле, окружившее остров, больше не пройдут ни сигналы, ни волны, ни материальные тела.

ВАША ЦЕЛЬ: выбраться и спастись! Но, кажется, для этого придётся отзеркалить мир обратно

КАК ЭТО СДЕЛАТЬ:

Вы знаете местонахождение Лабораторий, в которых вы работали – на местности (которая теперь зеркальна)

Надо собрать максимум информации о деятельности Базы Флорес-2 в известных вам Лабораториях (помните, что все чертежи и схемы в них были составлены тогда, когда мир еще не был отражён!!!)

Потом на основе полученных данных попробовать найти местонахождение Преобразователя, научиться **безопасно** работать с ним и запустить таймер обратного зеркалирования на время закрытия трассы.

отловить и изолировать в безопасном месте всех «нормальных» поросят – чтобы они не попали под действие прибора и не отразились снова (бесконтрольная зеркальная жизнь в нормальном мире опасна). Зеркальных поросят не ловите и никуда не уносите – чтобы они отзеркалились обратно вместе с островом.

КП, БАЛЛЫ И ШТРАФЫ:

Вы получаете баллы за каждый найденный и исследованный объект (Лаборатории, Техцентры, Преобразователь).

Опасные двери. Архитектор базы Флорес-2 был параноиком. Часто объект имеет один верный вход и не менее одного ложного (с опасными ловушками). Будьте аккуратны! Вход «не туда» – штрафуются.

Защитные артефакты. Преобразователь – опасный объект. При его посещении лучше обезопасить себя защитными артефактами, которые где-то есть. Это сбережет вам здоровье – и принесет больше баллов!

Также вы получаете баллы за каждого пойманного поросёнка при посещении Вивариев.

Не все поросята стационарны – они могут бегать, спать, кормиться и прятаться. Двигающегося поросёнка можно пытаться ловить только 1 раз (если не поймали – значит, спугнули; вторая попытка не засчитывается)

Помните, что ловить надо только «нормальных» поросят. За попавшую в нормальный мир зеркальную жизнь вы получите выговор – и штрафные баллы!

	Известные лаборатории	Скрытые лаборатории	Техцентры	Защитные артефакты	Нормальный поросёнок	Зеркальный поросёнок	Преобразователь
Штиль, Бриз, Зыбь	.+4 балла (ложное -4)	.+6 балла (ложное -6)	.+4 балла (ложное -4)	.+2 балла (ложное -2)	.+ 2 балла (либо 0, если убежал)	.- 2 балла (либо 0, если убежал)	без артефактов +8 баллов, с одним артефактом +12, с двумя +16
Шторм-бампер	.+4 балла (ложное -4)	.+6 балла (ложное -6)	.+4 балла (ложное -4)	.+2 балла (ложное -2)	.+ 4 балла (либо 0, если убежал)	.- 4 балла (либо 0, если убежал)	
Шторм не-бампер	.+2 балла (ложное -4)	.+3 балла (ложное -6)	.+2 балла (ложное -4)	.+1 балла (ложное -2)	.+ 2 балла (либо 0, если убежал)		без артефактов +4 балла, с одним артефактом +8, с двумя +12

П Р А В И Л А И Г Р Ы

ПРИЛОЖЕНИЕ (ИНСТРУКЦИЯ ПО ЗАЗЕРКАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И ЛОВЛЕ ПОРОСЯТ)

ПРО РЕАЛЬНОСТЬ:

Все карты, схемы, азимуты – были составлены/рассчитаны в то время, когда мир был еще не был зеркальным. Мир отразился относительно меридиана.

До отражения схемы были ориентированы на север.

Если вы рассчитываете азимут, то помните, что он задавался для неотраженного мира.

ПРО ПОРОСЯТ:

Поросята живут только в Вивариях (потому что зеркальная жизнь не должна быть бесконтрольной).

Есть виварии, где только обычные поросята /поросёнок, есть и те, в которые содержатся оба вида поросят.

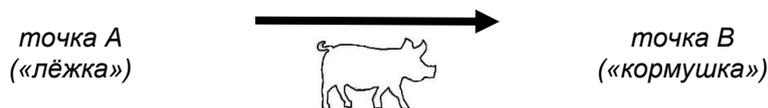
В Виварии бывает от 1 до 6 поросят (количество ясно из задания). Они могут быть стационарными либо двигаться между разными точками в пределах Вивария, а также моментально меняться местами друг с другом.

Одного поросёнка можно попытаться поймать только один раз! Пару поросят – в один и тот же интервал времени (см. Пример 3)

Поросёнок может бегать двумя способами:

1й способ: моментальное перемещение из точки А в точку В на территории Вивария

Пример 1:



Дано: поросёнок первые полчаса каждого часа отдыхает, а вторые полчаса – кушает.

Если вам надо поймать его, и вы приехали на КП с 1й по 30ю минуту часа – то вам нужен QR-код на точке А, с 31й по 60ю минуту часа – на точке В. Взять оба QR-кода нельзя! (ловим один раз)

2й способ: поросёнок тратит на перемещение из точки А в точку В какое-то определенное время

Пример 2:



Дано: поросёнок первые 15 мин каждого часа отдыхает, потом 30 мин идёт к кормушке и 15 мин кушает.

Если вы хотите поймать его и приехали на КП с 1й по 15ю минуту часа – то вам нужен QR-код на точке А, с 46й по 60ю минуту часа – QR-код на точке В; в остальное время – поросёнка нигде нет (он в пути);

С 16й по 45ю минуту часа взятие любого КП в этом виварии не принесёт вам баллов.

Если в Виварии есть и зеркальные и нормальные поросята, то вам надо поймать нормальных.

Если поросята стационарны и вы по ошибке поймали зеркального – то можете потом поймать и обычного.

Если поросята бегают с заданным временным интервалом, и вы по ошибке поймали зеркального, то обычного можно ловить лишь до окончания заданного временного интервала (см. пример).

Пример 3:

Дано: с 1й по 30ю минуту каждого часа «зеркальные» поросята пьют, а нормальные – посещают самок, с 31й по 60ю минуту они меняются местами.



Приехав в Виварий в 11:15, вы можете поймать «нормальных» поросят на точках С и D.

Если вы взяли 1го «нормального» поросёнка на точке С в 11:15, то 2го «нормального» поросёнка на точке D надо взять не позднее, чем в 11:30.

Если вы ошиблись и в 11:15 взяли «зеркального» поросёнка на точке В, а потом поняли ошибку – то вы можете успеть взять «нормальных поросят» на точках С и D – но не позднее, чем в 11:30