

«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» – ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ «ОПЫЛЕНИЕ»

ПРАВИЛА ИГРЫ

Как вы знаете, в мире стремительно сокращаются популяции насекомых. А опыление растений, которым они, в частности, занимаются, крайне важно для человека!

Наш Институт восстанавливает исчезающие популяции насекомых в спецзоопарках. Мы создали Мульти-Пчелу – опылитель, который меняется по своему желанию под опыляемый объект.

30 сентября отряд Мульти-Пчёл выдвигается на спецзадание в НПШинский АО по вызову SOS. В районе погибло множество насекомых и рушится растительная экосистема. Надо в кратчайшие сроки опылить там всё что можно и доказать миру, что Мульти-пчела – полезный проект!

КТО ВЫ: Мульти-пчела со стартовым состоянием «Бабочка».

ВАША ЦЕЛЬ: Опылить цветы всех растений, которые вы сможете найти.

ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ЦВЕТОК: каждый цветок – контрольный пункт (далее КП), физически расположенный на местности в рамках квадрата соревнований.

КАК ОПЫЛИТЬ: чтобы опылить цветок, необходимо найти и взять соответствующее КП в то время, когда цветок раскрыт и готов к опылению (см. таблицу «Ботаничка» в раздаточных материалах)

Некоторые цветы можно опылить круглосуточно, другие – только днём или только ночью.

Никакие цветы нельзя опылить, если идёт дождь (в дождь они всегда закрыты!)

Каждый цветок опыляется своим набором насекомых и больше никем! Но вы – Мульти-пчела и можете трансформироваться из одного вида насекомого в другое по определённым правилам!

ПРИНЦИПЫ ТРАНСФОРМАЦИИ:

Чтобы превратиться, вам надо ввести в Fixpoint цифробуквенный код насекомого, которым вы хотите стать. Список кодов трансформации дан в раздаточных материалах. **Число превращений не ограничено.**

Каждая трансформация, кроме упомянутых в следующем абзаце, занимает 15 минут с момента введения цифробуквенного кода. В течение этих 15ти минут вы не можете опылять цветы (взятые в это время КП принесут вам 0 баллов, потому что вы – уже не бабочка, но еще и не шмель) – но можете перемещаться (идти или ехать).

Первая трансформация, если она совершена до взятия первого КП, происходит мгновенно.

Если вы забыли это сделать, то по умолчанию вы – Бабочка!

Один раз за игру, после ввода любого кода трансформации, можно ввести код «Ускоренная трансформация». В этом случае трансформация будет завершена мгновенно.

Если ввели цифробуквенный код трансформации «Пчела», но, не дождавшись окончания 15ти минутного периода, взяли цифробуквенный код трансформации «Бабочка», то более поздняя трансформация отменяет предыдущую и отсчет трансформационного времени начинается сначала.

ПЕРЕКРЕСТНОЕ ОПЫЛЕНИЕ: некоторые цветы опыляются перекрестно – для успешного опыления вам необходимо последовательно посетить два цветка одного и того же вида подряд, перенеся пыльцу с первого на второй – только тогда на втором из них произойдет успешное опыление. Такая «цепочка» не должна прерываться посещением цветка другого вида и/или трансформацией! Первый цветок в «цепочке» (первое КП из двух или трёх) – баллов не приносит. В категории «Штиль» - в «цепочке» всегда 3 цветка, в категориях «Бриз» и «Шторм» - всегда 2!

Данные о том, какие цветы опыляются перекрестно, указаны в таблице «Ботаничка».

ДЕНЬ И НОЧЬ: район соревнований разделен на зоны определенным образом. В каждой зоне иногда наступает день, а иногда – ночь (принцип смены дня и ночи описан в раздаточных материалах).

Ночью можно опылять только ночные или круглосуточные цветы, будучи ночным насекомым.

Днем можно опылять только дневные или круглосуточные цветы, будучи дневным насекомым.

ДОЖДЬ: иногда в некоторых зонах района соревнований идёт дождь. Карта осадков дана в раздаточных материалах. Во время дождя опылять цветы (брать КП) нельзя, т.к. они закрыты!

«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» – ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ «ОПЫЛЕНИЕ»

ПРАВИЛА ИГРЫ

ФАЗЫ ЛУНЫ: есть супер-цветы, которые можно опылить только ночью в полнолуние! Известно, что полнолуние наступает в интервале 15:00-16:00. Чтобы опылить такой цветок, надо взять это КП ночью во временном интервале 15:00-16:00, и правильным насекомым.

Сколько КП в игре: 22 в категории Бриз, 19 в категории Шторм и 29 в категории Штиль.

Ложных КП нет. Каждое КП можно взять только 1 раз.

Точки поиска КП – что это: в раздаточных материалах или в информации в FixPoint вы можете увидеть формулировку «...точка поиска Ромашки - 56.38725, 36.92817». Что это значит?

Это значит, что, прибыв по указанным координатам, вы не окажетесь прямо точно на КП. Надо будет взять в руки страницу со Схемами взятия КП из раздаточных материалов и найти среди них схему, которая совпадает с окружающей вас местностью или её частью. По этой схеме ищите КП.

БАЛЛЫ И ШТРАФЫ:

Цветок с самоопылением = 4 балла

Цветок с перекрестным опылением = 0 баллов за 1й цветок в «цепочке» и 8 баллов за 2й (во всех категориях) и еще 8 баллов за 3й (только в категории «Штиль»!)

Цветок, взятый во время дождя = 0 баллов без возможности повторного взятия

Цветок, взятый не подходящим ему насекомым = 0 баллов без возможности повторного взятия

Цветок, взятый не в своё время суток = 0 баллов без возможности повторного взятия

Цветок, цветущий ночью в полнолуние = 16 баллов

Цветок, взятый во время трансформации = 0 баллов без возможности повторного взятия, потому что у вас еще не вырос хоботок и другие нужные для успешного опыления детали.

!!В категории «Шторм» любое КП, взятое не бампером, даёт вам лишь 50% от стоимости КП!!

!!Если 1е КП из цепочки перекрестного опыления в категории «Шторм» взято не бампером, то стоимость 2го КП цепочки уменьшится на 50% вне зависимости от того, как вы его потом возьмёте!!

ВОЗМОЖНЫЕ ОШИБКИ ПРИ ПЕРЕКРЁСТНОМ ОПЫЛЕНИИ:

Неправильное взятия цветка с перекрестным опылением (не в то время суток, в дождь, не тем насекомым, или в процессе незавершенной трансформации) – даёт информацию о следующем цветке в цепочке, но не дает пыльцу. То есть:

Если вы, не завершив трансформацию, взяли 1й цветок с перекрестным опылением (первый из «цепочки»), а потом 2й цветок из этой же «цепочки» взяли с уже завершённой трансформацией – то за 1й цветок цепочки вы получите 0 баллов (пыльца не взята), за 2й тоже 0 баллов (пыльца взята и вы ее несёте дальше), и только за 3й цветок – 8 баллов (вы успешно опылили его!)

Но если в «цепочке» всего 2 цветка (категории Бриз и Шторм), то опыление становится невозможным сразу после ошибки на 1м цветке

Если вы взяли 1й цветок (первый из «цепочки») в дождь – то за него вы получаете 0 баллов (пыльца не взята), за 2й тоже 0 баллов (пыльца взята и вы ее несёте дальше), и только за 3й цветок (есть только в категории «Штиль») – 8 баллов (вы донесли пыльцу и применили её!)

Если вы несете взятую с 1го цветка пыльцу (0 баллов) и приносите ее во 2й цветок во время дождя – она туда не попадёт и опыления не случится (0 баллов), но вы можете понести пыльцу дальше, на 3й цветок в цепочке (есть только в категории «Штиль») и опылить его – за 8 баллов.

Иные ошибки (не в то время суток, не тем насекомым и пр.) – логика как в случае с дождём.

Если какое-то КП взято с ошибкой, вы узнаете об этом только после финиша! (Fixpoint об этом не напишет)

«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» – ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ «ОПЫЛЕНИЕ»

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДСКАЗКИ

В раздаточных материалах есть три типа подсказок, которые можно использовать, при желании. Подсказка – это буквенный код, который вводится в FixPoint и открывает какую-то информацию.

	Зачем нужна	Что даёт	Сколько стоит
1й тип	Если не получается рассчитать, в какой точке на карте находится КП (не смогли сделать построение, проехать легенду и т.п.)	координаты КП или ТП (точки поиска) к нему	минус 50% от номинала КП (минус 25% для категории «Шторм»); для перекрестно опыляемых - минус 50% стоимости от номинала КП в данной цепочке (минус 25% для категории «Шторм»)
2й тип	В случае, если КП уничтожено. Если вы уверены, что приехали куда надо, видите машинку и остатки QR-кода – используйте эту подсказку	информацию на КП (если она есть)	минус 16 баллов – либо 0 баллов, если факт уничтожения подтвержден
3й тип	Чтобы узнать, какую именно схему ориентирования из имеющихся у вас надо использовать для нахождения КП	номер схемы, которую надо применить для взятия КП	минус 50% от номинала КП (минус 25% для категории «Шторм»); для перекрестно опыляемых - минус 50% стоимости от номинала КП в данной цепочке (минус 25% для категории «Шторм»)

Пример 1:

Я – участник в категории «Штиль».

Я еду брать первое из трёх КП в цепочке перекрестного опыления (по умолчанию я могу заработать $0 + 8 + 8$ баллов)

Я сразу взял подсказку с координатами первого КП, приехал на него, взял подсказку с номером схемы на нём, нашёл и взял это КП. На моём счету $-4 - 4 + 0 = -8$ баллов

Потом я поехал на 2е КП цепочки, на нем тоже взял подсказку к схеме, нашёл и взял это КП. На моём счету $-8 - 4 + 8 = -4$ балла

Потом я взял подсказку с координатами третьего КП, нашёл его и взял его. На моём счету $-4 - 4 + 8 = 0$ баллов.

Итого я получаю: $-4 - 4 + 0 - 4 + 8 - 4 + 8 = 0$ баллов.

Я молодец! Отлично покатался!

Пример 2:

Я – участник в категории «Шторм».

Я еду брать первое из двух КП в цепочке перекрестного опыления (по умолчанию я могу заработать $0 + 8$ баллов)

Я сразу взял подсказку с координатами первого КП, приехал на него, взял подсказку с номером схемы на нём, нашёл и взял это КП НЕ-бампером. На моём счету $-2 - 2 + 0 = -4$ балла

Потом я поехал на второе КП цепочки, на нем тоже взял подсказку к схеме, нашёл его и взял бампером. На моём счету $-4 - 2 + 4 = -2$ балла

Итого я получаю: $-2 - 2 + 0 - 2 + 4 = -2$ балла