



Вечерний детектив

Вечерний детектив — правила очной игры

В команде может быть от одного участника, верхнего ограничения нет. Игра длится 1,5–2 часа, включая сдачу ответов. В середине игры предусмотрен перерыв на 10 минут.

Ваша задача

Вы — команда детективов. Изучайте материалы дела, собирайте улики и отвечайте на вопросы расследования. Обсуждайте версии, сопоставляйте факты и вместе выбирайте следующий шаг.

Перед началом

Ведущий выдаёт вводную историю и вопросы дела. Первые коды точек можно получить из вводной истории, карты, справочника или других материалов дела.

Договоритесь, кто будет отправлять ходы, чтобы случайно не сделать несколько переходов подряд. Ссылку команды передавайте только своим участникам.

Как вести расследование

1. Найдите в материалах дела код точки, которую хотите проверить. Точка может обозначать место, персонажа или действие.
2. Введите код на странице команды. Это ваш ход.
3. Прочитайте открывшуюся информацию и изучите полученные улики.
4. Обсудите находки и выберите следующий шаг.

Нажатие на вариант действия в открытой точке — тоже ход. Некоторые действия становятся доступны только после того, как вы найдёте нужную информацию или предмет.

После выбора одного действия остальные варианты этой точки закрываются навсегда, в том числе при повторном посещении. Уже открытые записи можно перечитывать в истории команды без повторного ввода кода.

Найденные улики выдают организаторы. Делайте заметки: записывайте имена, время событий, противоречия и свои версии.

Подсказки ведущего бесплатны и объявляются одновременно для всех команд.

Как сдать ответы

Дайте общий ответ команды на каждый вопрос. Пишите конкретно и понятно; если вопрос требует объяснения, укажите факты, которые привели вас к выводу.

Впишите ответы в бланк ответов и передайте его организаторам. До окончания игры переданные ответы можно исправить.

Кто побеждает

У каждого вопроса своя стоимость в баллах. Баллы начисляются только за полностью верный ответ; частично верный ответ приносит 0 баллов. Если в ответе указано несколько противоречащих друг другу версий, команда получает 0 баллов, даже если одна из версий правильная.

Побеждает команда с наибольшей суммой баллов. При равных баллах выше команда, которая сделала меньше ходов. Если совпадают и баллы, и число ходов, команды делят одно место. Количество ходов не ограничено.

Если возникла проблема

Если не появился материал, сообщите организатору. Неверный код и повторный переход считаются ходами. Ведущий не исправляет опечатки: за правильность введённых кодов отвечают игроки.