

## Правила игры «Лабиринт»

### Цель игры

Набрать максимальное количество баллов. Для этого за 1,5 часа игрового времени участнику необходимо пройти как можно больше станций и решить как можно больше задач.

*Станция* – это точка, в которую следует попасть, чтобы получить задания. Каждая станция посвящена какой-то определённой теме – в большей или меньшей степени узкой. Например, на станции "Лисья нора" предлагаются лингвистические и литературные вопросы про лис, а на станции "Новый год" все задания связаны с праздником.

### Начало игры

Общий сбор 22 декабря, в 16:20 возле доски ШЮФ. *Опоздавшим (хотя таких, разумеется, быть не должно) следует также подойти к доске и найти на ней инструкции, откуда и как им начать игру.*

Взять с собой:

- часы (можно на телефоне);
- тетрадь или блокнот для решений;
- ручку (а лучше две).

Перед началом игры каждый участник получает бейджик и *бегунок* – персональную карту по игре и счётчик очков. Игрокам в нём ничего заполнять не требуется, кроме верхней строки с фамилией, именем и классом. По бегунку следует смотреть место нахождения станции (номер аудитории или иное указание на место) и время. Примерно так будет выглядеть бегунок:

Фамилия, имя, класс

Эльвис Карлссон, 8 кл.

| название станции  | место | приход | №1 | №2 | №3 | уход  | подпись |
|-------------------|-------|--------|----|----|----|-------|---------|
| Собачий язык      | 971   | 18:09  | -  | 2  | 1  | 18:19 | Буд-    |
| Лингвогеография   | 999   |        |    |    |    |       |         |
| Фольклор          | 1060  |        |    |    |    |       |         |
| Картинная галерея | 1091  |        |    |    |    |       |         |
| Птичий рынок      | 1092  |        |    |    |    |       |         |
| Минотавр          |       |        |    |    |    |       |         |

Зачем нужны колонки прихода и ухода?

На решение задач и блуждания в лабиринтах корпуса у каждого игрока 1,5 часа. Но на одной станции нельзя находиться более 10 минут, иначе баллы за неё могут быть не засчитаны. Поэтому моменты появления игрока на станции и его уход фиксируются ведущими станций. СЛЕДИТЬ ЗА ВРЕМЕНЕМ СВОЕГО ПРЕБЫВАНИЯ НА СТАНЦИИ СЛЕДУЕТ САМОСТОЯТЕЛЬНО.

### Старт

В 16:30 начинается отсчёт игрового времени.

В течение полутора часов игроки перемещаются по указанным в бегунке точкам. У всех участников (преподавателей на станции и игроков) есть бейджики, чтобы узнать друг друга, не потеряться, спросить дорогу или убедиться, что вы прибыли на нужную станцию.

По прибытии на станцию первым делом необходимо показать бегунок ведущему преподавателю, чтобы он отметил время прихода игрока. С этого момента начинается отсчёт 10 минут, отведённых для решения. На каждой станции игрок получает от ведущего комплект из трёх задач. Первая задача простая, за ответ можно получить только 1 балл. Вторая задача немного сложнее, за её решение можно получить 2 балла или 1, если решено не полностью. Самой сложной задачей считается третья, за её решение можно получить от 1 до 3 баллов (в зависимости от качества ответа и степени его развёрнутости). Таким образом, максимальное количество баллов после пребывания на одной станции это  $1 + 2 + 3 = 6$ . Но бывают станции с другой разбалловкой (ведущий в этом случае вам всё объяснит).

**НА ЛИСТКЕ С ЗАДАНИЯМИ НИЧЕГО ПИСАТЬ НЕЛЬЗЯ.** Любые пометки, ответы и решения появляются только в черновике игрока.

С готовыми ответами или вопросами по поводу заданий игроки подходят к ведущему станции, если он свободен. Проверка и оценка происходит в присутствии игрока. Если ничего решить не получается, следует всё равно подойти к ведущему станции – может быть, он даст какую-нибудь подсказку?

После того, как игрок закончил работу на станции, необходимо отдать задания ведущему и снова предъявить свой бегунок, в котором появится отметка о времени ухода со станции и количество баллов за неё. Не забывайте бегунок на станции!

Пройдя одну станцию, игрок переходит на следующую – и так до конца перечня.

Желательно, но не обязательно посещать станции в том порядке, в каком они указаны в бегунке. Каждую станцию можно пройти только 1 раз.

### Минотавр

В нашем лабиринте существует риск встретиться с минотавром. Его несложно будет узнать по бейджику и суровому взгляду. Он перемещается между станциями вместе с игроками (на станциях минотавр никого не может поймать). Наткнувшийся на минотавра и пойманный им игрок будет вынужден решать особую задачу повышенной сложности. В случае правильного ответа на неё можно получить сразу 10 баллов. Но есть опасность потерять очень много времени в процессе её решения. Так что при виде минотавра самым лучшим будет повернуть в другую сторону!

### Финиш

Через 1,5 часа заканчивается время игры. Ведущие всех станций окончательно забирают бегунки у игроков. Участники могут сдать бегунки любому ведущему станции или минотавру.

В 18:00 все собираются в ауд. 1060 на праздничное чаепитие, обсуждение игры и голосование за лучшую станцию.

Имена победителей становятся известны примерно к 18:30, поэтому постарайтесь не уходить раньше времени.

Желаем успехов!