

Civilizációs ismeretek a 45. Túlélőversenyhez

Kedves Túlélni vágyók!

Üdvözlünk benneteket a Civilizációs Túlélőversenyen!

A feladatokat első körben nem különbözik az eddigi Túlélőversenyeken megszokottaktól, azaz a buszból kiszálláskor kapott térkép és pontleírások segítségével meg kell találnotok helyeket (Tereppont) a Terepen. Ezek azonosításában egy leírás segít benneteket. A Tereppontok mindegyikéhez tartozik egy kérdés, amire csak ott lehet választ találni. Minden kérdéshez 4 válasz tartozik, a megfelelő választ adó betűjelet (P, Q, R, S) kell megadnotok.

A felkeresett tereppont számát és a válasz betűjelét már nem papíron kell felsorolnotok, hanem az előre letöltött és a kiszálláskor aktivált mobiltelefonos App segítségével kell vezetnetek. Az App egy táblázatot mutat nektek, mindig a legelső sort lehet kitölteni a megfelelő mező megérintésével. A táblázat felső sorai a már teljesített tereppontjaitokat mutatják. Az aktuális sor a kitöltés során sárga, majd a véglegesítés után valamennyi idővel kifehéredik – ekkor továbbítottak az adatok a Túlélőverseny szerverére. Mivel a teljesített Tereppont pontos GPS koordinátáját is elküldi az App (és mi ez alapján döntjük el, hogy tényleg ott jártatok-e) ezért javasolt a tereppont bejegyzést ténylegesen a Tereppont közelében állva felvenni. Ne rémüljete meg, ha egy mély völgy alján több sor is sárga marad – ott nincsen mobiltérérő. Amint térerős tereppontra értek, az App elküldi a többi bejegyzés adatait is és mindegyik kifehéredik.

Bizonyára áttanulmányoztátok a Túlélőverseny általános szabályait a weben. Itt csak annyit említünk meg ismét, hogy a csapatok szétválása tiltott dolog, valamint hogy a Tereppontokat turistautakon és erdészeti utakon közelítsétek meg. Sehol sincsen szükség szigorúan védett természetvédelmi területen való átgázolásra – ilyet ne tegyetek!

Minden Terepponton minden versenykategória számára elrejtettünk egy Bonus-t (kis műanyag cetli), aminek a helyét a Tereppont leírása, kérdése és válaszai után olvashatjátok. Az elsőnek odaérő (vagy szerencsésen kereső) csapat a Bonus-t magával hozhatja és a célban bemutathatja. A rajta feltüntetett extra pontszám jár érte. A Kishalál Bonus-a kék, a Középhalál fekete, a Nagyhalál Piros. A másik kategóriának szánt Bonus behozásáért nem jár pont.

Minden Tereppont kapott tőlünk egy szépség és nehézség értéket, az 1-5 tartományban. Ezek összegét, azaz 2-től 10 pontig kaptok a Tereppont teljesítése esetén – az aktuális versenyfeladattól függetlenül. A nehézségi pontszám jól jellemzi az adott Tereppont megtalálási/megközelítési problémáit – egy 5-ös nehézségű pont esetén nem ér reklamálni, hogy éjszaka elmentetek mellette...

A veterán túlélők kedvéért egy kis áttekintés: jelen versenyen nincsen Stafétusz, ezért cserélgetni sem kell. A MobilApp kiváltja a Stafétusz funkcióit – és remélhetőleg a definit terepponti leírások és kérdések is megadják azt a bizonyosságot, amit eddig a Stafétusz adott. Emiatt nincsen FotóStafétusz sem. Valamint jelen versenyen nincsenek Kombinációk, mivel őket a lentebb olvasható versenyfeladat helyettesíti. Hasonló okokból nincsen Életerő – ezt is jól pótolják a civilizációs teendők.

Végezetül, ha valamit kérdezni szeretnétek a Terepmesterektől verseny közben, akkor erre a MobilApp-on belül van lehetőség. Ha a Terepmester szeretne veletek tudatni valamit, az is az App-on keresztül érkezik majd. A kommunikáció visszakereshető, tehát utólag is mindenki ugyanúgy

fog emlékezni. A vészhelyzeti telefonszámot tényleg csak vészhelyzetben (sérülés, vadászat jelzése) használjátok.

A kiszálláskor kapott feladatfüzet tartalmazza, hogy mikor és hol tudják az egyes kategóriák befejezni a versenyt. Aki nem a célba szándékozik megérkezni, hanem idő előtt elhagyja a terepet, az mindenképp értesítse erről a Terepmestert.

És végül a Civilizációról

Mi tudjuk, hogy Ti sokkal többre vagytok hivatottak, mint kicsiny csapatotokat irányítani! Próbáljatok meg egy egész civilizációt, persze a túrázás mellett, sőt annak segítségével!

Mi kell egy civilizációhoz? Hát elsősorban Lakosság. Ezt igyekszünk biztosítani nektek, persze azért mindennek ára van - tereppontokat kell teljesítenetek hozzá. Minden sikeresen teljesített tereppont egy lakost ad birodalmatokhoz. Lakosból háromféle van, a Földműves, a Kézműves és a Tudós. A tereppontok nagy részéről tudható, hogy milyen típusú lakost ad nektek - néhány esetben azonban csak a terepponti válasz függvényében lehet ezt megtudni (ld. majd a táblázatokat a buszból kiszálláskor kapott feladatfüzetben). Tehát minden sikeresen teljesített tereppont után egy Földműves, egy Kézműves vagy egy Tudós csatlakozik hozzátok.

Persze nem szeretnénk, ha gyarapodó birodalmatok lakói unatkoznának! Ezért minden tereppont ad termelőeszközt is, amivel ezek a derék lakosok dolgozhatnak. Vagy Termőföldet, vagy Műhelyt, vagy Iskolát. Ez attól függ, hogy milyen irányból közelítetek meg a tereppontot. Irány alatt nem az égtájakat értjük, hanem az éppen teljesítendő, valamint a legutóbb teljesített tereppont viszonya határozza meg a térképen. Ha az előző teljesített tereppont szomszédos, és az onnan vezető útszakasz menetirány szerint balra törik, akkor a csapat egy Termőföldet kap. Ha az előző teljesített tereppont szomszédos, és az onnan vezető útszakasz menetirány szerint jobbra törik, akkor a csapat egy Műhelyt kap. Végül, ha az előző teljesített tereppont nem szomszédos, akkor a csapat egy Iskolát kap. Két tereppont akkor szomszédos, ha őket közvetlen útszakasz köti össze a versenytérképen, vagyis olyan egyszer törött vonalszakasz, amelyiken nincs közbülső tereppont. (Elágazás természetesen lehet - ott két, ellentétesen törő útszakasz ágazik szét.) Figyelem: az első tereppont teljesítése esetén még nincsen irány: az fixen Termőföldet ad. (Az útszakaszok és a jobbra/balra törés a versenytérképet látva elég egyértelmű lesz...)

Miközben Ti túráztok, lakosaitok termelnek! Minden egyes óra végén, amikor a perc 00-ra vált, minden Földműves, amelyiknek van Termőföldje, előállít 3 egység Élelmet. (Mert hát ugye a termeléshez termelőerő (munkáskéz) és termelőeszköz is kell. Tehát csak azok a Földművesek állítanak elő Élelmet, amelyiknek jutott saját Termőföld. A többiek csak unatkoznak. Illetve, ha a csapatnak Termőföldből van több és Földművesből kevesebb, akkor a különbség parlagon hever. Tehát ha a csapat X Termőfölddel és Y Földművessel rendelkezik, akkor $X*3$ Élelem készül, ha $X \leq Y$ és $Y*3$, ha $Y < X$.)

Hasonlóan, a Kézművesek közül azok, akiknek jut Műhely, Szerszámokat termelnek. Ők csak órafordulónként és Kézművesenként egy Szerszámot. Végezetül, a Tudósok Tudást termelnek, időegységenként (órafordulónként) egyet. Már persze azok, akiknek jut Iskola (no meg Szerszám, lásd alább).

Mindez szép, de tudjuk, hogy az Életnek ára is van!

Minden lakos, legyen az Földműves, Kézműves vagy Tudós, óránként (időegységenként) meg is eszik 1 egység Élelmet. Reméljük, hogy a Földművesek a Termőföldjeiken termelnek elegendőt az egész társadalom számára. (Mivel egy Termőfölddel rendelkező Földműves 3 egység Élelmet termel óránként, rajta kívül még két másik lakost tud eltartani, pl. két Kézművest, két Tudóst, egy Kézművest és egy Tudóst, vagy akár két földtelen Földművest - rátok van bízva.

Az Élelem korlátozottan eláll, tehát a megtermelt Élelmet nem kell azonnal felhasználni, el lehet tenni a következő időegységekre is. Ha viszont az adott időegység-fordulónál több lakosotok van, mint a megtermelt és az előző időegységről maradt Élelem összesen, akkor sajnós a lakosság azon része, akiknek nem jut kaja, éhenhal :(Először a Tudósok (túl nyámnyilák küzdeni), aztán a Kézművesek, végül a Földművesek. Ebben a sorrendben kell a létszámokat csökkentenetek, ha nem jut mindenkinek Élelem.

Persze a túlzott élelem-felhalmozás sem jó! Akinek 30 egységnél több, fel nem használt Élelme marad a lakosság megetetése után, annak a társadalmában Járvány tör ki. A Járvány a lakosság harmadát elviszi (egészre, felfele kerekítve). Egyenlő arányban mindhárom mesterségből.

A Kézművesek terméke, a Szerszám kevésbé veszélyes, nem hal bele senki, ha elfogy, vagy túl sok lesz. De a Tudósoknak szükségük van rá a Tudás előállításához. Minden Tudós, amelyiknek jut Iskola, akkor állít elő Tudást időegységenként, ha felhasználhat hozzá egy Szerszámot. Ha nincs elég Szerszám, akkor hiába a Tudós és az Iskola, nem születik Tudás. Természetesen a Tudás előállításához szükséges Szerszám elhasználódik, ezért órafordulókor csökkenteni kell a rendelkezésre álló Szerszámok készletét az előállított Tudás mennyiségével.

A termelés folyamatának alapja, hogy minden csak órafordulókor történik. Az óra „belsejében” a csapat túrázik és próbál tereppontokat teljesíteni. Az új óra kezdetekor számolja ki, hogy miből mennyije van, azok mit termeltek, mit fogyasztottak, és mennyi maradt. Először mindig összesíteni kell, hogy miből mennyit szerzett a csapat (és mennyije volt eredetileg az óra kezdetekor). Majd jön a termelés kiszámítása, aztán a fogyasztás könyvelése. Ezt követi a malőrök (pl. éhínség) következményeinek kiszámítása, végül pedig látjátok, hogy miből mennyit tudtok átvinni a következő órára.

Hogy a megszerzett lakosaitok, termelőeszközeitek és megtermelt javaitok nyilvántartása egyszerű legyen, adunk egy kitölthető táblázatot segítségül. Vízszintesen az egyes lakosok, eszközök és javak, az oszlopokban pedig az órafordulók láthatók. Javasolt eme táblázat precíz vezetése, mert ezt fogjuk az általunk számított csapat-teljesítménnyel összevetni a javítás során. A táblázat mellé adunk kitöltési útmutatót és néhány példát is. Bár elsőre kicsit bonyolultnak tűnik, az esetek többségében 1-2 perc alatt megoldható néhány összeadásról és kivonásról van szó.

Természetesen nem kell 00 perckor megtorpanni és kitölteni rögtön mindent (de lehet :)) Elegendő az óraváltás utáni első tereppont-teljesítés előtt kitölteni a táblázat aktuális oszlopát – illetve, ha alszik a csapat, akkor ébredés után visszamenőleg pótolni a számításokat időrendben haladva.

Sikeres társadalom-irányítást kívánunk és ne rettenjete meg egy éhínség vagy járvány láttán! Mivel induláskor semmiből sem kaptok semmit, ezért egy kiadós csőd után is mindenki újra tudja építeni birodalmát.

Ha végiggondoljátok a feladatot, könnyű belátni, hogy egy esetleges tereppont-tévesztés (amikor nem sikerül teljesíteni a tereppontot, mert a csapat elhibázza a választ vagy rossz helyen van) komoly hatással van a civilizációs teljesítményetekre. Mert a kapott és a csapat által felhasznált emberi és tárgyi erőforrást valójában nem szereztétek meg – de számoltok vele. Ezért lehet, hogy szerintetek egyensúly van, valójában azonban éhínség pusztít... Ezért kitaláltuk a Talon intézményét. Minden órafordulókor, amikor a nyilvántartást készítitek, betehettek a megszerzett erőforrások közül tetszőleges mennyiségűt a Talonba. (Ezt a nyilvántartás megfelelő celláiban jelezni kell.) Ekkor ezek a megszerzett erőforrások számotokra „elvesznek”, nem termelnek javakat a verseny hátralevő részében. Viszont ha elhibáztok egy tereppontot, akkor az eme tereppont által adott erőforrásokat a javító program a Talonból megpróbálja pótolni. Ha van olyan emberi vagy tárgyi erőforrás a Talonban, akkor kiveszi és beteszi a rontott tereppont erőforrásának helyére. Ezáltal a rontott tereppont nem befolyásolja a csapat teljesítményét. Ha nincsen olyan erőforrás a Talonban, akkor sajnós a helyettesítés a „kispadról” nem lehetséges. A Talon

használata teljesen önkéntes és mindenki annyi erőforrást pakol bele, amennyire biztonsági játékot szeretne játszani.

A szerencse nem kedveli a lusta diktátorokat! A csapatnak javasolt minden órában legalább 1 tereppontot teljesítenie. Ha azon órák száma, amikor a csapat nem teljesít tereppontot, eléri a 8-at, elemi csapás következik be. Ekkor a csapat minden erőforrása és megtermelt java feleződik.

A megtermelt Tudás a civilizáció jó működésének bizonyítéka, de önmagában még nem a végcél. Egy adott mennyiségű Tudást Vívmányokra lehet váltani. A Tudásért cserébe óránként egyszer, a termelés összesítése után egy darab Vívmányt szerezhettek. A Vívmányok nevét, rövid leírását, a Tudás-ban kifejezett árát és a megszerzéséért járó jutalompontokat külön táblázat tartalmazza. Minden vívmány megszerzésekor a Tudás mennyiségét a Vívmány „árával” csökkenteni kell. A Tudás nem romlik meg, korlátlanul eláll, ezért a csapatra van bízva, hogy a megszerzett Tudást mikor váltja Vívmányra. Figyelem: bizonyos Vívmányoknak „mellékhatásai” vannak, hatnak a civilizációra és a termelésre. A Vívmány megszerzése után ezeket a hatásokat kérjük figyelembe venni! Egy Vívmány csak egyszer szerezhető meg.

Természetesen civilizációtok (és csapatotok) túlélésének feltétele annyi Tudás összegyűjtése, hogy megkapjátok érte a Túlélőverseny nevű vívmányt! Előtte és utána más Vívmányokat is megszerezhettek, ha győztek Tudással.

És hogy az érvényesek közül kik a legjobbak? Minden megszerzett Vívmány ér valamennyi pontot, amit az alábbi Vívmány-táblázat tartalmaz. Ez hozzáadódik a tereppontokból kapott szépség+nehézség értékekhez és a megtalált Bonus-ok értékeihez, valamint az ellenőrzésért és a helyes tippért járó pontokhoz. Ez határozza meg a csapatok sorrendjét.

Speciális szabály a Nagyhalál számára: a Terepmesterek fenntartják maguknak a jogot, hogy szombat este egy üzenetben módosítsák a versenyszabályok bizonyos elemeit. A módosítások természetesen nem lesznek visszamenőlegesek, az addig megszerzett Vívmányok változatlanul maradnak.

A táblázat vezetése a Kishalálban nem kötelező, csak ajánlott. Aki nem vezeti a táblázatot, hanem saját feje után (vagy fejében) könyvel, annak a teljesítményét az alábbi feltételezésekkel javítjuk: 1, Nem tett semmit a Talonba; 2, Nem vásárolt más Vívmányt, csak a Túlélőversenyt – amint volt rá elég Tudáspontja. Ezáltal lehetséges a verseny teljesítése pusztán túrázással, könyvelés nélkül is.

Túlélésre és mások túl-éltetésére fel, győzzön a nagyobb előrelátás és a bölcs diktatúra!

Vívmányok táblázata				
Jel	Név	Leírás	Ár	Érték
F	Filozófia	Megszerzése nincsen hatással a termelésre.	20 Tudás	100 pont
T	Túlélőverseny	Megszerzése nincsen hatással a termelésre. Az érvényesség feltétele.	20 Tudás - Kishalál	100 pont
			40 Tudás - Középhalál	
			100 Tudás - Nagyhalál	
H	Hűtőszekrény	Megemeli 30-ról 40-re a járványt kiváltó Élelem határát.	30 Tudás	100 pont
N	Narkotikum	Megszerzése után a következő órafordulókor (csak ebben, egyszer) a Kézművesek és a Tudósok nem termelnek semennyit.	30 Tudás	200 pont
S	Szakszervezet	Megszerzése után a következő órában a Kézművesek száma 2-vel nő.	10 Tudás	50 pont
M	Termelőszövetkezet	Megszerzése után a következő órában 2-vel nő a Földművesek száma	10 Tudás	50 pont
E	Egyetem	Két nem tudóst (Földművest vagy Kézművest) Tudóssá alakít.	40 Tudás	100 pont
Ö	Öntözés	Megszerzése esetén egy Földműves már eggyel több Élelmet tud időegységeként előállítani, mint ezen Vívmány megszerzése előtt.	100 Tudás	100 pont
R	Traktor	Megszerzése esetén egy Földműves már eggyel több Élelmet tud időegységeként előállítani, mint ezen Vívmány megszerzése előtt.	100 Tudás	100 pont
G	Gyár	Megszerzése esetén egy Kézműves már 2 Szerszámot tud időegységeként előállítani.	100 Tudás	100 pont
C	Számítógép	Ennek birtokában egy Tudós iskolánként már 2 Tudás egységet tud óránként előállítani (Szerszámából is kettő kell).	200 Tudás	100 pont
I	Internet	Megszerzése esetén az egész Civilizáció termelése a felére esik vissza, foglalkozástól függetlenül.	50 Tudás	200 pont
A	Atombomba	Ennek megszerzése esetén feldobhatók időegységeként egy értmé, és ha fej - mindig fej :) - akkor kihal az egész társadalom.	200 Tudás	500 pont

Kitöltési segítség a megszerzett erőforrások és megtermelt javak táblázatához

1. Minden óra legvégén (amikor a percmutató átfordul 59-ről 0-ra, vagy ez után a következő óra legelső tereppont teljesítésének megkezdéséig) ki kell tölteni az aktuális órának megfelelő oszlopot.
2. ("A" cellák) A csapat által az előző órában megszerzett emberi és tárgyi eszközöket írjuk az A1 - A6 cellákba. Ügyeljünk arra, ha a tereppont válaszfüggő személyi erőforrást ad, valamint a megközelítési irány térkép-függő kiértékelésére, amitől a tárgyi erőforrás függ.
3. ("B" cellák) Döntsen a csapat, hogy a megszerzett javakból tesz-e a Talonba. A Talon használata önkéntes. Amit betettél, az már elveszik a további versenyzés szempontjából, de abból pótlódik az esetleg hibázott tereppont által szolgáltatott és a csapat által felhasznált erőforrás. Ha ebben az órában nem teszel a Talonba, akkor írd ide 0-t vagy hagyd üresen.
4. ("C" cellák) Ide írjuk azt, ami volt egy órával ezelőtt, hozzáadva, amit szereztünk, meg levonva, amit a Talonba tettünk.
5. Az általános termelési szabályok szerint kiszámoljuk az ebben az órában előállított és elfogyasztott javakat. ("D-L" cellák). Ne feledjük, hogy a Termőfölddel rendelkező Földművesek 3 (***) egység Élelmet termelnek, a Műhellyel rendelkező Kézművesek viszont csak 1 (***) egység Szerszámot termelnek óránként. A Tudósoknak nem csak Iskola kell, hanem Szerszám is a Tudás megtermeléséhez. Ha egy emberi és a hozzá tartozó tárgyi erőforrás száma eltér, akkor a kisebb érték a mérvadó (a Műhely nélküli Kézműves unatkozik, a Kézműves nélküli Műhely parlagon hever).
6. ("M-N-O" cellák): Vonjuk ki a megtermelt és előző órából megmaradt Élelemből a Lakosság (Földművesek+Kézművesek+Tudósok) aktuális számát. Reméljük az kapott szám nagyobb 0 és kisebb 30 (**). Ha így van, akkor "M" és "N" cella üres, remekül vezetitek a Társadalmat! Ekkor "O" cellába másoljátok át a "C"-ben levő számokat. Ha az Élelem kevesebb, mint a Lakosság száma, akkor sajnos a hiánnyal csökkentenetek kell a Tudósok számát (M3). Ha nincs elég Tudós, akkor a Kézműveseket is (M2) és ha ők is elfogytak, akkor a Földműveseket (M1). Ha viszont a maradék Élelem > 30 (**), akkor minden népréteg számát le kell harmadolnotok (N1, N2, N3). Ha "N" vagy "M" valamelyik cellája nem 0, akkor az "O" megfelelő cellájában ezeket vegyétek figyelembe.
7. Végezetül elkölthetitek Tudás-pontjaitokat, ha akarjátok - óránként maximum 1 Vívmányra. Írjátok be a vágyott Vívmány betűjét és árát, majd az árat vonjátok ki a meglévő Tudás-mennyiségetekből (majd ezt írjátok "R3"-ba. A Vívmány vásárlás opcionális. Egy vívmány csak egyszer vehető meg. Sajnos bizonyos Vívmányok hatnak a termelésre - ezeket az "R4,R5,R6" mezők kitöltésekor kell figyelembe venni. A végezetül előállt "R" értékekkel kell majd számolni a következő óra kiindulási adataiként.

Megjegyzések arra az esetre, ha a civilizációra hatással levő Vívmányt vásároltok:

(*) Itt, az R celláknál kell figyelembe venni a most megszerzett Vívmány esetleges direkt hatását (növelés / csökkentés) Ez Vívmány-függő, ld. a Vívmány leírását.

(**) A Hűtőszekrény vívmány ezt az értéket módosítja, ha megvettétek, akkor az új értékkel számoljatok a következő ciklusokban!

(***) Bizonyos Vívmányok ezeket módosítják, a Vívmány megszerzése után az új értékkel számoljatok a következő ciklusban! (Öntözés, Traktor, Gyár).

Példa: Csapat indulás után teljesít 2 tereppontot és felveszi az első táblázat-oszlopot:

- Első terepponton kap egy Kézművest és iránytól függetlenül egy Termőföldet.
- Második terepponton kap egy Földművest, és mivel a térkép szerint jobbkanyarral érkezett szomszédos tereppontból, kap egy Műhelyt.
- Eljött az óra vége, könyvelés:
 - $A1, A2, A3, A4$ értéke 1, $A5, A6$ értéke 0.
 - Tegyük fel, hogy nem tesz a csapat semmit a Talonba, a "B" cellák értéke 0.
 - Mivel ez az első óra és nem tettünk semmit a Talonba, ezért a C cellák értéke az A-val egyezik meg.
 - $D = \min(A1, A2) * 3 = 3$
 - Mivel ez az első óra, nincs raktározott Élelmünk, ezért $E = D$
 - $F = \min(A3, A4) = 1$
 - Mivel ez az első óra, nincs raktározott Szerszámunk, ezért $G = F$
 - H és I értéke 0, mivel nincsen Tudásunk, sem Iskolánk
 - J-be írjuk be G-t, mert nem használtunk el Szerszámot a Tudás előállításához
 - K még sajnos 0, nincs Tudásunk
 - $L =$ a rendelkezésre álló Élelem (E) mínusz a lakosság ($C1+C3+C5$) azaz $3 - 2 = 1$
 - Nem halt senki éhen, M üres.
 - Nem tört ki járvány, N üres.
 - $O1 = C1$, $O2 = C2$, tehát megmaradt a Földművesünk meg a Kézművesünk
 - P és Q sajnos üres, nem tudunk Vívmányt venni (még)
 - Végül az összesítés: $R1 = 1$, maradt egy Élelmünk, $R2 = 1$, lett egy Szerszámunk, $R4 = 1$, van egy Földművesünk, $R5 = 1$, van egy Kézművesünk. A többi 0.