

A játék célja

A játékot több csapat játssza egymás ellen 1-1 okostelefonnal. A játék végén egy győztes lesz, az a csapat, amelyik a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Szerepek, pontszerzési lehetőségek

A csapatok két fő szerepben játszhatják a játékot: lehetnek **üldözők** vagy **menekülők**. A szerepek folyamatosan változnak, a kezdő szerepeket sorsolással döntjük el a helyszínen.

Az egyik menekülő csapatnál lesz a (virtuális) kincs, mely a játék végén 20 pontot ér.

A leggyorsabban menekülőként lehet pontot szerezni: minden meneküléssel töltött perc egy pontot ér.

Az üldözők célja tehát az, hogy egy menekülő csapatot elkapva mielőbb menekülőkké váljanak. A csapatok ezen kívül pozíciójuktól függően kaphatnak feladatokat, melyek megoldását az alkalmazásban kell elküldeni az adminisztrátornak a feladat szövegére kattintva. A pályán vannak bónuszok is, melyeket akkor kaphatnak meg a csapatok, ha azok helyét menet közben érintik. Minden csapat egyszer vehet fel egy adott bónuszt. Ezen kívül az elkapásért is járnak bónuszpontok. (lásd: Cserék)

A helyes feladatmegoldások 5, a felszedett bónuszok 3 pontot érnek.

Pontszerzési lehetőségek tehát:

- a menekülő csapatok percenként 1 pontot kapnak
- feladatok megoldása (5 pont)
- bónuszok felszedése (3 pont)
- elkapás (menekülő értékétől függő pontszám – lásd: később)
- kincs birtoklása a játék végén (20 pont)

Bejelentkezések

A játék során a menekülő csapatoknak legfeljebb 7 percenként az előző bejelentkezési pozíciójukkal szomszédos helyek valamelyikén be kell jelentkezniük. A bejelentkezések akkor számítanak, ha az azokról kapható értesítések megérkeztek. A bejelentkezés automatikusan megtörténik, ha az ellenőrzőponthoz közel van a menekülő csapat.

Üldözőként célszerű tehát egy lehetséges következő ellenőrzőpont közelébe menni a menekülő csapatok sikeres elkapásához.

A játék elején minden csapatnak be kell jelentkeznie egyszer, a kisorsolt kezdőpontján. Az üldözők bárhova mehetnek, és sehol sem kell bejelentkezniük!

Cserék

Ha egy üldöző csapat a GPS adata szerint kellően közel (15 m-en belül) helyezkedik el egy menekülő csapathoz képest, akkor a két csapat szerepe megcserélődik, viszont nem rögtön vált át a két szerep. Az a csapat, akit elkaptak, **várakozó** lesz, azaz 4 percig egy helyben kell várnia, míg az elkapó fél égerutat kap, azaz 7 percen belül **bármelyik** bejelentkezési ponton bejelentkezhet. Az **égerutas** csapatok ezután a bejelentkezés után válnak pontszerző menekülőkké, viszont késés esetén is a 7 perc letelte után elkaphatók.

Minél több ideig menekül egy csapat, annál több bónuszt lehet szerezni az elkapásával. Az egyes menekülők elkapásáért szerezhető bónuszok a menekülő csapatok neve mellett látható az alkalmazásban. Két percenként 1-el nő ez az érték.

A GPS-jel pontatlanságából, és az esetleges gyors pozícióváltásokból, valamint a tereptárgyak elhelyezkedéséből adódóan elképzelhető, hogy úgy történik csere, hogy a két csapat nem látja egymást a valóságban (pl. egy háztömb két oldalán vannak), azonban ez is teljes értékű cserének minősül.

Az is előfordulhat, hogy két csapat kellően közel van egymáshoz, viszont a sebességük nagy (pl. az egyik csapat buszozik), és így a csere mégsem történik meg. A cserék akkor számítanak, ha az arról kapható értesítések megérkeztek.

Büntetések

A játékban a pontok mellett büntetőpontot is adhat a rendszer. Büntetőpontot kaphatnak a csapatok, ha menekülőként, illetve égerutasként nem jelentkeznek be 7 percen belül.

A játék menete

Miután kisorsoljuk a kezdőpontokat és kezdő szerepeket, mindenkinek el kell jutnia a kezdőpontjába. Akkor indul a játék, amikor az utolsó csapat is eljutott a saját kezdőpontjába. Innentől kezdve 1,5 órás a játék, és mindenkinek ott ér véget, *ahol éppen van*. Ezután vissza kell jönni eredményhirdetésre.