



# ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра состоит из двух основных этапов: теоретического, выполненного в формате «Своя игра», и практического, связанного с выполнением заданий на построение. До начала игры участники делятся на команды — оптимальное количество от четырёх до восьми команд, каждая из которых состоит из трёх-четырёх человек. Перед игрой следует разложить карточки первого этапа по категориям и по возрастанию стоимости вопроса, а карточки второго этапа нужно собрать в группы по категориям и разложить по кругу, после чего поставить колесо в центре.

Первый этап представляет собой теоретическую часть. Команды по очереди выбирают карточку, указывая на её категорию и стоимость, например: «Термины — 200». Все карточки делятся на пять тематик, связанных с теорией визуализации данных. Стоимость варьируется от 100 до 600 баллов. После выбора карточки команде зачитывается вопрос, на который необходимо ответить устно. В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество баллов. Если ответ неверен, баллы не начисляются, а карточка уходит в отбой. По итогам всех раундов первой части в финал выходят две команды, набравшие наибольшее количество очков.

Второй этап — практический. Перед его началом в составах обеих команд должно быть одинаковое количество участников. Каждая команда по очереди вращает колесо, которое определяет категорию практического задания. Если карточки в указанной категории закончились, команда получает задание из ближайшей по положению категории. После получения карточки команда приступает к выполнению задачи на визуальное или пространственное построение. На каждой карточке указано конкретное время, в течение которого задание должно быть выполнено. Отсчёт начинается с момента начала построения. Каждый участник команды обязан использовать уникальный инструмент визуализации: одному — Excel, другому — Tableau, третьему — Python и так далее, на усмотрение самих участников. Успешное выполнение задания приносит команде карточку и указанные на ней баллы. Если команда не справляется, карточка уходит в отбой.

Игра завершается после заранее оговорённого количества раундов, оптимально — от трёх до пяти. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. В случае равенства очков между двумя командами проводится дополнительное задание на скорость: побеждает та команда, которая быстрее всех выполнит задачу на построение.

