

## **Математическая перестрелка: Правила**

Играют отдельные игроки или маленькие команды. Все получают одинаковые наборы задач «на ответ». Задачи выдаются порциями по 5 штук с 20-минутными интервалами. Все имеющиеся на руках задачи можно решать и заявлять в любом порядке. Каждая решённая задача дает игроку право на один выстрел. Заяви на бумажке свой ответ и в кого стреляешь.

Каждые 5 минут заявки оглашаются и приводятся в исполнение в порядке поступления. Неверный ответ дает осечку и уменьшение меткости. При верном ответе бросаем жребий (зависит от твоей меткости): попал или промахнулся. Если ты в кого-то попал, то у него уменьшается сила: на  $\frac{1}{5}$  твоей силы (частное округляется вниз) если у тебя минимум 15 очков, или на 3, если у тебя меньше 15 очков. Тот, у кого сила закончится, выбывает из игры. Победителем становится тот, у кого в конце останется больше всех силы.

Изначально у всех сила 100. Начальные меткости у всех 2:2, то есть 2 шанса попасть и 2 промахнуться. Верный ответ увеличивает на 1 число шансов попасть, неверный – число шансов промахнуться.

Александр Шаповалов [www.ashap.info/lgry/index.html](http://www.ashap.info/lgry/index.html)

