

Правила математической игры «Перестрелка»

1. Игра идёт в течение 1,5 часов. Количество всех задач (до 20 штук) объявляется в начале игры. Задачи выдаются порциями.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов. В протоколе отображается локация игроков и количество патронов.
3. Игроки решают задачи без применения интернета, калькуляторов и электронных средств связи.
4. Ответ на задачу, а также действия (выстрел, лечение) игрок отправляет в специальную форму.
5. Есть четыре локации: **город, больница, реанимация, морг**. Изначально все участники в городе.
6. В начале игры у каждого есть 2 боевых и два холостых патрона и ноль «жизни».
7. Верное решение задачи даёт боевой патрон, неверное – холостой.
8. Время от времени можно производить одно из двух действий: выстрел или лечение. **Выстрел**: Стрелять можно только в конкретного участника, находящегося с вами в одной локации. Для выстрела случайно выбирается холостой или боевой патрон из имеющихся у вас в наличие. Если выстрел произведён боевым патроном, то у «цели» уменьшается «жизнь» на 1. Запрещено стрелять, если в наличие только холостые патроны. **Лечение**: Лечить можно только себя. Лечение стоит 2 боевых патрона. Первые два хода лечиться нельзя.
9. Каждые 7-10 минут объявляется конец дня и зачитываются удачные выстрелы и лечения. Если в игрока попали больше раз, чем он вылечился, он перемещается на одну локацию ниже, если он вылечился больше раз, чем в него попали, то на одну выше. Важно, чего было больше: ранений или лечений. Если одинаково, то ничего не происходит. За один «день» нельзя подняться или опуститься больше, чем на один уровень. Каждый новый «день» обнуляется «жизнь», но сохраняются патроны.
10. Если игрок попадает в морг, то он продолжает играть, но подняться в верхние локации уже не может.
11. Цель: в конце игры быть в городе. Побеждает тот, кто в конце игры оказался в наивысшей локации, если таких несколько, то из них тот, кто сделал большее количество выстрелов боевыми патронами.