

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ЧЕХАРДА

Правила

В игре могут участвовать как отдельные игроки, так и команды-участники. Игра проводится в несколько раундов. Вначале все участники получают один и тот же набор задач-догонялок, сразу на все туры. Число задач равно числу раундов.

Кроме того, на доске рисуется восходящая лестница, по ступенькам которой будут взбираться фишки участников. Вначале все фишки стоят на ступеньке 0. Выигрывает тот, чья фишка в итоге окажется выше всех.

Для каждой задачи заранее известно, в каком туре она разыгрывается и к какому времени должен быть сдан ответ (обычно, эти времена идут с интервалом 10 минут).

По каждой задаче сдается только ответ в виде примера *в письменном виде*. Сдавая ответ, участник обязан выбрать очередь хода в данном туре. Если он сдает не самым первым, то часть мест в очереди уже будет занята, надо выбирать только из свободных мест.

Когда все ответы сданы, они выстраиваются в ряд от наихудшего к наилучшему. Какой ответ лучше или хуже – сказано в условии задачи. Типовые задания: «Придумайте как можно больше...», «Приведите пример с как можно большим значением...», «Приведите пример с как можно меньшим значением...» и т. п. За наихудший ответ дается 1 очко, за следующий 3, потом 5 и т. д. с шагом 2. Если в ряду есть несколько ответов, они усредняются. Например, если совпали 3-й и 4-й ответы, то сдавшие их участники получают по $(5+7)/2=6$ каждый.

Кульминация раунда: передвижение фишек. Фишки двигают по одной в порядке занятой очереди. Фишка сдвигается вверх на столько свободных ступенек, сколько очков заработал ответ участника. Занятые другими участниками ступеньки при движении не считаются (то есть каждый обгон фактически дает бонус в 1 очко). (Пример: А стояла на ступеньке 3, В – на 5, С – на 8. Они заняли очередь в порядке: сначала С, потом В, потом А. С заработала 1 очко и просто сдвигается на 1 ступеньку вверх, попадая на 9. В заработала 5 очков. Пятая пустая ступенька справа от неё – это 11-я, так как 9-я занята. А заработала 7 очков. 7-я пустая ступенька от неё – это 12 (так как 9 и 11 заняты).

Ступеньки 1, 4, 9, ..., N^2 – *скользкие*: если фишка заканчивает ход на ступеньке N^2 , и выше неё фишек нет, она откатывается на N пустых ступенек вниз (с 16-й – на 4, с 25-й – на 5, и т. п.)

Советы участникам

Не тратьте время зря. Если начинать решать задачу очередного тура только после подведения итогов предыдущего, у вас будет оставаться на решение и оформление ответа слишком мало времени. Начинайте решать следующую задачу сразу после сдачи ответа предыдущей. А если вы – команда из нескольких человек, распределяйтесь и решайте одновременно несколько следующих задач.

Думайте о месте в очереди. Если большинство фишек выше вашей, лучше ходить первым: тогда больше шансов обогнать других, пока они не убежали. Если ваша фишка в середине, полезно пропустить задних вперед, а потом их обогнать. Если вы впереди, то имеет смысл убежать вперед, чтобы не дать другим заработать бонус на вашем обгоне. Еще передней фишке надо стараться не попасть на скользкую ступеньку. Заранее заготовьте листок с названием команды, номером очередной задачи и желаемым номером в очереди. В нужный момент впишите ответ и сдайте его.

Очки и место в очереди одинаково важны. Часто продление решения на 2-3 минут не дает лучшего результата, а вот место в очереди может заметно ухудшиться. Часто у соперников такой же ответ, и вы их обгоните, выбрав лучшее место в очереди.

Рекомендации организаторам

Нужен один ведущий и ещё 1-2 помощника для быстрой проверки ответов. Если на одного проверяющего приходится больше 3 команд, проверка может затянуться.

Для каждой команды заранее выбирается буква-фишка. На доске рисуется лестница с фишками (обычно это набор наклонных отрезков числовой оси, буквы – в начале нижнего). В каждом

туре заполняется табличка с очередью хода: при сдаче ответа ведущий вписывает выбранную очередь в таблицу; а если команда забыла написать очередь, ведущий выбирает первую свободную клетку. По мере проверки ведущий оглашает результаты команд (обычно не сам пример, а только связанное с ним число). Когда все результаты проверены и выстроены по порядку, ведущий подсчитывает очки. Затем в порядке занятой очереди он оглашает заработанные очки и передвигает на доске соответствующую букву-фишку. В конце игры ведущий подводит итоги.

www.ashap.info/lgry/index.html