

Математическая перестрелка. Правила

Правила. Каждая задача дает 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.

Задачи выдаются порциями по 5 штук с 20-минутными интервалами. Все имеющиеся на руках задачи можно решать и заявлять в любом порядке.

Математика у моря 2016, 2 июля. 5-6 классы, А.Шаповалов <http://www.ashap.info/Uroki/Bolgar/2016/index.html>