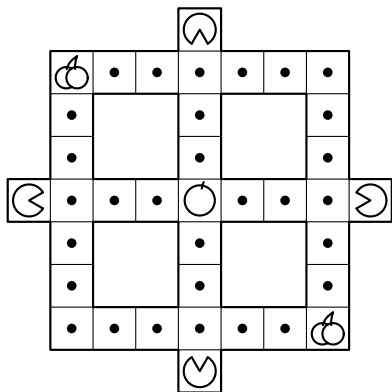


Малый мехмат МГУ

Правила математической игры “ОМ-НОМ-НОМ”

Каждая из команд управляет круглым голодным всеядным существом \mathfrak{S} , которое перемещается по клеткам игрового поля за счёт сданных командой правильных ответов к задачам (сдавать нужно только ответ). У каждой задачи указана стоимость в баллах — это количество шагов, на которые она позволяет сдвинуться. Эти баллы не накапливаются, их нужно тратить сразу, как только задача успешно сдана.



При перемещении ваш питомец съедает всё, что встречается ему на пути. На клетки, занятые другими игроками, вставать нельзя (но, при определённых условиях, о которых будет рассказано чуть позже, даже и других игроков можно будет съесть!)

На клетках игрового поля можно встретить разные съедобные бонусы:

- Точки — основной вид еды, каждая съеденная точка добавляет 1 очко к счёту в текущем раунде.
- 🍒 Вишенка — съев её, ваш питомец становится кровожадным ☹ и может есть других игроков. Когда вы съедаете другого игрока, раунд (а заодно и ваш ход) немедленно заканчивается, и вы получаете все очки, набранные съеденным игроком за этот раунд.
- 🍏 Яблоко — съев его, вы получаете 5 очков к вашему итоговому счёту. Эти очки — “несгораемые”, они не переходят к другому игроку, если вас вдруг съедят.

(Продолжение правил — на обороте страницы)

Игра проходит в несколько раундов. Раунд заканчивается в одном из трёх случаев:

1. На поле закончилась еда
2. Кто-то из игроков съеден
3. Время занятия закончилось

Когда раунд закончен, старое игровое поле стирается, и рисуется новое. Набранные за этот раунд очки перечисляются в итоговый счёт команд. Если в закончившемся раунде кого-то съели, он получает утешительный бонус — в новом раунде остальным игрокам запрещается его съедать.

В конце игры победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

Правила математической игры “ОМ-НОМ-НОМ”

Q&A

Q: Требуется ли решение задачи или только ответ?

A: Только ответ.

Q: Сколько должно быть школьников в команде и сколько должно быть команд?

A: Одна команда состоит из 3-5 школьников. Желательно, чтобы школьники разделились на команды поровну. Чтобы игра была интересной, должно быть хотя бы 3 команды. Если команд мало, то стоит добавить команду преподавателей — она будет получать баллы не за решение задач, а за неправильные решения, сданные игроками. Учтите, что если команд выйдет больше 6, вам будет сложнее нарисовать игровое поле.

Q: Как нарисовать игровое поле?

A: Возьмите поле из примеров или придумайте своё. Не делайте поле слишком большим. Расположите на нём стартовые позиции всех команд (можно дать командам выбрать, в какой из них начинать). Расположите на поле несколько (например, количество команд минус один) вишенок так, чтобы расстояние до ближайшей у всех команд было (примерно) одинаковым. Расположите на поле одно-два яблока. Постарайтесь сделать так, чтобы команды были в равных условиях.

Q: Что означают клетки со стрелочками на картах из примеров?

A: Это — порталы, позволяющие переместиться на противоположную часть карты (так, как если бы она была нарисована на развёртке тора). Обязательно объявите школьникам о том, как они работают, если хотите их использовать.

Q: За что игроки получают очки, и как это отмечать?

A: Счёт каждой из команд отмечайте числом и последовательностью съеденной в этом раунде еды. Число — итоговый счёт (за предыдущие раунды). Строчка с едой — счёт за текущий раунд. Его удобно отмечать как последовательность из съеденных фруктов и палочек за каждую взятую точку (см. рисунок).

I	II	III	IV
12	0	5	7
☿	▽ ○		☿

В конце раунда пересчитайте итоговые очки. Есликого-то съели, отдайте его точечки • съевшему (яблоку ○ при этом остаются). За каждую точечку команда получает 1 очко, за яблоко — 5 очков. Вишенки ♡ очков не дают. Съеденной команде на новый раунд выдайте щит ▢ — он защищает её от съедания в новом раунде.

Q: Нужно ли следить за количеством попыток по задачам?

А: Если в игре участвует команда жюри, то неудачные попытки будут давать ей очки. Если команды жюри нет, то можно ввести ограничение в три попытки на задачу (особенно если кто-то начнёт пытаться перебирать ответы).

Q: Нужно ли отмечать какая команда какие задачи сдала?

А: Да. Школьники могут сами того не заметив, сдать дважды одну и ту же задачу. Отмечать это можно где-нибудь в углу доски или на отдельном листе. Не надо строить большую таблицу — это займёт лишнее место и время, достаточно просто записывать номера сданных задач около названий команд.

Q: Что если два игрока съели вишенку и столкнулись друг с другом?

А: Съесть другого игрока можно только во время своего хода. Поэтому съедает тот, кто сейчас ходит.

Q: В каком порядке ходят команды?

А: Игроки ходят в том порядке, в котором были сданы задачи. Перемещение по карте делается сразу после того, как сдан правильный ответ на задачу. Откладывать баллы на потом нельзя.

Q: Выдавать ли все задачи сразу?

А: Нет. Сначала выдайте первый пакет задач, а новые пакеты раздавайте по мере необходимости. Лучше не раздавать новый пакет, если на игровом поле опасная ситуация — будет обидно отдавать победу просто за то, что команда быстро отыскала лёгкую задачу.

Q: Могут ли команды сдавать задачи из предыдущих пакетов?

А: Да, могут. Иначе это бы мешало возможности “накапливать” решения задач, не сдавая, чтобы потом сделать сложный манёвр, сдав их все сразу.

Q: Что делать, если игра зашла в патовое положение (командам невыгодно делать ход)?

А: В такой ситуации вы можете досрочно объявить начало нового раунда.

Примеры игровых полей:

