

Правила сражений

Итак, наточите мечи и запаситесь маной. Мы отправляемся в удивительный тур по полному опасностей королевству! Не бойтесь трудностей и не хватайтесь за головы, ведь у каждого отряда будет свой проводник из числа смелых ассистентов, живущих на земле Пуассона.

Командный тур проходит в несколько этапов. Первый этап будет проходить в окрестностях замка Пуассона. Каждой команде будет выдана карта. Подобраться к окрестностям замка можно по трём тропинкам. На каждой вас ждёт несколько локаций с увлекательными задачками. Начинать можно с любой тропинки. Чем ближе локация к замку, тем больше ценятся решённые задачи. Задача каждой команды: пробиться к замку и набрать максимальное количество монет за решение задач.

На каждой локации, вне зависимости от уровня команде выдаётся листок с пятью задачами: двумя средней сложности и тремя небольшой сложности. Для прохода на следующую локацию необходимо решить либо одну среднюю задачу, либо три лёгких. Темы задач варьируются от локации к локации.

По мере приближения к замку задачи возрастают по цене, но не по сложности. Финальные локации на обеих картах: замок Пуассона и сокровищница Пуассона. Оставь незнание, всяк в него входящий! При достижении последней локации команде выдаётся листок с тремя сложными задачами. У сложных задач принимаются частичные решения, и, соответственно, награда за них дробится.

Если команда считает, что неспособна пройти на следующую локацию, но имеет достаточно монет, то может подкупить злобных, но жадных экспоненциальных гоблинов, которые проведут её на следующий уровень. Цена: 20 монет.

Второй этап проходит аналогично первому, но наши отважные путешественники находятся уже внутри замка Пуассона. Карта аналогична предыдущей, однако изменены локации и наполняющие их задачи. Новая цель: отыскать сокровищницу и снять магические вероятностные печати с её входа.

В замке Пуассона гостит сумасшедший король соседних земель. Он любит проводить дуэли. Если он обратит на отряд взор, то команде придётся сражаться. Ниже официальный свод правил дуэли, принятый в королевстве Пуассона: Один участник команды проходит за дуэльный стол, где он должен один на один с соперником в течение 5 минут решить задачу. Выигрывает тот, кто первым решает правильно задачу. В случае неправильного ответа обоими участниками, магистр дуэлей выбирает победителя по более точному решению.

Король считает своим долгом, вовлечь все отряды в дуэли. Однако по истечению некоторого времени, магический куб вероятностей будет указывать ему на случайный отряд.