**Математический кросс**

Быстрее и точнее – вот единственное требование в этой незамысловатой игре.

**Математическая абака**

Игроки разделяются на команды по 1-4 человека. Каждая команда сразу получает условия всех задач. Задачи разделяются по 6 темам, в каждой теме находится по одной задаче каждого из 6 уровней сложности: в 10, 20, 30, 40, 50, 60 баллов.

Команда не может сдавать задачу, если она не пыталась сдать все предыдущие задачи в этой теме (неважно, были они правильно решены, или нет). Сдавать каждую задачу можно только с одной попытки — если она решена неправильно, то она больше не засчитывается, однако команда получает возможность сдать следующую задачу в этой теме.

Баллы начисляются за правильно решённые задачи в зависимости от их сложности. Также существуют бонусы по 50 баллов за все правильно решённые задачи каждой темы и по X баллов за правильно решённые задачи всех тем сложности X. На игру отводится определенное количество времени, после чего побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

**Математическая перестрелка**

Правила. Каждая задача даёт 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 даёт 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 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.