

# Математическая игра «Тетрис (онлайн)»

по мотивам классической компьютерной игры

<https://moebiustour.ru/game-rules/tetris>



Длительность	Подготовка	Сложность	Кол-во команд	Тип игры
60–90 минут	Банк задач, карточки команд	Простая	Любое	Индивидуальная

## Правила игры

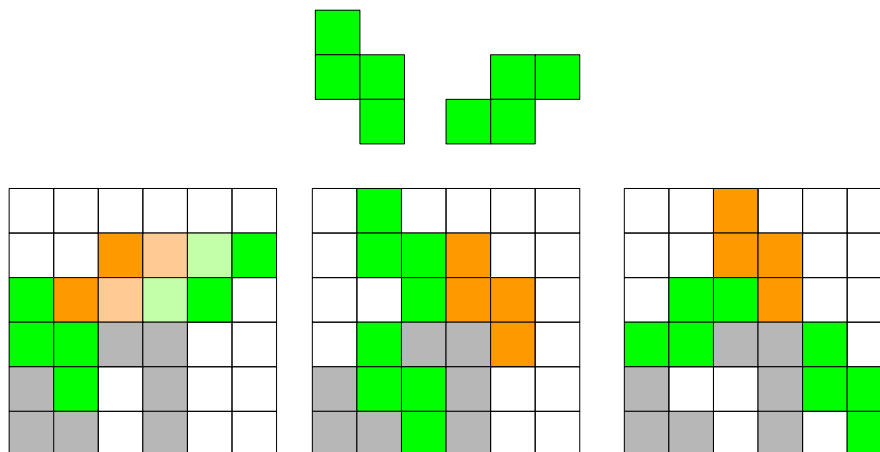
В начале игры командам выдаётся клетчатое поле шириной 6 клеток и высотой 17 клеток. В ходе игры поле заполняется клетчатыми фигурками (полимино), которые команда получает, решая задачи.

Задачи разбиты на 6 или 7 блоков, по 4 штуки в каждом. Команды получают все задачи сразу в начале игры, но могут сдавать задачи из блоков последовательно: сдать задачу из следующего блока можно, только сделав попытку сдачи по каждой из 4-х задач предыдущего. На первые три задачи даётся только одна попытка, на четвертую — две. Сдавать требуется только ответы. Если задача решена верно, команда может выбрать фигурку из списка, который указан рядом с условием задачи. За один подход можно сдать несколько задач.

Выбранную фигурку нужно размещать сразу после сдачи задачи в игровом поле без наложений по правилам всем известной игры «Тетрис»: фигурки можно поворачивать, но нельзя переворачивать.

Важно, что фигурки можно «вставлять» в пустые пространства, даже если они сверху ограничены другими фигурками. Новые фигурки должны соприкасаться по стороне какой-либо фигуры снизу или низа игрового поля (хотя бы одной клеткой).

*Ниже пример, как можно расположить на игровом поле фигуру Z-тетрамино (трёхклеточный уголок и L-тетрамино уже стоят на игровом поле, они выделены серым цветом):*



10 способов расположить Z-тетрамино, поворачивая фигуру.

Игра для команды заканчивается, если у нее кончились несданные задачи или истекло общее время, отведенное для игры.

## **Цель игры**

Набрать как можно больше очков за отведённое время.

## **Начисление очков**

За каждую заполненную целиком строку даётся 10 очков, за заполненную частично — столько очков, сколько заполнено клеток.

При равенстве очков учитывается в первую очередь количество строк заполненных целиком. При равенстве таких строк считается количество сданных задач: чем оно меньше, тем выше место команды.

## **Проведение игры**

1. Игра проходит на платформе Zoom.
2. Карточки команд и текущий результаты отображаются в электронной таблице.
3. Команда (капитан) сдаёт ответ на каждую задачу в telegram-чат.
4. Организатор проверяет ответ и если он верный, то ставит «1» под номером задачи в карточке команды.
5. Если ответ неверный, то в карточке команды ставит «0».
6. Если команда получила фигурку, то показывает её положение организатору и он располагает её на игровом поле карточки.
7. Итоги игры подводятся в конце, когда игровое время истекло.
8. Публикация результатов происходит через 2 дня после окончания игры.