

# MaSo podzim 2007 - PRAVIDLA

## Informace na začátek

To, že držíte tento papír ve svých rukou, je znamením toho, že jste v pořádku dorazili na Malostranské náměstí. Doufáme, že se Vám u nás líbí a že jste plni očekávání. Z tohoto důvodu, pokud ještě nesedíte na svém místě, najděte si jej a usadte se. Cílem tohoto listu papíru je informovat Vás o tom, jak bude soutěž probíhat. Přejeme Vám příjemné čtení. Třetí MaSo začíná...

## Příklady


Jsmo matematickou soutěží, a proto trochu z té matematiky potřebovat budete. Na začátku hrací doby dostanete 7 příkladů, které byste měli řešit. Na pořadí řešených příkladů nezáleží, můžete začít třeba příkladem číslo 6...

Pokud se Vám podaří nějaký příklad vyřešit (anebo si to alespoň myslíte), jděte spolu se zadáním příkladu, na které jste napsali výsledek, za opravovatelem. Opravovatelé jsou hodní a pokud bude Vaše řešení správné, označí Vám zadání a také příslušnou položku v hracím listě (tím vyznačí i získané kostičky do hry). Za správně vyřešený příklad získáváte dvě hrací kostičky do hry (hře se budeme věnovat v dalším odstavci). Označený vyřešený příklad si můžete jít vyměnit ke svému měničovi za nový.

Může se ovšem stát, že Vaše řešení nebude správné. Nic se neděje. Když Vám opravovatel řekne, že řešení není správné, můžete se vrátit a počítat dál, třeba i stejný příklad. Pokud bude mít opravovatel pocit, že k němu chodíte příliš často nebo že tipujete výsledky, může si vyžádat postup řešení.

Také se ovšem může stát, že nějaký příklad nebudete umět vyřešit. Ani to nevádí, můžete si takový příklad jít vyměnit za nový. Toto můžete udělat maximálně se 4 příklady. Za takovouto výměnu samozřejmě nezískáte žádné hrací kostičky.

## Hra

To by přece nebylo MaSo, kdybyste jen počítali. Jak už bylo dříve napsáno, za každý správně vyřešený příklad dostanete dvě hrací kostičky. Ty mohou vypadat třeba takhle  Tyto kostičky můžete ukládat na hrací plán, má to ovšem pár podmínek. Kostičky můžete ukládat na libovolný plán na hracím listu a Vaší úlohou je vytvářet souvislé cesty každé barvy. Pokud chcete uložit kostičku vedle již uložené kostičky, musíte respektovat návaznost barev - dvě různé barvy se nesmí setkat na straně kostičky. Také nesmíte zablokovat cestu prázdnou stranou. Na plánech jsou již některé kostičky vyznačeny. Tyto považujte za již uložené kostičky (započítávají se také do bodování). Hrací plán končí vnější stěnou. Tyto stěny na sebe nenavazují. To znamená, že cesta vyúsťující do stěny hracího plánu je useknuta a nedá se na ni navazovat. A abychom nezapomněli, kostičky můžete libovolně otáčet.

Co máte udělat, pokud si chcete nechat kostičky zakreslit? Jděte s oběma hracími listy za kresličem a ukažte mu, které kostičky chcete uložit a kam a kreslič to udělá. Pozor, při jedné návštěvě kresliče můžete uložit maximálně 3 kostičky. Pokud chcete pak uložit další kostičky, musíte se jít znovu postavit do fronty.

Kostičky nemusíte ukládat hned po vyřešení příkladu. Záleží jen na Vás a Vaší taktice. Můžete se pokusit získat mnoho kostiček a pracovat s nimi – riskujete ale, že je možná nestihnete uložit všechny. Ke konci soutěže očekávejte fronty.

## Bodování

Na konci soutěže dostanete pokyn k vyznačení dvou souvislých cest, jednu každé barvy. Za každou vyznačenou cestu dostanete body. Pokud cesta není uzavřena, dostanete tolik bodů, kolik je její délka (rozumí se počet kostiček, které danou cestou tvoří). Pokud je cesta uzavřena, dostanete dvojnásobek její délky. Tato dvě čísla se v rámci jednoho hracího plánu vzájemně vynásobí. Pokud jste vyznačili barevnou neuzavřenou cestu délky 7 a černou uzavřenou cestu délky 5, dostanete  $7 \times (2 \times 5) = 70$  bodů. Tyto bodové hodnoty ve všech 4 hracích plánech se sečtou a dají dohromady Váš bodový zisk.

Tento bodový zisk určuje Vaše pořadí. V případě stejného bodového zisku rozhoduje počet vyřešených příkladů. Pokud je i ten stejný, rozhoduje menší počet vyměněných příkladů.

## Ukončení hry

Ke konci hry budete informováni, že se blíží konec. Po uplynutí časového limitu se už nesmíte postavit do fronty - ani u opravovatelů ani u kresličů. Organizátoři od Vás vyberou oba hrací listy a vyhodnotí MaSo.

## Na závěr

V průběhu hry je zakázáno používat kalkulačky, mobilní telefony, elektroniku, tabulky nebo odbornou literaturu. Také je zakázáno cokoli psát nebo kreslit do hracího listu a plánu. My to poznáme.

Hodně štěstí v MaSe Vám přeji organizátoři.