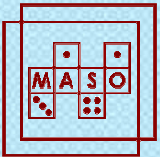
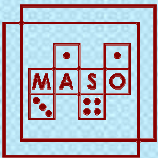
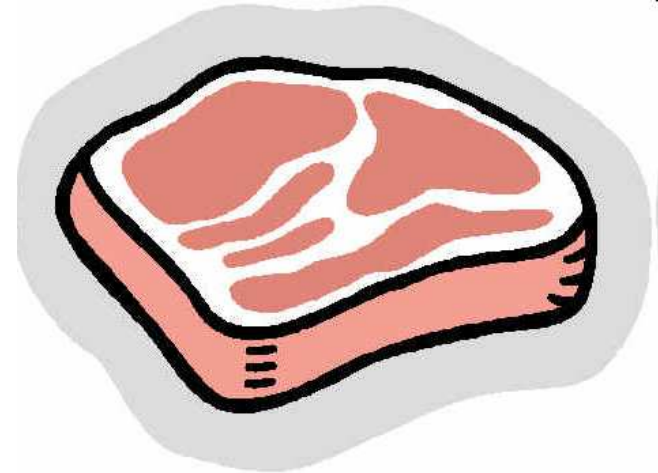


# MaSo jaro 2008



# O soutěži MaSo

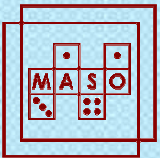
- Co je to MaSo?
- Dvakrát za rok
  - Listopad
  - Květen, rektorský den
- Ted' čtvrté MaSo, 94 družstev z 32 škol
- [maso.matfyz.cz](http://maso.matfyz.cz)



# O soutěži MaSo

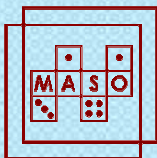
- Organizace
  - studenti Matfyzu
- Zabezpečení soutěže
  - ITI - Institut teoretické informatiky
  - DIMATIA – „institut diskrétní matematiky“
  - Pikomat - korespondenční soutěž
- Knižky věnovalo

nakladatelství  
DOKOŘÁN







# Příklady

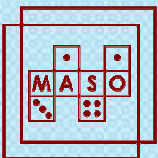
- Dostanete 7 příkladů
  - ty můžete řešit v libovolném pořadí
- Když máte výsledek příkladu
  - vezměte příklad s výsledkem (napsaným na zadání) a hrací list
  - jděte za opravovatelem
  - (číslo opravovatele závisí na čísle příkladu)



# Správný výsledek

- Opravovatel
  - razítko do hracího listu
  - příklad můžete použít ve hře
- Jděte za měničem
  - dejte mu vypočítaný příklad
  - dostanete další na počítání
  - (měnič závisí na čísle družstva)

#		
1		3
2		2
3		3
4		5

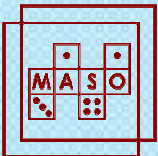




# Nesprávný výsledek

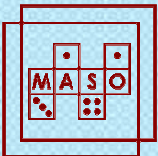
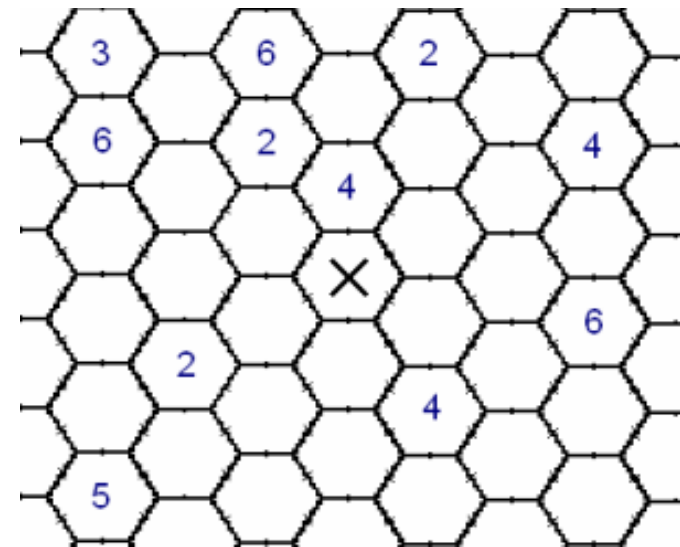
- Nic se neděje, můžete počítat dál
- Příklad je moc těžký
  - můžete ho u měniče vyměnit za další
  - měnič zaznačí výměnu do hracího listu
  - max. 4 výměny za hru

18		3	27		3
<b>Výměny příkladů</b> (čísla příkladů)			<b>13</b>		



# Hra - krycí název Hadi

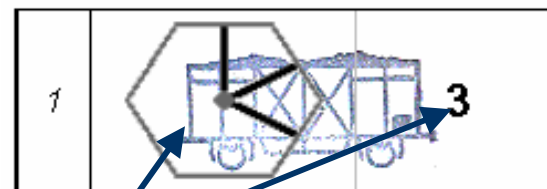
- Pohybujete se po hracím plánu
  - sbíráte body = čísla v políčkách
  - zanecháváte za sebou stopu
- Začínáte ve středu
  - políčko s křížkem



# Tah

- Vypočítaný příklad

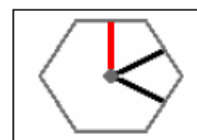
- 1 tah ve hře



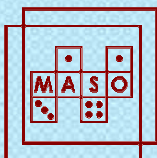
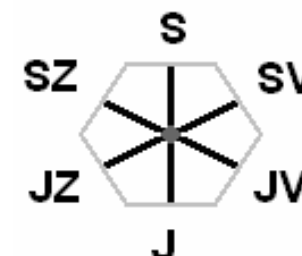
- Číslo - délka tahu

- Úsečky - směr tahu

- vyberte si jeden možný



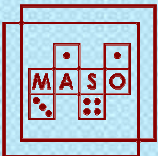
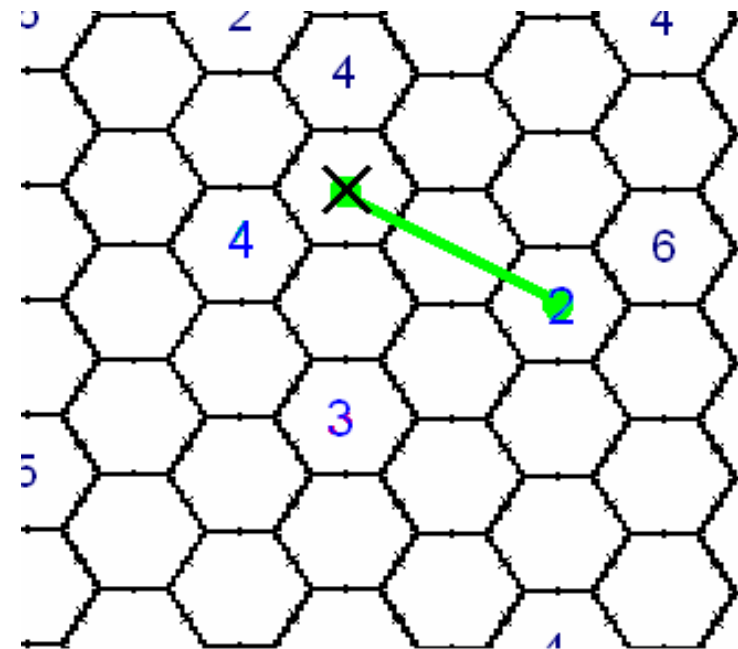
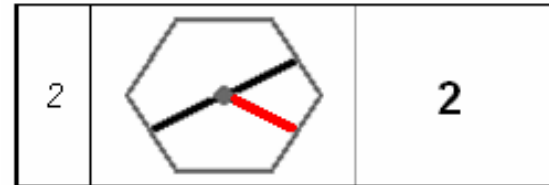
- označení směru - světové strany





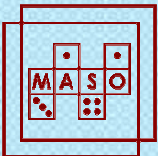
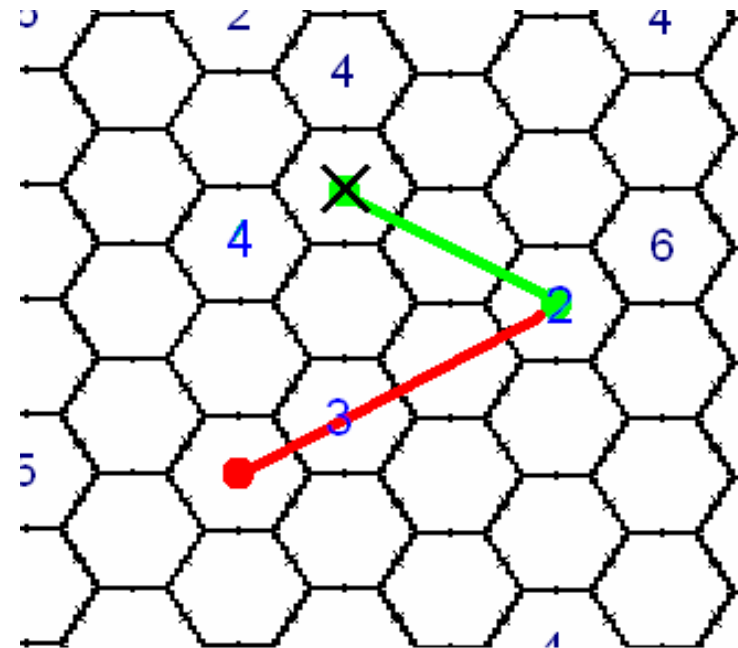
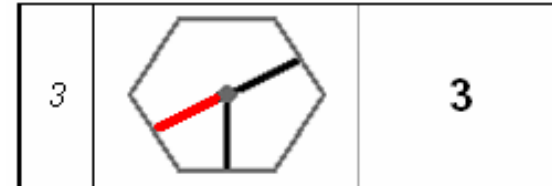
# První tah

- Začneme ve středu
- Musíme jít
  - o 2 políčka
- Vybereme směr
  - jihovýchod

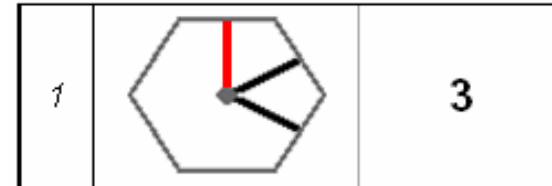


# Další tahy

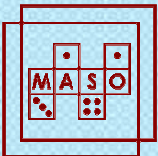
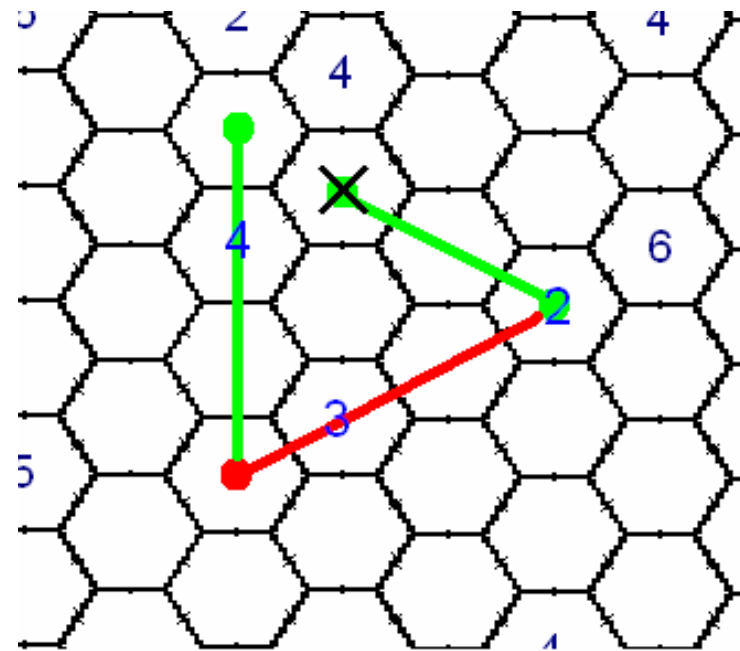
- Pokračujeme
  - z políčka, kde skončil předchozí tah
- Délka
  - o 3 políčka
- Směr
  - jihozápad



# Další tahy

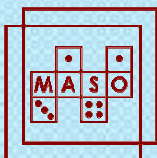
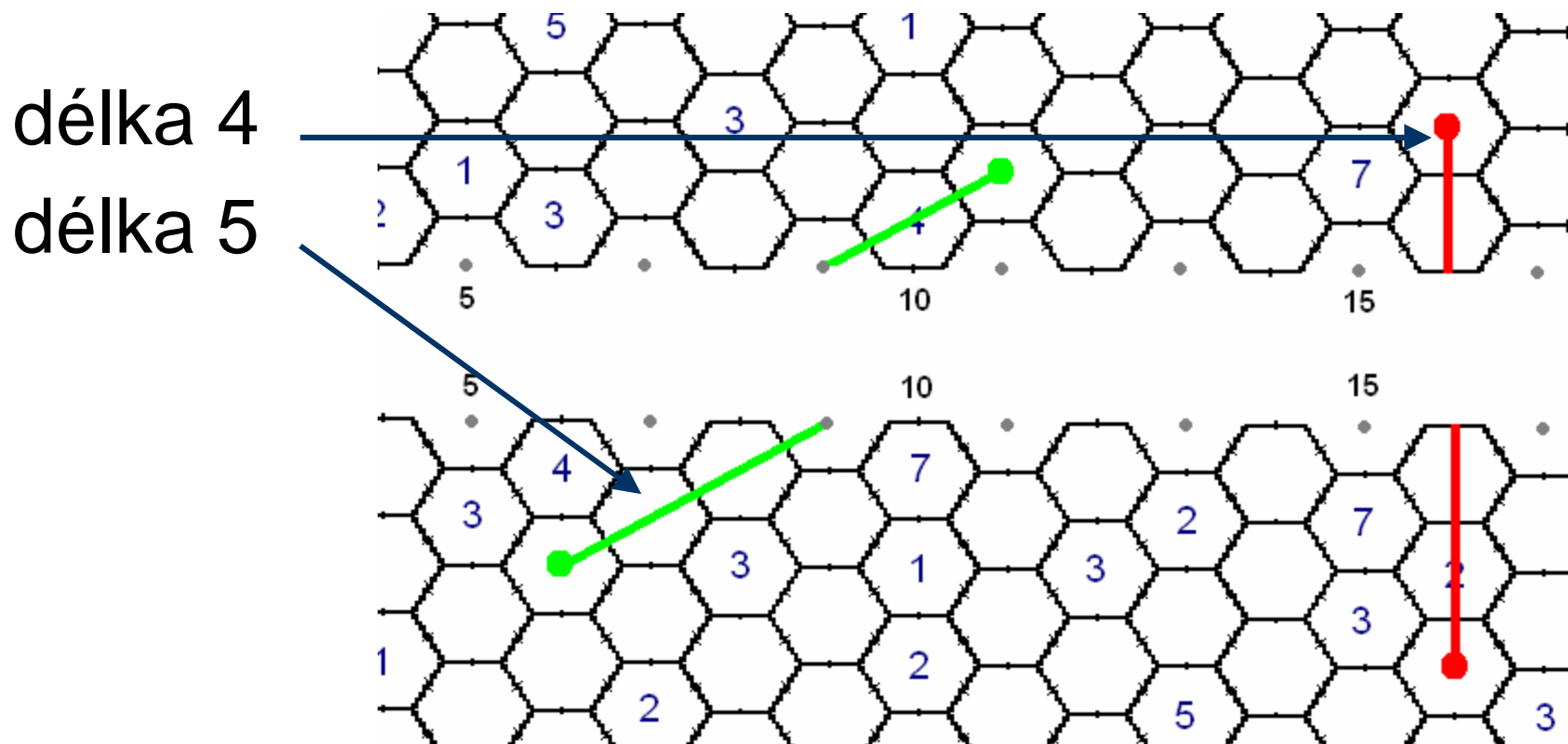


- Délka
  - o 3 políčka
- Směr
  - sever



# Překročení okraje

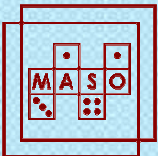
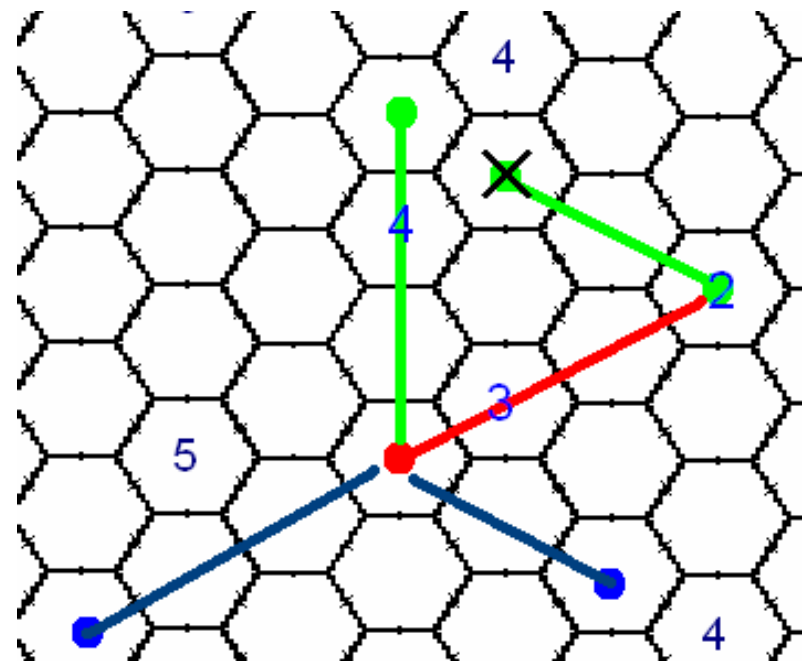
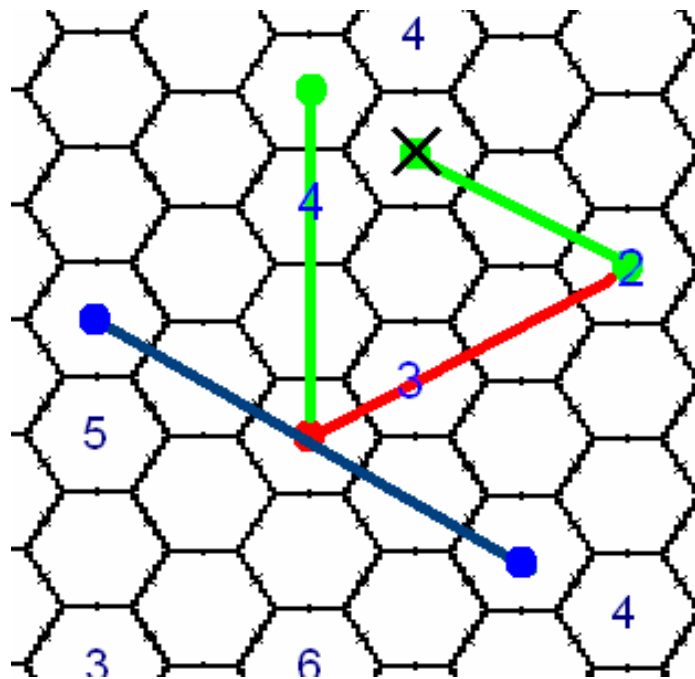
- Herní plán nemá hranice
- Po překročení okraje skáčete na druhou stranu



# Protínání tahů

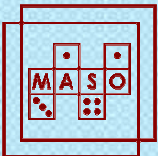
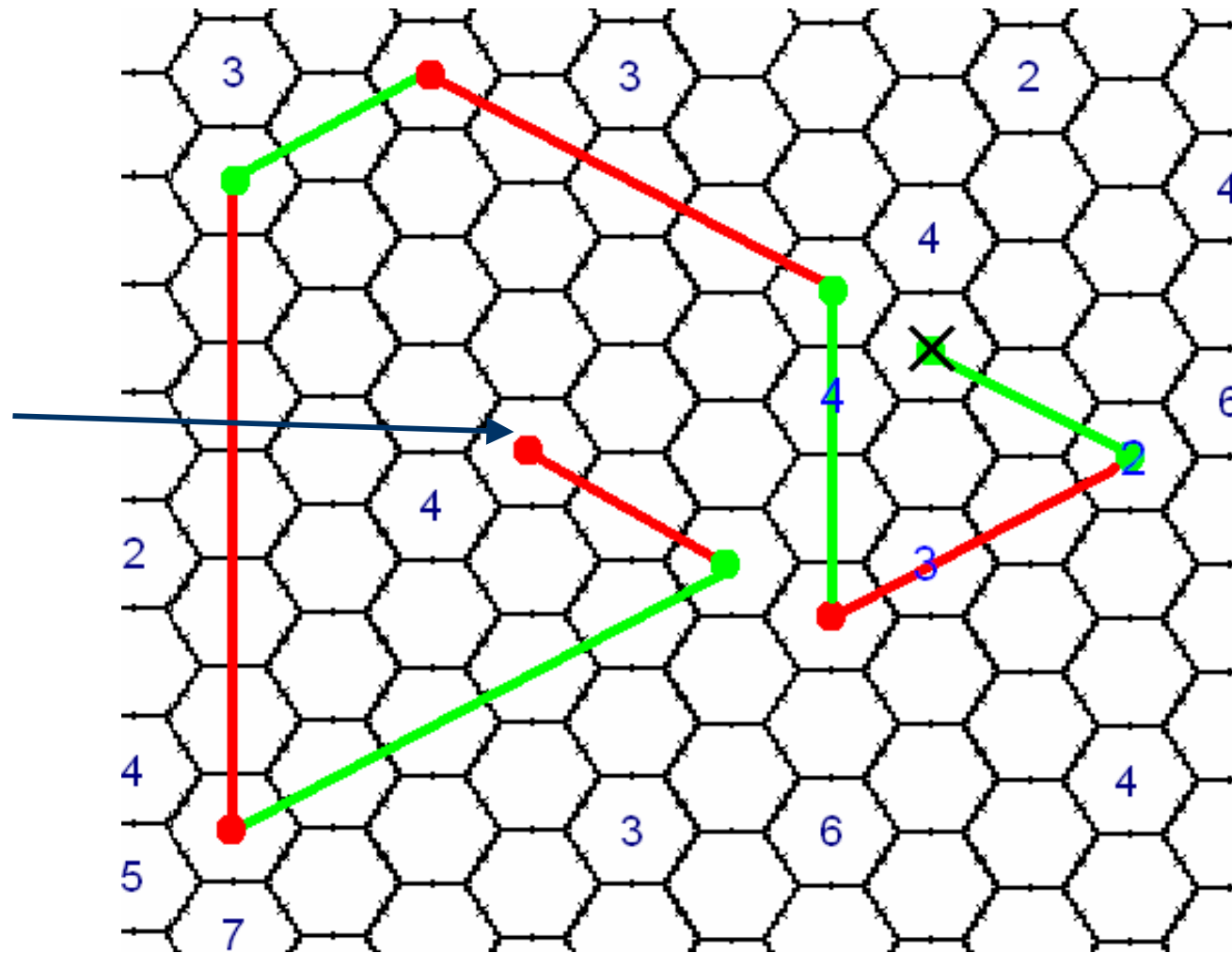
- Jedním políčkem můžete projít jen jednou

**Tohle NE!**



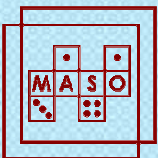
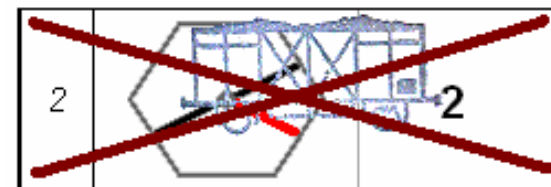
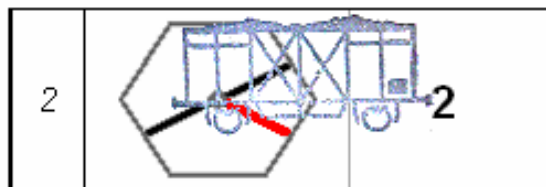


# Pozor na zablokování



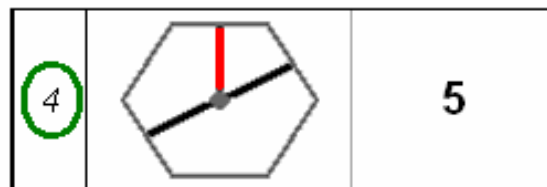
# Kreslič

- Kdykoliv během hry
  - oba hrací listy
  
- Kreslič zakreslí pohyb
  - a škrtně políčko s razítkem

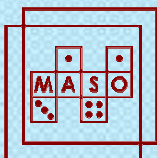
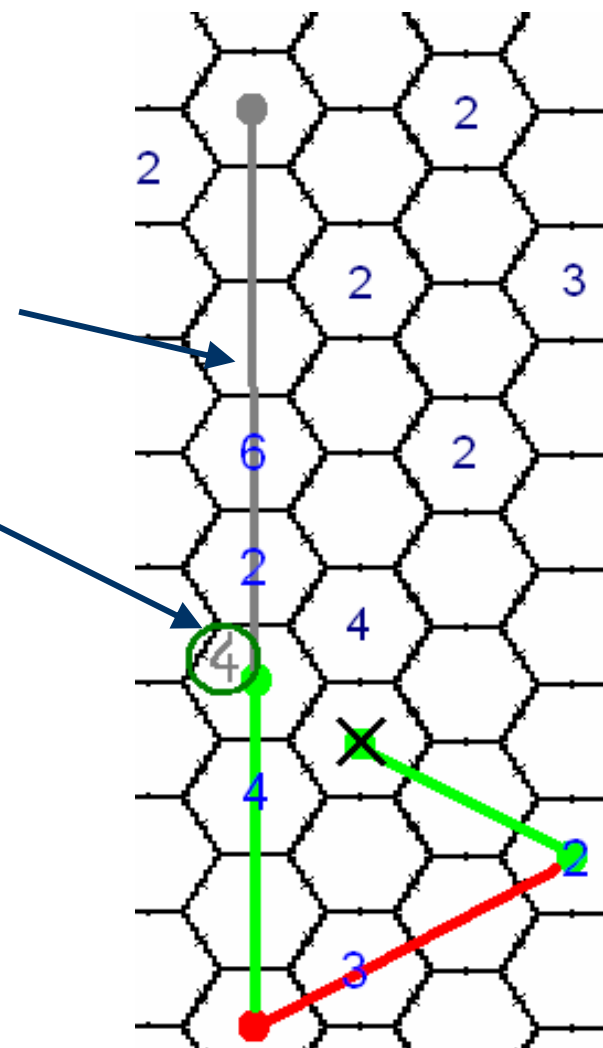


# Kreslič

- Aby kresliči nebyli moc zaneprázdnění
  - Předkreslete pohyb tužkou
  - Napište si číslo příkladu

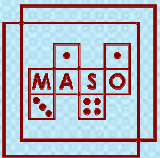


- Kreslič tah zvýrazní fixou



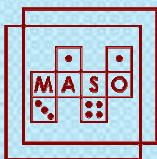
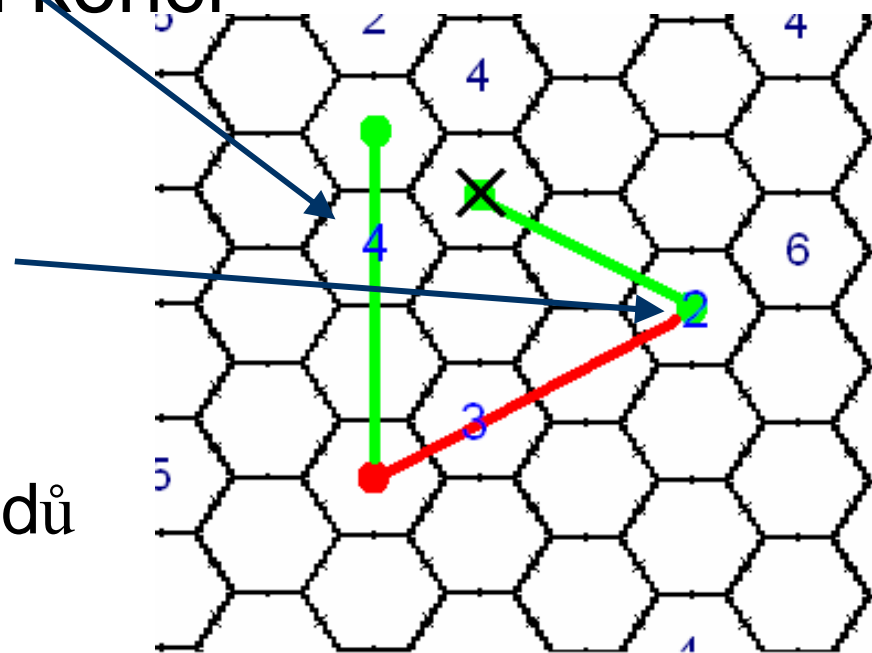
# Kreslič

- Při jedné návštěvě max. 3 tahy
  - poté na konec řady
- Na konci kresličí
  - nakreslí 3 tahy těm, co stojí v řadě
- Doporučení organizátorů
  - Zakreslujte si tahy průběžně

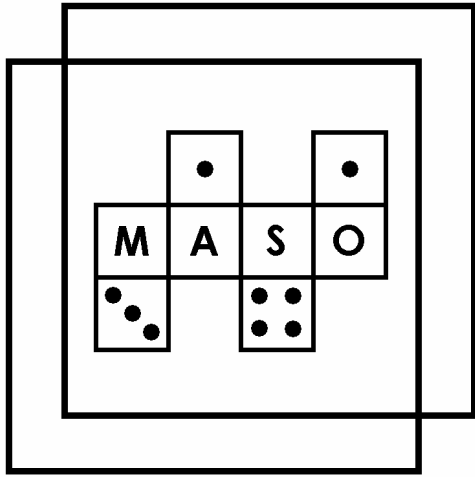


# Bodování

- Pohyb přes políčko s bodem
  - hodnota se připočítá k počtu bodů
  - např. 4 body
- Pokud v políčku tah končí
  - dvojnásobek bodů
  - např.  $2 \times 2 = 4$  body
- Dohromady:
  - $4 + 3 + 2 \times 2 = 11$  bodů







Hodně štěstí  
Bude to MaSo!

