

Počáteční informace

Vítejte na matematické soutěži MaSo. Jsme tady pro Vás již podesáté a doufáme, že se Vám toto MaSo bude líbit. Tato pravidla budou ještě jednou vysvětlena před samotným začátkem soutěže. Ovšem doporučujeme si je nastudovat předem. Pokud nebude cokoli zřejmé, budete mít čas si případné nejasnosti vyjasnit.

Příklady

MaSo je matematická soutěž, a proto trochu té matematiky budete potřebovat. Na začátku hrací doby dostanete 7 příkladů. Na pořadí řešení příkladů nezáleží. Během 90 minut budeme hrát hru.

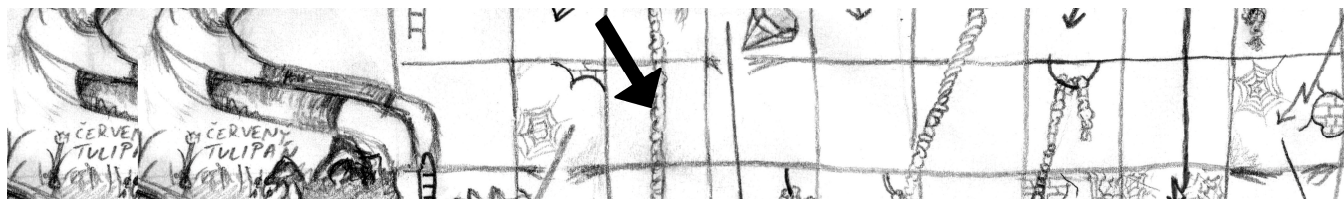
Pokud se Vám podaří nějaký příklad vyřešit (nebo si to alespoň myslíte), jděte se zadáním příkladu, na které jste napsali výsledek, za opravovatelem podle čísla příkladu. Opravovatelé jsou hodní, a pokud bude Vaše řešení správné, označí Vám zadání a také příslušnou položku v hracím listě. Za každý správně vyřešený příklad můžete ve hře uskutečnit jeden tah (pravidla hry vám vysvětlíme za chvíli). Označený vyřešený příklad si můžete jít vyměnit ke svému měničovi za nový. Tah do hry nemusíte uskutečnit ihned po vyřešení příkladu.

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. Pokud bude mít opravovatel pocit, že k němu chodíte s jedním příkladem často nebo že třeba tipujete výsledky, může si vyžádat spolu s výsledkem i postup řešení.

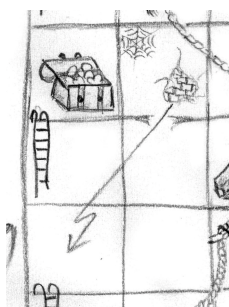
Také se ovšem může stát, že si s některým příkladem neporadíte. Ani to nevádí, můžete si takový příklad jít vyměnit za nový. Toto můžete udělat maximálně se 4 příklady. Za takovouto výměnu samozřejmě nedostanete tah do hry.

Pravidla hry

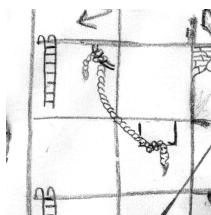
Hrací plánec, který byste měli mít před sebou, je vlastně schéma tajemné budovy. Vaším úkolem je touto bodovou projít, třeba i vícekrát. Jak se po budově pohybovat? Každý vyřešený příklad simuluje hod hrací kostkou. Na hracím listu je v kolonce „KOSTKA“ přesně napsané, kolik komnat můžete za daný příklad přejít, neboli o kolik „políček“ se můžete posunout. Přičemž prvním tahem vstoupíte do budovy u toboganu a projdete daným počtem komnat. Když třeba máte zkontrolovaný příklad, u kterého je v sloupci „KOSTKA“ napsáno „3“, posunete se do třetí komnaty, jak je to ukázáno na obrázku:



Budova má 12 nadzemních a 3 sklepní poschodí, přičemž v každém z nich se nachází deset komnat. Všemi těmito komnatami musíte projít (pokud nenanazíte na lano, ale o tom za chvíli), abyste se dostali k žebříku do dalšího patra, který je vždy na konci poschodí. Může se ale stát, že se po provedení jednoho tahu zastavíte v komnatě, kde je stará a prohnílá podlaha, a tak se propadnete o nějaké to poschodí dolů. Takové políčko vypadá takto:

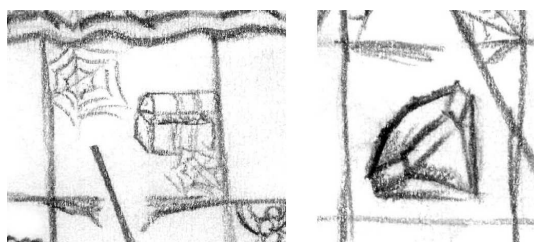


Stejně tak cestou můžete potkat lano, po kterém se naopak vyšplháte o pár pater výš:



Z komnaty s prohnilou podlahou spadnete vždy až do komnaty, v které šipka končí. Stejně tak v případě, kdy chcete šplhat po laně, musíte vstoupit do komory, v které lano začíná a posunete se tak až do komnaty, v které je ukotvené. V momentě, kdy dosáhnete cíle, dostanete se na obří tobogán, po kterém sklouznete opět dolů ke vchodu. A můžete dobývat znovu! ☺ (Abyste dosáhli cíle, nemusíte se na cílovém políčku vyloženě zastavit, stačí jím projít. Tobogán není políčko, za poslední komnatou v horním patře bezprostředně následuje první komnata za tobogánem na přízemí.)

V celé budově (to znamená i ve sklepení) jsou porůznu rozmístěny truhlice s pokladem. Na hracím plánu takový poklad značí buď opravdu truhlice s pokladem, nebo diamant:



Pokaždé, když se na takovémto políčku zastavíte, můžete si z pokladu odebrat jeho určitou část, což symbolizuje 50 bodů přičtených na Vaše konto.

A teď praktická stránka. ☺ Když tedy vypočítáte správně příklad, s daným „hodem kostkou“ který máte na hracím listě k tomuto příkladu, můžete nakládat dle svého uvážení. ☺ Tah můžete na hracím plánu uskutečnit buď hned, nebo si ho nechat, až se Vám bude víc hodit. Svě tahy ale musíte dávat vědět kreslič! Tah se totiž stává platným, a případné body, které byste z něj mohli dostat, se Vám přičtou až v momentě, kdy ho kreslič „zakreslí“ do svého elektronického „plánu“. Ale opět pozor! Kreslič může najednou nahlásit maximálně 3 tahy. Pokud byste jich chtěli nahlásit víc, musíte po nahlášení prvních tří znovu na konec fronty u kresliče.

Hodnocení

Po skončení hry sečteme body za poklad, který jste cestou nasbírali (jak už bylo řečeno 50 bodů z každého navštívení místnosti s pokladem, přičemž nezáleží na tom, jestli to byly nakreslené truhlice, nebo diamanty), a také za to, na které pozici, tedy ve které komnatě jste stáli v momentě, kdy hra skončila, a to následujícím způsobem: Každá komnata má svoje pořadové číslo (1 až 120 nad zemí a -1 až -30 v suterénu). Při prvním projití cílem Vám bude přičteno 120*3 bodů (takže vlastně 3 body za dobytou komnatu). Když budete budovu dobývat podruhé, přičtou se Vašemu týmu za každou dobytou komnatu body 4, při třetím dobývání 5 atd. Takže když se na konci hry budete nacházet například v komnatě číslo 35 a předtím jste již 2-krát prošli cílem, dostáváte (když nepočítáme body z pokladů a 120*3+120*4 body za předchozí dvě dobytí) 35*5 bodů za Vaši koncovou pozici. Pokud se ale v momentě, kdy bude oznámen konec, nacházíte v suterénu, počty bodů vznikají stejně, takže číslo komnaty, kde se nacházíte krát 3, 4 nebo 5 atd. podle toho, kolikrát jste prošli cílem. Ovšem pozor! Číslo podzemních komnat jsou záporná, a proto jsou takto získané body ve výsledku vlastně „mínusové“ a odečítají se. ☺

K těmto všem bodům se navíc přičítá 5 bodů za každý správně vyřešený příklad.

Ukončení hry

Konec hry je konec hrací doby. Průběžně Vám budeme říkat, kolik času máte do konce. Po uplynutí časového limitu není možné se postavit do fronty – u opravovatelů ani u kresličů. Jestli již ve frontě stojíte, můžete si nechat zakreslit slíbené 3 tahy, poté se už do fronty zařadit nesmíte. Organizátoři následně posbírají hrací listy a hrací plány a vyhodnotí MaSo.

Na závěr

V průběhu hry je zakázáno používat kalkulačky, mobily, elektroniku, tabulky, odbornou literaturu. Také je zakázáno cokoli psát nebo kreslit do hracího listu a plánu něčím jiným než tužkou. My to poznáme.

Hodně štěstí během MaSa vám přejí organizátoři. ☺☺☺