



Jarní MaSo 16. 5. 2012 – Pravidla

Počáteční informace

Vítejte na letošní tradiční májové matematické soutěži MaSo. Doufáme, že se Vám i tentokrát bude líbit. Zde máte pravidla. Budou ovšem ještě jednou vysvětlena před samotným začátkem soutěže, ale doporučujeme Vám pozorně si je přečíst už předem. Budete tak mít čas případné nejasnosti si vyjasnit.

Obyčejné (později označované jako KILOMETROVÉ) 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 správně vyřešené příklady budete pak moci uskutečňovat tahy ve hře (pravidla hry Vám vysvětlíme za chvíli). Označený vyřešený příklad si můžete jít vyměnit ke svému měničci 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 nevadí, 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

Naše letošní hra nese název Messnerovy vrcholy. Možná jste ji už někdy hráli na táboře nebo nějaké podobné akci. Pak ji ale znáte jako hru v terénu. My ji však budeme hrát modifikovanou pro terén zakreslený na hracím plánu, který vidíte před sebou. ☺

Tato hra se jmenuje po italském horolezci Reinholdu Messnerovi, který se může pyšnit řadou horolezeckých prvenství. Jako první totiž zdolal všech 14 osmitisícovek, vylezl na Mount Everest bez použití kyslíku a taky na něj provedl kompletní sólo-výstup bez lan. Hra Messnerovy vrcholy ale vychází z prvně jmenovaného – z prvenství v dobytí všech 14 osmitisícovek. A vaším úkolem bude, jak už asi mnozí tušíte, dobytí jich co nejvíc, respektive získat za jejich dobývání co nejvíc bodů způsobem, který si vysvětlíme později.

Na hracím plánu jsou schematicky zakresleny všechny osmitisícovky i všechny možné cesty, jak se k nim dostat. Na začátku hry jste všichni v místě označeném jako DEPO a před sebou máte cesty k jednotlivým skupinám vrcholů, které mají společný BASE CAMP. Do každého BASE CAMP-u vedou tři cesty, z nichž každá je jinak dlouhá. Mnozí by si řekli, že pojedou zkrátka tou nejkratší. Jenomže ty nejkratší cesty jsou nejstrmější a nejnebezpečnější, a proto je potřeba mít opravdu dobrou a kvalitní výzbroj. Tu „získáte“ vypočítáním nejtěžšího z ROZHODOVACÍCH příkladů, které jste taky obdrželi v obálce. ROZHODOVACÍ příklady jsou v obálce tři. Každý je jinak náročný. Na to, abyste se mohli vydat do BASE CAMP-u, musíte vypočítat alespoň nejjednodušší z nich (nikdo by přece nešel do hor úplně nepřipraven). Ten Vás oprávní jít po cestě, která je za čtyři tzv. KLIOMETROVÉ PŘÍKLADY. Těžší pak tou za tři a nejtěžší cestou jenom za dva KILOMETROVÉ příklady.

Počet příkladů může symbolizovat například počet ujitých kilometrů. Čím těžší rozhodovací příklad tedy zvládnete, tím „náročnějšími“, ale kratšími cestami se můžete do BASE CAMP-ů dostávat.

Dostanete-li se do jednoho z pěti BASE CAMP-ů, můžete se pomocí jednoho nebo dvou kilometrových příkladů (záleží na dostupnosti daného vrcholu) vydat přímo k vámi vybranému cíli. Před posledním úsekem se ale dostanete do tzv. KLÍČOVÉHO MÍSTA. Zde dostanete speciální VRCHOLOVÝ PŘÍKLAD. Když ho napoprvé správně vyřešíte, znamená to, že jste měli příznivé podmínky pro výstup a vrchol dobyli, když ne, máte ještě jeden pokus. Pokud ani ten nebude úspěšný, a vy se přesto nevzdáte a budete chtít vrchol dobýt, neztrácejte hlavu. Namísto vrcholového příkladu můžete obětovat dva kilometrové, a tím vrchol dobýt. Dolů do BASE CAMP-ů i do DEPA se pak dostanete po speciálních saních. © (Tím se chce říct, že cesta dolů je zadarmo a pro její absolvování nepotřebujete vypočítat žádné příklady.)

A nyní pár upozornění:

1. Vrcholy můžete dobývat v libovolném pořadí.
2. Každý BASE CAMP dobýváte pouze jednou. Takže pokud se rozhodnete dobývat vrchol, do kterého vede cesta přes BASE CAMP, který jste už v minulosti navštívili, nemusíte obětovat další příklady pro cestu do daného BASE CAMP-u.
3. Ani obtížnost cest k jednotlivým BASE CAMP-ům nemusí zůstat po celou dobu hry stejná. Pokud se vám podaří potom v průběhu hry vypočítat těžší příklad než doposud, smíte další BASE CAMP-y dobývat menším počtem příkladů.

Jak se odehrává hra:

Všechny Vaše tahy odehráváte u kresliče. Ten Vám do hracího plánu zakreslí, co mu řeknete. Posun z DEPA do BASE CAMP-u, nebo z BASE CAMP-u do KLÍČOVÉHO MÍSTA se vždy počítá jako jeden tah, bez ohledu na počet kilometrů - příkladů mezi nimi. Dostanete-li se do KLÍČOVÉHO MÍSTA, kreslič Vám dá příslušný příklad. Když ho vyřešíte, a opravovatel vaše řešení uzná za správné, s razítkem v hracím listu můžete jít opět za kresličem a ten Vám dobytí vrcholu zaznačí do hracího plánu. Dobyví vrcholu se taky počítá jako jeden tah.

Tahy si dopředu rozmyslete. Pokud za Vámi stojí další týmy, zakreslí vám kreslič pouze tři tahy, pak musíte na konec fronty. Každý tah je platný až po zapsání kresličem!

Shrnutí informací o příkladech:

Jsou tři druhy příkladů. KILOMETROVÉ, ROZHODOVACÍ a DOBÝVACÍ.

KILOMETROVÉ dostanete na začátku v obálce. Můžete je počítat v libovolném pořadí, a máte libovolný počet pokusů. Po vypočítání a zkontrolování si je u měniče vyměníte za další. Používají se k postupu po plánu (směrem nahoru). Jestli je neumíte vypočítat, můžete si je vyměnit (maximálně čtyři za hru).

ROZHODOVACÍ dostanete na začátku v obálce. Podle náročnosti vypočítaného příkladu smíte používat cesty do BASE CAMP-u různé délky (čím těžší příklad, tím kratší cesta). Jestli vypočítáte jenom nejlehčí příklad, můžete začít hrát používáním delších cest, pokud v průběhu hry vypočítáte některý z těžších příkladů, budete moci od té doby pokračovat po kratších cestách. Po potvrzení správnosti řešení těžšího příkladu opravovatelem nezapomeňte na tuto změnu upozornit kresličem! Na tyto příklady máte taky libovolný počet pokusů.

DOBÝVACÍ získáte od kresliče po tom, co se dostanete na příslušné KLÍČOVÉ MÍSTO. Tento příklad musíte vyřešit, pokud jste stále na KLÍČOVÉM MÍSTĚ. Máte na něj jenom dva pokusy, pokud se Vám to ani na poslední pokus nepovede, můžete obětovat dva (je – li ohodnocení vrcholu menší než 52 bodů) nebo tři (je – li ohodnocení vrcholu větší než 52 bodů) KILOMETROVÉ příklady a tak dobýt vrchol. Jestli po prvním pokusu vrchol opustíte, a později příklad vyřešíte, musíte znovu přijít na příslušné KLÍČOVÉ MÍSTO, abyste mohli vrchol dobýt.

Hodnocení

Nebudeme dávat body za ujité kilometry. Budeme bodovat, kam jste se dostali. Za každý dobytý BASE CAMP, tedy bez ohledu na cestu, kterou jste tam šli, vám připišeme 75 bodů. Další body dostanete za dosažení KLÍČOVÉHO MÍSTA, a to podle toho, zda k němu potřebujete jeden nebo dva kilometrové příklady. V prvním případě pro Vás dobytí takového klíčového místa znamená 30, ve druhém pak 40 bodů. A samozřejmě body dostanete i za dobytí každého vrcholu, tedy za spočítání příslušného vrcholového příkladu. Protože jsou ale všechny tyto hory jinak vysoké, platí, že na čím vyšší vrchol se vám podaří vylézt, tím víc bodů se za něj objeví na vašem bodovém kontě. A taky, čím více osmitisícovek se Vám povede zdolat, tím prestižnější horolezec jste. A proto při zdolání první hory dostaneme počet bodů, který má napsaný na plátku, při druhé už ale 1,2 - násobek tohoto čísla, při třetí 1,4-násobek a tak dále, až nakonec, jestli zdoláte všech 14 osmitisícovek, dostanete za tu poslední 3,6-násobek jejího bodového ohodnocení. Kromě toho taky dostanete 10 bodů za každý správně vyřešený KILOMETROVÝ příklad.

Seznam vrcholů a jejich bodové ohodnocení:

Annapurna	A	45 b.
Broadpeak	B	39 b.
Cho Oyu	C	57 b.
Dhaulagiri	D	54 b.
Gasherbrum I	GI	42 b.
Gasherbrum II	GII	36 b.
Kančendženga	K	66 b.
K2	K2	69 b.
Lhotse	L	63 b.
Makalu	MK	60 b.
Manaslu	MN	51 b.
Mount Everest	ME	72 b.
Nanga Parbat	N	48 b.
Shisha Pangma	S	33 b.

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. Proto vám doporučujeme, táhněte průběžně.

Organizátoři následně posbírají hrací listy a hrací plány a vyhodnotí MaSo.

Na závěr

V průběhu hry je zakázáno používat kalkulačky, mobily, elektroniku, tabulky, pravítka, kružítko, 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 přeji organizátoři. ☺☺☺