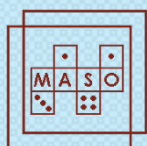
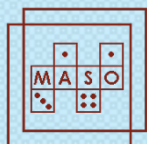


MaSo podzim 2015



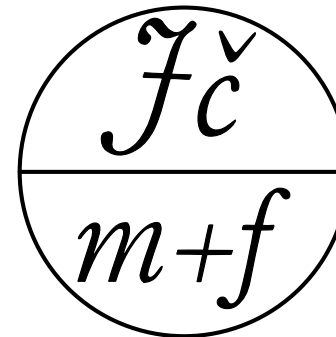
O soutěži MaSo

- Co je to MaSo?
 - dvakrát za rok
 - nejen počítání
 - soutěž družstev
 - spolupráce, komunikace, týmová hra
- Osmnácté MaSo
 - Již 10. rokem!
- Opět v Praze i v Mikulově

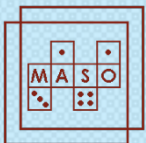


Organizace

- Studenti a přátelé matfyzu
- Sponzoři:

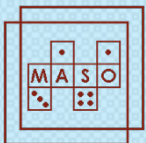


- maso.mff.cuni.cz



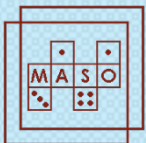
Příklady

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



Správný výsledek

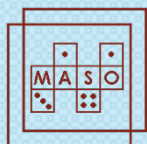
- Opravovatel
 - razítko do hracího listu a na příklad
- Měnič
 - závisí na čísle družstva
 - dejte mu orazítkovaný příklad
 - dostanete další na počítání
- Za každý správně vyřešený příklad 5 bodů



Nesprávný výsledek

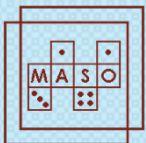
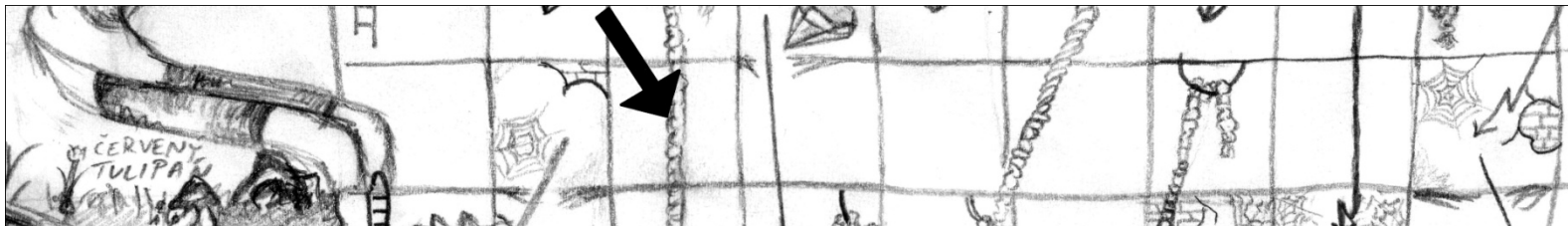
- Můžete počítat dál
 - počet pokusů na vyřešení příkladu není omezený
- Příklad je moc těžký
 - můžete ho u měniče vyměnit za další
 - měnič zaznačí výměnu do hracího listu
 - max. 4 výměny za hru

<i>Výměny příkladů (čísla příkladů)</i>	<i>17</i>	<i>23</i>		
---	-----------	-----------	--	--



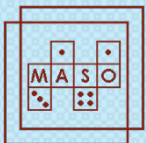
Hra

- Dobýváte tajemný dům
 - 12 nadzemních, 3 podzemní podlaží
 - 10 komnat na každém
- Jak?
 - za správně vypočítaný příklad se můžete posunout v budově podle čísla ve sloupci „KOSTKA“)
 - pohybujete se vždy dopředu – k vyšším číslům
 - prvním tahem vstoupíte do budovy u toboganu
- Příklad s prvním tahem „3“:



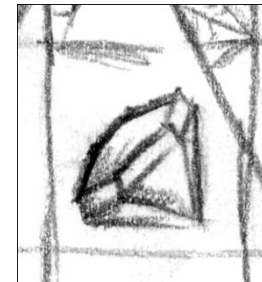
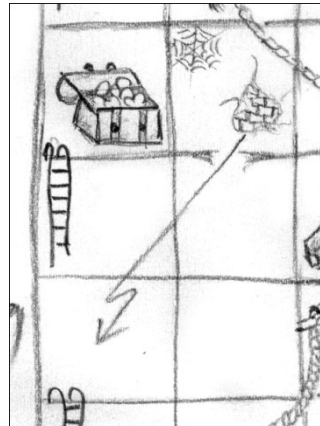
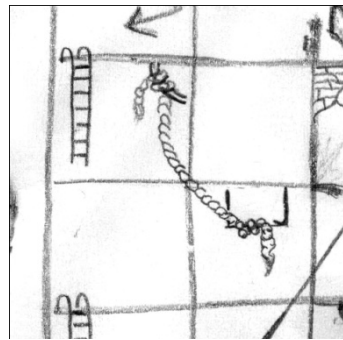
Pohyb v tajemné budově

- Pohybovat se můžete:
 - vodorovně o počet políček daných „kostkou“
 - na konci řádku pokračujete v dalším patře (nahoru se dostanete po žebříku)
- Nebo:
 - vyšplháte po laně
 - propadnete se
- V posledním patře
 - sklouznete se po obřím tobogánu

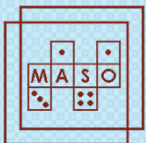


Speciální políčka

- Začátek lana, komnata s prohnílou podlahou, komnaty s pokladem (truhla, diamant)

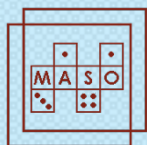


- Musíte se na políčku zastavit, nestačí přes něj projít
- Musíte vstoupit na políčko, kde lano nebo šipka začíná (nedá se napojit uprostřed)
- Všechna políčka mají efekt při KAŽDÉM šlápnutí na ně



Jak získat body

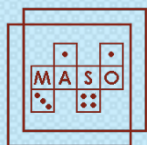
- Za pozici v domě na konci hry
 - během 1. dobývání 3 body za komnatu, při 2. dobývání 4 body atd.
 - v podzemí mínusové body
- Truhla s pokladem, diamanty
 - 50 bodů
- Správně vyřešený příklad
 - 5 bodů
- Příklad:
 - na konci hry budete v komnatě číslo 35 ($35 \cdot 5$ bodů)
 - 2-krát jste prošli cílem ($120 \cdot 3 + 120 \cdot 4$ bodů)
 - nasbírali jste 7 pokladů ($50 \cdot 7$ bodů)
 - správně jste vypočítali 31 příkladů ($31 \cdot 5$ bodů)



Kreslič

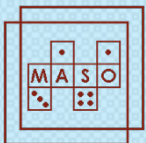
- Kdykoliv během hry
 - vezměte hrací list, hrací plán a plán pro záznam tahů
- Kreslič zakreslí tah
 - posun o daný počet políček
- Během jedné návštěvy max. 3 posuny
 - poté na konec fronty
- Tah je platný jen když je potvrzený kresličem

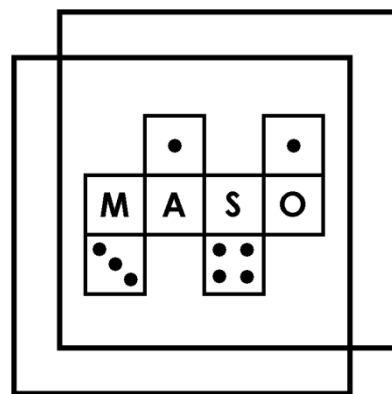
- Doporučení
 - posouvejte se po plánu průběžně



Pár slov na závěr

- Hru zahájí odpočítávání
- 90 min hry – počítání a dobývání domu
 - promítaná časomíra
- Hru ukončí odpočítávání
- Na konci:
 - těm, co stojí ve frontě
 - kresliči nakreslí max. 3 tahy
 - opravovatelé opraví max. 3 příklady
 - ve frontě stojíte jako tým (i 4 lidi se počítají jako jeden)
 - organizátoři vysbírají hrací listy a plány
- Vyhodnotí se MaSo





Hodně štěstí

Bude to MaSo!

