



Počáteční informace

Vítejte na matematické soutěži MaSo. Jsme tady pro vás již počtvrté 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 řešených příkladů nezáleží.

Pokud se vám podaří nějaký příklad vyřešit (nebo si to alespoň myslíte), jděte spolu se zadáním příkladu, na které jste napsali výsledek, za některým z opravovatelů. Opravovatelé jsou hodní, a pokud bude vaše řešení správné, označí vám zadání a také příslušnou položku v hracím listě. Za správně vyřešený příklad získáváte jeden tah do hry (hře se budeme věnovat v samostatném odstavci). Označený vyřešený příklad si můžete jít vyměnit k svému měničci za nový. Tah do hry nemusíte uskutečnit ihned po vyřešení příkladu (viz následující odstavec).

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 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.

Hra

To by přece nebylo MaSo, kdybyste jen počítali. Už bylo dříve napsáno, že za každý správně vyřešený příklad dostanete jeden tah do hry. V hracím listě vidíte, že tah se skládá z jednoho čísla a ze tří směrů. Číslo určuje, o kolik políček se v šestiúhelníkovém hracím plánu můžete posunout. Z tří směrů si dle své vůle vyberete jeden, kterým se budete hýbat.

Začínáte ve středu hracího plánu na vyznačeném místě. Představte si první tah. Přijdete ke kresličce a řeknete: „Tah z příkladu číslo čtrnáct, to je o tři políčka severním směrem.“ Tím se posunete do nové pozice, ze které uskutečníte další tah. Pozor, čára, kterou tímto procesem tvoříte, se nesmí nikde protínat ani sama sebe dotýkat – nesmíte se dostat do už navštíveného políčka. Také si dejte pozor na zablokování. Při troše neopatrnosti se můžete dostat do situace, ze které už není úniku.

Ještě jedna specialitka. Okraje hracího plánu považujte za spojené. Když tedy plán opustíte jednou stranou, protější stranou se vrátíte. Je jen na vás, jak toho dokážete využít.

Co máte udělat, když si chcete nechat tah zakreslit? Jděte spolu s hracím listem a hracím plánem za kresličem a řekněte mu, který tah chcete provést, a kreslič to udělá. Pro ulehčení práce kresličů můžete tahy do hracího plánu tužkou předkreslit a označit číslem příslušného příkladu. Pozor, při jedné návštěvě kresličce můžete zakreslit maximálně 3 tahy.

Tah nemusíte provést hned po vyřešení příkladu. Je to jen na vás a vaši taktice. Můžete se pokusit získat mnoho tahů a pracovat s nimi – riskujete ale, že je možná nestihnete zakreslit všechny, ke konci soutěže očekávejte fronty... Nebo můžete zakreslovat tahy průběžně.

Bodování

Ještě jsme nezmínili význam čísel v hracím plánu. To jsou samozřejmě body. Pokud vaše čára políčkem s číslem jenom projde, dostanete počet bodů, který je vepsán do hracího políčka. Když se vám ale podaří na políčku s číslem zastavit, dostanete za něj dvojnásobný počet bodů. Na konci se všechny body sečtou a tak se vytvoří konečné pořadí. V případě stejného bodového zisku rozhoduje více vyřešených příkladů. Když je i ten stejný, rozhoduje menší počet vyměněných příkladů.

Ukončení hry

Ke konci hry budete informováni, že se konec blíží. Po uplynutí časového limitu není možné se postavit do fronty – u opravovatelů ani u kresličů. Můžete si nechat zakreslit slíbené 3 tahy, poté se už ale 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.