

MaSo podzim 2008 – Pravidla

5. 12. 2008

Počáteční informace

Vítejte na matematické soutěži MaSo. Jsme tady pro vás již popáté 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.

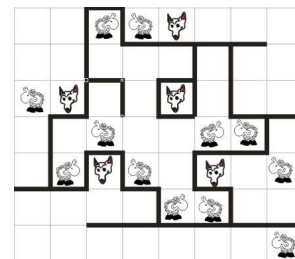
Pokud se vám podaří nějaký příklad vyřešit (nebo si to alespoň myslíte), jděte spolu se zadáním příkladu, na které jste napsali výsledek, za některým z opravovatelů. Opravovatelé jsou hodní, a pokud bude vaše řešení správné, označí vám zadání a také příslušnou položku v hracím listě. Za správně vyřešený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

Představte si, že jste pastýři a vlastníte 2 velké louky a na nich se pase spousta vašich oveček. Vaším cílem je zachránit co nejvíce oveček od vlků, kteří tam přiběhli. Ovečky jsou zachráněné, když jsou oplocené, tedy jestliže se nacházejí v uzavřené ohradě bez vlka! V případě, že by jste ovečky ohradili s vlkem, on by je všechny snědl. Je však možné v ohradě vytvořit menší ohradku, která oddělí zvířátka v ní (ideálně vlka/y) od ostatních zvířátek (viz. Obrázek).



Aby toho nebylo málo tak, ovečka anebo vlk je ochoten přesunout se pouze když na něho pošlete psa (na každé přesun potřebujete jednoho psa) a to pouze o jedno políčko dolů, nahoru, vpravo anebo vlevo v jednom tahu. Přesun je možný pouze tehdy, pokud se na tom políčku ještě nepásala žádná ovečka ani tam nehlídal žádný vlk. Samozřejmě ovečka (vlk to zvládne) neumí přeskočit plot.

Stavění ohrady, anebo vyhnání psa na louku, není zdarma. Potřebujete vypočítat příklad, na to aby jste takovouto činnost vykonali. Co za který příklad získáte je nakreslené na hracím listě. Kouskem ohrady, který jste za nějaký příklad dostali můžete otáčet, ale ne překlápět. Ohradu si představte jako kus dřevěného plotu, který se navíc nedá přefíznout, tedy žádné dvě ohrady se nemohou překrývat, křížit ani vyčnívat z louky.

Do plánu by jste si měli načrtnout, kam chcete ohradu umístit, ale postavíte jí až tím, že s plánkem a hracím listem přijdete za kresličem, který vám vyškrtne ohradu z hracího listu a zakreslí jí do plánu. Stejně to funguje i se psem. U kresličů si můžete najednou nechat zakreslit 3 své tahy.

Hodnocení

V každé dokončené ohradě se vám spočítá počet zachráněných oveček a ten se umocní na druhou. Takto získané čísla ze všech ohrad se sečtou. K tomu přičteme počet správně vyřešených příkladů přenásobený třemi. To je váš počet bodů.

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 přeji organizátoři.