

## Počáteční informace

Vítejte na matematické soutěži MaSo. Jsme tady pro vás již po sedmé 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.

Pokud se vám podaří nějaký příklad vyřešit (nebo si to alespoň myslíte), jděte 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 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 nevadí, můžete si takový příklad jít vyměnit za nový. Toto můžete udělat maximálně se 4 příklady. Za takovouto výměnu samozřejmě nedostanete tah do hry.

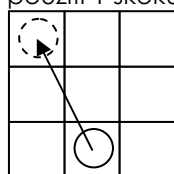
## Pravidla hry

Jistě všichni znáte film Doba ledová. A pamatujete si na veverku? I na to, jak utíká před lámajícími se ledy? Vaší úlohou bude pomoci veverce nasbírat při tomto běhu co nejvíc oříšků. Veverka může skákat po plátku všemi čtyřmi směry, ale může je i kombinovat. Kam veverka skočí, můžete ovlivňovat samozřejmě vy. Za každý správně vyřešený příklad získáte jednu šipku pohybu veverky. Na jeden její skok můžete použít i víc šipek. Jelikož se snaží utíkat, při každém skoku se automaticky posune o 1 políčko dopředu.

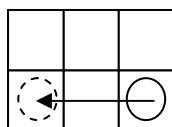
Na cestě se nachází několik různých typů políček. Veverka může skočit na políčko s jedním či dvěma oříšky a ty si vezme s sebou. Když už z políčka oříšky sebrala, po příštím skoku na toto políčko již žádné oříšky nezíská. Také se jí může stát, že jeden oříšek ztratí, a to pokaždé, když skočí na políčko s veverkou. Na její cestě jsou taky překážky, na které když skočí, tak se na tom místě ledy rozlomí a veverku to odhodí o 1 políčko dozadu.

Pro lepší pochopení, jak vaše veverka skáče, tady uvádíme několik příkladů:

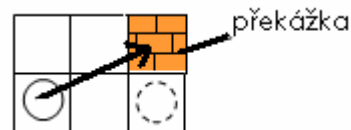
použití 1 skoku vlevo a 1 dopředu



použití 2 skoků vlevo a 1 dozadu



použití 2 skoků vpravo



Do hracího listu byste si měli načrtnout, které šipky chcete při příštím skoku využít. Ovšem veverka opravdu skáče až poté, co s plátkem a hracím listem přijдете za kresličem. Ten vám vyškrtne použité šipky z hracího listu a zakreslí její skok do plátnu. U kresličů si můžete najednou nechat zakreslit maximálně 3 skoky.

## Hodnocení

K celkovému počtu nasbíraných oříšků přičteme počet správně vyřešených příkladů. To je váš počet bodů.

## Ukončení hry

Ke konci hrací doby budete informováni, že se konec blíží. Po uplynutí časového limitu není možné se postavit do fronty – u opravovatelů ani u kresličů. Jestliže již ve frontě stojíte, můžete si nechat zakreslit slíbené 3 skoky, 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.