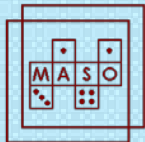
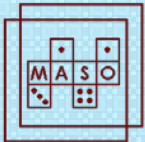


MaSo jaro 2013



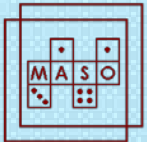
# O soutěži MaSo

- Co je to MaSo?
  - dvakrát za rok
  - nejen počítání
  - soutěž družstev
    - spolupráce, komunikace, týmová hra
- Třinácté MaSo, 78 družstev, 46 škol
  - Praha + 10
- Organizace
  - studenti a přátelé Matfyzu
- [maso.mff.cuni.cz](http://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) a hrací list
  - jděte za opravovatelem
  - číslo opravovatele závisí na čísle příkladu



# Správný výsledek

- Opravovatel

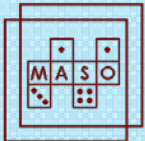
- razítko do hracího listu a na příklad

- Měníč

- závisí na čísle družstva
- dejte mu orazítkovaný příklad
- dostanete další na počítání

PŘÍKLAD	Karta		PŘÍ
1	K	Trpaslík (1/4)	1
	B		
	V		
	K	Obr (0/5)	1
	B		
	V		
3	K	Kouzlo zranění soupeře za 5	1
	B		
	V		
	K	Obr (2/3)	1
	B		
	V		
5	K	Goblin (4/1)	1
	B		

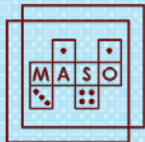
- Za každý správně vyřešený příklad 30 bodů



# 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

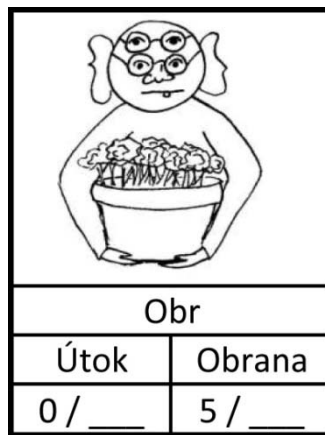
- Karetní, bojová, strategická

- Úkol

- bojovat proti zlounům

- Jak?

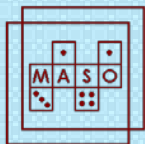
- počítat příklady
- postupovat ve hře



- Kdy hrát?

- kdykoliv
- za správně vyřešený příklad lze udělat JEDNO z následovných:
  - získat karty (daná karta za daný příklad)
  - vylepšit karty
  - bojovat
- s sebou: hrací list, kroniku, potřebné karty

PŘÍKLAD	Karta		PŘÍ
	K	Trpaslík (1/4)	1
	B		
	V		
	<del>K</del>	Obr (0/5)	
	<del>B</del>		
	V		
3	K	Kouzlo zranění soupeře za 5	1
	B		
	V		
	K	Obr (2/3)	1
	B		
	<del>V</del>		
	K	Goblin (4/1)	1
	B		
	V		



# Karty

- Příšery

- mají útok a obranu

- Vybavení

- zvyšuje útok i obranu všech příšer
- účinkuje v každém dalším kole boje

- Kouzla:

- Zničení vybavení

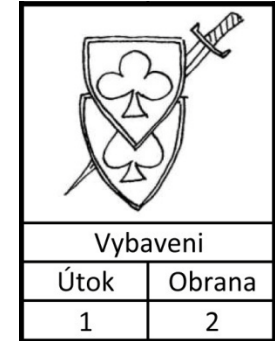
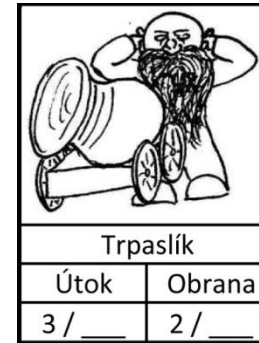
- odstraní první soupeřovo vybavení

- Zabití příšery

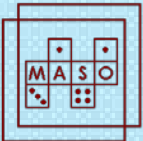
- odstraní ze hry první soupeřovu příšeru

- Zranění soupeře

- obrana na něj nemá vliv
- jednorázové, počítá se jen v kole ve kterém se zahraje





tyto karty mají vliv i na kartu zahraniou soupeřem v tom samém kole, kdy jsou zahrány

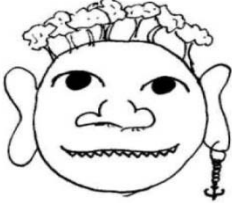


# Vylepšování karet

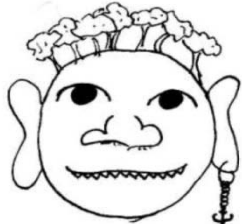
- Karty příšer získané za příklady
- Možnost zvýšit obranu / útok / obojí
- Obětováním karet příšer
- O kolik?

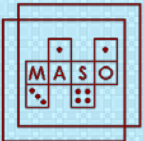
	
Goblin	
Útok	Obrana
2 / <u>   </u>	4 / <u>   </u>

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
1 / <u>   </u>	4 / <u>   </u>

	
Obr	
Útok	Obrana
4 / <u>   </u>	2 / <u>   </u>

- Součet obrany a útoku obětovaných karet
  - $(2+4) + (1+4) = 11$
- Děleno dvěma (případně se zaokrouhlí dolů)
  - 5
- Toto se rozdělí mezi obranu a útok vylepšované karty
  - (například jako na obrázku)

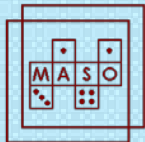
	
Obr	
Útok	Obrana
<del>4</del> / 4	<del>2</del> / 7





# Boj

- V kolech
  - počet kol závisí na zlounovi
- S předem sestaveným balíčkem
  - počet karet – maximálně tolik, kolik je kol
  - v průběhu boje nelze balíček měnit ani prohazovat
- Průběh:
  - každý hráč v každém kole -1kartu
  - kolo nelze vynechat
  - má-li boj např. 10 kol, je možné hrát např. jen s 8 kartami – zahrají se v prvních 8 kolech
  - kola se dohrají i když už jednomu (oběma) hráčům balíček dojde



# Zlouni

- Přesně daní
  - vždy odehrají karty v pořadí v jakém jsou napsané

2 - Alice černá	Koeficient	Počet kol	Karta za poražení
	1,5	6	Příšera (3/8)
1 - Příšera (4/6)	2 - Příšera (12/-2)	3 - Příšera (9/1)	

- **Koeficient**


- násobí se ním body které v případě vítězství můžete získat

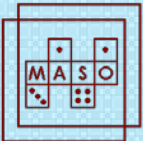
- **Počet kol**

- počet kol, které se v boji s daným soupeřem VŽDY odehrají

- **Karta za poražení**

- jakou kartu je za poražení soupeře možné získat
- tyto karty vylepšovat nelze

	
Sněhurka	
Útok	Obrana
3	8



# Počítání zranění a bodů

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

6. KOLO

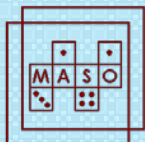
2 - Alice černá	
1 - Příšera	
4	6

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

Zranění:

Alici 0

Nám 0



# Počítání zranění a bodů

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

6. KOLO

2 - Alice černá	
1 - Příšera	
4	6

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

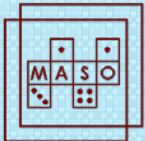
	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Kouzlo	
zab příšeru	

Zranění:

Alici 0

Nám 0



# Počítání zranění a bodů

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

6. KOLO

2 - Alice černá

2 - Příšera

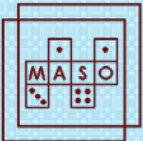
12

-2



Zranění:

Alici	0	2
Nám	0	5



# Počítání zranění a bodů

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

6. KOLO

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

2 - Alice černá	
3 - Příšera	
9	1

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / <u>    </u>	7 / <u>    </u>

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / <u>    </u>	7 / <u>    </u>

Zranění:

Alici

0

2

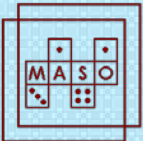
1

Nám

0

5

7



# Počítání zranění a bodů

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

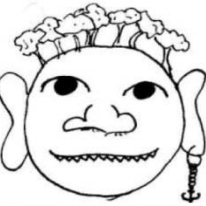
6. KOLO

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

2 - Alice černá	
3 - Příšera	
9	1

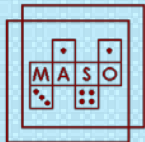
	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Obr	
Útok	Obrana
<del>4</del> / 4	<del>7</del> / 7

Zranění:

Alici	0	2	1	5
Nám	0	5	7	0



# Počítání zranění a bodů

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

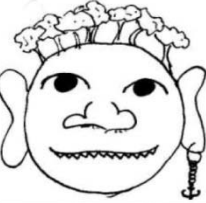
6. KOLO

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

2 - Alice černá	
3 - Příšera	
9	1

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

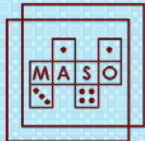
	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Obr	
Útok	Obrana
<del>4</del> / 4	<del>7</del> / 7

Zranění:

Alici	0	2	1	5	5	5
Nám	0	5	7	0	0	0

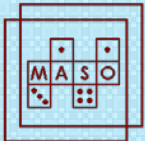
$$\begin{aligned}
 & (18 - 12) * (1 + 5 * (6 - 4)) * 1,5 = \\
 & = (6) * (1 + 10) * 1,5 = 6 * 11 * 1,5 = 99
 \end{aligned}$$





# Hodnocení boje

- Vyhrát boj:
  - způsobit zlounovi větší zranění než on vám
- Za vítězství – body ANEBO kartu
- Prohraný boj – nic se neděje
- Proti stejnému zlounovi lze bojovat kolikrát chcete
- Za každého zlouna jen JEDNU kartu (pak už jen body)
- Jestli chcete za vítězství body nebo kartu musíte nahlásit **PŘEDEM**



# Příklad použití kouzla Zranění soupeře

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

6. KOLO

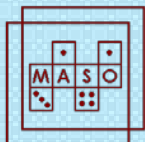
2 - Alice černá	
1 - Příšera	
4	6

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

Zranění:

Alici 0

Nám 0



# Příklad použití kouzla Zranění soupeře

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO


5. KOLO

6. KOLO

2 - Alice černá	
1 - Příšera	
4	6

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

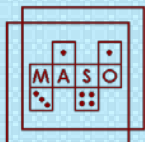
	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Kouzlo	
zab příšeru	

Zranění:

Alici 0

Nám 0



# Příklad použití kouzla Zranění soupeře

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

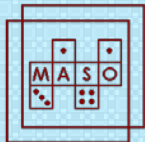
6. KOLO

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / ___	7 / ___

Zranění:

Alici	0	2
Nám	0	5



# Příklad použití kouzla Zranění soupeře

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO

6. KOLO

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

2 - Alice černá	
3 - Příšera	
9	1

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / <u>    </u>	7 / <u>    </u>

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / <u>    </u>	7 / <u>    </u>

Zranění:

Alici

0

2

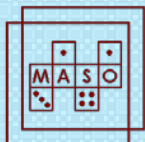
1

Nám

0

5

7



# Příklad použití kouzla Zranění soupeře

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO


6. KOLO

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

2 - Alice černá	
3 - Příšera	
9	1

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
1 / _	4 / _

Zranění:

Alici

0

2

1

2

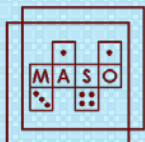
Nám

0

5

7

3



# Příklad použití kouzla Zranění soupeře

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO


6. KOLO

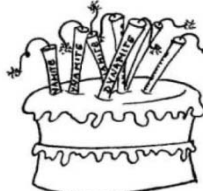
2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

2 - Alice černá	
3 - Příšera	
9	1

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
1 / _	4 / _

	
Kouzlo	
zraň za 7	

Zranění:

Alici

0

2

1

2

9

Nám

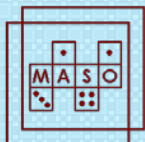
0

5

7

3

3



# Příklad použití kouzla Zranění soupeře

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO


6. KOLO

2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

2 - Alice černá	
3 - Příšera	
9	1

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
1 / _	4 / _

Zranění:

Alici

0

2

1

2

9

Nám

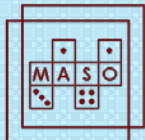
0

5

7

3

3





# Příklad použití kouzla Zranění soupeře

1. KOLO

2. KOLO

3. KOLO

4. KOLO

5. KOLO


6. KOLO


2 - Alice černá	
2 - Příšera	
12	-2

2 - Alice černá	
3 - Příšera	
9	1

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
0 / _	7 / _

	
Trpaslík	
Útok	Obrana
1 / _	4 / _

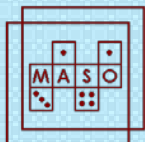
	
Obr	
Útok	Obrana
4 / _	2 / _

Zranění:

Alici	0	2	1	2	9	6
Nám	0	5	7	3	3	1

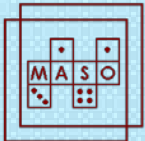
$$(20 - 19) * (1 + 5 * (6 - 6)) * 1,5 =$$

$$= (1) * (1 + 0) * 1,5 = 1 * 1 * 1,5 = 1,5 \rightarrow 2 \text{ body}$$



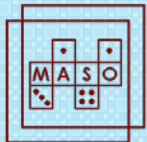
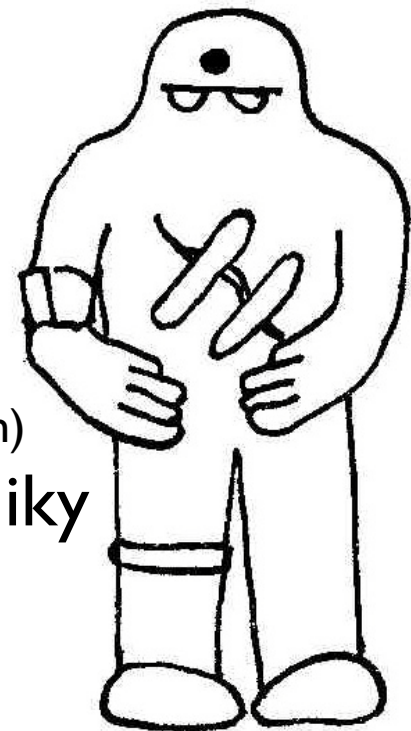
# Kreslič

- Kdykoliv během hry
  - vezměte hrací list, kroniku a potřebné karty
- Během jedné návštěvy jen **JEDEN** tah
  - 1 boj
  - vylepšení 1 karty
  - vyzvednutí max. 3 karet
  - poté na konec fronty
- Tah je platný jen když je potvrzený kresličem
- Doporučení: táhněte průběžně



# Pár slov na závěr

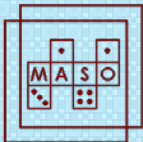
- Hru zahájí odpočítávání
- 90 min hry – sbírání karet a hlavně boj
  - promítaná časomíra
- Hru ukončí odpočítávání
- Na konci:
  - těm, co stojí ve frontě
    - kresličti nakreslí 1 tah
    - opravovatelé opraví max. 3 příklady
    - ve frontě stojíte jako tým (i 4 lidi se počítají jako jeden)
  - organizátoři vysbírají hrací listy a kroniky
- Vyhodnotí se MaSo

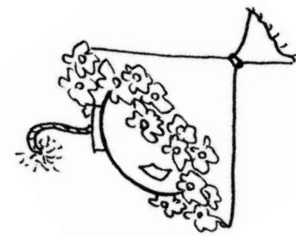
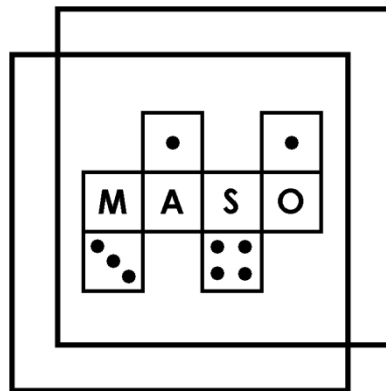


# Poděkování sponzorům



**MINDOK**





Hodně štěstí



Bude to MaSo!

