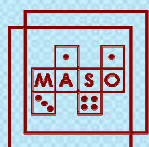
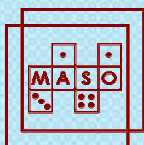


# MaSo podzim 2009



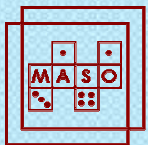
# O soutěži MaSo

- Co je to MaSo?
  - dvakrát za rok
  - ne jako ve škole, soutěž družstev
    - spolupráce, komunikace
- Sedmé MaSo, 49 družstev z 28 škol
- Organizace
  - studenti Matfyzu
- [maso.tym.cz](http://maso.tym.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

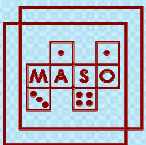


# Správný výsledek

- Opravovatel
  - razítko do hracího listu
  - šipky znázorňují směr skoku ve hře

#	
1	←
	→
3	↓
4	→

- Jděte za měničem
  - dejte mu vypočítaný příklad
  - dostanete další na počítání
  - měnič závisí na čísle družstva

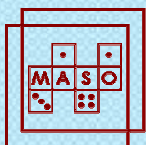


# Nesprávný výsledek

- Nic se neděje, můžete počítat dál
- Příklad je moc těžký
  - můžete ho u měniče vyměnit za další
  - měnič zaznačí výměnu do hracího listu
  - max. 4 výměny za hru








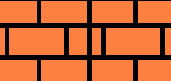






	↑	
--	---	--

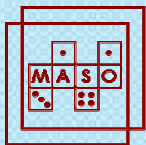
	<i>Výměny příkladů (čísla příkladů)</i>	<b>13</b>			
--	---------------------------------------------	-----------	--	--	--



# Hra - Oříškomanie

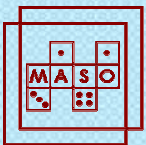
- Veverka Scrat utíká před lámajícími se ledy
- Cíl – nazbírat co nejvíce oříšků

30					
29					
28					
27					
26					
25					
24					



# Skákání veverky

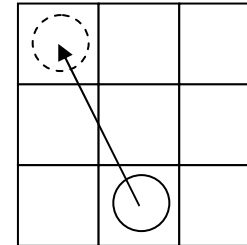
- Scrat může skákat všemi čtyřmi směry, ale i kombinovat je
  - Libovolný počet šipek
- Při každém skoku – automaticky o 1 políčko dopředu
- Nemůže skočit přímo na překážku → ledy se rozlomí → posun o 1 políčko dozadu



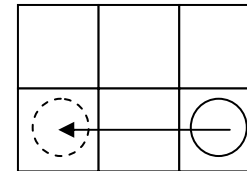


# Příklady skákání

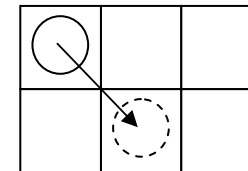
- použití 1 skoku vlevo a 1 dopředu:



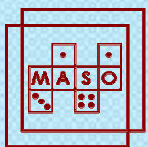
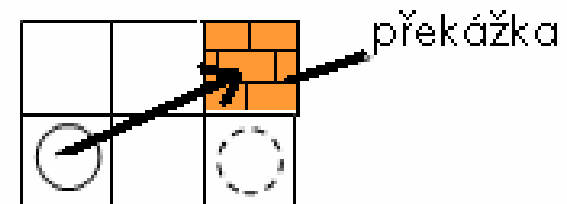
- použití 2 skoků vlevo a 1 dozadu:



- použití 2 skoků dozadu a 1 vpravo:



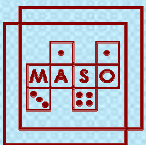
- použití 2 skoků vpravo:





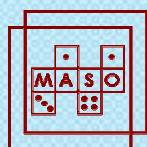
# Sbírání oříšků

- získání oříšků
  - po skočení na políčko s oříšky
  - může získat 1 nebo 2 oříšky, dle obrázku
  - každý oříšek může získat jenom jednou
- ztráta 1 oříšku
  - po skočení na políčko s krysoveverkou Scratte
  - oříšek ztrácí **při každém** takovém skoku



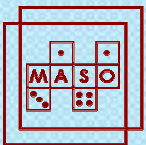
# Kreslič

- Kdykoliv během hry
  - hrací list a hrací plánek
- Kreslič zakreslí tah
  - šipku
  - a škrtně políčko se šipkou



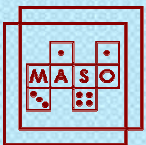
# Kreslič

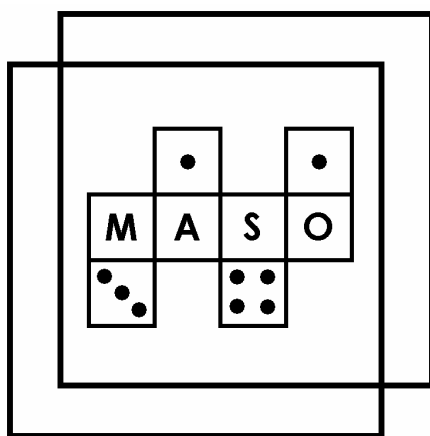
- Během jedné návštěvy max. 3 skoky
  - poté na konec fronty
- Na konci hry
  - kreslič nakreslí 3 skoky těm, co stojí ve frontě
- Doporučení
  - skákejte průběžně



# Bodování

- Počet oříšků
- Plus 1 bod za každý vyřešený příklad
  - př. 21 příkladů a 30 získaných oříšků:
  - $21 + 30 = 51$  **bodů**





Hodně štěstí  
Bude to MaSo!

