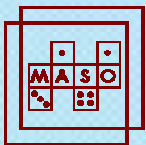
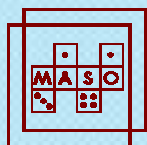


MaSo jaro 2011



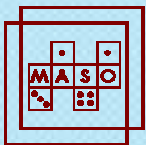
O soutěži MaSo

- Co je to MaSo?
 - dvakrát za rok
 - ne jako ve škole, soutěž družstev
 - spolupráce, komunikace
- Desáté MaSo, 80 družstev z 34 škol
- Organizace
 - studenti Matfyzu
- maso.tym.cz



Příklady

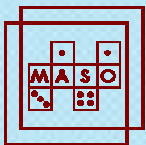
- Dostanete 7 příkladů
 - ty můžete řešit v libovolném pořadí
- Když máte výsledek příkladu
 - vezměte příklad s výsledkem (napsaným na zadání) a hrací list
 - jděte za opravovatelem
 - číslo opravovatele závisí na čísle příkladu



Správný výsledek

- Opravovatel
 - razítko do hracího listu

- Měnič
 - závisí na čísle družstva
 - dejte mu vypočítaný příklad
 - dostanete další na počítání

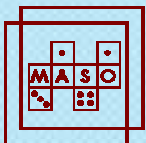


Nesprávný výsledek

- 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

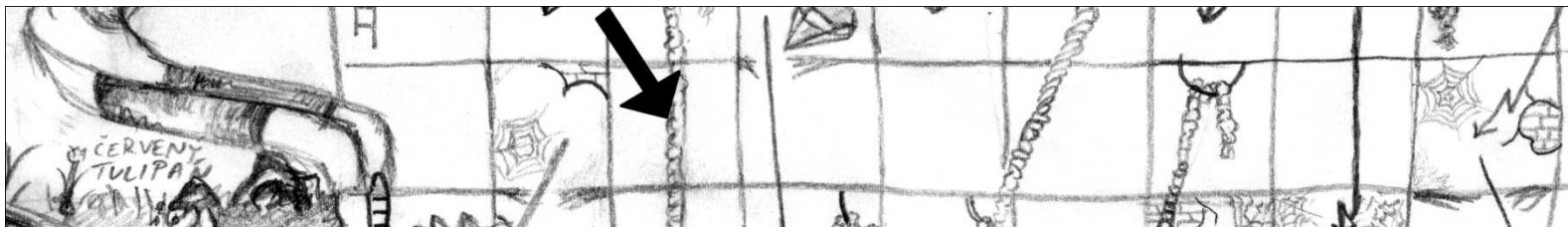
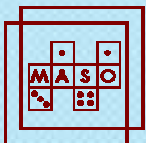
	↑	
--	---	--

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



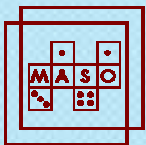
Hra

- Dobýváte tajemný dům
 - 12 nadzemních, 3 podzemní podlaží
 - 10 komnat na každém
- Jak?
 - za správně vypočítaný příklad se můžete posunout v budově podle čísla v sloupci „KOSTKA“
 - prvním tahem vstoupíte do budovy u toboganu
- Příklad s prvním tahem „3“:



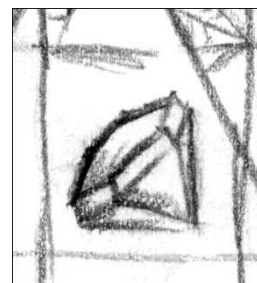
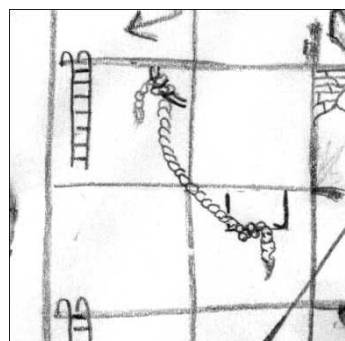
Pohyb v tajemné budově

- Pohybovat se můžete:
 - vodorovně o počet políček daných „kostkou“
 - na konci řádku pokračujete v dalším patře (nahoru se dostanete po žebříku)
- Anebo:
 - vyšplháte po laně
 - přepadnete se
- V posledním patře
 - sklouznete se po obřím tobogánu

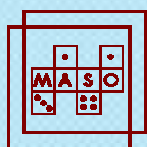


Speciální políčka

- Začátek lana, komnata s prohnutou podlahou, komnaty s pokladem (truhla, diamant)

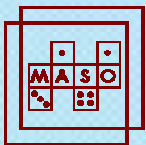


- Musíte se na políčku zastavit, nestačí přes něj projít
- Musíte stoupit na políčko, kde lano nebo šipka začíná (nedá se napojit uprostřed)
- Všechna políčka mají efekt při KAŽDÉM šlápnutí na ně



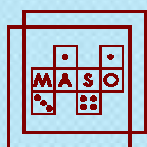
Jak získat body

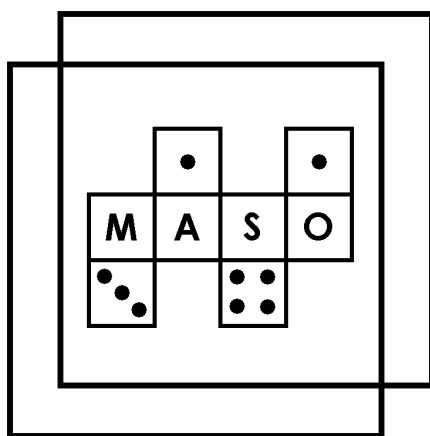
- Za pozici v domě na konci hry
 - během 1. dobývání 3 body za komnatu, při 2. dobývání 4 body atd.
 - v podzemí minusové body
- Truhla s pokladem, diamanty
 - 50 bodů
- Správně vyřešený příklad
 - 5 bodů
- Příklad:
 - na konci hry budete v komnatě číslo 35 (35*5 bodů)
 - 2-krát jste prošli cílem (120*3+120*4 bodů)
 - nasbírali jste 7 pokladů (50*7 bodů)
 - správně jste vypočítali 31 příkladů (31*5 bodů)



Kreslič

- Kdykoliv během hry
 - vezměte hrací list a hrací plánek
- Kreslič zakreslí tah
 - posun o daný počet políček
- Během jedné návštěvy max. 3 posuny
 - poté na konec fronty
- Na konci hry
 - kreslič nakreslí 3 posuny těm, co stojí ve frontě
- Tah je platný jen když je potvrzený kresličem
- Doporučení
 - posouvejte se po plánu průběžně





Hodně štěstí
Bude to MaSo!

