

Rally Massive Canyon

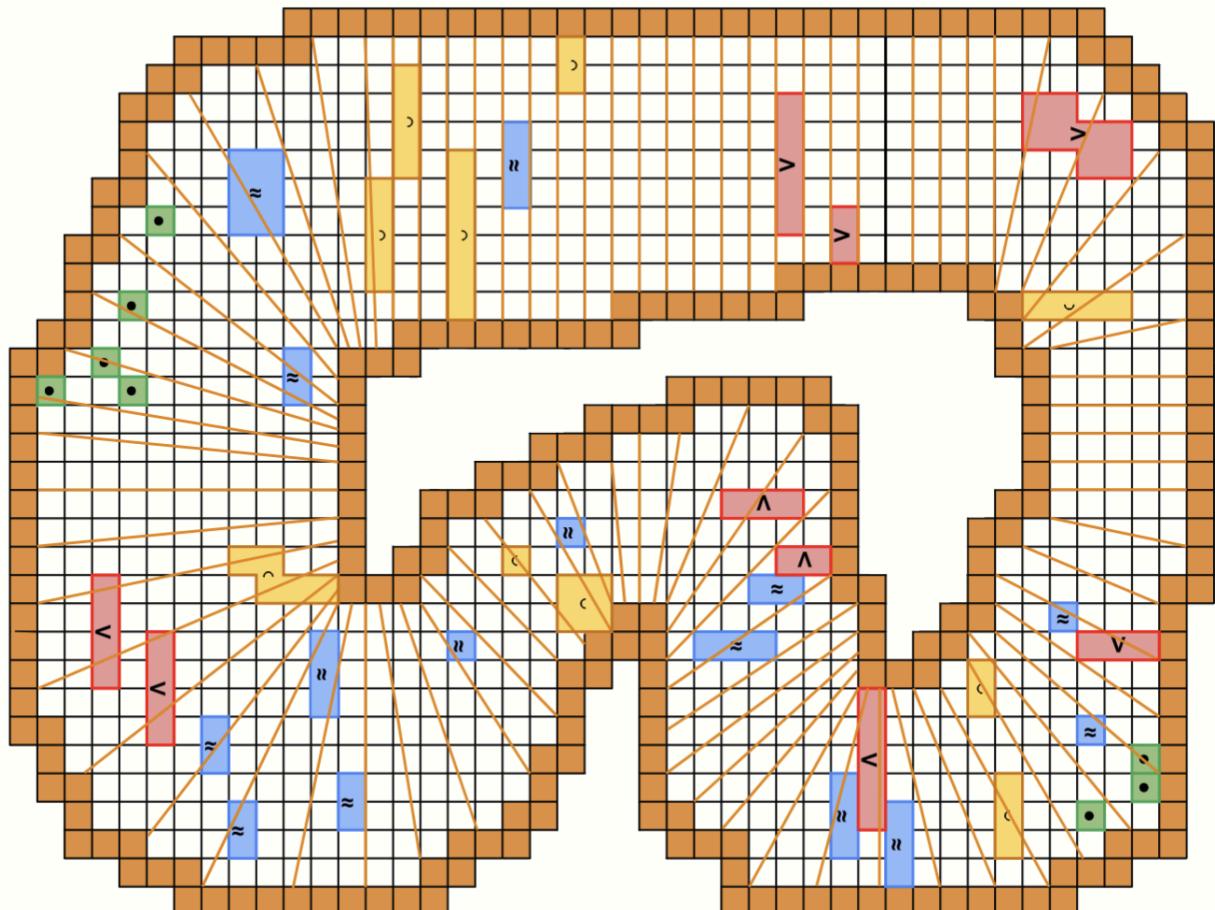
Pravidlá

Milí súťažiaci,

vitajte na tohtoročnom Rally Massive Canyon! Dnes sa v Masívnom kaňone zišlo vyše 80 pretekárskych tímov, ktoré sú pripravené podať legendárny výkon! Komu sa podarí vydriftovať čo najviac zákrut, využiť piesočné duny a vietor v svoj prospech a vyhnúť sa všetkým kaktusom?

Ako vyzerá Masívny kaňon?

Je to uzavretý púštny okruh - ideálny na preteky! Začína sa na štartovacej čiare – vyznačená čiernou.



Ako sa dá pretekáť?

V prvom rade potrebujete palivo. Palivo sa získava riešením úloh, ktoré dostanete.

Preteká sa 120 minút, úlohy dostanete postupne:

- **na začiatku:** 10 normálnych a 3 vysvetľovacie úlohy
- **po 30 minútach:** 10 normálnych úloh
- **po 60 minútach:** 10 normálnych a 3 vysvetľovacie úlohy
- **po 90 minútach:** 10 normálnych úloh

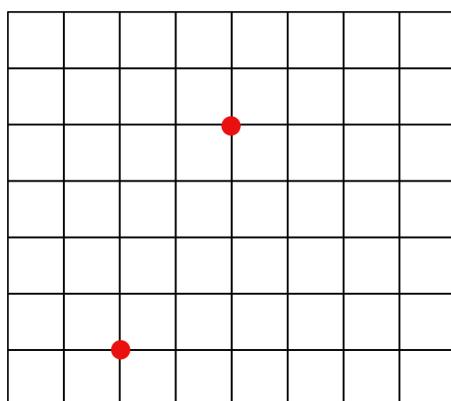
Ked' vyriešite úlohu, treba si ju íst dať skontrolovať pri **opravovateľoch**. Opravovatelia sú označení číslami 0, 1, 2. Číslo úlohy (nie výsledok) vydelte číslom 3 a podľa zvyšku, ktorý vám vyjde, chod'te za správnym opravovateľom. Ak odovzdávate vysvetľovaciú úlohu, chod'te sa opravovateľom, ktorý je označený písmenom V. Pri normálnych úloháčach odovzdávate iba výsledok, pri vysvetľovacích (ako ich názov naznačuje), musíte opravovateľovi vysvetliť váš postup riešenia.

Za opravovateľmi chod'te s vašou **Kartou tímu**. Karta tímu má na sebe tabuľku, kde každý riadok patrí nejakej úlohe. Ak máte vyriešenú úlohu správne, opravovateľ sa vám podpíše na Kartu do správneho riadku. Ak váš výsledok nie je správny, pôjdete ďalej počítať.

Za správne vyriešenú úlohu získate palivo, vďaka ktorému sa viete pohnúť na pretekárskej dráhe. Ked' teda máte správne vyriešenú úlohu, ku ktorej sa vám opravovateľ podpísal na kartu tímu, chod'te *hned* aj s kartou tímu ku **plániku** – dráhe.

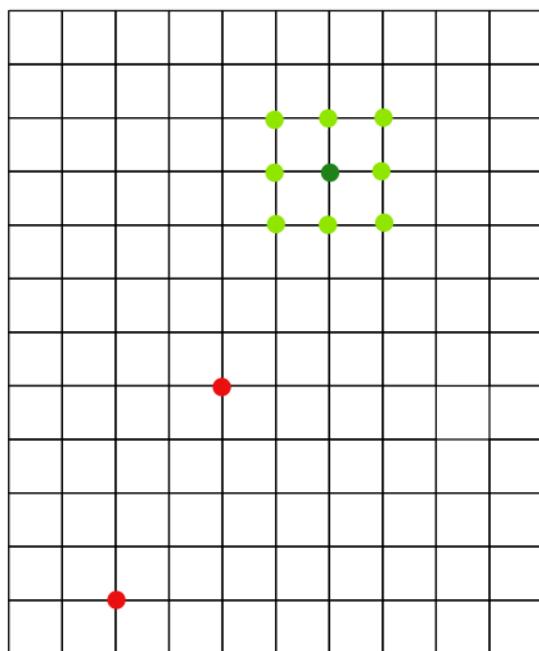
Pohyb na pretekárskej dráhe

Každý tím má na dráhe svoje auto označené dvoma špendlíkmi s číslom tímu (číslo zistíte pri príchode). Špendlík viacej vpredu označuje miesto (vrchol štvorca), na ktorom sa auto nachádza práve teraz, druhý špendlík (viacej vzadu) označuje miesto, kde sa auto nachádzalo pred minulým pohybom.



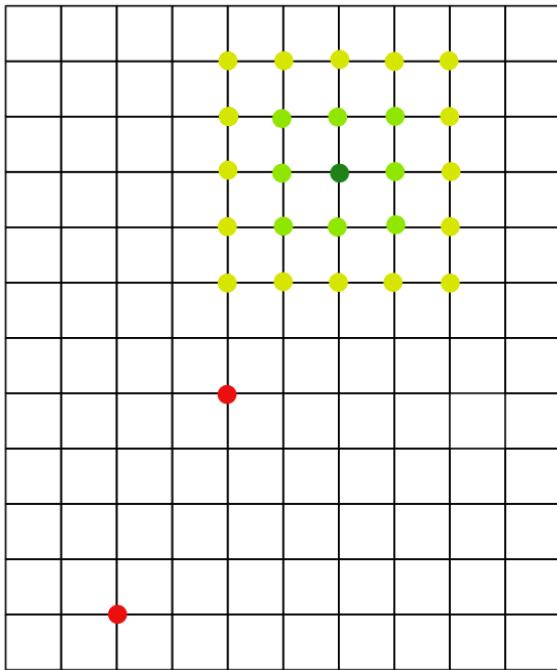
Vždy, keď získate nové palivo (teda máte správne vyriešenú, podpísanú úlohu) a prídete ku plániku, vaše auto sa môže pohnúť. Môže sa však pohnúť len na určité miesta. Ktoré? To zistíte tak, že sa pozriete, o koľko políčok v ktorom smere sa vaše auto pohlo minulé kolo – napríklad na obrázku vyššie sa auto v minulom kole pohlo o 2 políčka vodorovne a 4 políčka zvislo.

V tomto kole môžete zmeniť pohyb svojho auta o najviac 1 štvorček v oboch smeroch: teda môžete auto pohnúť vodorovne buď o 1, 2 alebo 3 štvorčeky a zvislo o 3, 4 alebo 5 štvorčekov. Miest na ktoré sa môžete pohnúť je teda 9, vyznačených na obrázku zelenou.



Dá sa na to pozrieť aj jednoduchšie: najprv sa pozriem, kam by som sa pohol, keby sa hýbem rovnako ako minulé kolo (miesto vyznačené na obrázku tmavozelenou). Potom možné miesta, na ktoré sa viem pohnúť toto kolo sú tmavozelené miesto a tiež všetky miesta v štvorci okolo neho (na obrázku bledozelenou).

Ak máte správne vyriešenú a podpísanú vysvetľovaciú úlohu, môžete svoj pohyb zmeniť až o 2 štvorčeky vo vodorovnom smere a 2 štvorčeky v zvislom smere. Miest, na ktoré sa môžete pohnúť je tak až 25 – sú vyznačené na obrázku. To, ktoré miesta to sú hľadáte stále rovnako, až na to, že štvorec miest, na ktoré sa viete pohnúť je teraz väčší. Pridané políčka sú označené žltozelenou, avšak, samozrejme, stále sa viete pohnúť aj na ktorékoľvek bledozelené či tmavozelené políčko.



Vždy môžete naraz spraviť iba 1 pohyb. K plániku teda chodťte vždy iba s jednou podpísanou úlohou, a to hneď, keď vám ju opravovateľ podpíše. Na toto si dajte pozor, pretože ak k plániku prídeť s vacierými opravenými úlohami, za ktoré ste ešte nepotiahli, ĭahač vám dovolí spraviť ĭah iba za jednu z nich, za ostatné vám napíše 0 bodov.

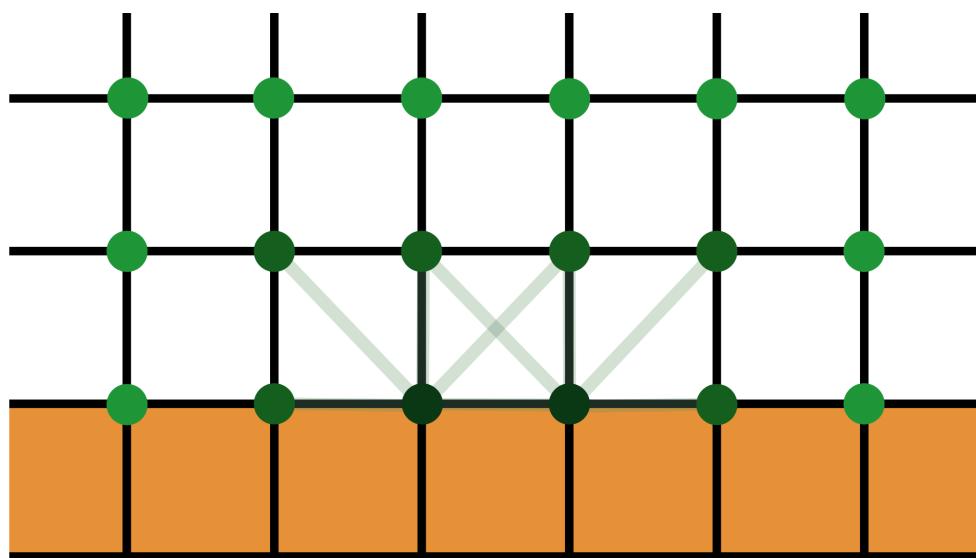
Tip: Všimnite si, že vždy, keď prídeť ku plániku, viete svoj pohyb zmeniť iba o kúsok. Napríklad, ak by sme chceli zrazu smerovať doľava a nemali vyriešenú žiadnu vysvetľovaciu úlohu, museli by sme náš pohyb (2 miesta doprava, 4 miesta dopredu), zmeniť najprv na 1 miesto doprava, potom 0 miest doprava a až potom by náš pohyb mohol byť 1 miesto doľava. Podobne, ak by sme chceli zabrzdíť, museli by sme náš pohyb o 4 miesta dopredu zmeniť najprv na 3 miesta dopredu, potom 2 miesta dopredu, potom 1 miesto dopredu a až potom 0 miest dopredu. Myslite teda na to, že niekedy treba začať brzdiť alebo meniť smer skôr, ako by sa vám zdalo – najmä, ak idete do zákruty. Avšak nezabudnite, že môžete naraz zmeniť aj vodorovný aj zvislý smer vášho pohybu – teda viete naraz aj brzdiť/zrýchľovať, aj zabáčať.

Čo vás môže stretnúť na dráhe?

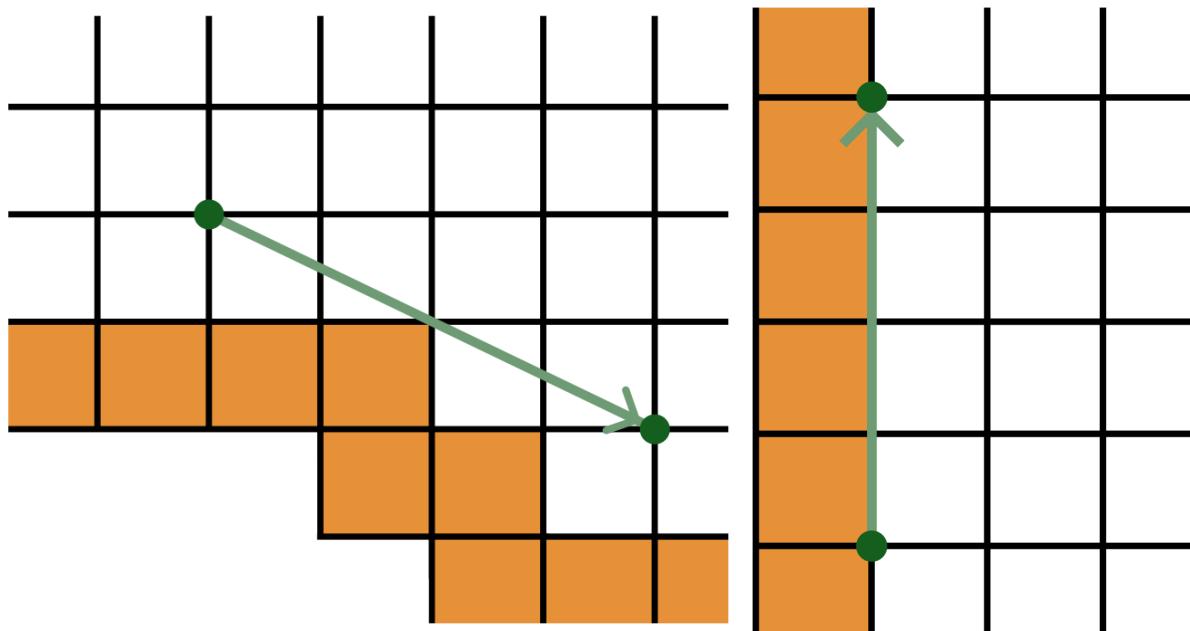
Určite ste si všimli, že terén pretekárskej dráhy je rôzny – v prvom rade, dráha je ohraničená stenou – sme predsa v kaňone.

Stena

Ak váš pohyb smeruje cez políčko steny, narazili ste. Nárazom strácate svoju rýchlosť. Môžete sa rozbiehať z akéhokoľvek rohu tohto políčka (dávajte však pozor, aby ste pri rozbiehaní znova neprešli cez stenu) a váš prvy pohyb je taký, ako keby ste minule smerovali o 0 miest vodorovne a 0 miest zvislo. Môžete sa teda pohnúť o 1 alebo 0 miest doprava/doľava a o 1 alebo 0 miest dopredu/dozadu (samorejme, ak máte palivo za vysvetľovaci úlohu, môžete sa pohnúť až o 2 políčka vo vodorovnom a 2 políčka v zvislom smere). Vyznačili sme to na obrázku:



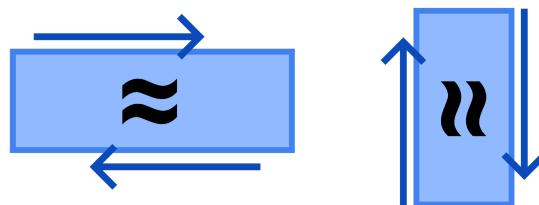
Ak sa vaším pohybom steny iba dotknete a neprejdete cez ňu, neráta sa to ako náraz. Napríklad následujúce pohyby sa nerátajú ako narazenie:



Okrem steny sú na dráhe iné polička, ktoré majú nejakú funkciu. Najprv sa ako vždy rozhodnete, kam sa chcete pohnúť – ak tento pohyb prechádza cez nejaké takéto poličko, jeho funkcia sa aktivuje a váš pohyb sa ešte **dodatočne** zmení.

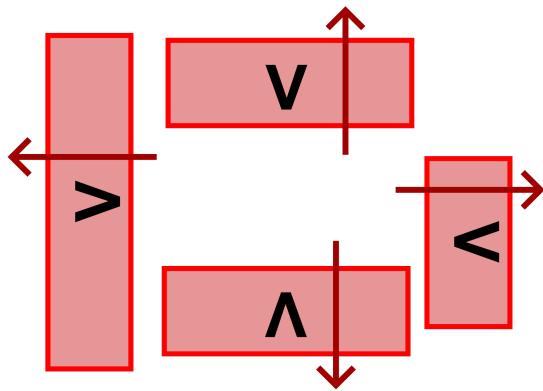
Vietor

Ak váš pohyb smeruje cez toto poličko, vaše auto sa **musí** pohnúť ešte o jedno miesto doprava alebo doľava. Smer si vyberáte vy. Čo znamená doprava/doľava? To zistíte podľa toho, ako je obrázok vetra otočený.



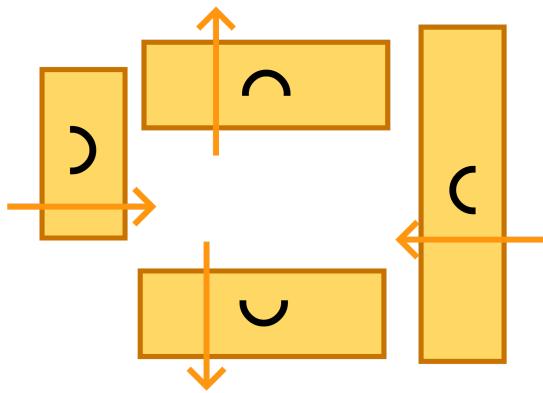
Kopec

Ak váš pohyb smeruje cez toto poličko, vaše auto sa **musí** pohnúť o jedno miesto dozadu. Čo znamená “dozadu”? To zistíte podľa toho, ako je obrázok kopca otočený.



Dolinka

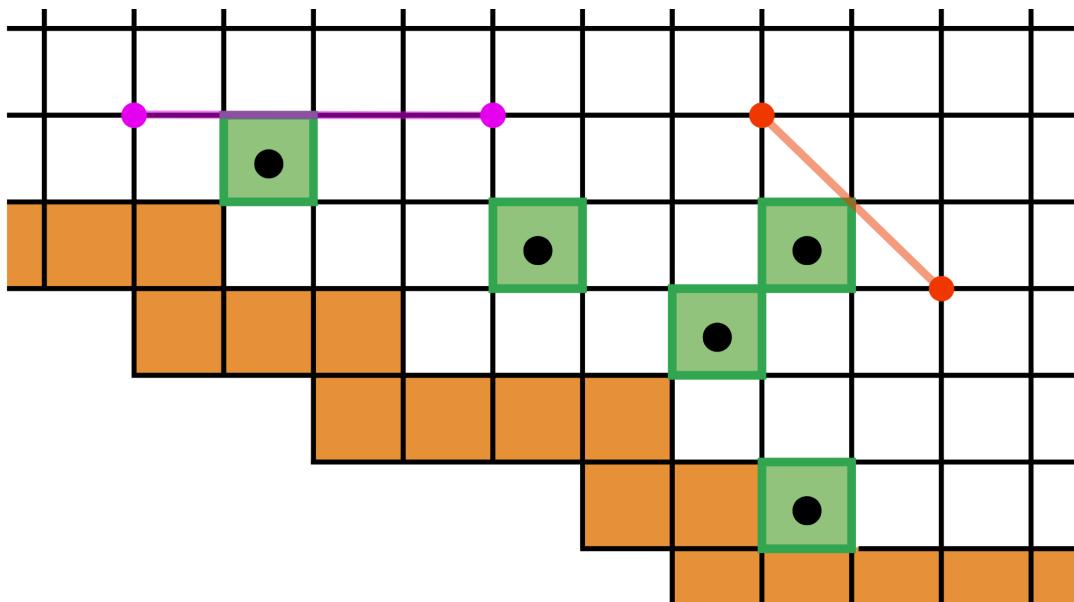
Ak váš pohyb smeruje cez toto políčko, vaše auto sa **musí** pohnúť o jedno miesto dopredu. Čo znamená "dopredu"? To zistíte podľa toho, ako je obrázok dolinky otocený.



Kaktus

Ak váš pohyb smeruje cez toto políčko, narazili ste do kaktusu. Rozbiehate sa z akéhokoľvek rohu tohto políčka rovnako, ako keby ste narazili do steny. Dávajte však pozor, aby ste pri rozbiehaní opäť neprešli cez toto políčko.

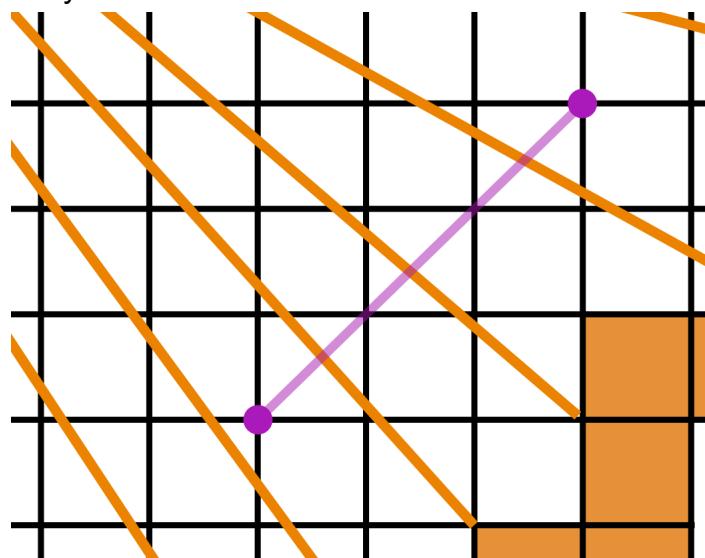
Políčka sa aktivujú iba vtedy, keď cez ne svojim pohybom prejdete. Ak sa vašim pohybom iba dotknete steny alebo rohu políčka, neaktivuje sa. Napríklad pri takýchto pohyboch sa políčka neaktivujú:



Kto vyhrá?

Vyhrá ten tím, ktorý bude mať na konci najviac bodov. Za každú správne vyriešenú **normálnu úlohu získate 3 body**, za každú správne vyriešenú **vysvetľovaciú úlohu získate 5 bodov**. Vašim cieľom je teda vyriešiť čo najviac úloh.

Na dráhe je vašim cieľom zájsť čo najďalej (v správnom smere). Dráha je rozdelená čiarami na sektory – **za každý sektor, z ktorého odídete, získate 1 bod**. Napríklad, na obrázku sme odišli z jedného sektora a prešli ďalšie dva – odišli sme teda dokopy z troch sektorov – získali sme 3 body. Náš pohyb sice skončil v štvrtom sektore, ale ešte sme z neho neodišli, preto zaň zatiaľ nemáme body. Ak z neho pri ďalšom pohybe odídeme, získame body za tento sektor.



Prvý pohyb

Ked' prídeťte ku plániku prvýkrát, môžete sa hýbať tak, ak okeby bol váš predošlý pohyb o 1 miesto doprava a 2 miesta dopredu, a to z akéhokoľvek miesta na štartovacej čiare.

Na jednom mieste môže byť ľubovoľne veľa áut naraz.

Zhrnutie a všeobecné pravidlá

1. Vyriešim úlohu, idem s kartou tímu za správnym opravovateľom (podľa zvyšku po delení troma, alebo v prípade vysvetľovacej úlohy ku opravovateľovi s písmenom V). Opravovatelia sú označení aj farbou – chod' za tými, ktorí majú rovnakú farbu ako tvoja karta tímu.
2. Ak úlohu nemám správne, idem ďalej počítať. Ak ju mám správne, opravovateľ sa mi podpíše na kartu tímu a ja idem ku plániku.
3. Pri plániku sa rozhodnem, aký pohyb chcem vykonať. So špendlíkmi hýbe organizátor, nie ja – preto mu musím povedať, ako má môj pohyb vyzerat'.
4. Organizátor mi zapíše body za môj pohyb na kartu tímu.
5. Idem ďalej počítať!

- Za opravovateľom môžeš ísť s ktoroukoľvek úlohou koľkokrát chceš, no netipuj.
- Je zakázané používať kalkulačky, internet, iné pomocné materiály či radíť sa s kamarátmi z iných tímov.
- Počítaj iba na papieroch, ktoré máš na stole.
- Ak nerozumieš úlohe, alebo ti opakovane vychádza zlý výsledok, môžeš ísť za hádačom, ktorý sa pokúsi ti to vysvetliť. Hádači nie sú označení, ale nájdeš ich pri opravovateľoch.

Prajeme vám veľa zábavy!