



Como podemos observar el juego se basa en tener un número primo de movimientos. Así que Empezando por las tijeras, y siguiendo un orden horario, asignamos a cada movimiento un número de 0 a n (en este caso  $n=4$  ya que son 5 movimientos)

SCISSORS = 0

PAPER = 1

ROCK = 2

LIZARD = 3

SPOCK = 4

Ahora comprobamos todas las jugadas y sacamos el resultado de restar del primer movimiento por el segundo. Luego marcamos las jugadas que gana el movimiento 1. Y para terminar definimos los resultados globales en los que ganará el primer movimiento:

|              |              |              |              |             |
|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| $0 - 0 = 0$  | $1 - 0 = 1$  | $2 - 0 = 2$  | $3 - 0 = 3$  | $4 - 0 = 4$ |
| $0 - 1 = -1$ | $1 - 1 = 0$  | $2 - 1 = 1$  | $3 - 1 = 2$  | $4 - 1 = 3$ |
| $0 - 2 = -2$ | $1 - 2 = -1$ | $2 - 2 = 0$  | $3 - 2 = 1$  | $4 - 2 = 2$ |
| $0 - 3 = -3$ | $1 - 3 = -2$ | $2 - 3 = -1$ | $3 - 3 = 0$  | $4 - 3 = 1$ |
| $0 - 4 = -4$ | $1 - 4 = -3$ | $2 - 4 = -2$ | $3 - 4 = -1$ | $4 - 4 = 0$ |
| -1, -3       | -1, -3       | -1, 2        | -1, 2        | 2, 4        |
| -3, -1, 2, 4 |              |              |              |             |

Como vemos en esta matriz los resultados siguen un patrón claro. Si el resultado de restar el movimiento 1 menos el 2 da cero, hay empate, si da un número impar negativo o par positivo el jugador 1 gana y en cualquier otro caso pierde.