

Juegos Combinatorios

- ▶ considere el juego de doble ajedrez, es igual al de ajedrez pero en cada turno un jugador puede mover dos veces. Demuestre que el jugador con las fichas blancas puede garantizar no perder.
- ▶ se inicia con una gráfica completa en 2000 vértices. En cada turno se puede borrar una arista. Gana el jugador que deje un vértice aislado (sin aristas). Quién gana?

Juegos Combinatorios

- ▶ Se inicia con una cadena de 2009 unos. En cada turno se puede elegir 50 posiciones consecutivas tal que la primera sea un uno y cambiar cada posición por la opuesta (0 o 1). Si un jugador logra que el otro no tenga movimientos válidos gana. Demuestre que un jugador tiene estrategia ganadora y encuentre cual.
- ▶ Se tiene un montón con N fichas. En el primer turno se puede quitar cualquier cantidad de fichas distinta al total, En cada turno subsecuente se puede quitar máximo el doble de el movimiento anterior. Gana quien quite la última ficha. Encuentre el ganador.