

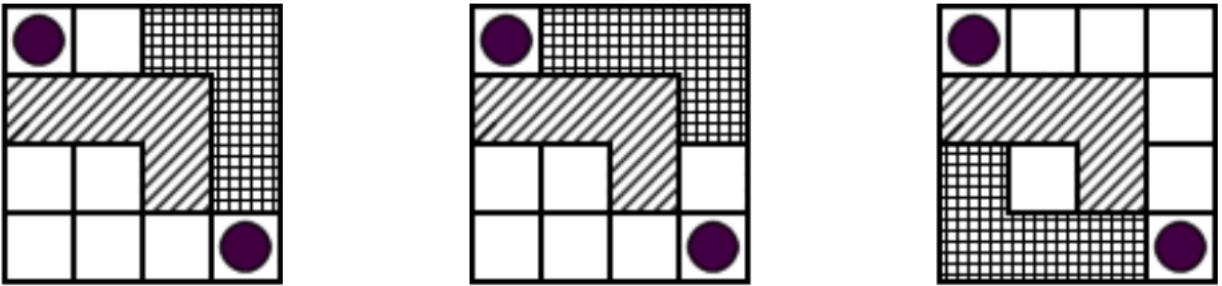
Task Description		DAY-2
BOI 2002		LGAME
Vilnius		
Lihtuania		ESTONIAN

L-mäng ©Edward de Bono

L-mängu loojaks on Edward de Bono, kes armastab mängida mängu, kuid samas vihkab suurele arvule nuppudele keskendumist. Tema plaan oli luua lihtsaim võimalik mäng, mille mängimiseks oleks vaja kõrgetasemelisi oskusi. Tulemuseks oli L-mäng.

Igal mängijal on ainult üks nupp – “L-nupp”. Samuti on mängus kaks neutraalset ruudukujulist nuppu. Mängulaua suurus on 4×4 ruutu. Mängu eesmärgiks on manööverdada teine mängija laual sellisesse seisu, et ta ei saaks oma L-nuppu liigutada.

Alustades lähtepositsioonist, peab esimene mängija (ja seejärel iga mängija igal käigul) käima kõigepealt oma L-nupuga. Käies võib mängija võtta oma L-nupu ja asetada suvalisele vabale positsioonile, mis erineb L-nupu asukohast enne käiku (L-nuppu võib seejuures igas suunas pöörata). Kui L-nupp on käidud, siis võib mängija käia ülimalt ühe neutraalse nupuga suvalisele vabale ruudule mängulaul. Neutraalse nupuga käik ei ole kohustuslik, see on mängija valida!



Ükskõik millisest ülaltoodud positsioonist saab ruudulise L-nupuga mängiv mängija käia kahele uuele positsioonile (teistele kahele joonisel näidatud kolmest positsioonist). Pärast L-nupuga käimist saab ta käia ühe neutraalse nupuga suvalisele 6-st järelejäänud vabast ruudust või otsustada neutraalseid nuppe mitte liigutada. Kokkuvõttes on mängijal $2 * (6 + 6 + 1)$ võimalikku käiku.

Mängija on mängu võitnud, kui tema vastane ei saa oma L-nupuga käia. Kui allpool nähtava mänguseisu korral on ruudulise L-nupuga mängija kord käia, siis ta on kaotanud, kuna ta ei saa oma L-nuppu asetada uuele positsioonile mängulaul.

