



دومین دوره مسابقات بازی ریاضی یزد

بازی شماره‌ی ۷۰

راهنمای بازی

شرایط بازی:

بازی بر روی تخته سیاه (یا سپید) انجام می‌شود.

تعریف‌ها:

داور یک سطر با ۱۶ خانه رسم می‌کند و یک مهره (فرضی) در خانه‌ی اول (سمت چپ‌ترین خانه) قرار می‌دهد.

نحوه‌ی بازی و حرکتهای مجاز:

هر تیم در نوبت خود می‌تواند یکی از دو حرکت زیر را انجام دهد:

۱- مهره را چند خانه به جلو ببرد. (چند یعنی یک عدد صحیح مثبت!)

۲- اگر در حرکت قبل، تیم مقابل مهره را x خانه جلو برده باشد، تیم فعلی می‌تواند مهره را $[x/2]$ خانه به عقب ببرد.

هر تیم باید در نوبت خود مهره را حرکت دهد.

زمان:

در ابتدای بازی به هر دو تیم ۵ دقیقه فرصت داده می‌شود که در مورد بازی فکر کنند.

هر تیم برای هر حرکت ۱ دقیقه زمان دارد.

برنده/بازنده:

تیمی که مهره را به آخرین خانه ببرد بازنده است.

داوران مسؤول چک کردن صحت حرکتهای هستند.