



دومین دوره مسابقات بازی ریاضی یزد

بازی شماره‌ی ۲۰ (کلاسیک) راهنمای بازی

شرایط بازی:

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

تعریف‌ها:

در ابتدای بازی داور یک جنگل جهت‌دار با ۳ مؤلفه‌ی همبندی و ۲۰ رأس روی تخته رسم می‌کند و در ریشه‌ی هر یک از مؤلفه‌ها یک مهره (فرضی) قرار می‌دهد.

نحوه‌ی بازی و حرکتهای مجاز:

هر تیم باید در نوبت خود یکی از مهره‌ها را به یکی از فرزندان مکان فعلیش انتقال 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:

بازی زمانی تمام می‌شود که یکی از دو تیم قادر به حرکت نباشد (هیچ حرکت مجازی نداشته باشد).
تیمی که قادر به حرکت نباشد برنده است.

داوران مسؤول چک کردن صحت حرکتهای هستند.