



دومین دوره مسابقات باز ریاضی بیزد

بازی شماره‌ی ۴۰

راهنمای بازی

شرایط بازی:

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

تعریف‌ها:

در ابتدای بازی داور یک جدول ۵ در ۵ رسم می‌کند و یک مهره (فرضی) در خانه‌ی گوشی پایین سمت چپ آن قرار می‌دهد.

نحوه‌ی بازی و حرکت‌های مجاز:

هر تیم در نوبت خود می‌تواند مهره را به یکی از خانه‌های مجاور مکان فعلیش منتقل کند. دو خانه مجاورند فقط اگر یک ضلع مشترک داشته باشند. از هر خانه‌ی جدول حداقل یک بار می‌توان استفاده کرد (نمی‌توان مهره را به خانه‌ی تکراری برد).

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 بازنده است.

داوران مسؤول چک کردن صحت حرکت‌ها هستند.