

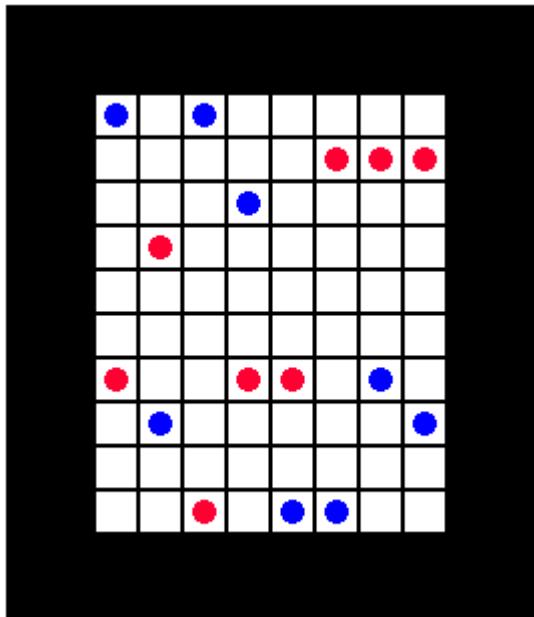
دومین دوره مسابقات باز ریاضی یزد

بازی شماره ۳۰ (نورثکات)

راهنمای بازی

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

تعریف‌ها:
بازی با شکل سمت چپ شروع می‌شود.



نحوه بازی و حرکت‌های مجاز:
تیم اول فقط می‌تواند با مهره‌های آبی بازی کند. تیم دوم فقط می‌تواند با مهره‌های قرمز بازی کند.
هر کس در نوبت خود می‌تواند یکی از مهره‌هایش را در ستون خود جابه‌جا کند (بالا یا پایین ببرد). در این جابه‌جایی‌ها مهره باید به یک خانهٔ خالی برود و نمی‌تواند از روی مهره‌ی هریف بگذرد.

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.