

دومین دوره مسابقات بازی‌های ریاضی ایزد

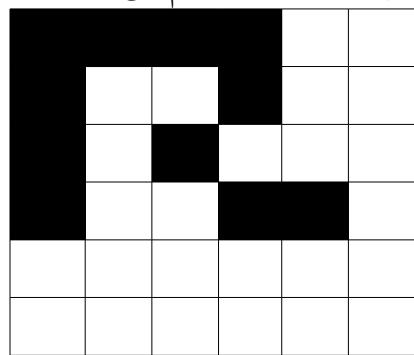
بازی شماره‌ی ۸۰ (کرم)

راهنمای بازی

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

تعریف‌ها:

داور این شکل را روی تخته رسم می‌کند:



نحوه‌ی بازی و حرکت‌های مجاز:

هر تیم در نوبت خود می‌تواند دو خانه‌ی سپید مجاور از جدول را انتخاب کند و هر دوی آن‌ها را سیاه کند. دو خانه در صورتی مجاور به حساب می‌آیند که یک ضلع مشترک داشته باشند.

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 نتواند حرکت کند بازنده است.

داوران مسؤول چک کردن صحت حرکت‌ها هستند.