

## משחק צ'ומפ עם מס' רעלים

### הגדרת לוח וכללים:

- כמות רעלים:
- אם המשחק בגודל  $m \times n$  אז כמות הרעלים היא כמות השורות (כאשר כמות השורות היא בהכרח  $\min(m, n)$ )
- אותו הדבר בדיוק רק כמות השורות-1 (או 1 אם  $n=1$ )

- מיקום רעלים:
- מהפינה השמאלית העליונה באלכסון כלפי למטה ימינה
- לדוגמא: עבור  $n \times 2$


- עבור  $n \times 3$ :


### חיפוש חוקיות עבור מקרה פרטי:

בנינו את הגרף לפי העקרונות:

1. קודקוד  $(0,0)$  הוא מצב P
2. כל מיקום ממנו אפשר להגיע לP הוא N
3. אם כל צעד מוביל לN אז זה מצב P

עבור  $n \times 2$ :

P	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	P	N	N	N	N	N	N	N	N

N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
P	N	N	N	N	N	N	N	N	N

\*\*\* מצבי P, N נשארו זהים למשחק הרגיל, ללא שינויי \*\*\*

בהמשך נבחן כיוונים נוספים למיקום הרעלים.