

## 二分图博弈

📅 2020-12-31 | 📁 OI & ACM | 👁 6

📖 221 | ⌚ 1 分钟

### 简介

考虑这样一类游戏

1. 博弈者人数为两人，双方轮流进行决策。
2. 博弈状态（对应点）可分为两类（状态空间可分为两个集合），对应二分图两边（X集和Y集）。任意合法的决策（对应边）使状态从一类跳转到另一类。（正是由于这个性质使得问题可以用二分图描述）
3. 不可以转移至已访问的状态。（不可重复访问点）
4. 无法转移者判负。

我们称这样的博弈为二分图博弈

结论：

如果起点是最大匹配非必须点，先手必败

否则先手必胜

### 例题

[Luogu P4055 \[JSOI2009\]游戏](#)

----- 本文结束 🚩 感谢阅读 -----

# Tech # 二分图博弈

---

© 2020 – 2022  DDOSvoid

 1.8m |  27:07

9084 |  17797

由 [Hexo](#) & [NexT.Gemini](#) 强力驱动