

PRESEK

List za mlade matematike, fizike, astronome in računalnikarje

ISSN 0351-6652

Letnik 17 (1989/1990)

Številka 2

Strani 128, VII, VIII

Matija Lokar:

KAJ POČETI ČE DEŽUJE?

Ključne besede: razvedrilo, naloge.

Elektronska verzija: <http://www.presek.si/17/974-Lokar-Conway.pdf>

© 1989 Društvo matematikov, fizikov in astronomov Slovenije

© 2010 DMFA - založništvo

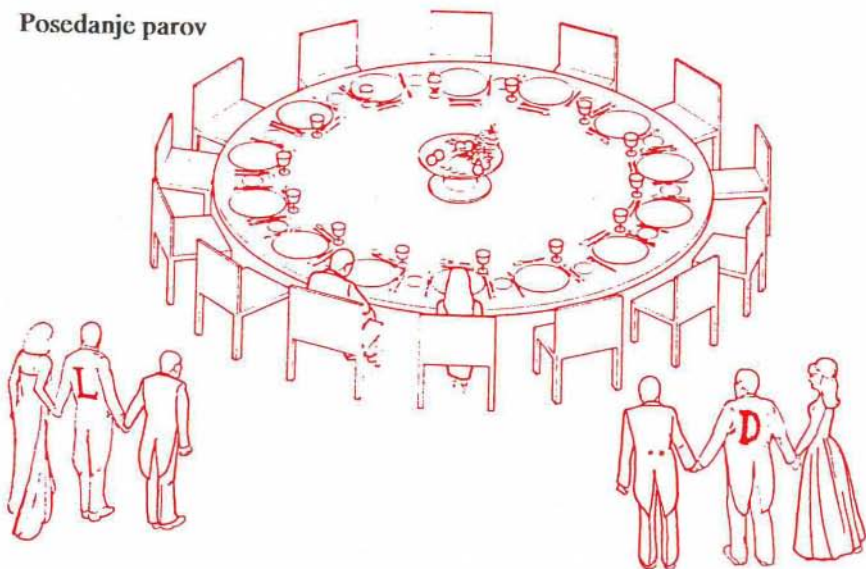
Vse pravice pridržane. Razmnoževanje ali reproduciranje celote ali posameznih delov brez poprejšnjega dovoljenja založnika ni dovoljeno.

KAJ POČETI, ČE DEŽUJE ?

Tole pišem v deževnem, zaspanem aprilskem popoldnevu, na dan, ko je dolgočasno za zjokat, kot je zapisal ... Kdo že? Pozabil sem! Kaj pa počnete vi, ko dežuje več dni skupaj? Idej vam verjetno ne manjka. Če pa boste kdaj v zadregi za primerno igro, sem iz knjige *Winning ways* zbral nekaj matematično pobarvanih iger, primernih za igro v dvoje. V enem od naslednjih Presekov si bomo ogledali, kako igrati, da zmagamo. Verjemite mi, ni ravno lahko.

Upam, da vam bo katera od iger všeč in vam bo prijetno krajšala deževne popoldneve.

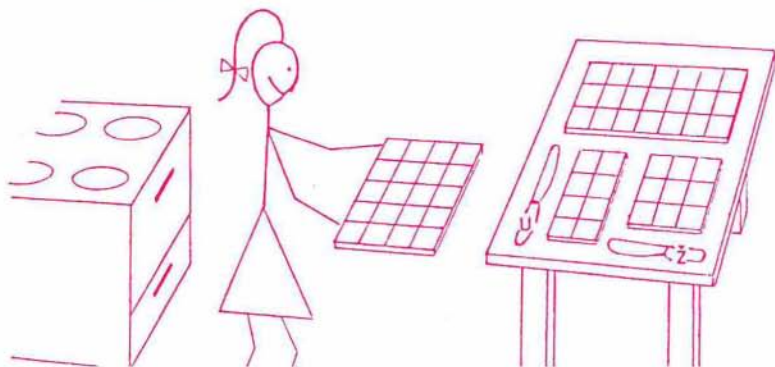
Posedanje parov



Za okroglo mizo je prostora za $2n$ oseb. Desni in levi igralec izmenično posedata povabljene pare. Desni jih raje posadi tako, da ženska sedi desno od svojega partnerja, levi pa tako, da sedi levo od njega, ni pa nujno, da sedita skupaj. Poleg ženske ne sme sedeti nihče drug razen njenega partnerja. Levi lahko torej posadi žensko na kateregakoli od n stolov levo od partnerja, seveda če je stol nezaseden in če s tem ne krši zadnjega pravila. Igralec, ki ne more več posedeti svojega para, izgubi.

Rezanje piškotov

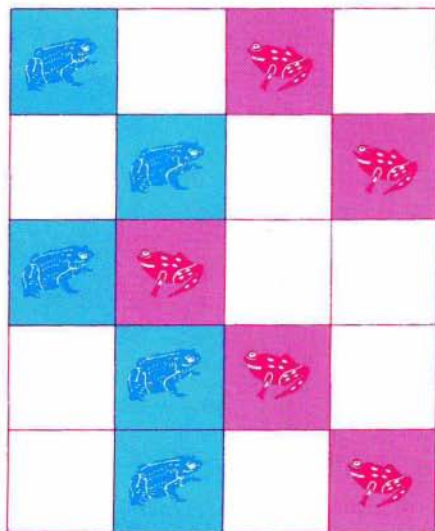
Mama je spekla poln pladenj piškotov. Le še razrezati jih mora, čeprav je že označila, kje jih bo.



Žiga in Urša bosta to storila namesto nje. Seveda pa tudi tu brez igre ne gre. Žiga bo rezal kose vodoravno, Urša navpično. Rezala bosta izmenično, izgubil pa bo tisti, ki ne bo mogel več rezati.

Žabe

Igra se prav tako kot prejšnja igra na pravokotni mreži. V vsaki vrsti sta po ena svetla in ena temna žaba. Igralca lahko premikata svojo žabo za eno mesto v levo (temni) ali eno mesto v desno (svetli), lahko pa s svojo žabo preskočita nasprotnikovo, če je za njo prazno mesto. Igralec, ki ne more napraviti poteze, izgubi.



Dvobarvna slika

Najlaže se boste to igro igrali s pomočjo dvobarvne krede in gobe, šlo pa bo tudi s svinčnikom in radirko. Na tablo narišemo deklico z žogo:

Igrata dva igralca. Imenujmo ju modri in rdeči. Izmenično brišeta črte svoje barve. Vendar če zbrišeta tako črto, da del slike nima več povezave s tlemi, zbrišeta tudi ta del. Npr. ko na sliki rdeči zbríše trup, zbríše s tem ves zgornji del. Igralec, ki ne more več zbrisati črte svoje barve, izgubi. Pri naši sliki je najbolj nespametna poteza, ki jo lahko naredi igralec ta, da zbríše stopalo. Nasprotnik potem tudi zbríše stopalo, s tem pa tudi celotno sliko in zmaga, saj drugi igralec ne more več brisati.

Igro lahko zapletemo še s tem, da dodamo npr. zelene povezave. Te lahko brišeta oba igralca. še nekaj slik:

