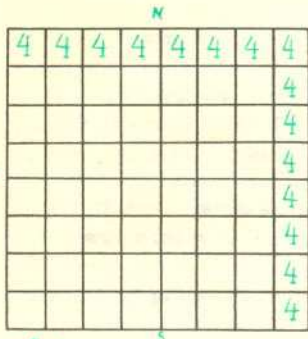


JAK WYGRYWAĆ

w grze opisanej poniżej. Ogłaszamy bowiem KONKURS na najlepszą propozycję strategii rozgrywania tej gry przez obu graczy. Przez strategię rozumiemy, jak zwykle, *regulę rozgrywania* — jednoznaczna zasadę postępowania w każdej mogącej się wydarzyć sytuacji.

Do gry potrzebne są:

- szachownica 8×8 , ewentualnie uzupełniona oznaczeniami jak na rysunku,
- kostka do gry, zwykła lub z naklejonymi na ściankach parami liczb wg „słowniczka” podanego obok,
- 15 żetonów (kartoników) mieszczących się w pojedynczych polach szachownicy z wypisanymi na nich następującymi liczbami:



	→	↑
•	2	1
••	1	3
•••	-2	2
••••	1	-1
•••••	1	1
••••••	3	2

Grę można również rozgrywać „metodą dwu ołówków” na szachownicy narysowanej na papierze.

Reguły gry pozwalają więc m.in. w ogóle nie używać kostki — wtedy Gracz I dotrze do „rogu północno-wschodniego”.

Reguły umożliwiają więc Graczowi II m.in. rozmieszczenie wszystkich żetonów w pierwszym, drugim, trzecim lub czwartym ruchu — i czekanie na wynik działań Gracza I

Przegrana 4 jest więc dla II „karą” za niedość szybkie rozmieszczenie wszystkich żetonów.



— jeden pion.

Zasady gry.

1. Gracz I otrzymuje kostkę i piona, Gracz II — wszystkie żetony.
2. Pojedynczy ruch Gracza I, w zależności od jego decyzji, polega
 - a. albo na przesunięciu piona o jedno pole w kierunku NE (tzn. o 1 w prawo i o 1 w górę, ale bez przechodzenia przez pole pośrednie)
 - b. albo na rzuceniu kostką i przesunięciu piona najpierw o tyle w prawo, ile wynosi pierwsza z liczb na wyrzuconej ściance, i następnie o tyle w górę, ile wskazuje druga liczba (liczby ujemne oznaczają odpowiednio przesunięcia w lewo i w dół). Jeśli zgodne z tą zasadą przesuwanie piona oznaczałoby opuszczenie szachownicy, to pion zatrzymujemy na ostatnim polu znajdującym się na jego drodze. (Podkreślamy: przesuujemy piona najpierw poziomo, a potem pionowo i zatrzymujemy na ostatnim polu przed opuszczeniem szachownicy).
3. Pojedynczy ruch Gracza II polega, w zależności od jego decyzji,
 - a. albo na położeniu co najmniej 3 dowolnych żetonów na 3 dowolnych polach przy brzegach N lub E (oznaczonych liczbą 4),
 - b. albo na zezwoleniu („czekać”) Graczowi I na wykonanie następnego ruchu. „Czekać” wolno co najwyżej trzy razy przed zakończeniem rozmieszczania żetonów.
4. Gracze wykonują ruchy na przemian. Rozpoczyna I startując z rogu południowo-zachodniego (ozn. X). Jeśli Gracz II rozmieści wszystkie żetony przed zakończeniem gry (zob. reg. 2a), to Gracz I samotnie kontynuuje grę aż do zatrzymania się przy brzegu N lub E.
5. Liczba umieszczona na polu, na którym zatrzymał się ostatecznie pion Gracza I (tzn. 4, jeśli brak tam żetonu, lub liczba umieszczona na żetonie) oznacza wygraną Gracza I od Gracza II; liczba ujemna oznacza oczywiście przegraną Gracza I do Gracza II.

Tyle zasad gry. Zadaniem Waszym jest zaproponowanie takich strategii, które każdemu z graczy pozwolą oczekiwać możliwie dużej wygranej — lub jak najmniej przegrać. Być może nie uda się Wam znaleźć strategii, o których będziecie potrafili udowodnić, że są najlepsze. Nie przejmujcie się tym. Jury Konkursu w składzie

1. prof. dr Z. Pawlak, Dyrektor Centrum Obliczeniowego PAN,
2. dr W. Guzicki z Instytutu Matematycznego Uniwersytetu Warszawskiego
3. dr T. B. Iwiński, redaktor działu matematyki DELTY

będzie bowiem oceniało nadesłane propozycje (w objętości do 4 stron papieru podaniowego!) według następujących kryteriów:

- precyzja i elegancja opisu proponowanych strategii,
- rzeczywista wartość proponowanych strategii obu graczy,
- rzeczowość uzasadnienia wyboru tych strategii.

Na tych, którzy nadesłali swe propozycje do dnia 1.02.1976 r, oczekują następujące nagrody:

- namiot
- dwie rakiety tenisowe
- piłka siatkowa
- komplet tenisa stołowego.

Czekamy!

