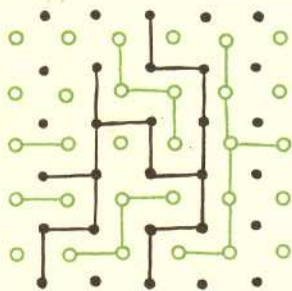


Gra, którą opisujemy, stanowi pomysł amerykańskiego matematyka, Davida Gale'a (1958). Szachownicę do gry w „mosty” widzimy na rysunku. Jeden z graczy stawia czerwone (lub na przykład przerywane) linie pomiędzy czerwonymi punktami (czy np. białymi kropkami), drugi rysuje czarne (lub ciągłe) linie pomiędzy czarnymi kropkami. Gracze wykonują ruchy na przemian. Żadne z narysowanych linii nie mogą się przecinać. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który pierwszy zdoła połączyć przeciwległe brzozy szachownicy (oznaczone jego kolorem) linią swojego koloru („mostem”). Gdybyśmy chcieli używać szachownicy wielokrotnie, powinniśmy zamiast rysowania kresek układać na niej odpowiednio zabarwione patyczki.

Ta gra jest zdeterminowana, to znaczy wynik można przewidzieć, jeśli tylko gracze grają mądrze. W naszej grze gracz zaczynający ma zwycięską strategię; powinien wygrać. Strategia ta jest nieskomplikowana, chociaż wpaść na nią nie jest tak łatwo. Aby nie psuć od razu zabawy Czytelnikom, nie podamy jej w tym numerze. Zresztą wprawny gracz (zaczynający) wygra i bez zalgorytmizowanej strategii. Proponujemy jednak pewne nowe warianty gry.

1. Zwycięzca dostaje 15 pkt pomniejszone o liczbę „prześei” swojego „mostu”. Przykładowo, w sytuacji przedstawionej na rysunku gracz czarny dostałby 4 pkt. Następną grę rozpoczyna drugi z graczy i tura toczy się np. do 21 pkt. Nie jest znana strategia, która zapewnia zbudowanie jak najkrótszego mostu.
2. Nieznana jest również strategia pozwalająca zbudować most w jak najmniejszej liczbie posunięć. Dlatego można umówić się, że zwycięzca dostaje np. 20 pkt pomniejszone o liczbę posunięć wykonanych w czasie gry. Na naszym rysunku dostałby 4. Potem następuje zmiana zaczynającego i gra toczy się do ustalonej liczby punktów.
3. Każdy z graczy ma prawo w dowolnym momencie gry „wysadzić w powietrze” jeden segment mostu przeciwnika, tzn. zetrzeć odpowiednią linię i postawić tam swoją. Linia ta nie może być już starta przez przeciwnika (w ciągu całej gry). Z tego „prawa do dywersji” każdy z graczy może skorzystać tylko jeden raz w ciągu partii. Gracz nie ma prawa do wysadzenia mostu przeciwnika, jeśli jego przeciwnik postawił właśnie linię kończącą most z jednego brzozy na drugi (bo w tym momencie gra zostaje zakończona).
4. Kolejny wariant (okładka) można nazwać „nasi ludzie są wszędzie” lub jakoś tak. Należy zbudować linię (siatkę szpiegowską) z A (ważne miasto Szwambranii) do B (stolica Piligrinii), unikając zasadzek, jakie zastawia Urodonal Chatelena, as kontrwywiadu Piligrinii.



Gracz „czarny” wygrał!

