

7.C – Játékok elemzése 2.

Felsorolunk néhány kétszemélyes játékot. A két játékos – A és B – felváltva lép, a megadott szabályok szerint. Azt kell megvizsgálni, hogy kinek van *nyerő stratégiája*, vagyis A vagy B tud-e olyan ügyesen játszani, hogy ellenfele lépéseitől függetlenül biztosan megnyeri a játékot.

Játékok a sakktáblán

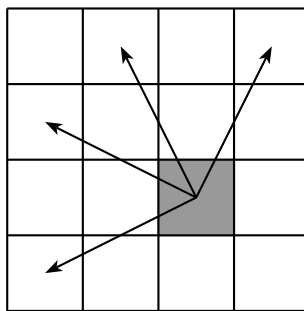
Ezekben a játékokban A és B egy bábut mozgat a 8×8 -as sakktáblán. Az veszít, aki már nem tud lépni. A bábu mindig a sakktábla jobb alsó sarkából indul.

Bástya A soron következő játékos balra vagy felfelé tolhatja a bábut, tetszőleges számú mezővel.

Király A soron következő játékos balra, balra fel vagy felfelé tolhatja a bábut, pontosan egy mezővel.

Királynő A soron következő játékos balra, balra fel vagy felfelé tolhatja a bábut, tetszőleges számú mezővel.

Ló A megengedett lépések az ábrán láthatók:



Gyűjtögetős játékok

Tic-Tac-Toe Egy 3×3 -as tábla mezőire felváltva ír A \times -et, B pedig \circ -t. Az nyer akinek sikerül egy sorban, vagy egy oszlopban, vagy egy átlóban mindhárom mezőre a saját jelét írnia.

15-ös játék Van 9 számkártyánk, rajtuk 1-től 9-ig a számok. A és B felváltva választ magának egy-egy kártyát, a még megmaradtak közül. Az nyer, akinek először sikerül összegyűjtenie 3 olyan kártyát, amin a számok összege 15.

Szavak Van 9 szó, amelyek közül A és B felváltva választ, a még megmaradtak közül. Az nyer, akinek először sikerül összegyűjtenie 3 olyan kártyát, hogy a rajtuk olvasható szavaknak van közös betűje.

a) A szavak: KŐ, NÖVŐ, ARRA, SÍRNI, OK, VAD, TÓR, SOK, TANK.

b) A szavak: KŐ, NÖVŐ, ARRA, SÍRNI, SÜVÍT, VAD, TÓR, SOK, TANK.

Forgalmi dugó Egy térképen 8 település látható, és vannak autópályák, amelyek két település között húzódnak, de érinthetnek egyéb településeket is. A két játékos felváltva színezi be egy-egy autópályát teljes hosszát a saját színére. A nyertes az, aki először színezett be 3 olyan autópályát amelyek egy településen haladnak át.

