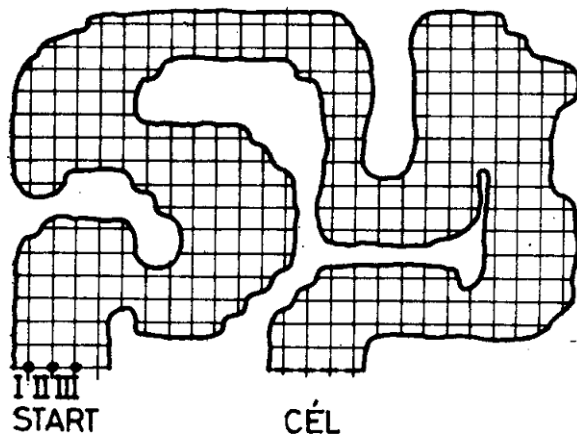


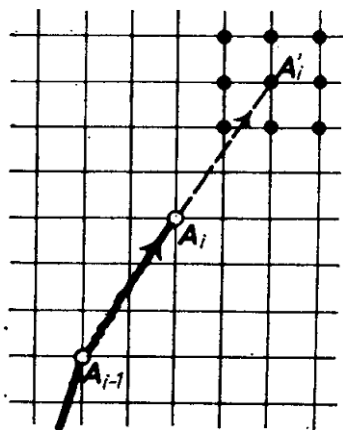
A következő matematikai társasjátékot 2–3 személy játszhatja. A játékhoz egy négyzethálós papírlapra és írószközre van szükség. Az első feladat a versenypálya megrajzolása a négyzethálós papírra, azaz annak a síkrésznek a behatárolása, ahol a játék folyik (1. ábra). A pálya nehézsége a játékosok gyakorlottságának megfelelően változtatható. Sorsolással osszuk el a starthelyeket! A versenyzők haladása rácspontról rácspontra való lépéssel történik, az alábbi szabályok betartásával:



1. ábra

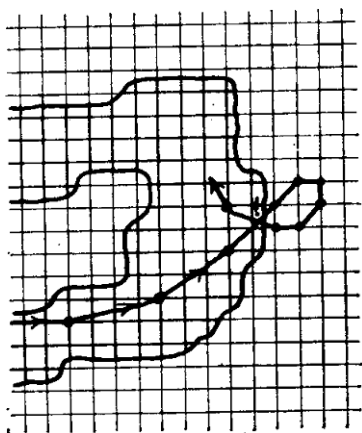
Játékszabályok

- (1) A játékosok felváltva lépnek.
- (2) Az első lépés az A_0 startmezőről valamely szomszédos rácspontra történő ugrás.
- (3) Ha az utolsó lépés az A_{i-1} rácspontból az A_i rácspontra való haladás volt ($i = 1, 2, \dots$), a következő lépést ($A_i \rightarrow A_{i+1}$) a következőképp határozzuk meg: (2. ábra)

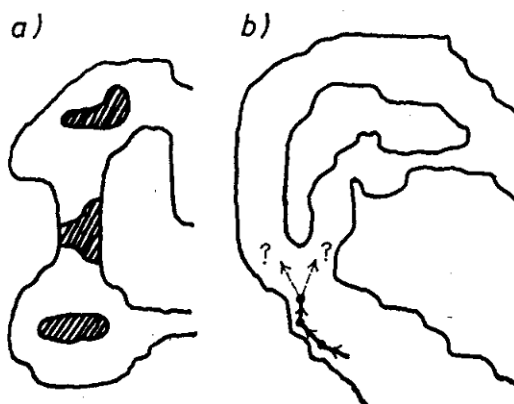


2. ábra

- (a) Az $\overrightarrow{A_{i-1}A_i}$ vektort eltoljuk az A_i végpontjába, így kapjuk meg az A'_i pontot.
- (b) Az A'_i -t, vagy a körülötte levő nyolc rácspont valamelyikét választva megkaptuk versenyautónk új helyzetét, az A_{i+1} pontot.
- (4) Ha a (3) szabály értelmében megáll valaki (azaz $A_{i+1} = A_i$), ugyanúgy kell elindulnia, mint a startnál (2) szabály.
- (5) Két játékos egyidejűleg nem állhat ugyanazon a mezőn, de a játékostárs nyomán haladni szabad.
- (6) Ha valaki (pl. egy kanyarban) kisodródik, meg kell fordulnia, s ahol a palánkot áttörte, visszatérhet a versenypályára (3. ábra).



3. ábra



4. ábra

A versenypálya nehezíthető például olajfoltok felvitelével (1. 4/a ábra). Az ily módon eltakart rácspontokon nem végezhető lépésvektor. A 4/b ábra azt mutatja, hogy válaszút elé is állíthatjuk a játékosokat: a nagy ívű, de hosszabb, vagy kacsaringós, rövidebb pályaszakasz leküzdésére vállalkoznak...

Néhány próbaút után láthatjuk, nem is olyan könnyű pályán maradni, a kanyarokat szépen bevenni. Mint a forgalomban, itt is célszerű előre látóan vezetni! Jó szórakozást kívánunk!

Schmidt László