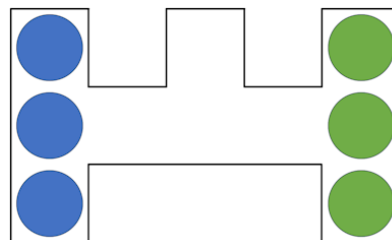
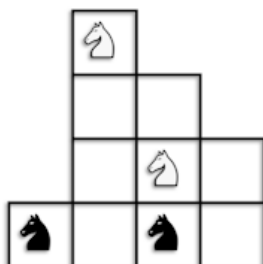


Mazug Anikó - 7.osztályos tehetséggondozó szakkör 2025.09.15.

- Cseréld meg a táblán a kék és a zöld színű korongok helye-
1. tét! Egy mezőben csak egy korong lehet, és a korongok csak négyzetről-négyzetre mozoghatnak a pályán.

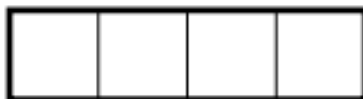


2.



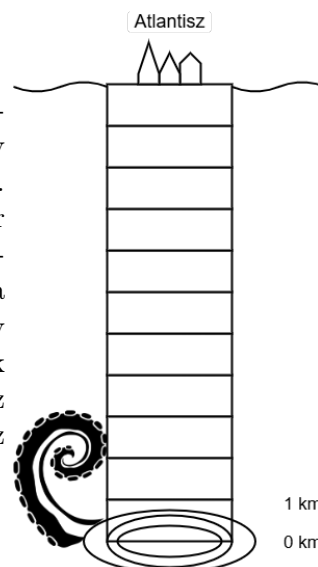
Cseréld fel a különböző színű lovak helyét a táblán! A lovak a sakkban megszokott L lépésben haladhatnak csak a pályán belül.

3. Adott egy táblázat 4 mezővel, és hozzá mindkét játékosnak van 3 korongja.



A játék során felváltva tesznek le a saját korongjaikból egyet-egyét a táblázat valamelyik mezőjére. A második játékos akkor nyer, ha a játék végén minden mezőben különböző számú korong található. Minden egyéb esetben pedig a kezdő játékos nyer. Hogyan érdemes játszani ezt a játékot, ha eldöntheted, hogy kezdő vagy második szeretnél lenni?

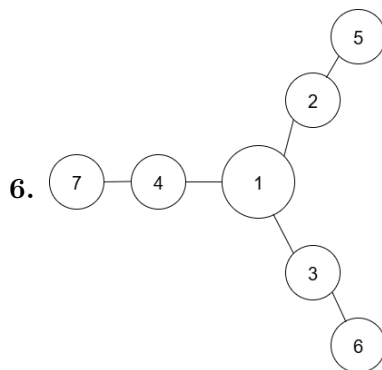
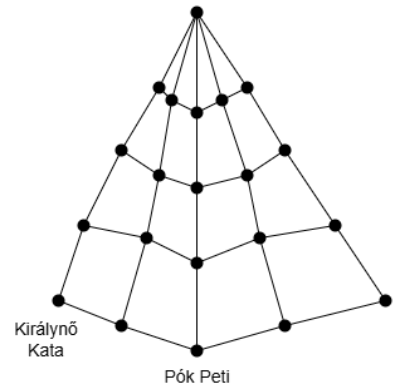
- A Kráken készül lerántani Atlantist a mélybe. Ha sikerül neki, akkor minden elveszett. Szerencsére Atlantis egy kifejezetten fejlett szigetváros, így befolyásolni tudják a sorsukat. A sziget az óceán mélyétől 11km-re fekszik. Mivel a lakók időben észrevették a szörny közelettét, így ők tudnak először lépni. Minden lépésben a város lakói és a Kráken felváltva csökkentik a víz-
4. szintet 1,3 vagy 4km-rel (a város lakói lépnek először). Ha a Kráken rántja le a szigetet az óceán fenekére (0 km), akkor a fenéken található örvény elnyeli a szigetet, és a városlakók elvesznek. Ha viszont a szigetlakóknak sikerül a saját lépésükben a várost az óceán fenekére süllyeszteni, akkor az előre bekészített "örvénydugóval" megakadályozzák, hogy elnyelje őket az örvény.



Milyen stratégiával lehet megmenteni a szigetet a pusztulástól?

Pók Peti bejutott a híres pókfogócska döntőjébe, ahol Királynő Katával kell megmérkőznie. A pályán mindketten csak az egymástól egy távolágra lévő csomópontok között utazhatnak. Nem állhatnak meg a szál közepén, és nem készíthetnek új utakat. Fel-

5. váltva lépnek, amit Pók peti kezd meg. A kiindulási helyzetük az ábrán látható. Peti akkor nyer, ha rálép arra a csomópont-ra, hol Kata éppen tartózkodik. Meg tudja-e valaha fogni Peti Katát? Mi a kulcsa ennek? Meg tudja-e ezt tenni maximum 10 lépésben?



A Garázda Banda menekül éppen a rendőrök elől. A képen látható hét bolygó valamelyikén rejtőztek el. Minden órában egy szomszédos bolygóra mozognak. A rendőrök szuper új űrautója gyorsabban is tud mozogni, így ők óránként akár egy bolygót kihagyva is megérkezhetnek egy másik bolygóra. A rendőrök stratégiai célból akár helyben is maradhatnak. A mozgást mindig a Garázda Banda kezdi. El tudják-e kapni a rendőrök a Garázda Bandát? Meg tudják-e ezt tenni maximum 10 lépésben?

7. * Ketten a következő játékot játsszák:

12 gyufa van az asztalon egy kupacban. A játékosok felváltva lépnek, minden lépésben vagy elvesznek egy vagy két gyufát a kupacból, vagy a már elvett gyufákból visszatesznek egyet vagy kettőt a kupacba. Minden lépésük után a játékosok felírják saját papírjukra a kupacban maradt gyufák számát. Az vesz, aki már csak úgy tud lépni, hogy papírjára egy már ott levő számot kelljen újra fölírnia.

Kinek van nyerő stratégiája?

És ha 13 gyufából áll a kupac?