

PRESEK

List za mlade matematike, fizike, astronome in računalnikarje

ISSN 0351-6652

Letnik 7 (1979/1980)

Številka 3

Strani XI-XII

Dragoljub M. Milošević in Tomaž Pisanski:

IGRA V DVANAJSTKOTNIKU

Ključne besede: matematika, teorija grafov, matematične igre, dvanajstkotnik, naloge.

Elektronska verzija:

<http://www.presek.si/7/439-Milosevic-Pisanski.pdf>

© 1979 Društvo matematikov, fizikov in astronomov Slovenije

© 2010 DMFA - založništvo

Vse pravice pridržane. Razmnoževanje ali reproduciranje celote ali posameznih delov brez poprejšnjega dovoljenja založnika ni dovoljeno.

IGRA V DVANAJSTKOTNIKU

Na lepenko nariši oglišča pravilnega dvanajstkotnika, polmer naj bo primerno velik, recimo 15 cm. Okrog vsakega oglišča nariši krog polmera 2 cm. Potem spoji te kroge z daljicami kot kaže slika 1. Vzemi zdaj škarje in izreži 12 primerno velikih žetonov. Za žetone imate lahko tudi fižole, kamenčke, novčiče ali kaj podobnega. Igra se lahko začne.

Vzameš enega od 12 žetonov, položiš ga na poljuben krožec dvanajstkotnika in ga pomakneš v smeri ene od obeh daljic, ki iz tega kroga izhajajo, ter ga daš v krožec na drugem koncu daljice. Na primer, če si začel na številki 4, lahko pride žeton na 7 ali 12, odvisno od tega, katero pot si izbral. Končno polje je tako zasedeno. Naslednji žeton spet damo v prazno polje in ga spet potisnemo v sosednje prazno polje. Postopek ponoviš z enajstimi žetoni, če se seveda da in se ti igra že prej ni kje zataknila. Ko položiš še zadnji, dvanajsti žeton v edino prosto polje, igro *uspešno* končaš. (Gl. sliko na IV.str. ovitka)

Dragoljub M. Milošević

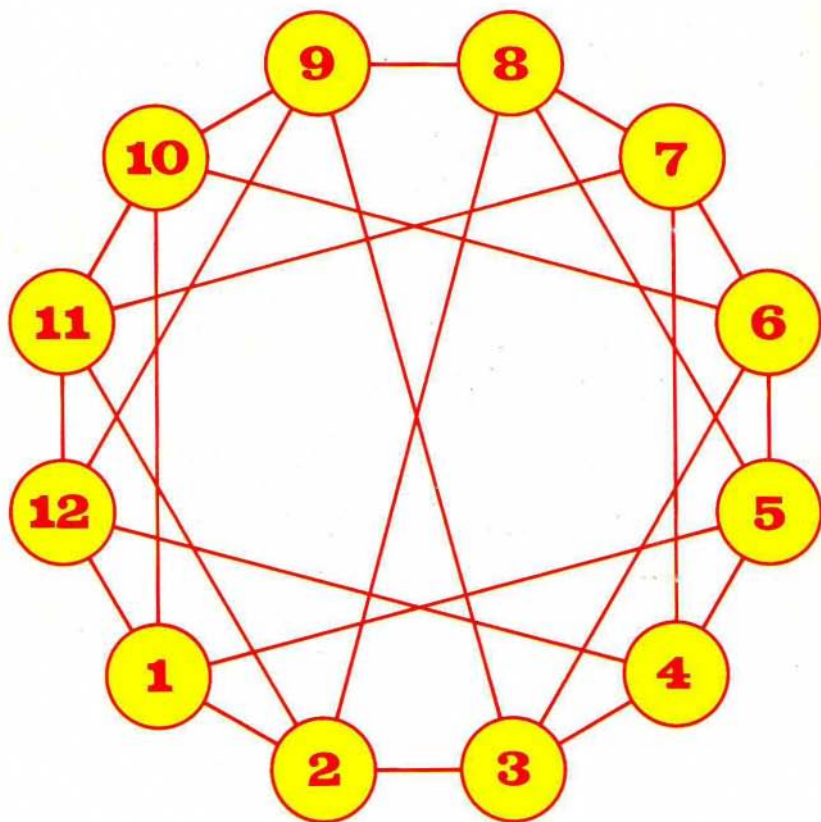
prevedel *Peter Petek*

PRIPOMBA UREDNIKA: Dragi bralci, prav radi bomo objavili vaše pripombe o *Igrri na dvanajstkotniku*; zato nam pišite, ko si z igranjem naberete dovolj izkušenj. Morda bi se dalo igro spremeniti, tako da bi igrala dva igralca?

Tomaž Pisanski



NALOGE



IGRA V DVANAJSTKOTNIKU - glej članek na prejšnji strani