
ЗАНИМАТЕЛНА МАТЕМАТИКА

Да се напише програма която реализира играта “Занимателна математика”, описана на картинката долу.

Играта да позволява възможност двама редуващи се играчи, както и на играч срещу компютъра. Плочките за игра могат да са случайно генерирани числа в интервала $[-10; 10]$. Плочките в оригиналната игра са както следва: 1 x -10, 1 x -7, 2 x -6, 2 x -5, 3 x -4, 3 x -3, 4 x -2, 5 x -1, 4 x 0, 5 x 1, 8 x 2, 5 x 3, 4 x 4, 4 x 5, 5 x 6, 3 x 7, 2 x 8, 1 x 10, 1 x 15 (общо 63 на брой, без да се брои плочката ☺)



Занимателна Математика

За деца над 3 години

Игра, изпълнена с предизвикателство и забавление!
Логическа игра за цялото семейство.

Играта съдържа:

- ▶ 1 Дъска за игра
- ▶ 63 плочки за игра
- ▶ 1 плочка усмивка ☺
- ▶ 1 борд със стрелка и цифри



Как да играем:

За да съберете най-много точки като използвате стратегическо планиране, опитайте да вземете плочки с висока стойност, а опонентът да вземе тези с ниски стойности. В края на играта победител е този, който има най-много точки.

Има два начина за игра:

- ниво А – играе се само с положителни числа;
- ниво Б – играе се с положителни и отрицателни числа.

Дъската за игра е с 64 квадрата и две поставки за плочките. Буквата "R" означава ред, а "C" – колона.

Начало на играта:

1. Поставете дъската в средата на масата и решете дали ще играете ниво А (само с положителни) или ниво Б (с положителни и отрицателни).
 2. Размесете плочките и ги нарежете произволно на квадратите на дъската с лицето нагоре. Сложете плочката усмивка ☺ на дъската с лицето нагоре на произволно място. От там започва играта (виж фиг. 1).
 3. Всеки играч завърта стрелката. Започва този с по-голямото число. Пак той избира дали ще взема плочки от редовете (хоризонтално) или от колоните (вертикално). Ако първият реши да взема плочки от редове, другият играч взема плочки от колонките.
 4. Първият играч взема плочка от реда или колонката на усмивка ☺. (Напомяне: единият играе с редове, другият – с колонки). За предпочитане е да се вземат плочки с висока стойност. Винаги да се мисли как да се намали възможността на противника да вземе плочка с висока стойност. Усмивката ☺ се премества на мястото на взетата плочка (виж фиг. 2). Взетите плочки се съхраняват в поставките за плочките. Вторият играч продължава по същия начин.
 5. Играта продължава с редуване на играчите докато на дъската не останат никакви плочки, или докато няма възможност играта да продължи. Ако играч е наред и няма плочка на реда/колоната, която да вземе, пропуска ред и играе другия играч.
- Ако и двамата играчи нямат ход (около усмивка ☺ няма плочки по редове и колони), играта свършва. Сумира се сумата от числата на плочките. При игра ниво Б се събират положителните числа, а отрицателните се изваждат от общата сума. Печели този с най-голямата сума.

Фиг. 1:
Усмивката е на ред 4 (R4),
колона 3 (C3).

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
R1								
R2	4	-1	6	8	0	5		
R3	7	10	9	3	2	-2		
R4	3	☺	5	1	0	2		
R5	1	5	2	7	9	6		
R6	6	2	-2	5	3	4		
R7	15	-4	3	2	7	-3		
R8								

Фиг. 2:

Първият играч взема плочката с най-голямо число "10" от колона 3 (C3) и я замества със усмивка. По този начин другият играч може да вземе плочка само от ред 3 (R3).

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
R1								
R2	4	-1	6	8	0	5		
R3	7	☺	9	3	2	-2		
R4	3	5	1	0	2			
R5	1	5	2	7	9	6		
R6	6	2	-2	5	3	4		
R7	15	-4	3	2	7	-3		
R8								

ВНИМАНИЕ! Съдържа дребни части! Подходящо за деца над 3 години. Горди малките играчи има възможност от задържане при поглъщане!
ВНИМАНИЕ! Да се използва само под прякото наблюдение на възрастни!
Отпадето съдържа остри, преди да дадете играчките на детето. Цветовете на играчките може да са различае от тези, които са показани на опаковката.
Препоръчваме превозвайте съдържанието на детайлите, тъй като детето може да се нарани в случай на падане.
© Сидрабана ТМБ, София

Вносител: "Барт" ООД
Гр.Пловдив бул."Шести септември 264"
ИН 115344104
Тел: 032/62 22 66; 02/ 836 88 39
Произход КНР
www.bart.bg

