

FORMULE SACRE OCHE

VARIANTE AVANZATA

REGOLE

I due giocatori **P** e **O** giocano su un schema, muovendo entrambi - a turno - una stessa pedina.

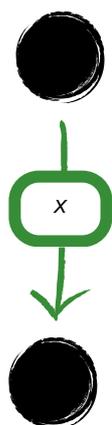
Per iniziare la partita, si dispone la pedina sulla casella con le ali.

Comincia **O** e, a ogni turno, la pedina va mossa da una casella a una consecutiva, seguendo la direzione indicata da una freccia.

Ogni volta che un giocatore inizia il proprio turno su una casella contrassegnata con una lettera (ad esempio, x), deve scegliere un valore numerico per quella lettera (ad esempio, 4), aggiornando l'eventuale valore precedente della stessa lettera.

Ogni volta che **O** passa su una freccia di un certo colore che contiene una lettera, questo colore viene attivato con riferimento al valore assunto dalla lettera in quel momento. Ad esempio, se **O** passa sul colore blu con la lettera x , e la lettera x vale 5 in quel momento, viene attivato il predicato **BLU(5)** e viene aggiunto nella lista dei predicati attivati. I predicati attivati restano attivati per tutta la partita (anche se, ad esempio, x in seguito dovesse cambiare valore).

Il giocatore **P** non può passare su una freccia a meno che il colore e la lettera che compaiono sulla freccia non siano già stati attivati da **O** in precedenza. (tranne nel caso in cui la freccia è nera, colore considerato sempre attivo).



Facendo riferimento alla figura, supponiamo che **O** abbia attivato in precedenza il predicato **VERDE(5)**.

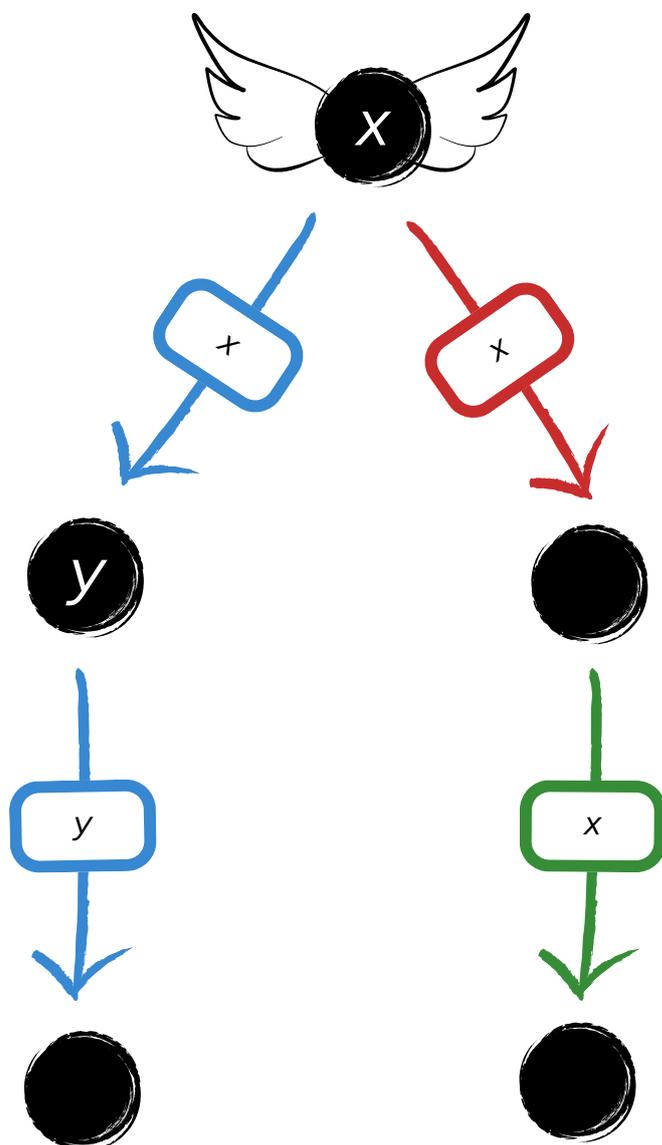
P può passare sulla freccia in figura solamente se x in quel momento vale 5.

Nel proprio turno, invece che muovere lungo una freccia, **P** può scegliere di rimettere la pedina nella posizione iniziale (sulla casella con le ali) e lasciare il turno ad **O**.

Se, durante la partita, **O** non può più a muovere vince **P**; altrimenti - se il gioco prosegue all'infinito - vince **O**.

FORMULE SACRE OCHE

ESEMPIO



Comincia **O**, e poiché sulla prima casella vi è una x , **O** deve scegliere il valore di x . Supponiamo scelga 6.

A questo punto **O** può scegliere se muoversi a sinistra, attivando $BLU(6)$, o a destra, attivando $ROSSO(6)$.

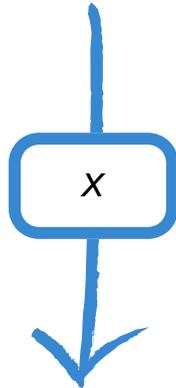
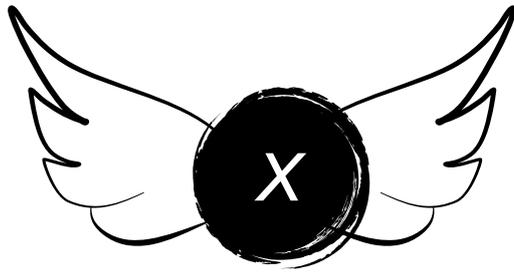
Supponiamo **O** scelga di muoversi a sinistra, attivando $BLU(6)$.

$BLU(6)$ rimarrà attivato per tutta la partita, anche se in seguito x dovesse cambiare valore.

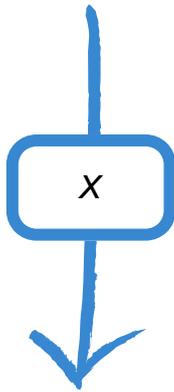
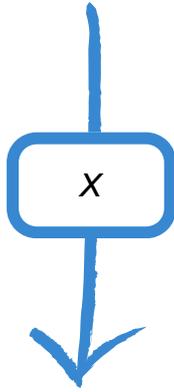
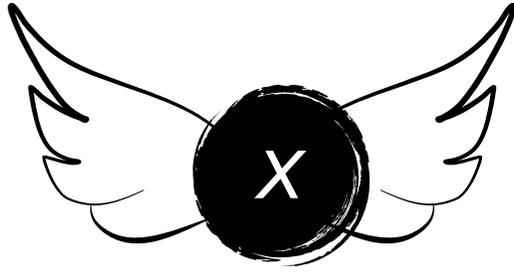
È ora il turno di **P**, che deve scegliere un valore per y . L'unico modo che ha per continuare, andando in basso, è scegliere come valore di y proprio 6, perché qualsiasi altro valore non gli permetterebbe di passare: l'unico predicato attualmente attivato è $BLU(6)$.

In alternativa, **P** potrebbe scegliere di ricominciare la partita, mettendo la pedina sulla casella con le ali. A quel punto **O**, all'inizio del proprio turno, deve scegliere un nuovo valore per x .

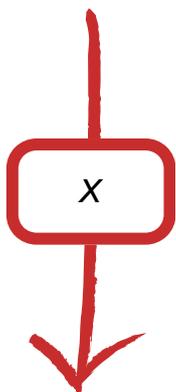
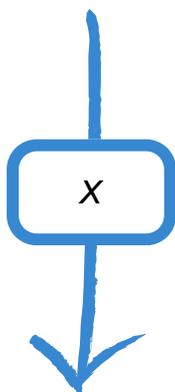
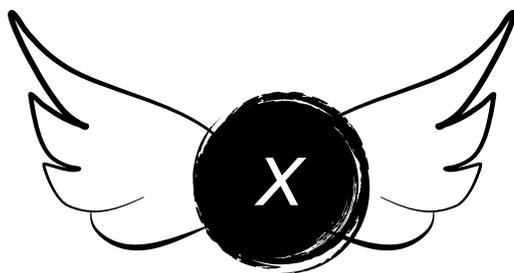
I



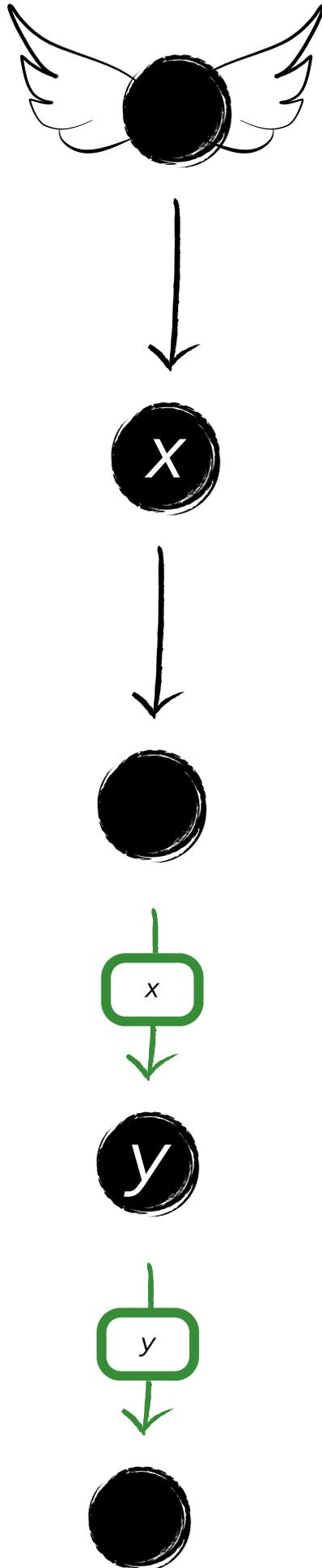
II



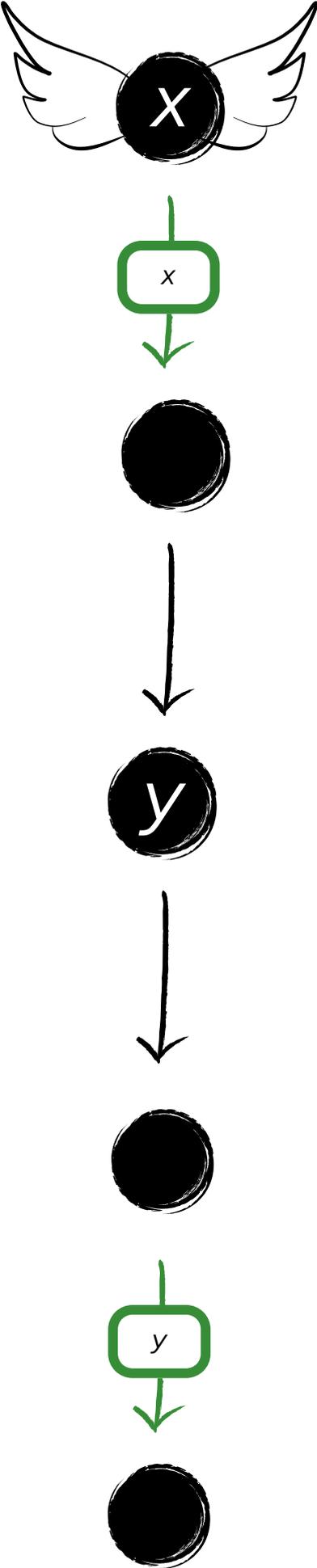
III



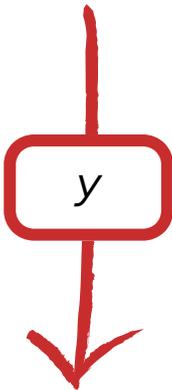
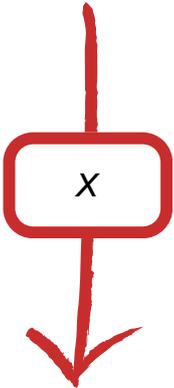
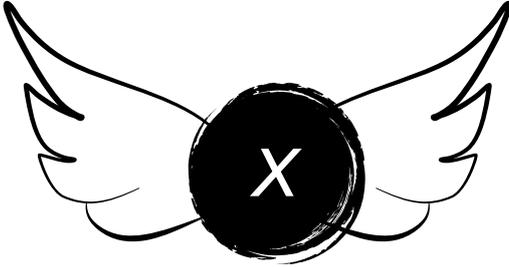
IV



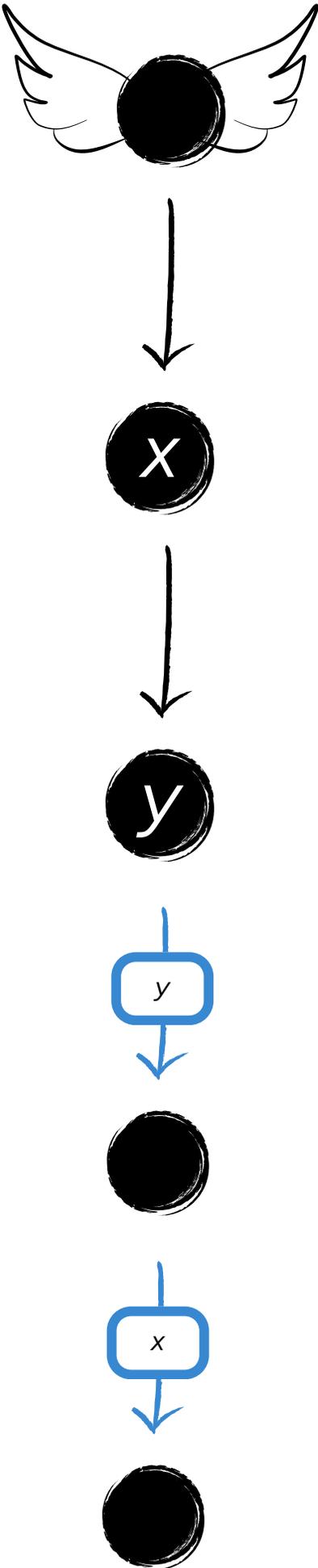
V



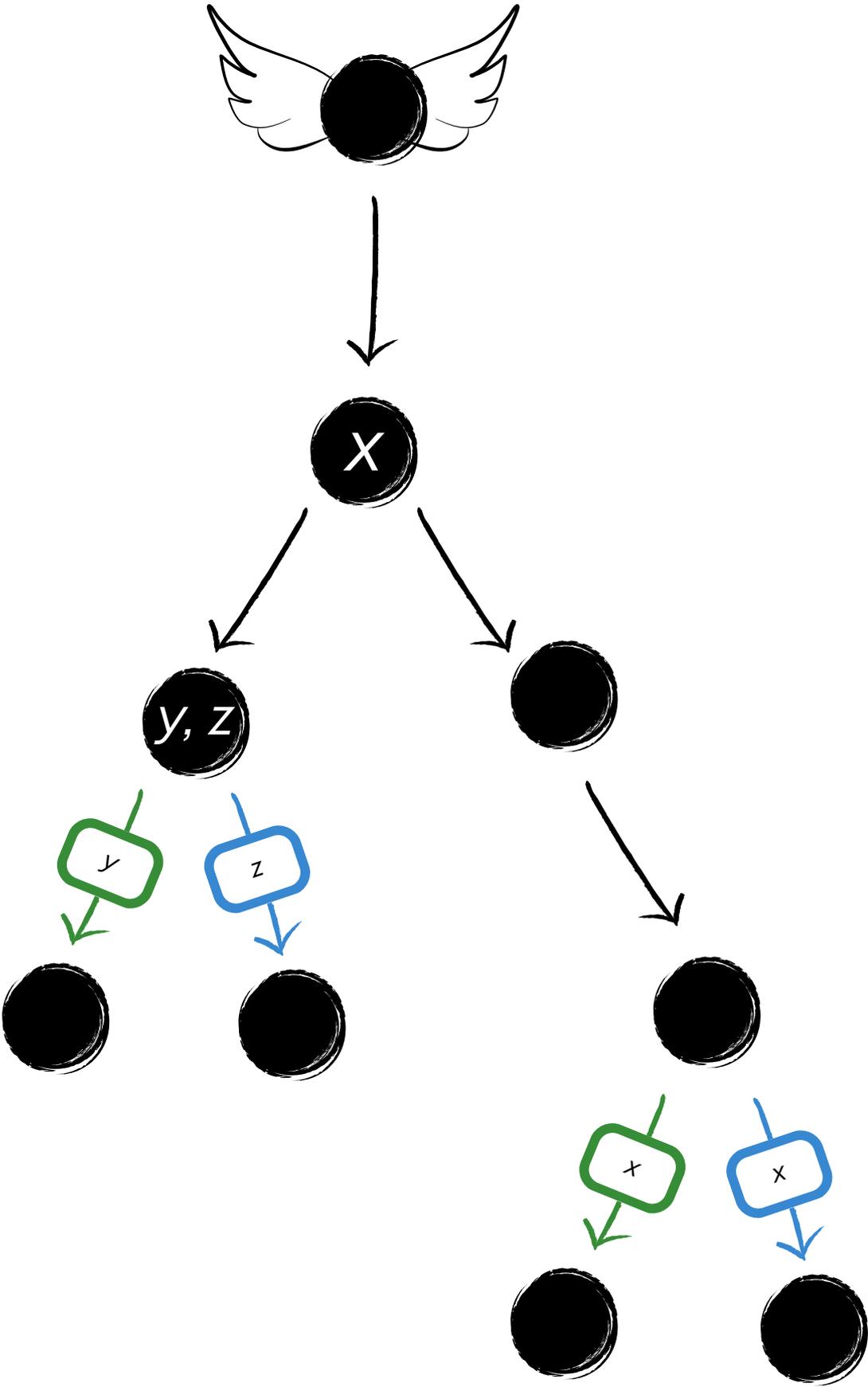
VI



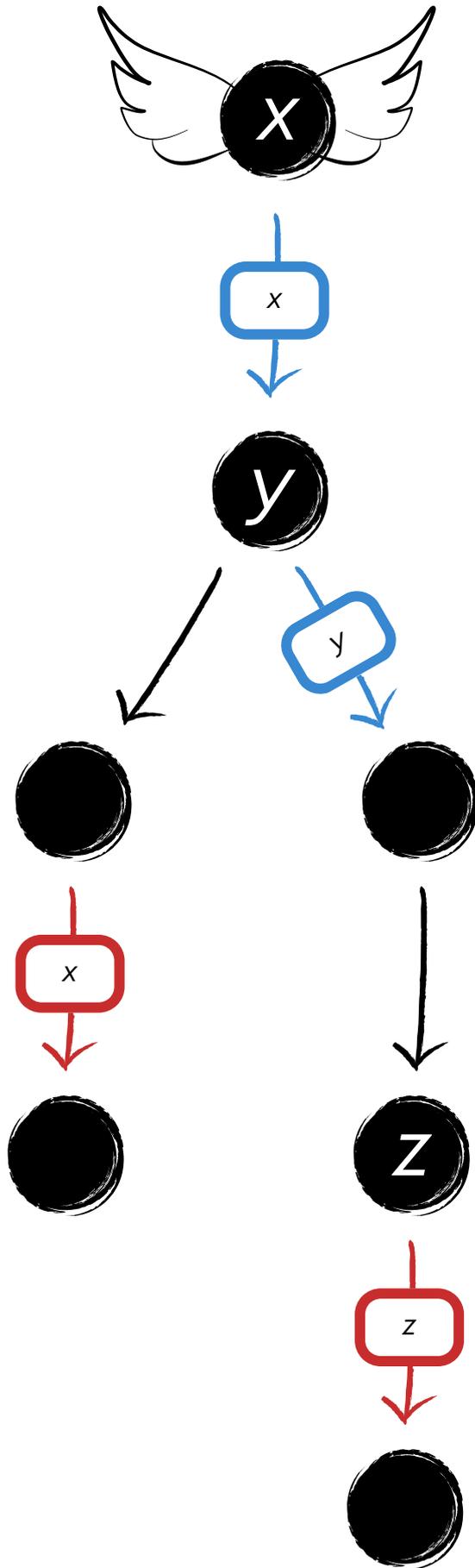
VII



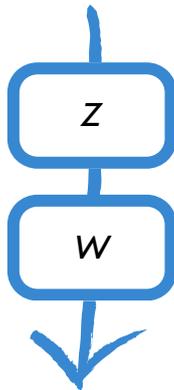
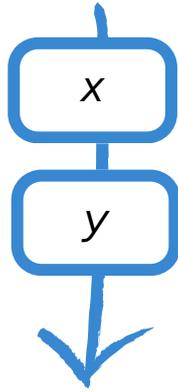
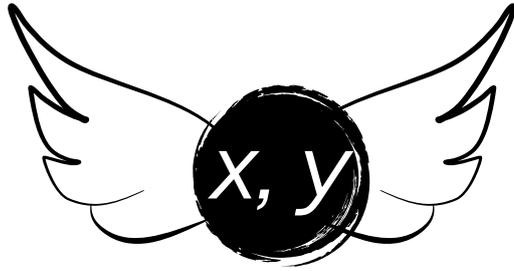
VIII



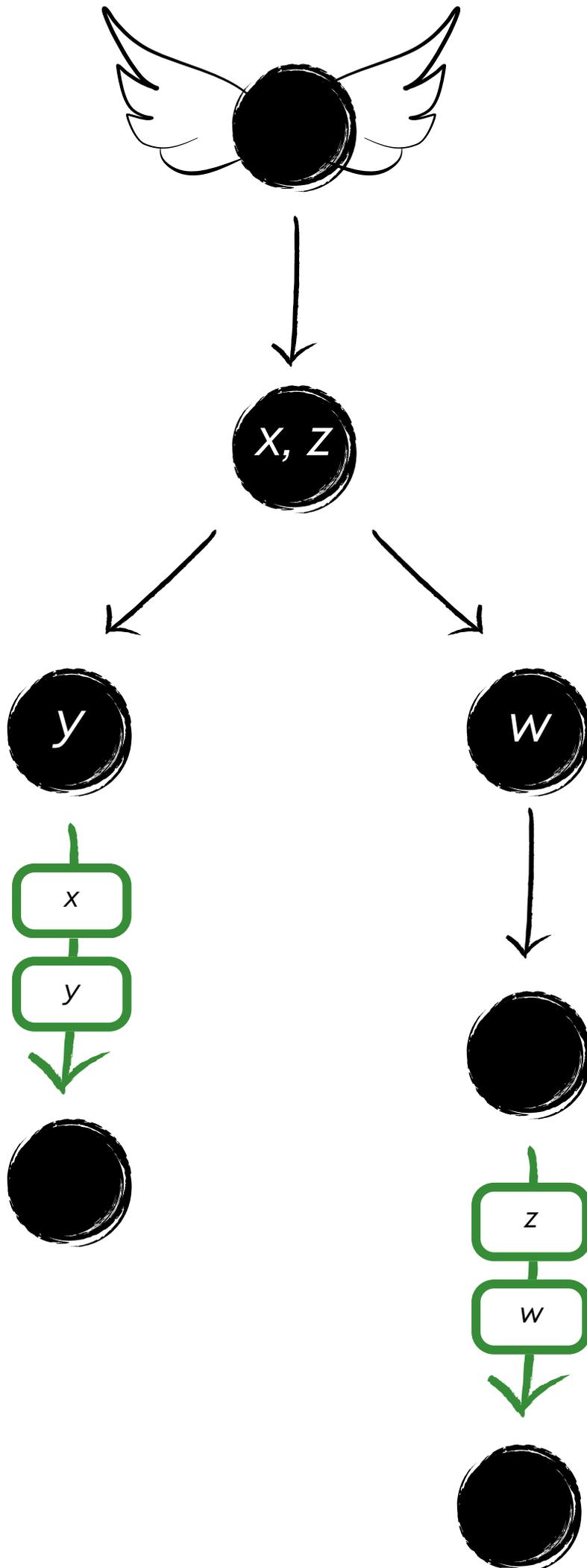
IX



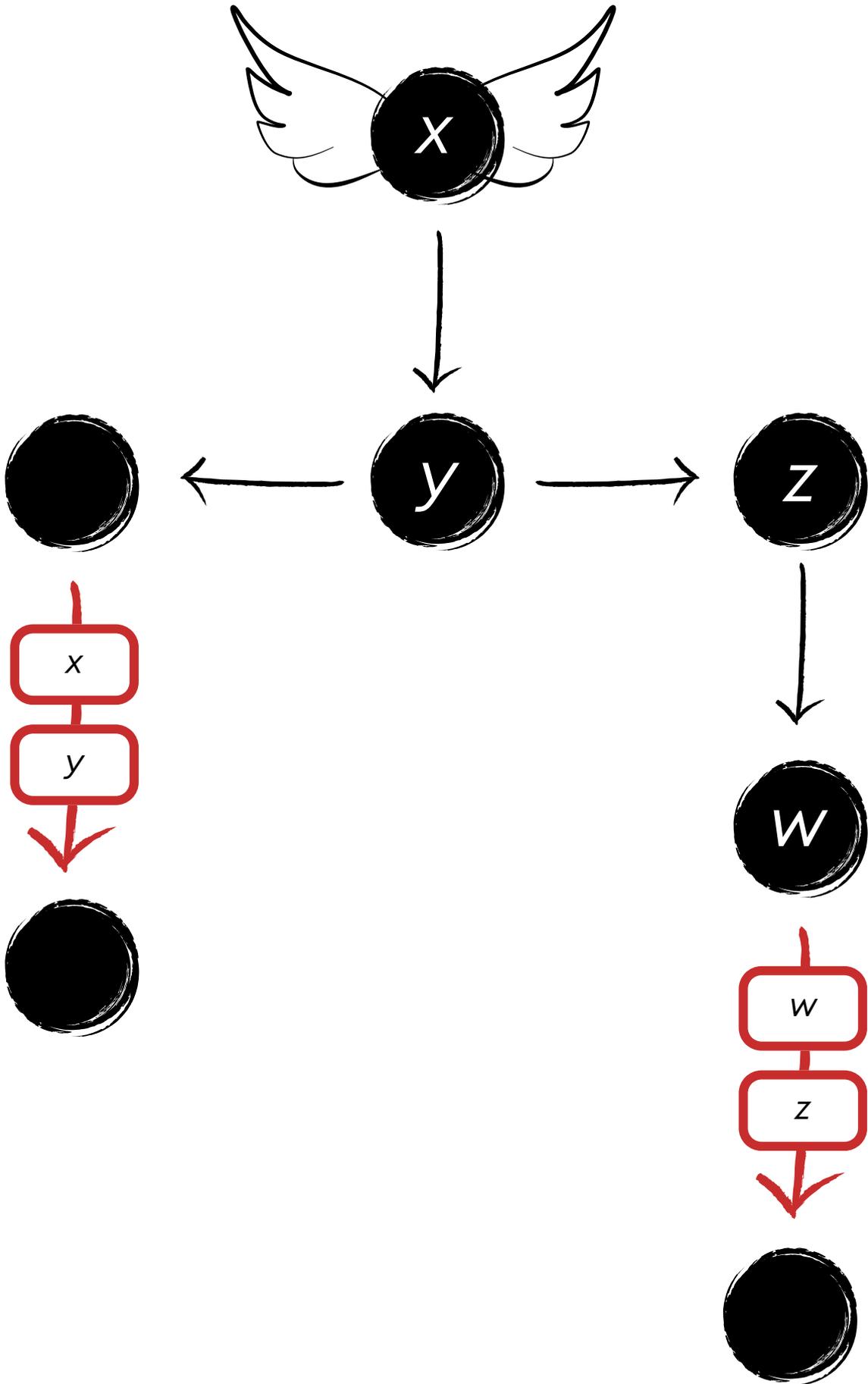
X



XI



XII



XIII

