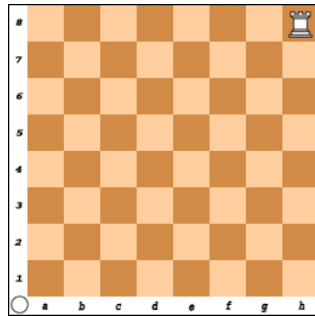


3. (a) Ett torn startar från den övre högra hörnet på ett schackbräde. Man förflyttar tornet neråt eller åt vänster hur många rutor som helst per drag. Den som inte kan göra ett drag förlorar. Vem vinner?



(b) Samma regler, fast tornet får starta från vilken ruta som helst. Bestäm alla startrutor för vilka Första Spelaren förlorar. Markera alla sådana rutor med plustecken och övriga rutor med minustecken.

Att tänka på hemma

• (c) En kung startar från den övre högra hörnet. Man förflyttar kungen en ruta neråt eller åt vänster eller diagonalt neråt-vänsteråt per drag. Den som inte kan göra ett drag förlorar. Vem vinner?

(d) Samma regler, fast kungen får starta från vilken ruta som helst. Bestäm alla startrutor för vilka Första Spelaren förlorar. Markera alla sådana rutor med plustecken och övriga rutor med minustecken.

• Spelet börjar med talet 4. Man turas om att hela tiden lägga till ett tal som är mindre än det nuvarande (om talet just nu är lika med 7 får man alltså lägga till 1, 2, 3, 4, 5 eller 6 till talet). Den spelaren som får exakt 100 vinner. Vem vinner?