

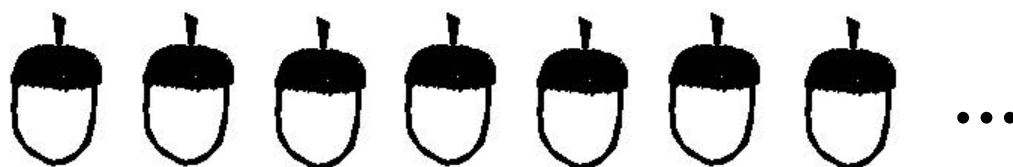
El juego de Nim

El segundo juego de Nim



Su amiga la lechuza, al ver tan triste a Nim, decidió ayudarle. Como se pasaba las noches sin dormir, tenía mucho tiempo para pensar, y se le ocurrió una idea que podría alegrar a su amigo.

Tardó casi 2 días en encontrarle, pero, al fin le vio. Estaba debajo de una gran seta mirando fijamente las 5 bellotas que tenía delante. La lechuza buscó varias bellotas y añadió una al montón. ¿Por qué tienen que ser 5 bellotas?, ¿no



podéis empezar con 6?, ¿o con 7?, ¿o con el número de bellotas que queráis?.

Y, ¿por qué sólo podéis retirar en cada turno 1 ó 2 bellotas?. El juego sería mucho más divertido si empezaraís con más bellotas y pudierais retirar en cada turno de 1 a 3, o de 1 a 5, o de 1 al número que queráis.

A Nim le gustó mucho la idea. ¡ya nunca se acabaría su juego!, pensó. Después de dar las gracias a su amiga, corrió a

buscar a los otros gnomos y comunicarles las nuevas reglas del juego.

Los gnomos volvieron a jugar muchas partidas, pero ahora empezaban con 6 bellotas y, en cada turno, podían retirar 1 ó 2.

Al poco tiempo, todos los gnomos sabían cómo jugar para ganar siempre, y si, para ello, tenían o no que ser los primeros en retirar bellotas del montón.



Ahora os toca a vosotros jugar con 6 objetos y descubrir la **estrategia ganadora**:

- ¿quién puede ganar siempre, el que empieza el juego o el segundo?,
- ¿cómo tiene que jugar para estar seguro de ganar, haga lo que haga el otro jugador?

NECESITAIS

6 objetos