

π **Gara a Indianapolis!**

Scopo del gioco: essere i primi a tagliare il traguardo dopo un giro.

Regolamento FIA:

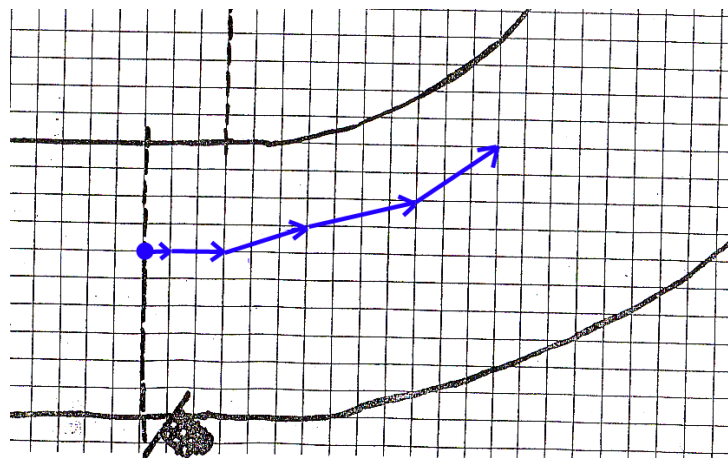
1. Inizio gara. Ogni concorrente sceglie un colore e una posizione sulla griglia di partenza (ogni concorrente deve avere una posizione diversa). Si decide poi un ordine nel quale i concorrenti giocheranno.
2. Primo spostamento: tutti i concorrenti al primo turno si muovono nello stesso modo, di una posizione in direzione x e restando fermi sull'asse y. Chiamiamo questa mossa $V(1, 0)$. (questo è chiamato "vettore velocità")
3. Spostamenti successivi: ogni spostamento lungo gli assi può essere mantenuto uguale al precedente oppure cambiato di $+1$ o -1 .

Esempio:

mossa $V(4, -3) \rightarrow$ le mosse seguenti valide sono: $V(4, -3)$, $V(4, -2)$, $V(4, -4)$, $V(3, -3)$, $V(3, -2)$, $V(3, -4)$, $V(5, -3)$, $V(5, -2)$, $V(5, -4)$

4. Scelto uno spostamento si disegna un vettore dalla vecchia posizione alla nuova (una freccia, vedi esempio sotto).
5. Non si può finire uno spostamento su un nodo della griglia già occupato da un altro concorrente.
6. Ci si può posizionare anche sui nodi che coincidono con i bordi della pista.

Esempio:



La figura mostra la partenza di un concorrente, che ha eseguito le seguenti mosse: $V(1, 0)$, $V(2, 0)$, $V(3, 1)$, $V(4, 1)$, $V(3, 2)$.

12
STOCHASTIC
DYNAMICS

