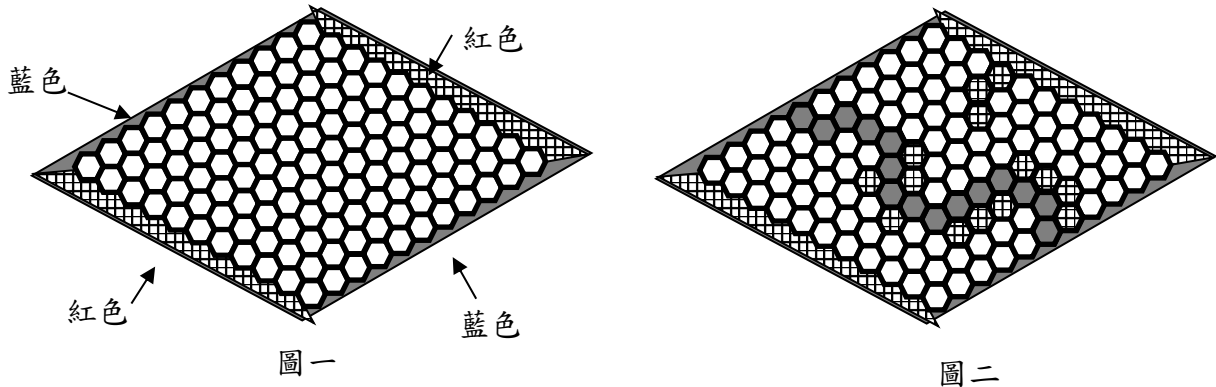


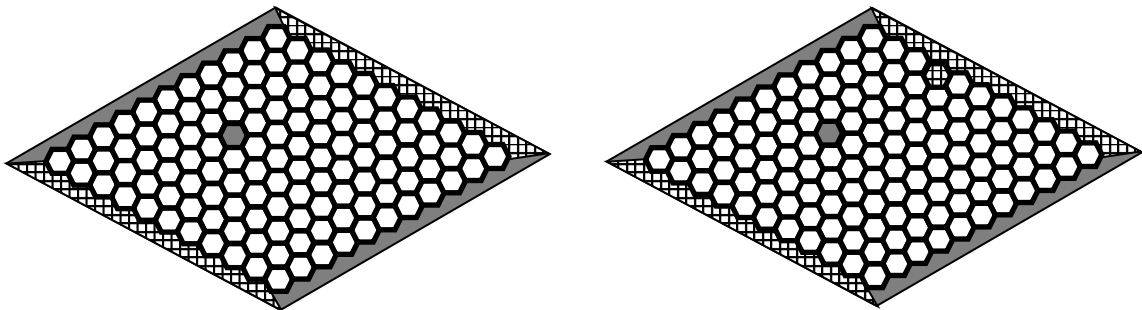
數學遊戲「六連棋」競賽規程

一、 遊戲玩法簡介：

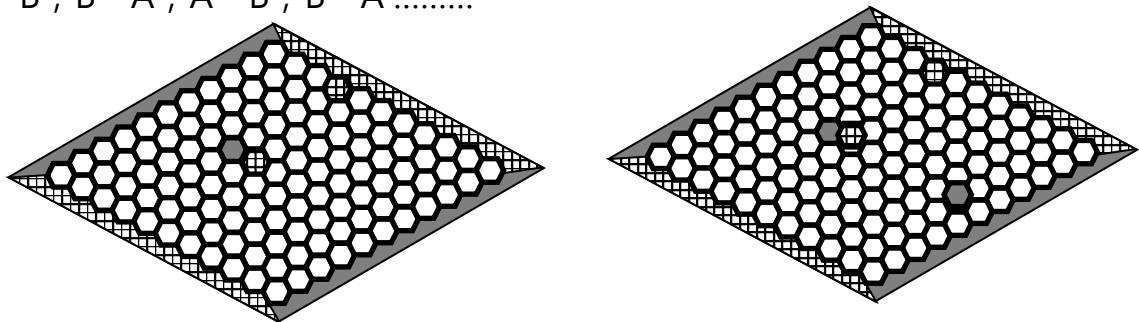
11×11 菱形棋盤圖紙上，兩組對邊分別填上兩方的代表顏色(如圖一所示)，假設棋盤圖紙上深色邊為藍色、淺色邊為紅色。此遊戲採兩人對抗 (A 方、B 方) 方式，A、B 方分持一種顏色的筆(例如藍、紅筆)，兩人輪流在遊戲紙上塗上一格己方的顏色，先將自己顏色的兩邊連通者獲勝，輪流規定如後：



- 1、 A、B 方分持一種顏色的筆，由猜拳決定哪一方先畫，猜拳勝的一方先畫、輸的一方後畫，假設 A 方持藍筆、B 方持紅筆，若 A 方猜拳勝則 A 方可任意選一格塗成藍色(左圖)，接著換 B 方選一格塗成紅色(右圖)，完成第一回合。



- 2、 第二回合則順序互調，改由 B 方先畫，B 方可任選一格塗成紅色(如左圖)，接著換 A 方任選一格塗成藍色(如右圖)。順序為 A、B；B、A；A、B；B、A；A、B；B、A；A、B；B、A.....。



- 3、 若 B 方猜拳勝則順序為 B、A；A、B；B、A；A、B；B、A；A、B；B、A；A、B.....。

二、 勝負判定：當一方顏色連通兩對邊時即為勝方，則比賽結束。

三、 班際競賽比賽規則：

1、 此比賽採分組單淘汰對戰制，每組對戰組合採三戰二勝制，獲勝者晉級。

2、 比賽順序，若第一戰由 A 方先畫、第二戰則由 B 方先畫，如需比第三戰則由雙方再進行猜拳，勝者先畫。

3、 比賽進行中，每次思考不得超過 20 秒鐘，可由比賽選手雙方相互監督(若有裁判則可於最後 5 秒予以讀秒)，若讀秒完畢仍未畫，則以失誤一次論。若超過 20 秒(總計 40 秒)仍未畫，再記失誤一次；累積兩次失誤，則對方獲勝。

4、 畫下去則不能塗改，若多畫者，則對方獲勝。

四、 比賽規則若有不清楚之處，請於整個比賽開始前提出釋疑，否則不予受理。

五、 本計畫經呈 校長核可後實施。