

Šachový kůň



Hra pro školáky

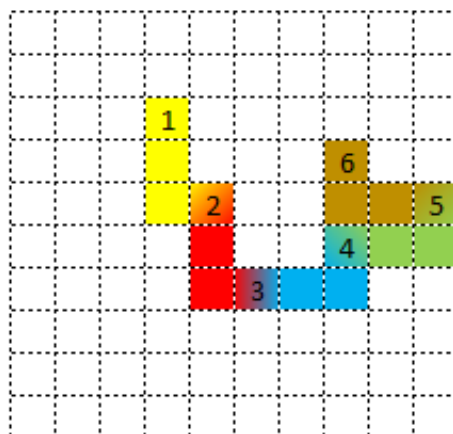
Každý hráč si namaluje tabulku 10x10 čtverečků
(jako například na piškvorky).

Úkol zní jednoduše - napište do políček **postupně** čísla
od 1 do 100. Ale pozor, zdání klame, tak snadné to není.

Má to jednu podmínku!

Jak napovídá název, každá dvě čísla musí tvořit začátek a
konec tahu šachového koně, tedy písmeno L v poměru polí 3:2.

Příklad vidíte na obrázku (barvy jsou jen pro názornost,
přechodová barva tvoří průnik dvou tahů, při hře stačí psát
jen čísla bez barev). Tahy mohou jít různými směry, budou se
i překrývat, v jednom poli však může být vždy jen jedno číslo!



Postupně bude při každém dalším tahu ubývat možností, až
skončíte "v pasti". Kdo dojde k nevyššímu číslu, vyhrává.