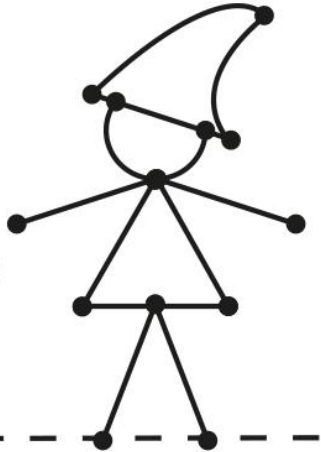

Vernieuwd Hackenbusch

Jochem Kistemaker

NIM-spellen

- standaard NIM spel met muntjes
- ook andere spellen
- groen hackenbusch





Groen Hackenbusch opfrissen

- Planten bestaande uit stokjes en punten
 - Dubbele punt principe = een gedeelte van het figuur vervangen door een ander figuur met eenzelfde SG-waarde
 - Fusie principe = het soort van dubbelvouwen van de stokjes en de punten
-

Idee voor vernieuwd hackenbusch

- “magische gieter”
- stokjes toevoegen
- uitkomsten

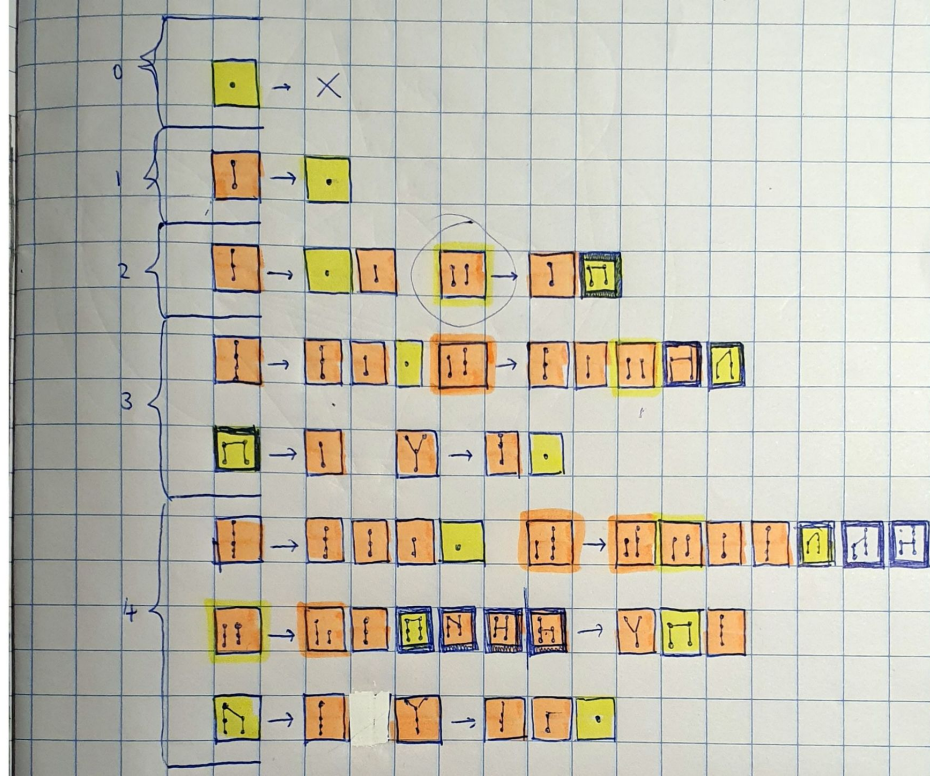
Regels

- Geen cykels
 - Het is alleen mogelijk om twee knopen met een stokje te verbinden.
 - Het is niet mogelijk om de knopen waarmee de stokjes vastzitten aan de grond (de grondknopen) te verbinden.
 - Het is alleen mogelijk om twee knopen te verbinden van twee losse planten, dus van twee groepen stokjes die elk een eigen grondknoop hebben en niet al aan elkaar vastzitten.
 - Als een stokje is toegevoegd, kan deze de volgende beurt niet meer worden weggehaald (daarna weer wel).
-

Uitslagen

- nauwelijks veranderingen
 - verschillen bij het specifieke geval dat er twee losse planten zijn van exact even hoog
-

Toelichting met afbeelding



Verdere toelichting

- rechte planten zijn een +positie
 - bovenste twee knoppen verbinden zorgt voor een bruggetje
 - bij drie stokjes zorgt de onderste verbreking voor een rechte plant, dus een -positie
 - twee planten van ongelijke hoogte zorgen nog steeds voor +positie, want ook al is de vorige positie veranderd, door een nieuw bruggetje is die weer opgeheven
 - daarna nieuwe +posities doordat er óf een rechte óf twee van ongelijke hoogte ontstaan na het knippen van een stokje
-

—

Einde