

Questo file contiene il materiale e le istruzioni per i giochi 1, 2 e 3 e per la costruzione e l'addestramento della Macchina A Bicchieri (MAB). È opportuno che cominciate giocando fra due umani; poi provate a sfidare la MAB. Sappiate che la MAB tenderà a vincere sempre più spesso!

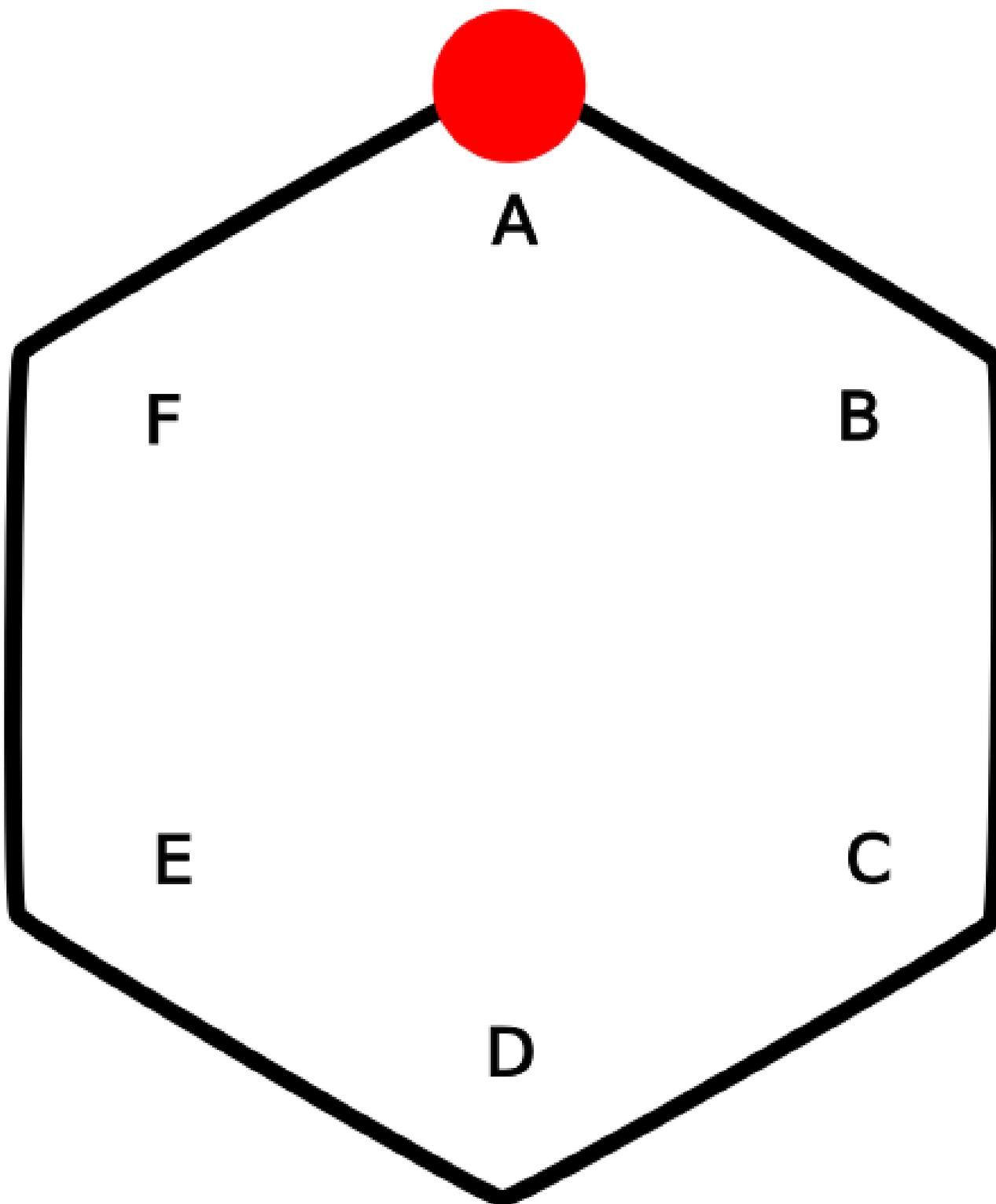
Pag. 1 La tavola su cui giocare.

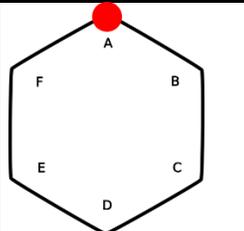
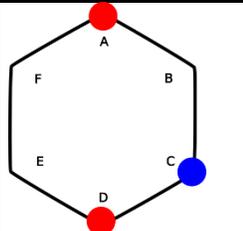
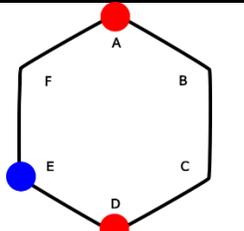
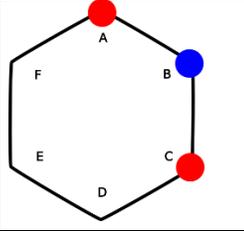
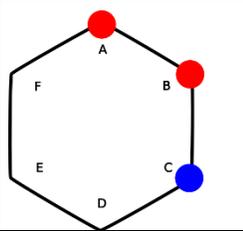
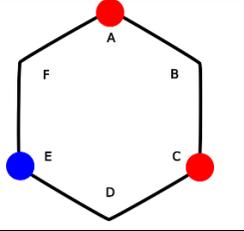
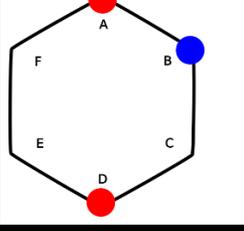
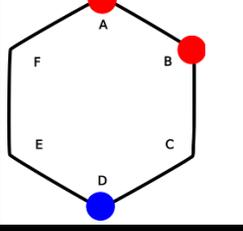
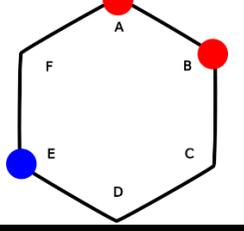
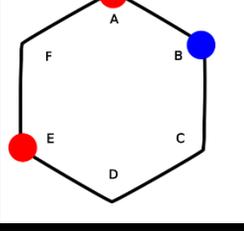
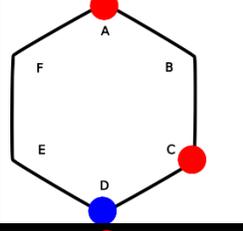
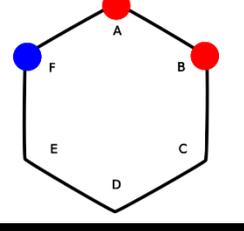
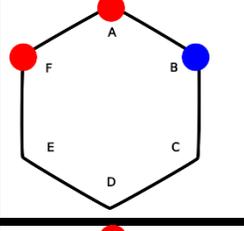
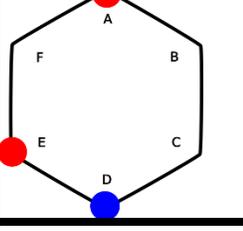
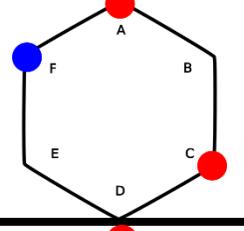
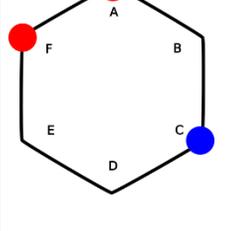
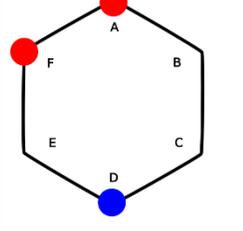
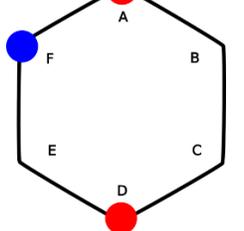
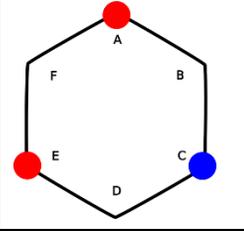
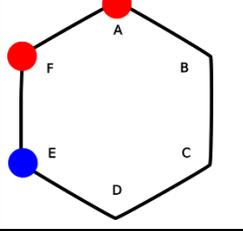
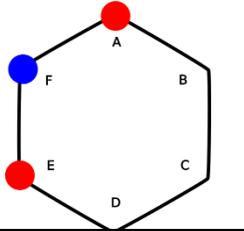
Pag. 2 Le etichette da mettere sui 21 bicchieri.

Pag. 3 Una scorta di lettere e di pedine.

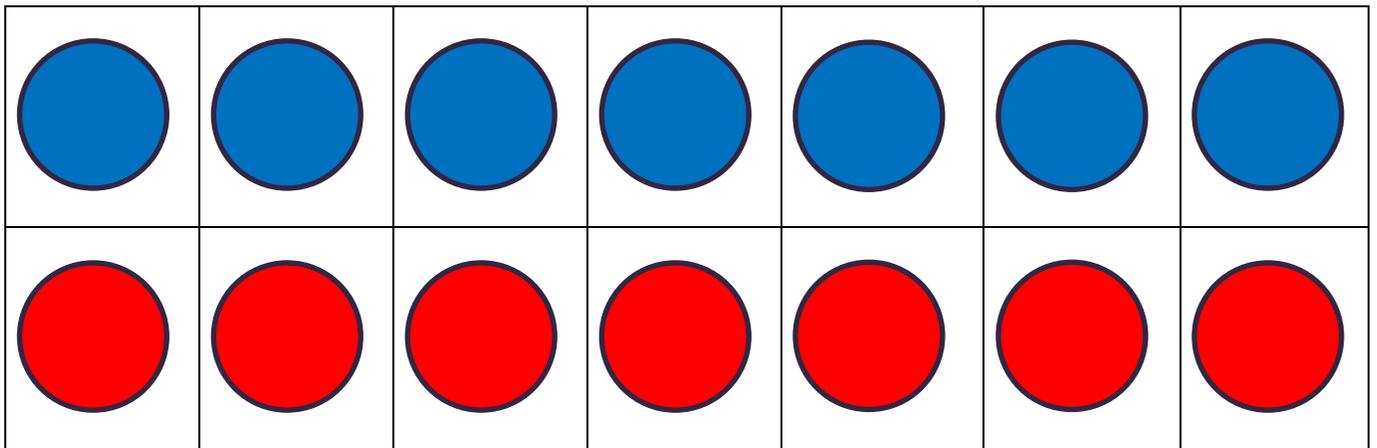
Pag. 4 Le istruzioni.

Pag. 5 Due esempi di partite.



	<b>B C D E F</b>		<b>B E F</b>		<b>B C F</b>
	<b>D E F</b>		<b>D E F</b>		<b>B D F</b>
	<b>C E F</b>		<b>C E F</b>		<b>C D F</b>
	<b>C D F</b>		<b>B E F</b>		<b>C D E</b>
	<b>C D E</b>		<b>B C F</b>		<b>B D E</b>
	<b>B D E</b>		<b>B C E</b>		<b>B C E</b>
	<b>B D F</b>		<b>B C D</b>		<b>B C D</b>

**B C D E F B C D E F**  
**B C D E F B C D E F**  
**B C D E F B C D E F**  
**B C D E F B C D E F**  
**B C D E F B C D E F**  
**B C D E F B C D E F**  
**B C D E F B C D E F**  
**B C D E F B C D E F**



## I giochi

Una “sessione” è un insieme di  $k$  “partite” (decidete voi  $k$  a seconda del tempo che avete). Per tutta la sessione si gioca solo a uno dei tre giochi 1, 2, o 3. La sessione è vinta da chi ha vinto più partite. In tutti e tre i giochi:

- Si gioca mettendo pedine sui vertici di un esagono (pag. 1);
- Ada gioca per prima, obbligatoriamente mettendo una pedina su A;
- Bruno e Ada giocano alternativamente, mettendo pedine sui vertici ancora vuoti;
- Ada sa che configurazioni deve comporre in tutte le partite della sessione, ma Bruno NON LO SA;
- Ada vince la partita se riesce a comporre una configurazione vincente, Bruno vince se glielo impedisce.
- Alla fine di ogni partita si tolgono le pedine dall’esagono.

Qui Ada gioca con pedine rosse e Bruno con pedine blu; ne avete una scorta a pag. 3.

### Gioco 1

Ada deve mettere tre pedine in posizioni non adiacenti. Unica configurazione vincente: ACE.

### Gioco 2

Ada deve mettere tre pedine in posizioni adiacenti. Configurazioni vincenti: ABC, FAB, EFA.

### Gioco3

Ada deve mettere due pedine in posizioni adiacenti e la terza non adiacente alle altre. Configurazioni vincenti: ABD, ABE, FAC, FAD, ACD, ADE.

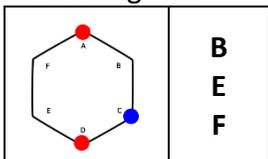
## La Macchina A Bicchieri (MAB)

### Preparare la MAB

Preparare un buon numero di piccoli foglietti, ognuno recante una delle lettere B, C, D, E, F (potete stampare e ritagliare quelle di pag. 3).

Stampare e ritagliare le 21 etichette di pag. 2; attaccare ognuna di esse a uno di 21 bicchieri. Ogni bicchiere corrisponde, ora, a una configurazione presente nel gioco, nel momento in cui tocca a Bruno.

Mettere in ogni bicchiere un esemplare di ogni lettera indicata nell’etichetta (per esempio, nel bicchiere contrassegnato



mettere una lettera B, una E e una F).

### Come far giocare la MAB

Quando tocca a Bruno, sull’esagono è presente una delle 21 configurazioni disegnate sulle etichette. Si sceglie il bicchiere corrispondente e si sorteggia una delle lettere in esso contenute.

Bruno mette la sua pedina sul vertice corrispondente alla lettera sorteggiata.

### Come addestrare la MAB

In ogni partita sono stati usati due bicchieri, da ognuno dei quali si è estratta una lettera.

- Se Bruno ha vinto la partita, rimettere ogni lettera nel suo bicchiere e aggiungerne una uguale.
- Se Bruno ha perso la partita, non rimettere la lettera estratta nel bicchiere (cioè toglierla definitivamente).
- Se un bicchiere è stato vuotato, rimetterci le lettere indicate nella sua etichetta.

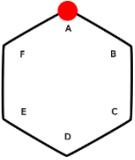
## Esempio di sessione (le prime due partite)

Ada decide (in segreto) di giocare il Gioco 2.

### Partita 1

Ada mette una pedina rossa in A.

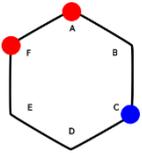
Bruno estrae (a caso) dal bicchiere



la lettera C. Mette una pedina blu in C.

Ada mette una pedina rossa in F.

Bruno sorteggia dal bicchiere



la lettera E. Mette una pedina blu in E.

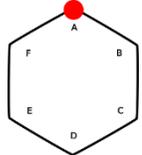
Ada mette una pedina rossa in B e vince la partita.

Bruno NON rimette la lettera C nel primo bicchiere, NON rimette la lettera E nel secondo.

### Partita 2

Ada mette una pedina rossa in A.

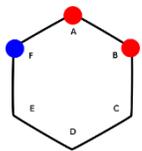
Bruno sorteggia dal bicchiere



(che ora contiene solo le lettere B, D, E, F) la lettera F. Mette una pedina blu in F.

Ada mette una pedina rossa in B.

Bruno estrae (a caso) dal bicchiere



la lettera C. Mette una pedina blu in C e vince la partita.

Rimette la lettera F nel primo bicchiere e vi aggiunge un'altra F. Rimette la lettera C nel secondo bicchiere e vi aggiunge un'altra C.

E così via...