

Spis treści

Wstęp	7
1. Kółka i krzyżyki	9
1.1. Kiedy w to grałeś?	9
1.2. Kółko i krzyżyk z daszkiem	10
1.3. Trójkątne kółko i krzyżyk	10
1.4. Kółko i krzyżyk do czterech trafień	12
1.5. Kółko i krzyżyk na nieskończonej płaszczyźnie	13
1.6. No to buch – pionki w ruch!	14
1.7. Matematycy przesadzają	15
1.8. Wyjdźmy w przestrzeń	16
1.9. <i>Tie-break</i> , czyli dogrywka	20
1.10. Tetris – nie do grania na stacji kosmicznej	21
1.11. Trzy po trzy i jeszcze raz po trzy	24
1.12. Do czwartego wymiaru	26
1.13. Kółko i krzyżyk na odwrot	29
2. Moje gry szkolne	31
2.1. Szewc	31
2.2. Krawiec	34
2.3. Wąż	36
2.4. Dwa węże albo i więcej	40
2.5. Trójwąż	41
2.6. Piłka nożna na kartce papieru	42
2.7. Turek	44
2.8. Grzebień	46
3. Trójkąty i kwadraty	49
3.1. Gra w trójkąty	50
3.2. Trójkąty w prostokącie	51
3.3. Kwadraty w prostokącie	52
3.4. Tłok w mieście	53
3.5. Kręgle matematyczne	54
3.6. Okręty	56
3.7. Sigma	57
3.8. Przepychanka, czyli diabelski młyn	58
3.9. Znikające odcinki	60
3.10. Znikające trójkąty	63
3.11. Wybuchające punkty	64

4. Zaskakujące	65
4.1. Uważaj na 102	65
4.2. „Felgometria”	66
4.3. Graf słów	70
4.4. Matematyka na lekcji polskiego	73
4.5. Kot	80
4.6. Biegi i skoki w majestacie matematyki	81
5. Gry liczbowe	87
5.1. Liczby, los i przeznaczenie	87
5.2. Tabliczka mnożenia	92
5.3. Dywanik liczbowy	95
5.4. Weź kwadrat	97
5.5. Bierz, ile chcesz, byle po równo	97
5.6. Nieparzyste jest lepsze	97
5.7. Tajny kod	99
5.8. Kakuro	100
5.9. Adasie kwadratowe	103
5.10. Czarna dziura	104
5.11. Potężna czarna dziura	105
5.12. Labirynty liczbowe	106
5.13. Balon matematyków	106
5.14. Bierz tylko nieparzyste	108
5.15. Zobacz i powiedz	110
6. Sim, Hex, Chomp, Nim i Sprouts	113
6.1. Sim	113
6.2. Hex	117
6.3. Chomp, czyli niesmaczny cukierek	119
6.4. Nim	120
6.5. Matematyka jakiej nie masz w szkole	124
6.6. Kartofel	128
6.7. Brukselka	130
6.8. Brukselka na odwrót	132
6.9. Node Kayles	133
7. Zapomniane gry	137
7.1. Wybitka	137
7.2. Wilk i owce	139
7.3. Młynek	141
7.4. Tańczące pionki	141
7.5. Halma	142
7.6. Gra księdza Bojanka	145
7.7. Rebel Army	147
7.8. Dziewiątka	148
7.9. Life	149

8. Między grą a łamigłówką	153
8.1. Autostrady	153
8.2. Miasteczko-Zdrój.....	156
8.3. Rondo Szalonych Matematyków.....	157
8.4. Euklides i pociąg.....	159
8.5. Wiatraczki.....	160
8.6. Problemy sąsiedzkie	164
8.7. Wyścig kolarski	166
8.8. Wektorki	169
8.9. Pętla Steinhausa	174
8.10. Monety. Problem wyboru	176
9. Gry znanych matematyków	180
9.1. Gry z psychologią w tle.....	180
9.2. Gry Dudeneya.....	186
9.3. <i>Quod</i>	189
9.4. „Prehistoryczne” maszyny do szachów i warcabów.....	193
9.5. Gra w „Turka” a Nagroda Nobla z chemii 2024	196
10. Herbatniki matematyczne	201