

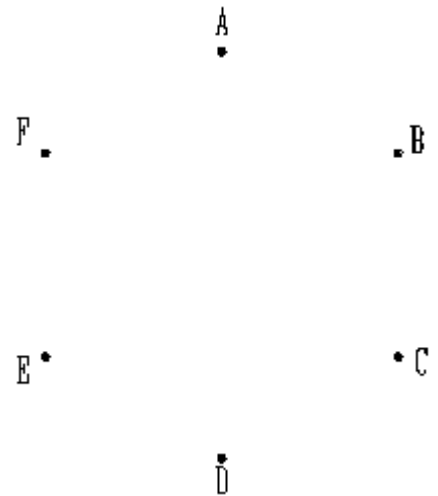
Fue inventado por el matemático estadounidense, experto en criptografía, Gustavus J. Simmons, mientras trabajaba en su tesis doctoral en teoría de grafos. El juego aparece en su artículo On the game of Sim (Journal of Recreational Mathematics, 1969).

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

Dos lápices o bolígrafos de distinto color.

Papel. Sobre el papel se dibujan puntos colocados de manera que sean vértices de un polígono (por ejemplo seis puntos para formar un hexágono). La cantidad de puntos condiciona la duración de la partida.



Reglas de juego:

- Se sortea el orden de salida.
- Cada jugador juega con un lápiz de un color distinto y traza segmentos que unan dos puntos cualesquiera del tablero, de tal manera que no se formen triángulos con tres lados del mismo color.

Objetivos:

Tratar que el contrario al trazar el segmento correspondiente a su turno forme un triángulo con tres lados del mismo color.