

Od problemu Flawiusza do gry w marynarza

Powszechnie znana jest wśród dzieci i młodzieży gra w marynarza. Polega ona na tym, że kilku graczy ustawionych w krąg na dany znak pokazuje pewną liczbę palców jednej lub obu rąk. Liczba S – suma wszystkich pokazanych palców – służy do wykluczania z gry, kolejno, jej uczestników za pomocą odliczania. Rozpoczyna się je od jednego, wybranego losowo uczestnika, któremu przypisuje się liczbę jeden, a następnym przypisuje się, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejne liczby mniejsze lub równe S .

Uczestnik, na którego w trakcie odliczania wypadnie liczba S , wypada z gry. Pozostali w kręgu powtarzają procedurę. Odliczanie tej samej liczby S rozpoczyna się od osoby, która stała po lewej ręce wykluczonego z gry. Gra kończy się, gdy z całego kręgu pozostanie tylko jeden uczestnik.

Gra w marynarza jest zabawową wersją słynnego problemu Józefa Flawiusza – obdarzonego matematycznym talentem historyka z I wieku naszej ery.

Jedna z wersji legendy głosi, że podczas wojny rzymsko-żydowskiej Flawiusz wraz z grupą 40 powstańców żydowskich schronił się w jaskini, którą otoczyli Rzymianie. Osaczeni woleli raczej zginąć niż się poddać. Postanowili utworzyć krąg i pozbawiać życia kolejno co trzecią osobę. Ostatni pozostały przy życiu miał popełnić samobójstwo. Flawiusz, który wraz z przyjacielem nie zgadzał się na tak makabryczne rozwiązanie, szybko obliczył, gdzie on i jego przyjaciel powinni stanąć w kręgu aby, jako dwaj ostatni, mogli ujść z życiem.

Proponujemy Czytelnikom znalezienie numerów Flawiusza i jego przyjaciela przy założeniu, że odliczanie rozpoczyna się od osoby z numerem 1, a pierwsza osoba ponosząca śmierć ma numer 3.

Rościsław Rabczuk, Zbigniew Romanowicz

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy nagrody książkowe