**„Differenz trifft“**



Bei einem Spiel mit zwei fairen, sechsseitigen Würfeln wird die Differenz der Augenzahlen betrachtet. Jeder der zwei Spieler hat 18 Spielsteine zur Verfügung, die er auf einem Spielplan mit den sechs Differenzen auslegen kann.

Bildquelle: pixabay.com (CC0)

Für jede geworfene Differenz darf jeder der Spielerinnen und Spieler einen entsprechenden Spielstein entfernen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Spielsteine mehr auf dem Spielplan liegen hat.

Finden Sie eine optimale Spielstrategie!

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Differenz** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 18 Spielmarken auf  6 Felder verteilen |  |  |  |  |  |  |

**Spielauswertung**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Diffe-renz | **1. Spiel** | | **2. Spiel** | | **3. Spiel** | | **4. Spiel** | |
| Startverteilung  der Chips | Anzahl der Würfe mit Differenz… | Startverteilung  der Chips | Anzahl der Würfe mit Differenz… | Startverteilung  der Chips | Anzahl der Würfe mit Differenz… | Startverteilung  der Chips | Anzahl der Würfe mit Differenz… |
| 0 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Erstellen Sie mit Ihrem GTR eine Simulation von „Differenz trifft“ für große (Casio CG-20 n=500, Ti-Nspire n=2500).  
   Nutzen Sie gegebenenfalls die ausgeteilten Anleitungen.
2. Aufgrund der verschieden großen , kann man die Ergebnisse nur über die relativen Häufigkeiten vergleichen.   
   Geben Sie mit Rücksicht auf die Simulationsergebnisse eine (neue) Verteilung der Chips an.