

〈DeathMatch〉 같은 숫자 찾기 II

2025.02.16

1. 25개의 알파벳이 쓰인 게임 판의 뒷면엔 1 ~ 9 까지의 숫자 2개씩과 연산 기호 +, -, ×, ÷, %, ^, x^2-y^2 가 표시되어 있다.
2. 게임 시작 전 8초 동안 게임 판의 뒷면이 단 한 번 공개된다.
3. 게임이 시작되면 매 라운드 ‘타깃 넘버’가 무작위로 하나씩 주어진다. ‘타깃 넘버’는 게임 판의 숫자와 기호로 만들 수 있는 숫자들의 모음이다.
4. 타깃 넘버가 공개되면 먼저 “정답”을 외친 팀에게 8초동안의 수식 완성 기회가 주어지며 해당 팀은 게임판 뒷면의 숫자와 연산 기호를 기억해 타깃 넘버가 산출되는 수식을 완성해야 한다.
 - 8초가 지나거나 수식이 틀렸을 경우 완성에 실패한다.
 - 실패한 경우 1분이 지나거나 상대 팀도 완성을 실패할 때까지 “정답”을 외칠 수 없다.
5. 수식은 숫자 3개와 기호 2개로 이루어져 있어야 하며 하나의 수식에 같은 알파벳에 해당하는 칸을 중복해서 사용할 수 없다.
6. 답을 말할 때는 수식의 순서인 ‘숫자, 연산 기호, 숫자, 연산 기호, 숫자’에 맞춰 차례로 게임 판의 알파벳을 호명해야 한다.
 - 계산은 사칙연산의 순서가 아닌 호명한 순서대로 한다. 예를 들어 9, +, 9, x, 2 의 결과는 27이 아닌 36이다.
 - a, %, b 는 a를 b로 나눈 나머지, a, ^, b 는 a의 b제곱, a, x^2-y^2 , b 는 a의 제곱에서 b의 제곱을 뺀 값이다.
 - a를 b로 나눈 나머지는 $a = qb + r$ ($0 \leq r < b$) 을 만족하는 유일한 정수 q, 실수 r에 대해 r 을 의미한다.
7. 수식 공개는 “정답”을 외친 팀이 알파벳 5개를 다 호명한 후, 호명한 차례로 오픈된다.
 - 호명한 알파벳 5개가 순서대로 다 뒤집히기 전에 수식이 틀렸어도 알파벳 5개의 뒷면은 전부 공개된다.
 - 8초안에 알파벳 5개를 호명하지 못했다면 알파벳 뒷면은 공개되지 않는다.
8. 해당 라운드의 타깃 넘버와 일치하는 수식이 나오기 전까지 라운드가 계속 진행되며 먼저 수식을 완성한 팀이 승점 1점을 획득한다.
 - 양 팀이 모두 동의할 경우 해당 라운드의 타깃 넘버를 패스할 수 있다.
9. 같은 방식으로 라운드를 진행하여 먼저 승점 7점을 획득하는 팀이 승리한다.

