

Charmeur de serpents

Le jeu du serpent se joue à deux joueurs. Chaque joueur possède un serpent de couleur différentes qui avancent à la même vitesse dans un pavé de taille fini et dont la longueur de la queue croît à chaque déplacement. A chaque instant, le joueur dont le serpent rencontre un mur ou l'une des queues à perdu.

Peut-on trouver une stratégie aléatoire meilleure que les autres ?

Est-ce que cette stratégie peut faire perdre un joueur humain ?