



2016年理系第3問

3 座標平面上で円 $x^2 + y^2 = 1$ に内接する正六角形で、点 $P_0(1, 0)$ を1つの頂点とするものを考える。この正六角形の頂点を P_0 から反時計まわりに順に P_1, P_2, P_3, P_4, P_5 とする。ある頂点に置かれている1枚のコインに対し、1つのサイコロを1回投げ、出た目に応じてコインを次の規則にしたがって頂点上を動かす。

(規則) (i) 1から5までの目が出た場合は、出た目の数だけコインを反時計まわりに動かす。例えば、コインが P_4 にあるときに4の目が出た場合は P_2 まで動かす。

(ii) 6の目が出た場合は、 x 軸に関して対称な位置にコインを動かす。ただし、コインが x 軸上にあるときは動かさない。例えば、コインが P_5 にあるときに6の目が出た場合は P_1 に動かす。

はじめにコインを1枚だけ P_0 に置き、1つのサイコロを続けて何回か投げて、1回投げごとに上の規則にしたがってコインを動かしていくゲームを考える。以下の問いに答えよ。

- (1) 2回サイコロを投げた後に、コインが P_0 の位置にある確率を求めよ。
- (2) 3回サイコロを投げた後に、コインが P_0 の位置にある確率を求めよ。
- (3) n を自然数とする。 n 回サイコロを投げた後に、コインが P_0 の位置にある確率を求めよ。