

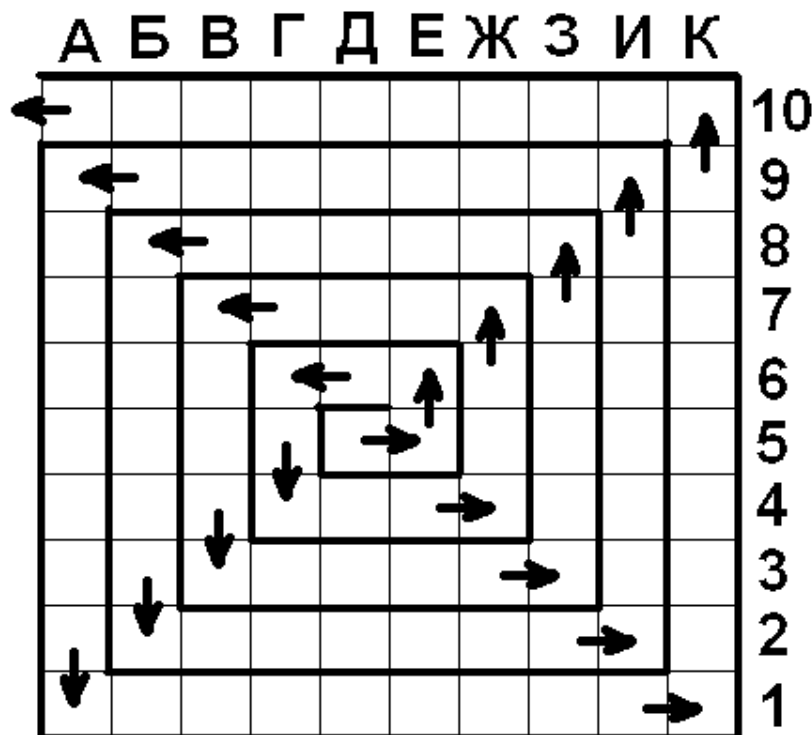
26.1. Котятa в лабиринте

В темном лабиринте заблудилось 5 котят. Помогите с товарищем вынести их оттуда. Котятa (это могут быть разноцветные шашки) находятся в клетке Д5. А выход из лабиринта - клетка А10.

Итак, вы выбираете одного котенка и по очереди несете его, пробираясь в темных коридорах. За один ход каждый из вас может делать от 1 до 5 шагов, но только по горизонтали или вертикали. Затем нужно передать котенка товарищу - теперь будет его ход.

Перед каждым «поворотом» коридора надо обязательно остановиться, чтобы выбрать новое направление движения. А следующий ход в этом направлении делает уже твой товарищ. Тот, кто выносит котенка из лабиринта, получает поощрительный балл. Затем вы начинаете спасать другого котенка. Причем право первого хода предоставляется каждому из вас опять же по очереди, независимо от того, кто вынес из лабиринта предыдущего котенка. Игра продолжается до тех пор, пока в лабиринте никого не останется. Кому удастся набрать больше баллов, тот получает звание «Заслуженный спасатель котят».

Как видно из схемы лабиринта, первый ход может быть только на одну клетку: Д5 - Е5. Второй ход тоже на один шаг: Е5-Е6. Но дальше уже можно делать более «длинные» ходы. Однако не длиннее, чем на 5 клеток сразу. И не забывайте останавливаться перед «поворотами» (они указаны стрелками).

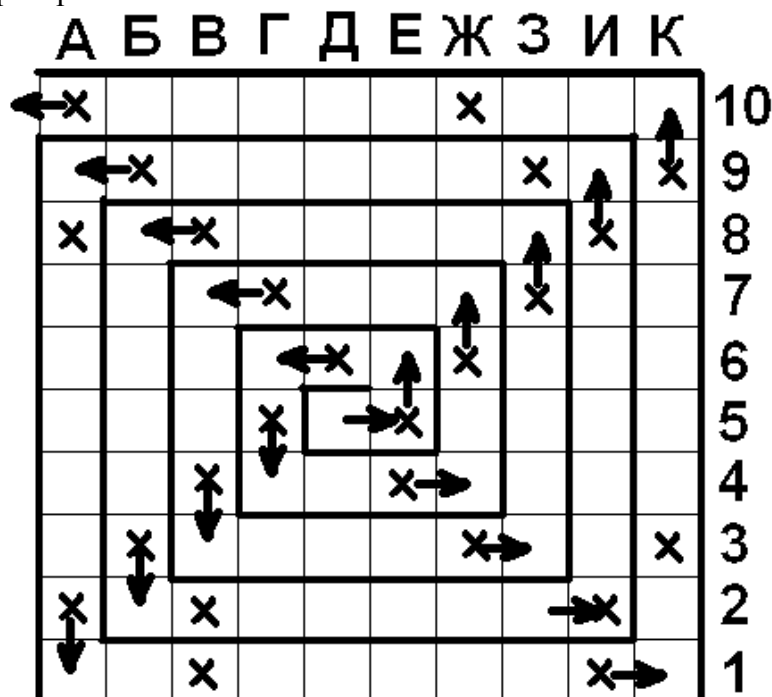


📖 Если хорошенько подумать, то можно догадаться, КАК НАДО правильно ходить, чтобы самому вынести котенка из лабиринта (оказаться на клеточке А10) и получить поощрительный балл. Неужели не догадаетесь? ... Во всяком случае — желаем успехов в деле спасения котят!

26.2. Котятта в лабиринте (решение)

Тот, кто первым начинает ход из центра лабиринта, всегда может первым достигнуть выхода (оказаться на клеточке А10). Для этого ему всего лишь надо каждый раз завершать свои ходы на клеточках, помеченных крестиками.

Можете проверить!



☑ Попробуйте начертить другой лабиринт и снова найти способ, чтобы победить. Только помните, что и ваш товарищ-соперник, тоже может найти этот способ.