

Abafo

G. W. Lewthwaite

Num tabuleiro 5×5 colocam-se treze peças negras e doze brancas, alternadamente. Escolhe-se uma peça negra, por exemplo a central, e retira-se do tabuleiro.

Os jogadores (Branças e Negras) jogam alternadamente, as Brancas primeiro. Cada jogada consiste em mover uma peça da sua cor, ortogonalmente, para a casa vazia. O primeiro a não poder fazê-lo perde.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ● | ○ | ● | ○ | ● |
| ○ | ● | ○ | ● | ○ |
| ● | ○ | | ○ | ● |
| ○ | ● | ○ | ● | ○ |
| ● | ○ | ● | ○ | ● |

Referências

- [1] Gardner, M., *Time Travel and Other Mathematical Bewilderments*, Freeman and Company, 1988