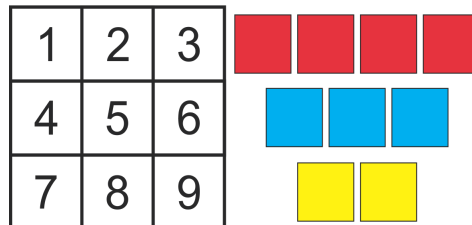


Discussão

Para iniciarmos a discussão deste desafio, lembremos que Edu ganhou um jogo de tabuleiro com nove fichas, sendo quatro vermelhas, três azuis e duas amarelas.

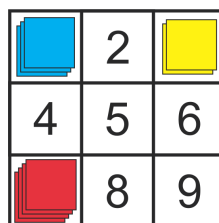
Identifiquemos as casas do tabuleiro, como ilustrado a seguir.



O objetivo é ocupar cada casa do tabuleiro com uma ficha, seguindo as regras do jogo. A cada rodada, Edu deve:

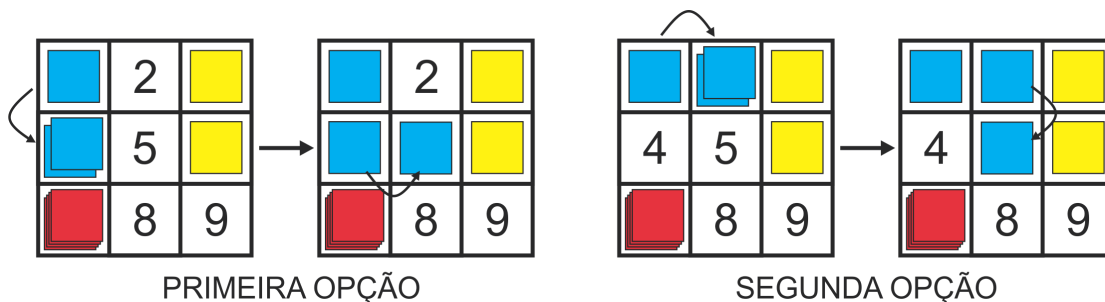
- escolher uma das pilhas;
- deixar uma das fichas da pilha escolhida na casa em que ela está e mover as fichas restantes para uma casa vazia que esteja logo acima, logo abaixo, à esquerda ou à direita.

Inicialmente, Edu posicionou as fichas da seguinte forma:







Para mover a ficha amarela, há duas opções, ou a casa 6 ou a casa 2.






Se escolher movê-la para a casa 6, Edu só poderá fazer esses movimentos com as fichas azuis:









Observemos que, se ele escolher a primeira opção, a casa 2 ficará vazia. Se ele escolher a segunda opção, também não conseguirá completar as casas restantes com as fichas vermelhas. Logo, Edu deve mover a ficha amarela para a casa 2.

		
4	5	6
	8	9








Fazendo isso, ele só poderá mover duas fichas azuis para a casa 4 e, em seguida, mover uma para a casa 5.

		
	5	6
	8	9









→

		
		6
	8	9










Depois, ele só poderá mover três fichas vermelhas para a casa 8, duas para a casa 9, e uma para a 6, respectivamente.

		
		6
		9










→

		
		6
		

→

Logo, ao final do jogo, o tabuleiro ficará como na figura a seguir:

Elaborado na UFMG por Aniura Milanés Barrientos,
Bianca Silva Andrade,
Carmen Rosa Giraldo Vergara,
Leandro Augusto Rodrigues Araújo,
Nora Olinda Cabrera Zúñiga,
e Taciany da Silva Pereira Melo.