**(move)** 🡨 Move about to be mutated

**BLUE**  🡨 Resulting mutation

**GREEN** 🡨 Remaining moves as a result of mutation

[1]> (load "pegs.l")

;; Loading file pegs.l ...

;; Loaded file pegs.l

T

[2]> ( setf p (play-full) )

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((4 1 \*) UR) ((1 0 \*) DR) ((4 3 \*) L) **((3 3 \*) L)**

((3 0 \*) R) ((1 1 \*) DR) ((4 0 \*) R) ((3 3 \*) L) ((4 2 \*) UL))

[3]> ( setf p (mutate p) )

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((4 1 \*) UR) ((1 0 \*) DR) ((4 3 \*) L) **((4 0 \*) UR)**

**((3 3 \*) L) ((2 0 \*) DR) ((1 1 \*) DR) ((4 2 \*) L) ((4 4 \*) UL))**

[4]> ( setf p (mutate p) )

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((4 1 \*) UR) ((1 0 \*) DR) ((4 3 \*) L) ((4 0 \*) UR)

((3 3 \*) L) ((2 0 \*) DR) ((1 1 \*) DR) **((4 4 \*) UL)** **((4 1 \*) R))**

[5]> ( setf p (mutate p) )

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((4 1 \*) UR) ((1 0 \*) DR) ((4 3 \*) L) ((4 0 \*) UR)

((3 3 \*) L) **((1 1 \*) DR) ((4 1 \*) UR) ((2 0 \*) R) ((3 3 \*) UL))**

[7]> ( setf p (mutate p) )

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((4 1 \*) UR) ((1 0 \*) DR) ((4 3 \*) L) ((4 0 \*) UR)

((3 3 \*) L) ((1 1 \*) DR) ((4 1 \*) UR) **((4 4 \*) UL))**

[10]> ( setf p (mutate p) )

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((4 1 \*) UR) ((1 0 \*) DR) ((4 3 \*) L) **((3 3 \*) L)**

**((1 1 \*) DR) ((4 0 \*) UR) ((4 4 \*) UL) ((2 0 \*) DR))**

[11]> ( setf p (mutate p) )

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((4 1 \*) UR) **((4 3 \*) L) ((1 0 \*) DR) ((4 0 \*) R)**

**((3 3 \*) L) ((3 0 \*) R) ((1 1 \*) DR) ((3 3 \*) L))**

[12]> ( setf p (mutate p) )

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((4 1 \*) UR) ((4 3 \*) L) **((4 0 \*) UR) ((1 1 \*) DL)**

**((3 3 \*) UL) ((1 0 \*) DL) ((4 1 \*) UR) ((0 0 \*) DR))**

[13]> (bye)

Bye.