



9. Головоломка старого моряка

Разместить все черные фишки в верхней секции, а все белые - в нижней. Допустимые ходы: по горизонтали или вертикали на соседнюю пустую клетку или прыжок через соседнюю занятую клетку (любую) на свободное поле.