



O quebra-cabeça de hoje perguntou: se você for primeiro, como sempre garante uma vitória? Antes de rolar para a solução, você pode querer verificar o post original que tinha um jogo exemplo.

Solução solução:

Jogador 1 (vermelho) vai primeiro no meio com, digamos:

X xX

. Isso força o jogador 2 a colocar um

OO

, como um a-

X xX

colocado mobiele roulette qualquer lugar vai deixar o jogador 1 ganhar.

Cenário 1: Jogador 2 coloca um O no canto.

Para o segundo movimento, jogador 1 coloca um O no canto oposto. Este passo força uma vitória já que Jogador 2 não pode colocar Um ou X mobiele roulette qualquer lugar!

Cenário 2: O jogador 2 coloca um "O" ao lado.

Em seu segundo movimento, o jogador 2 coloca um O no lado oposto. Para os próximos dois movimentos s únicos espaços seguros são Os nos outros lados do jogo e este padrão também garante uma vitória para jogadores 1 porque qualquer canto mobiele roulette X ou de forma diferente leva a três na fila da partida (três-em -uma linha).

Graças a John Driscoll, autor de

Uma galinha e meia, enigmas intrigante Intrigantes Conundrum'S (Confundir Paradoxo),

Contendendo conjectura desajeitados E Quebra-cabeças Desafiadores.

Os leitores desta coluna encontrarão seu livro cheio de material divertido.

Estou sempre à procura de grandes puzzles. Se quiser sugerir um, envie-me uma mensagem por email para mim e aproveite o seu contacto com os outros utilizadores da Internet que estão mobiele roulette busca dos melhores quebra cabeças!

Meu novo livro,

Pense duas vezes: Resolva os quebra-cabeças simples (quase) todo mundo fica errado.

(Square Peg, 12.99), sai mobiele roulette 5 de setembro para apoiar o Guardiã e Observador;

encomende mobiele roulette cópia no Guardianbookshop: WEB As taxas podem ser aplicadas na entrega do seu cartão

---

Author: valtechinc.com

Subject: mobiele roulette

Keywords: mobiele roulette

Update: 2025/1/25 7:00:02