

Egy logikai játékban az alábbi kezdőállapotot láthatjuk:



A játékban a 7 helyet tartalmazó kis táblázatban nyíllal jelzett bábuk mozognak. Minden bábu csak a rajta levő nyíllal azonos irányba mozdulhat el: egyet léphet a szomszédos üres mezőre, vagy pedig átugorhatja a szomszédos mezőn álló (tetszőleges) bábút, feltéve, hogy mögötte üres mező van. (Ebben az esetben tehát az ugró bábu a helyétől számított második mezőre fog átkerülni.) A játék célja, hogy a kétféle nyilat tartalmazó bábuk helyet cseréljenek. Rajzoljunk le egy olyan lépéssorozatot, mely ezt a cserét eredményezi.