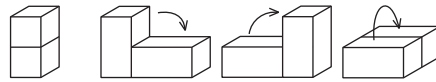
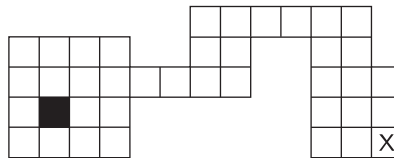


Sanyi a Bloxorz nevű játékot játssza. Ennek az a lényege, hogy egy egységnyi oldalú négyzetekből álló négyzetrácsra rajzolt pályán kell egy egységnyi négyzet alapú, két egységnyi magas hasábot görgetni. A hasáb a pályán mindig egy vagy két négyzeten áll, illetve fekszik, és megengedett lépés, hogy a hasábot valamelyik éle mentén átfordítsuk úgy, hogy az eddig alul levő lapjával szomszédos lapján fog állni, illetve feküdni. (A megengedett mozgásokat az *ábra* szemlélteti.)



A játék során a hasáb nem mehet le a pályáról, azaz nem állhat vagy feket még részlegesen sem olyan területen, mely a pályán kívül van. A játék célja, hogy egy adott kezdőpozícióból indulva a hasábot úgy kell mozgatni, hogy az az X-szel jelzett mezőn álljon (vagyis a hasáb a pályának csak ezzel a mezőjével érintkezzen). (A játék internetes változata a <http://miniclip.com/games/bloxorz/en> címen található meg.)



Az *ábra* mutatja a pályát. A hasáb kezdetben a feketével jelölt területen áll. Juttassuk el a hasábot az X-szel jelölt mezőre, álló helyzetbe. Rajzoljuk le a hasáb egymás utáni helyzeteit (számokkal jelölve a sorrendet), melyeken keresztül az X-szel jelzett mezőre eljut. Mindaddig használjuk ugyanazt az ábrát, amíg a soron következő helyzet nem fed le valamelyik korábbi helyzethez tartozó négyzetet a táblán. Ilyenkor rajzoljunk új ábrát, és azon jelöljük folytatólagosan a további helyzeteket. Adjunk olyan megoldást, ami 30-nál kevesebb lépésből áll.