

Redactare: Ioan Es. Pop  
Tehnoredactare: Stelian Bigan  
Pregătire de tipar: Marius Badea  
Design copertă: Mirona Pintilie

**Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României**

**GARDNER, MARTIN**

**Cele mai îndrăgite jocuri matematice și logice** / Martin Gardner ; trad.  
din lb. engleză de Leonard Giugiuc, Diana-Veronica Gogan-Trăilescu,  
Claudia Nănuți, .... - Ed. a 2-a. - Pitești : Paralela 45, 2019  
ISBN 978-973-47-3045-2

- I. Giugiuc, Leonard (trad.)
- II. Gogan-Trăilescu, Diana-Veronica (trad.)
- III. Nănuți, Claudia (trad.)

51

Martin Gardner  
*My Best Mathematical and Logic Puzzles*

Copyright © 1994 by Martin Gardner

*Notă bibliografică*

*My Best Mathematical and Logic Puzzles*, editată pentru prima oară de Dover Publications, Inc., în 1994, este o versiune nouă și originală a lucrării anterioare, publicată în revista *Scientific American*, în *Games* și în volumele de colecție de dinainte. Pentru ediția Dover, care a stat la baza acestei traduceri, a fost scrisă în mod expres o nouă introducere.

Copyright © Editura Paralela 45, 2019, pentru prezenta traducere  
Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate,  
iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate intelectuală.  
[www.edituraparelela45.ro](http://www.edituraparelela45.ro)

Martin **GARDNER**

cele mai îndrăgite  
**jocuri**  
**matematice**  
**și logice**

Traducere din limba engleză de Leonard Giugiuc,  
Diana-Veronica Gogan-Trăilescu, Claudia Nănuți,  
Emilia Ștefania Răducan, Dan Sitaru

Ediția a II-a

**Editura Paralela 45**

# Introducere

DE-A LUNGUL a douăzeci și cinci de ani, timp în care am avut marele privilegiu de a susține rubrica de jocuri matematice din revista *Scientific American*, mi-am făcut o regulă din a dedica una, cam la fiecare șase luni, subiectului pe care l-am numit *Scurte probleme sau jocuri*. Aceste jocuri au fost, desigur, mai mult de matematică decât de situații care implicau cuvinte. Am făcut tot ce s-a putut pentru a prezenta jocuri noi, care nu se găseau în colecțiile clasice în care se înscriu cărțile lui Sam Loyd și Henry Dudeney.

Citorii s-au grăbit să vâneze greșelile și să furnizeze, în unele cazuri, soluții alternative, generalizări sau rezolvări interesante. Acest feedback valoros a fost încorporat și atunci când rubricile cu jocuri au fost retipărite în colecții de cărți.

Cele mai multe probleme din această carte sunt selectate din primele trei colecții. Ultimele 12 jocuri le-am ales din două articole publicate în revista *Games* (ianuarie-februarie și noiembrie-decembrie 1978). Câteva au fost actualizate prin adăugarea de referințe la noile evoluții legate de un joc.

**Martin Gardner**

# Cuprins

	Joc <i>pagina</i>	Soluție <i>pagina</i>
1. Întoarcerea exploratorului	9	47
2. Trageți la poker	9	47
3. Tabla de șah mutilată	9	47
4. Răscrucea	10	48
5. Cutii cu etichetele schimbate	11	49
6. Tăierea cubului	11	49
7. Bronx versus Brooklyn	12	50
8. Navetistul care sosește mai devreme	12	50
9. Monedele falsificate	12	50
10. Poziționarea țigărilor	13	51
11. Două feriboturi	14	52
12. Ghiciți diagonala	14	53
13. Traversarea rețelei	15	53
14. 12 chibrituri	16	54
15. Orificiul din sferă	16	56
16. Gândacii amorezați	16	57
17. Cât de mulți copii?	17	57
18. Șuruburi îmbinate	18	58
19. Zbor în jurul lumii	18	58
20. Numărul care se repetă	19	59
21. Ciocnirea rachetelor	19	59
22. Monedele care alunecă	20	59
23. Strângeri de mână și rețele	21	60
24. Duelul triunghiular	21	60
25. Traversarea deșertului	21	63
26. Problema de șah a lordului Dunsany	22	65
27. 8 singur	22	65
28. Împărțirea tortului	23	66
29. Foaia împăturită	23	67
30. Apă și vin	24	67
31. Casierul neatent de la bancă	25	68
32. Împărțirea ascuțitunghică	25	69
33. Cât de lung este un „lunar”?	26	71
34. Jocul de Googol	26	71

	Joc <i>pagina</i>	Soluție <i>pagina</i>
35. Cadeții defilează, iar un câine merge la trap	27	73
36. Alb, negru și maro	28	74
37. Avionul în vânt	29	75
38. Ce preț au animalele de companie?	29	75
39. Jocul de HIP	29	76
40. Mutarea vagoanelor	31	78
41. Semne pe autostradă	31	79
42. Cubul tăiat și gogoșa feliată	32	79
43. Separarea <i>Yin</i> și <i>Yang</i>	32	82
44. Surorile cu ochi albaștri	33	83
45. Cât de vechi este orașul trandafirilor roșii?	33	84
46. Cărarea complicată	34	84
47. Termita și cele 27 de cuburi	35	86
48. Colectarea de monede	36	87
49. Timpul pentru pâine prăjită	37	87
50. Teorema punctului fix	37	88
51. Cum și-a fixat Kant ceasul?	38	88
52. Joc cu 20 de întrebări, atunci când valorile probabilităților sunt cunoscute	38	88
53. Nu șah-mat din prima	39	91
54. Găsiți hexaedrul	39	92
55. În afară	40	93
56. Tăiați bucățile	41	93
57. Dilema împărțirii	42	93
58. Bridge întrerupt	42	94
59. La naiba!	42	94
60. Mutați regina	43	94
61. Citiți hieroglifile	43	94
62. Tăietura nebună	44	94
63. Găsiți bila diferită	44	95
64. Marea schemă de eliminare	44	95
65. Câinele întors	44	95
66. Îndoitura cea draguță	45	95

# Jocuri

## 1. Întoarcerea exploratorului

O ENIGMĂ VECHĂ este prezentată după cum urmează. Un explorator merge o milă spre sud, se întoarce și merge o milă spre est, apoi se întoarce din nou și merge o milă spre nord. El se află acum în locul de unde a plecat. Aici, împușcă un urs. Ce culoare are ursul? Un răspuns tradițional ar fi: „Alb”, întrucât, la început, cercetătorul s-a aflat la Polul Nord. Dar, nu cu mult timp în urmă, cineva a descoperit că Polul Nord nu este singurul punct care satisface condițiile date! Vă puteți gândi la orice alt loc de pe glob din care să puteți merge pe jos o milă spre sud, o milă spre est, o milă spre nord și să vă găsiți din nou în locul de unde ați plecat?

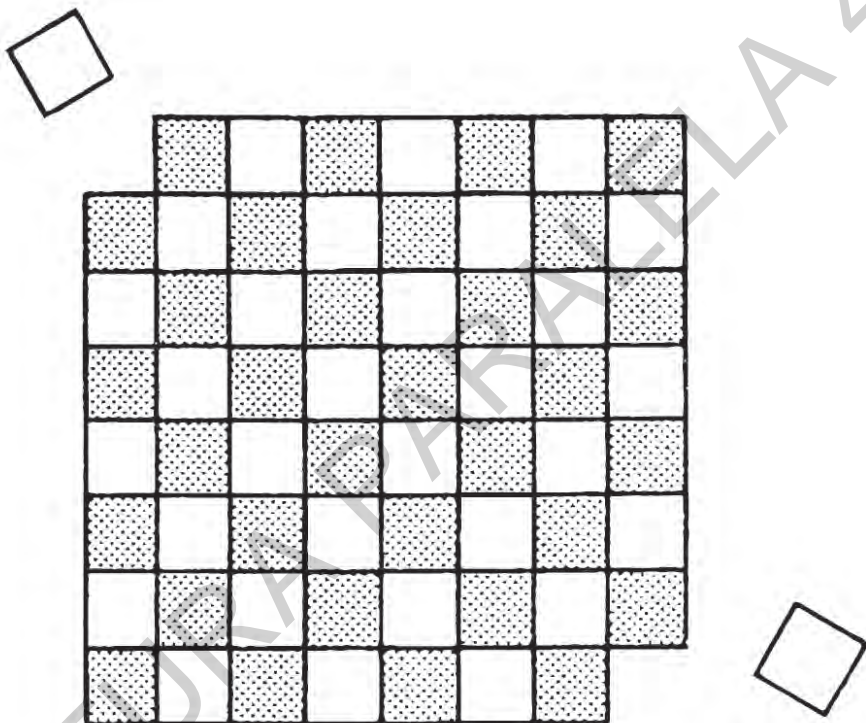
## 2. Trageți la poker

DOI BĂRBAȚI joacă poker în următorul mod curios. Ei au desfășurat pe o masă, cu fața în sus, un pachet de 52 de cărți, astfel încât să poată fi văzute toate. Primul jucător trage o mână, alegând oricare cinci cărți. Al doilea jucător face același lucru. Primul poate păstra acum mâna trasă inițial sau poate trage până la alte cinci cărți. Cărțile la care renunță sunt puse deoparte și scoase din joc. Al doilea jucător poate trage acum în același fel. Persoana cu mâna cea mai mare va câștiga. Suitele au valoare egală, astfel încât două culori se află la egalitate, cu excepția situației când una e compusă din cărți mai mari. După un timp, jucătorii descoperă că primul dintre ei poate câștiga întotdeauna dacă trage prima sa mână corect. Ce mână trebuie să fie aceasta?

## 3. Tabla de șah mutilată

RECUZITA PENTRU această problemă este o tablă de șah și 32 de piese de domino. Fiecare piesă de domino acoperă exact două pătrate alăturate de pe tablă. Prin

urmare, cele 32 de piese de domino pot acoperi toate cele 64 de pătrate de pe tabla de șah. Dar, acum, să presupunem că am eliminat două pătrate din colțurile diagonale opuse ale tablei și una dintre piesele de domino. Este posibil să plasăm pe tablă 31 de piese de domino, astfel încât să fie acoperite toate cele 62 de pătrate rămase? Dacă da, arătați cum se poate face asta. Dacă nu, dovediți că este imposibil.



#### 4. Răscrucea

IAȚĂ O RECENTĂ RĂSUCIRE a unui vechi joc de logică. Un logician aflat în vacanță în mările Sudului ajunge pe o insulă locuită de două triburi vestite pentru faptul că sunt alcătuite unul din mincinoși și altul din grăitori de adevăr. Membrii unui trib spun întotdeauna adevărul, iar membrii celuilalt trib mint mereu. El ajunge la o răscruce de drumuri și trebuie să întrebe un nativ ce drum duce către sat. Logicianul nu are cum să știe dacă nativul este un grăitor de adevăr



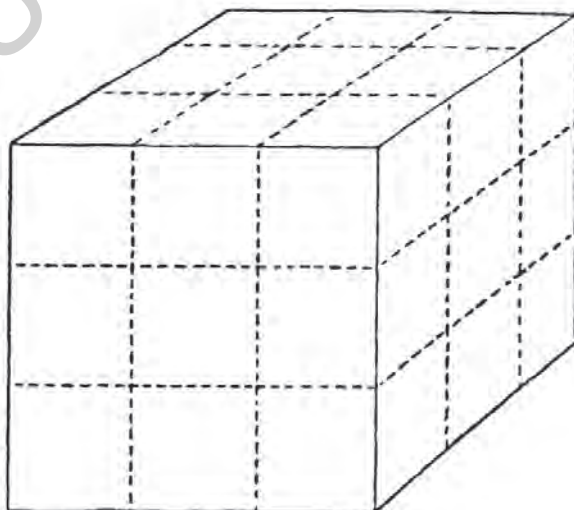
sau un mincinos. El se gândește o clipă, apoi pune o singură întrebare. Din răspunsul primit, va ști exact pe ce drum să meargă. Ce întrebare pune el?

## 5. Cutii cu etichetele schimbate

IMAGINAȚI-VĂ CĂ aveți în față trei cutii: una care conține două bile negre, una care conține două bile albe și o a treia care conține o bilă neagră și o bilă albă. Cutiile au fost etichetate conform conținutului lor – NN, AA și NA –, dar cineva a schimbat etichetele, astfel încât fiecare cutie este acum etichetată incorect. Vi se permite să extrageți, la un moment dat, din orice cutie o bilă fără să vă uitați în interior, iar prin acest proces de prelevare să determinați conținutul tuturor celor trei cutii. Care este cel mai mic număr de extrageri necesare pentru a face acest lucru?

## 6. Tăierea cubului

Un TÂMLAR, lucrând cu un fierăstrău nou, dorește să taie un cub din lemn cu latura de trei inchi în 27 de cuburi cu latura de un inch. El poate face acest lucru cu ușurință tăind cubul de șase ori și păstrând piesele împreună în formă de cub. Poate el să reducă numărul de tăieri necesare prin rearanjarea pieselor după fiecare tăiere?



## 7. Bronx versus Brooklyn

UN TÂNĂR locuiește în Manhattan, lângă o stație de metrou. El are două prietene, una în Brooklyn, alta în Bronx. Ca s-o viziteze pe fata din Brooklyn, tânărul ia trenul de la un peron către centru; ca s-o viziteze pe fata din Bronx, ia trenul spre nord de la același peron. Deoarece îi place de ambele fete în mod egal, pur și simplu ia primul tren care trage la peron. În acest fel, el lasă întâmplarea să hotărască dacă merge spre Bronx sau spre Brooklyn. Tânărul ajunge în stația de metrou la un moment aleatoriu, în fiecare sâmbătă după-amiază. Trenurile către Brooklyn și cele către Bronx sosesc în stație la intervale egale, de câte 10 minute. Cu toate acestea, dintr-un motiv obscur, tânărul se trezește că petrece mai mult timp cu fata din Brooklyn: de fapt, în medie, el merge acolo de nouă ori din zece. Vă puteți gândi la un motiv pentru care întâmplarea favorizează atât de puternic întâlnirea cu fata din Brooklyn?

## 8. Navetistul care sosește mai devreme

UN NAVETIST are obiceiul de a ajunge în stația de tramvai în fiecare seară exact la ora cinci. Soția lui îl așteaptă mereu în stație și merg acasă împreună. Într-o zi, el ia un tren mai devreme și ajunge în stație la ora patru. Vremea este plăcută, astfel încât, în loc să dea telefon acasă, începe să meargă pe jos pe traseul parcurs întotdeauna cu soția sa. Cei doi se întâlnesc undeva pe drum. El se urcă în mașină și merg spre destinație împreună, ajungând acasă cu zece minute mai devreme ca de obicei. Presupunând că soția conduce întotdeauna cu o viteză constantă și că și de această dată ea a pornit de acasă la timp pentru a ajunge la trenul de ora cinci, se poate determina cât timp a mers pe jos soțul ei înainte de a urca în mașină?

## 9. Monedele falsificate

ÎN ULTIMII ani, un număr mare de probleme cu cântare pe care se cântăresc monede sau bile a trezit un interes larg. Aici găsiți o variantă nouă și fermecător de simplă. Aveți 10 teancuri de monede, fiecare conținând 10 piese a câte o