

178 RÉCRÉATIONS MATHÉMATIQUES.

Cela étant fait, videz S en D & C en S, & il y aura 9 pintes en D, 3 pintes en S, & C sera vuide, comme on le voit en M: ensuite remplissez C de la bouteille D, & de C versez en S pour la remplir; alors il y aura 4 pintes en D, 7 pintes en S, & une pinte en C, comme vous voyez en N. Cela fait, remettez les 7 pintes de S dans D, & la pinte de C dans S, & D contiendra 11 pintes, S en contiendra 1, & C sera vuide, comme on le voit en O. Enfin, ayant rempli de la bouteille D la bouteille C qui contient 5 pintes, & ayant versé ces 5 pintes de C dans la bouteille S qui en contient déjà une, on trouvera que D contient 6 pintes, & que S en contient aussi six; ainsi on est parvenu à ce qu'on souhaitoit.

PROBLÈME XXIII.

*Faire parcourir au cavalier du jeu des Echecs toutes les cases du damier l'une après l'autre, sans passer deux fois sur la même.*

NOTRE lecteur connoît probablement la marche du cavalier dans le jeu des échecs: dans le cas contraire, la voici. Le cavalier étant placé sur la case A, il ne peut aller à aucune de celles qui l'environnent immédiatement, comme 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ni aux cases 9, 10, 11, 12, qui sont directement au dessus, ou au dessous, ou à côté, ni aux cases 13, 14, 15, 16, qui sont dans les diagonales, mais seulement à une de celles qui, dans la figure, sont vuides.

13		10		14
	1	2	3	
9	8	A	4	11
	7	6	5	
16		12		15