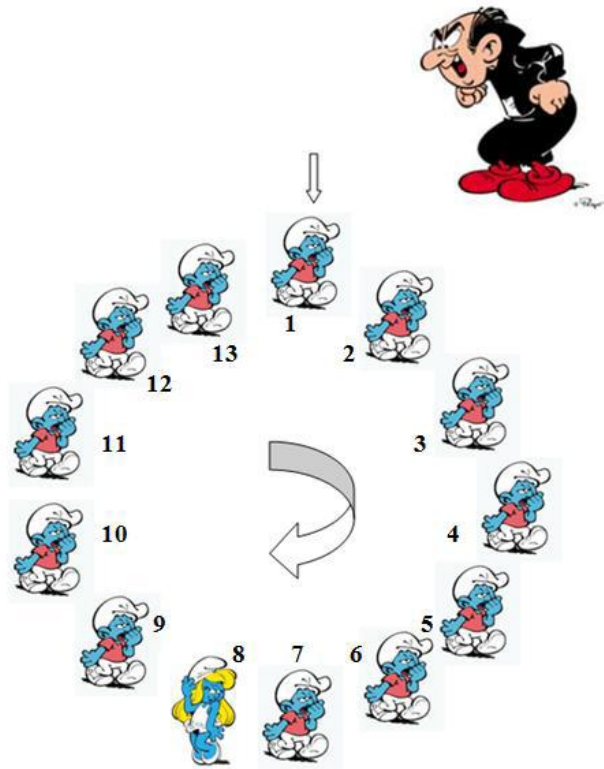


HET SMURFENPROBLEEM

Gargamel ziet dat een groepje van 12 slaperige smurfen en één kwikke smurfin op wandel is. Hij besluit de smurfen met de klok mee te tellen en elke 13^{de} smurf gevangen te nemen. Hij zal beginnen tellen bij de smurf die het dichtst bij hem staat (aangeduid met een pijltje). De laatste smurf die dan overblijft, zal hij vrij laten. Op welke plaats moet de smurfin gaan staan om als laatste over te blijven?



Oplossing.

Gargamel zal achtereenvolgens de smurfen met het volgende nummer gevangen nemen:

13 – 1 – 3 – 6 – 10 – 5 – 2 – 4 – 9 – 11 – 12 – 7.

De smurfin moet dus op positie 8 gaan staan.

Wanneer er 16 smurfen in een kring staan en Gargamel elke 12^{de} smurf gevangen neemt, dan neemt hij ze in deze volgorde gevangen:

12 – 8 – 5 – 3 – 2 – 4 – 7 – 11 – 16 – 13 – 10 – 15 – 14 – 9 – 6.

De smurfin moet dan op de eerste positie gaan staan.