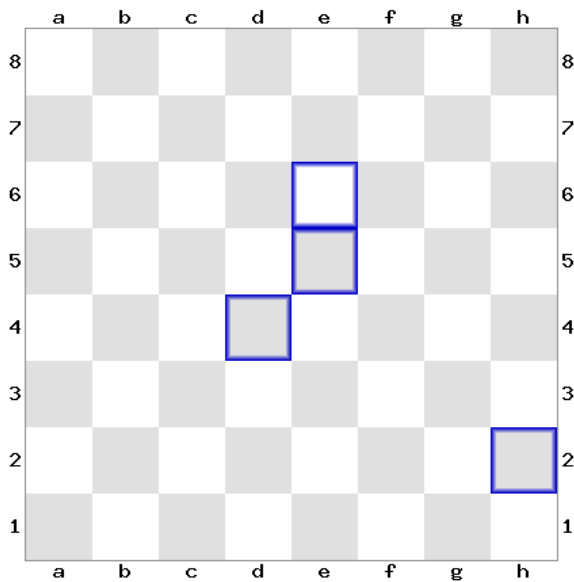
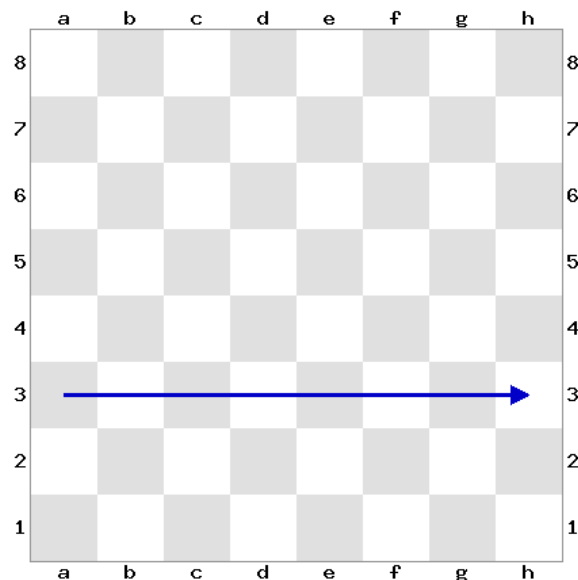


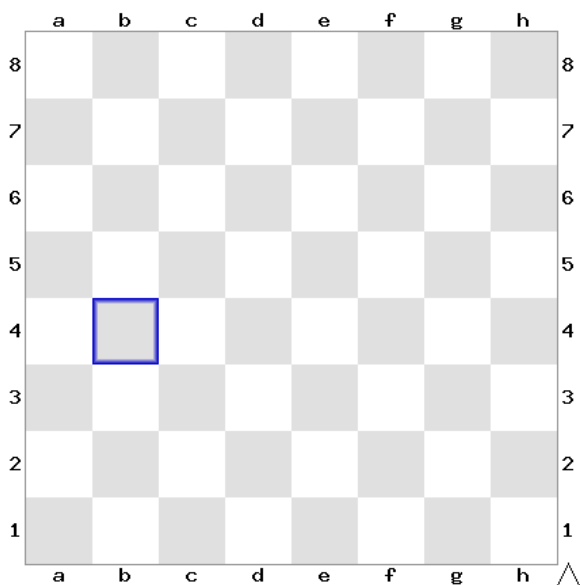
1. Numiți câmpurile marcate pe tablă



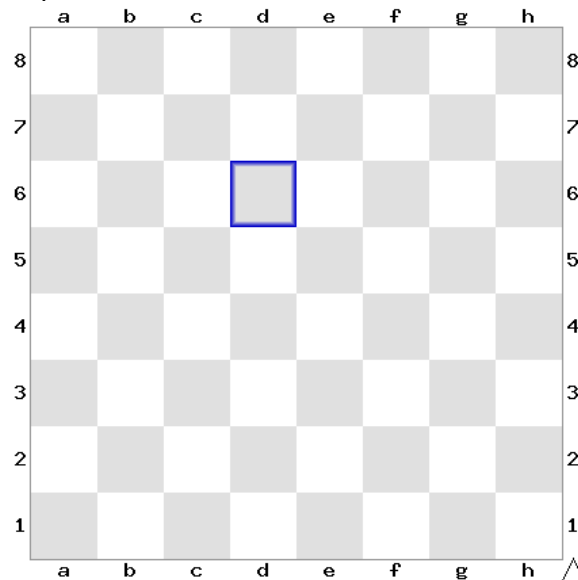
2. Numiți porțiunea marcată pe tablă



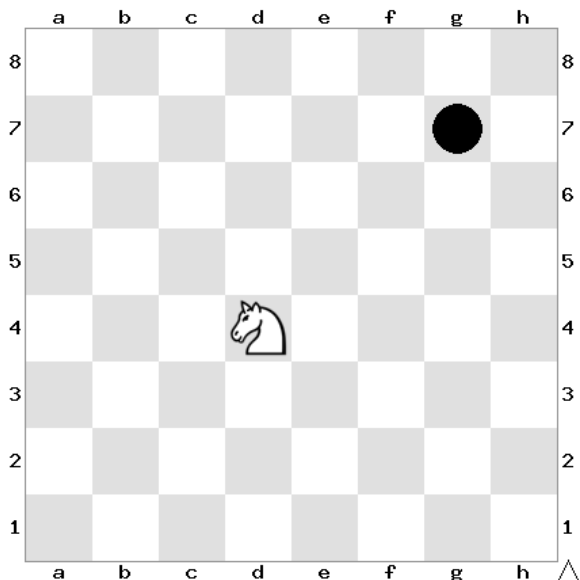
3. Numiți și arătați câmpul omolog pentru cel marcat pe tablă



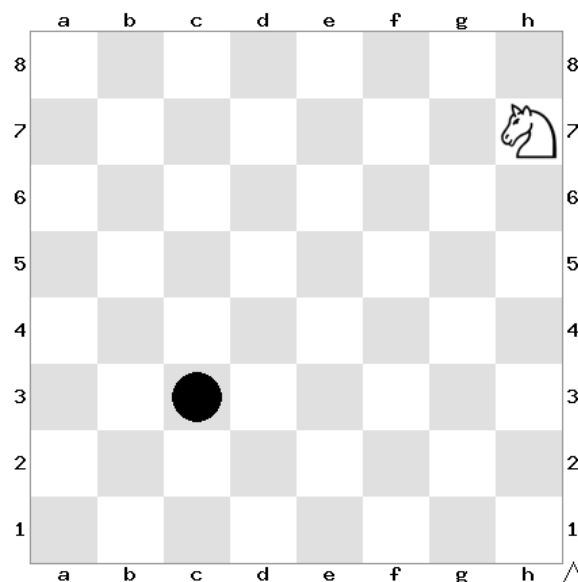
4. Numiți și arătați diagonalele care trec prin câmpul marcat pe tablă



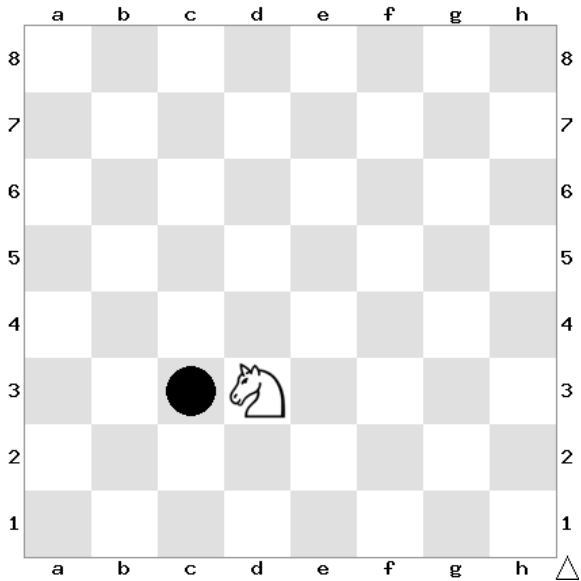
5. Numiți și arătați un drum (cel mai scurt) al piesei către câmpul marcat pe tablă



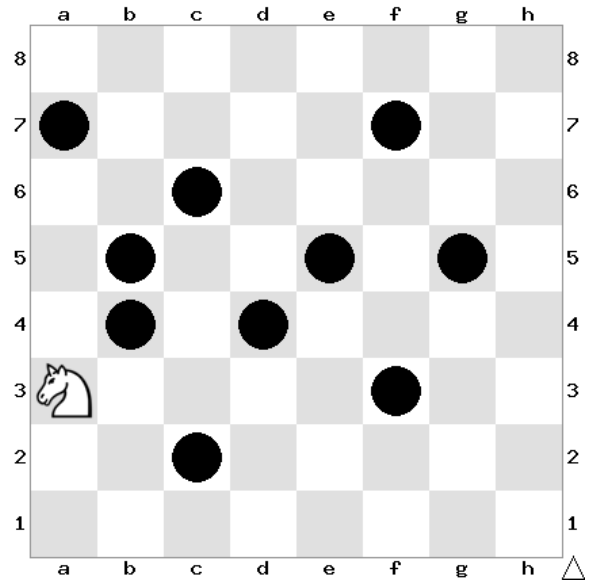
6. Numiți și arătați un drum (cel mai scurt) al piesei către câmpul marcat pe tablă



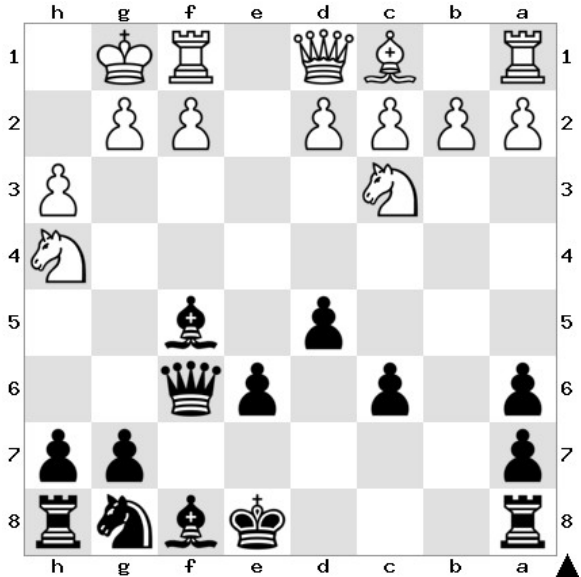
7. Numiți și arătați un drum (cel mai scurt) al piesei
către câmpul marcat pe tablă



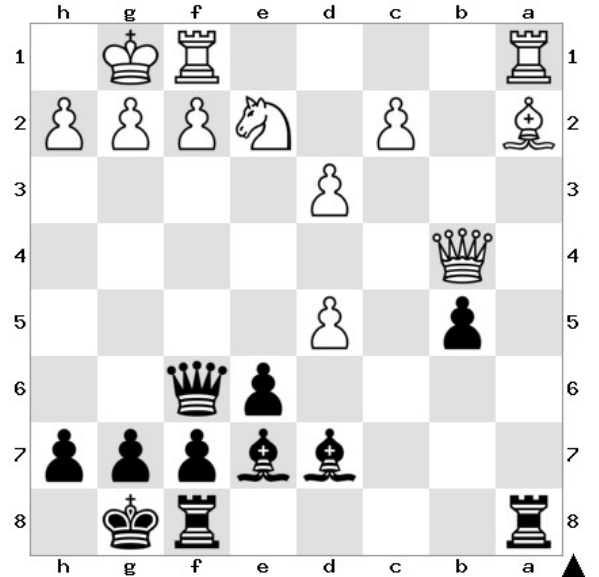
8. Capturați cu piesa neagră toate piesele adverse, în
număr minim de mutări (10)



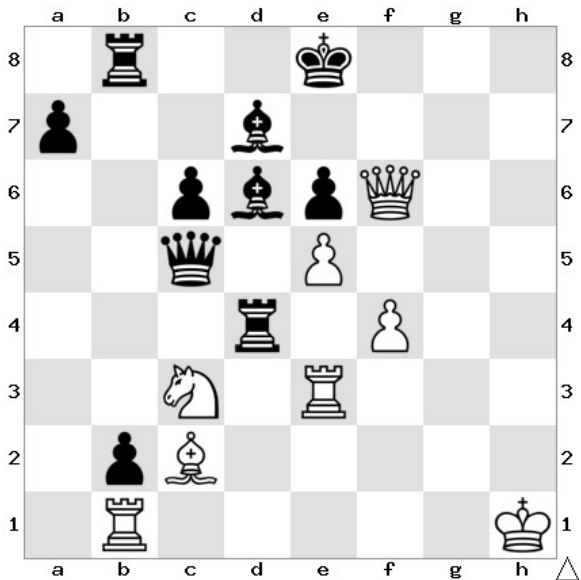
9. Găsiți cea mai bună mutare (captură); culoarea
triunghiului din dreapta jos arată cine este la mutare



10. Găsiți cea mai bună mutare (captură); culoarea
triunghiului din dreapta jos arată cine este la mutare



11. Găsiți cea mai bună mutare (mat); culoarea
triunghiului din dreapta jos arată cine este la mutare



12. Găsiți cea mai bună mutare (mat); culoarea
triunghiului din dreapta jos arată cine este la mutare

