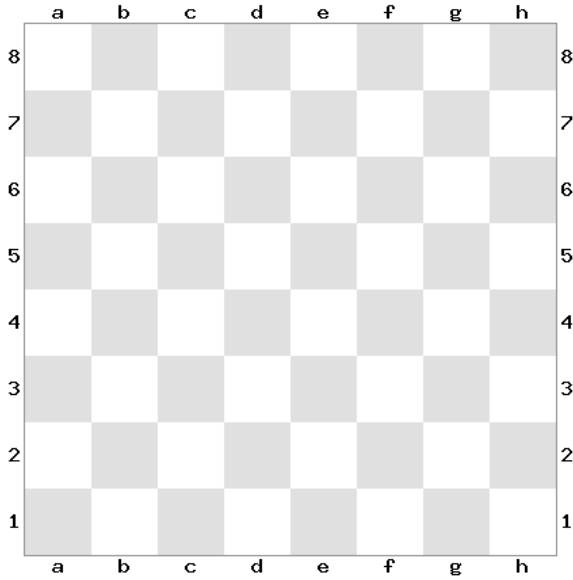
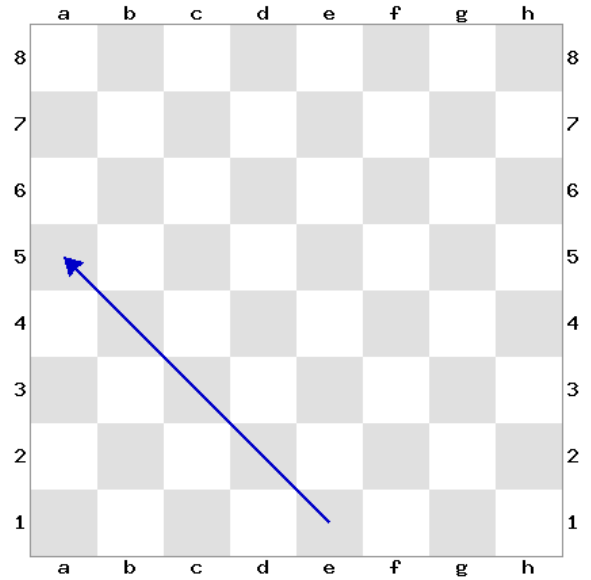


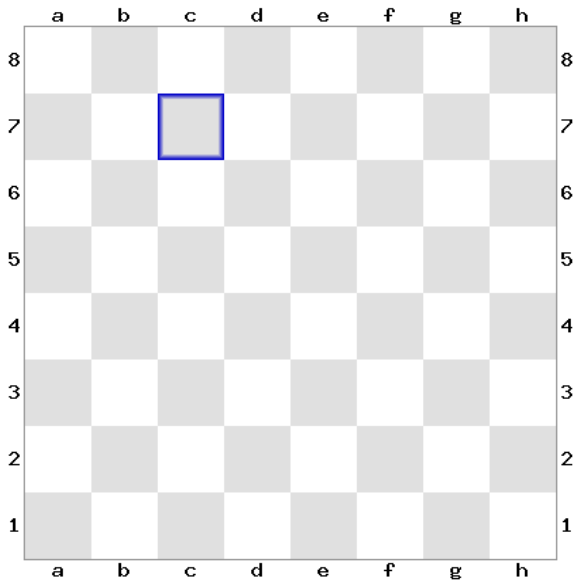
1. Marcați pe tablă câmpurile **b3**, **b7**, **e2**, **h4**.



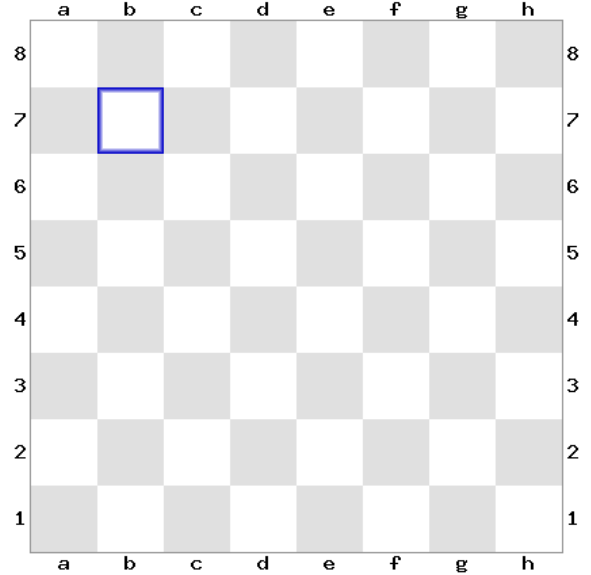
2. Numiți porțiunea marcată pe tablă



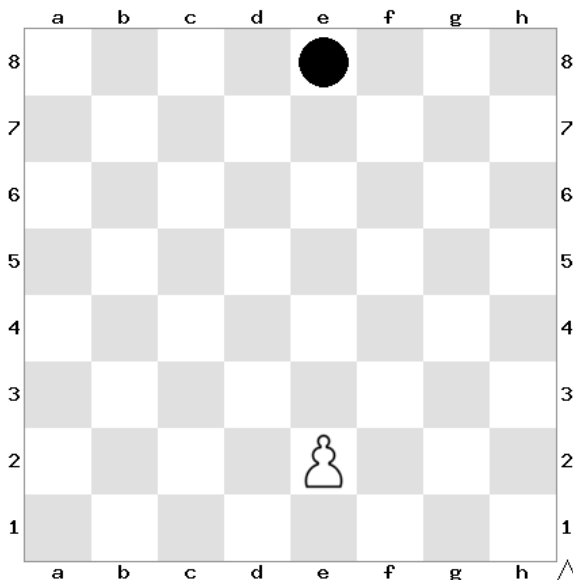
3. Numiți și arătați câmpul omolog pentru cel marcat pe tablă



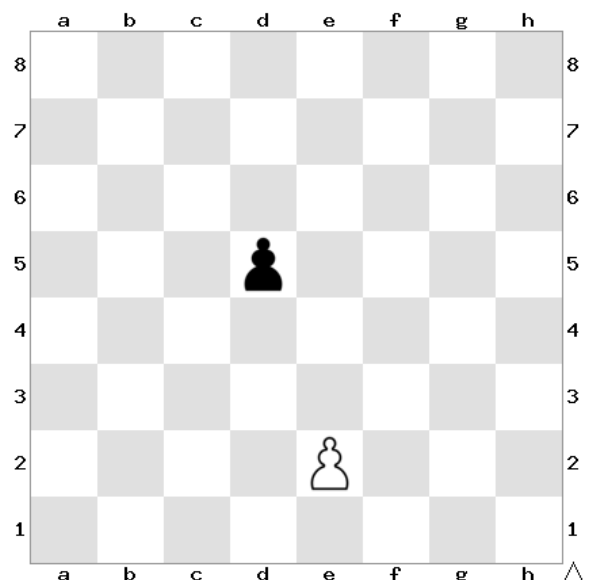
4. Numiți și arătați diagonalele care trec prin câmpul marcat pe tablă



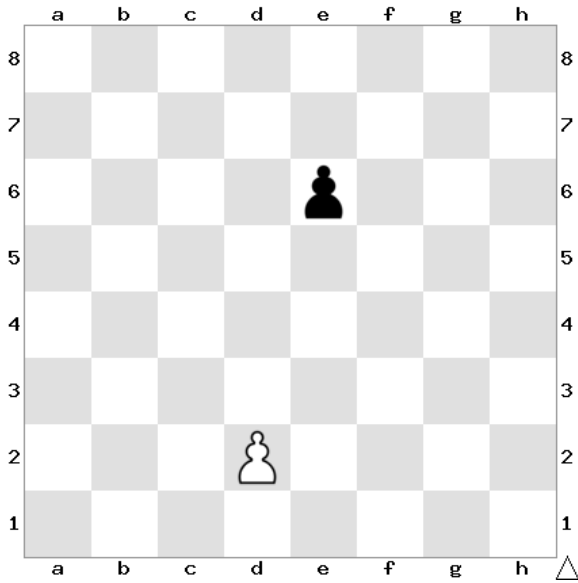
5. Numiți și arătați un drum (cel mai scurt) al piesei către câmpul marcat pe tablă



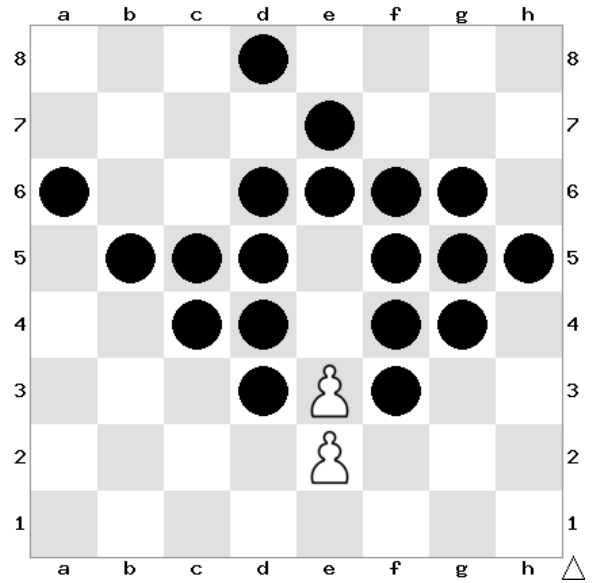
6. Capturați pionul advers fără să fiți capturați (se mută normal, alternativ)



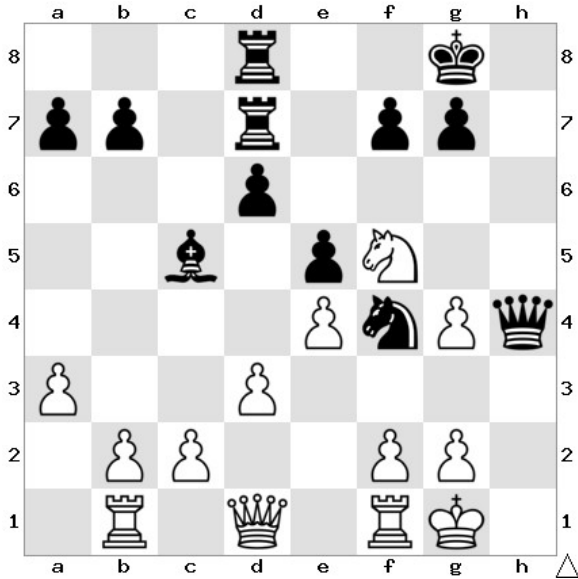
7. Capturați pionul advers fără să fiți capturați (se mută normal, alternativ)



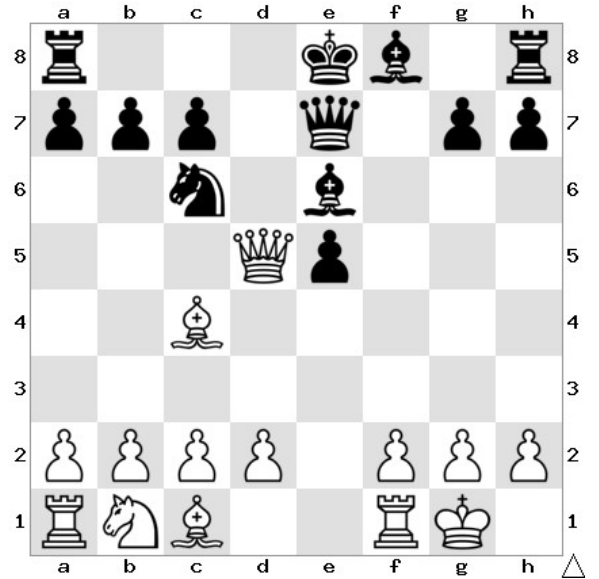
8. Faceți cât mai multe capturi consecutive, cu un singur pion



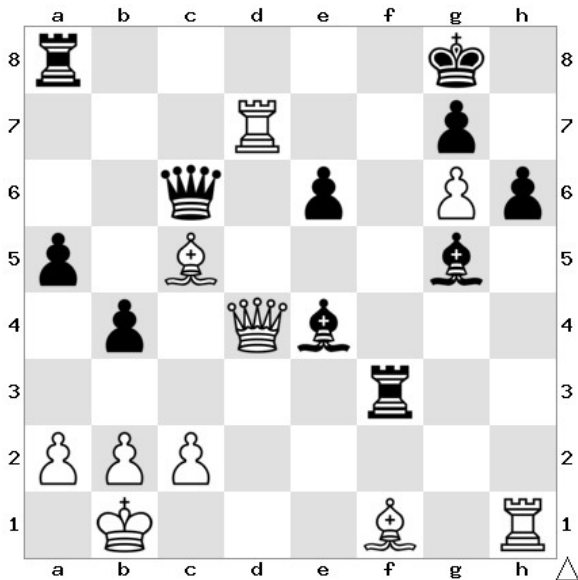
9. Găsiți cea mai bună mutare (captură); culoarea triunghiului din dreapta jos arată cine este la mutare



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

