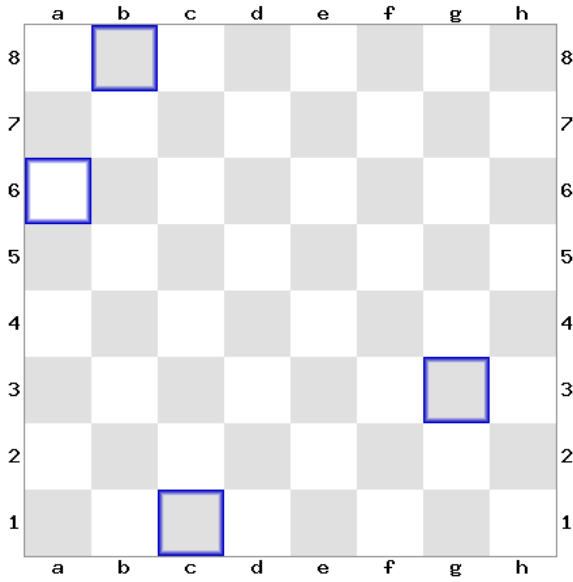
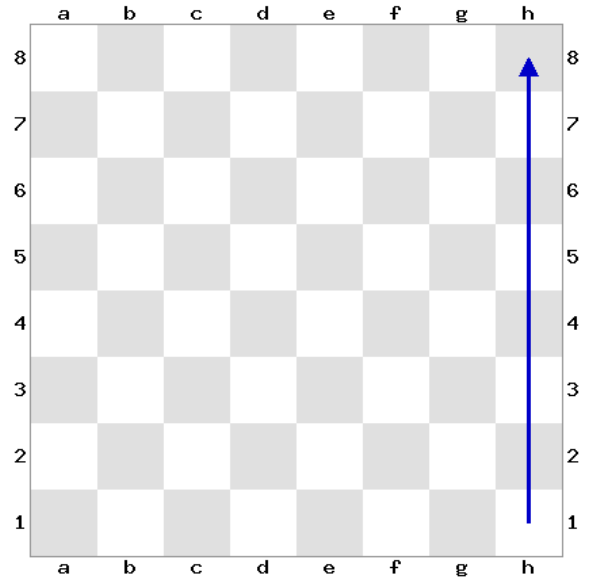


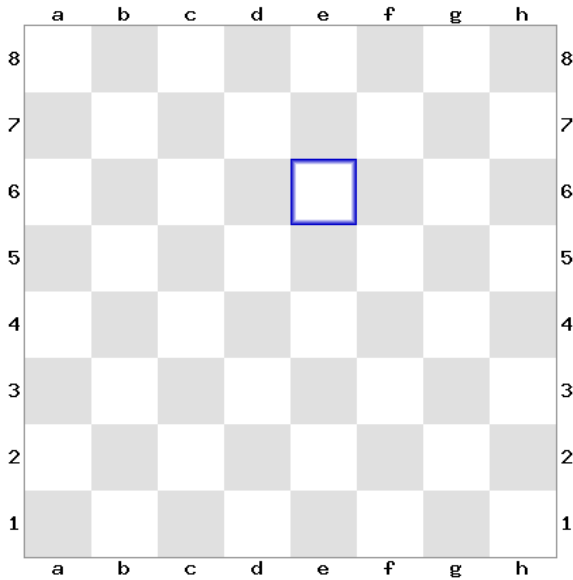
1. Numiți câmpurile marcate pe tablă



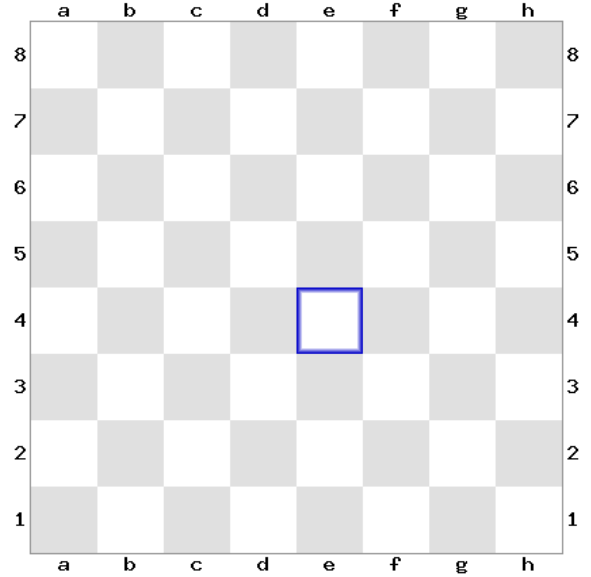
2. Numiți porțiunea marcată pe tablă



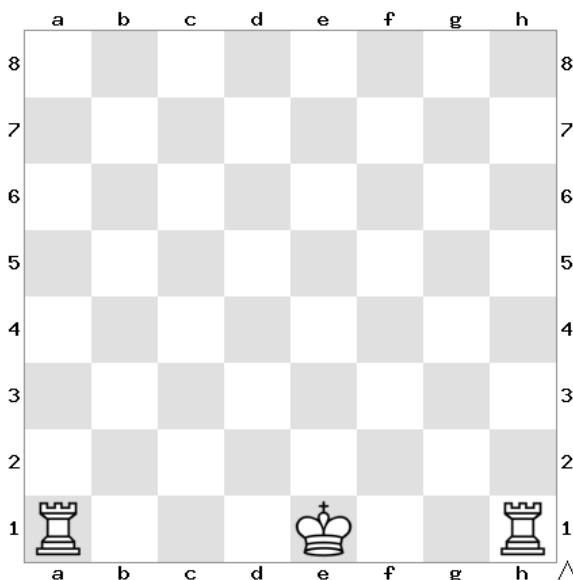
3. Numiți și arătați câmpul omolog pentru cel marcat pe tablă



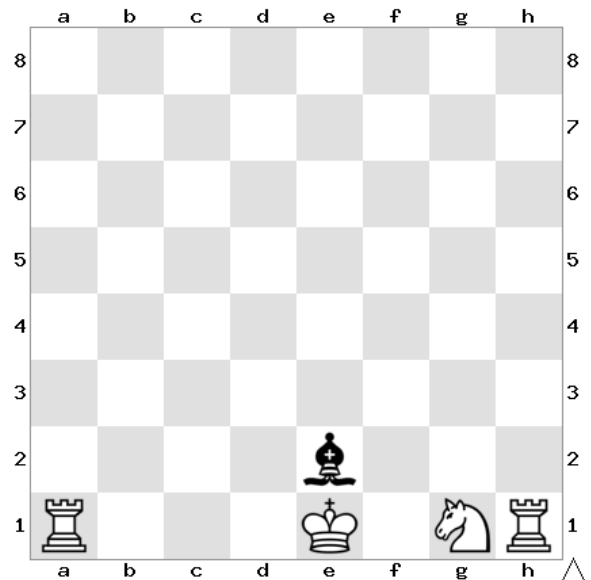
4. Numiți și arătați diagonalele care trec prin câmpul marcat pe tablă



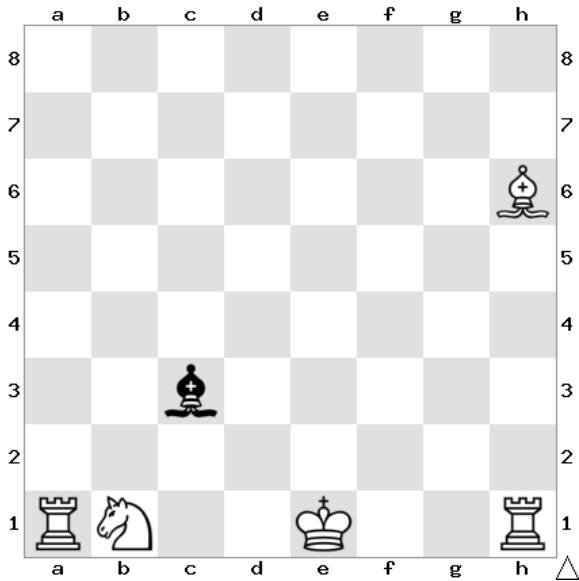
5. Numiți și arătați posibilitățile de rocadă



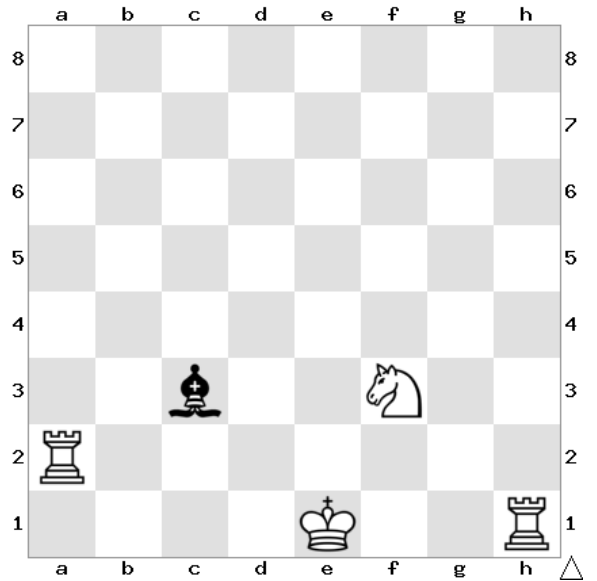
6. Numiți și arătați succesiunea de mutări pentru a face rocada (oricare dintre ele)



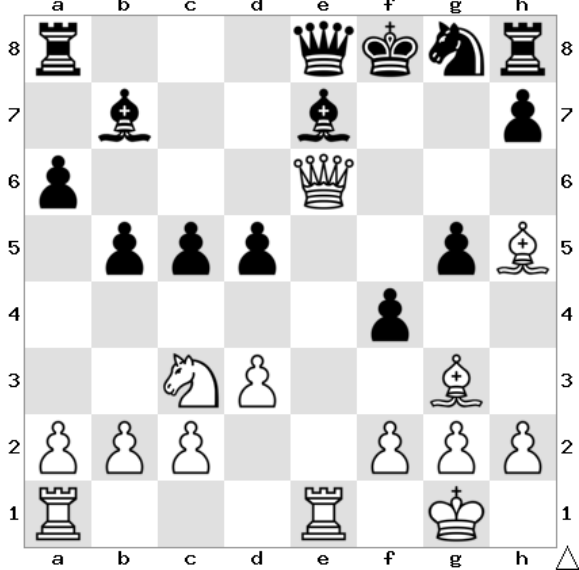
7. Numiți și arătați succesiunea de mutări pentru a face rocada (oricare dintre ele)



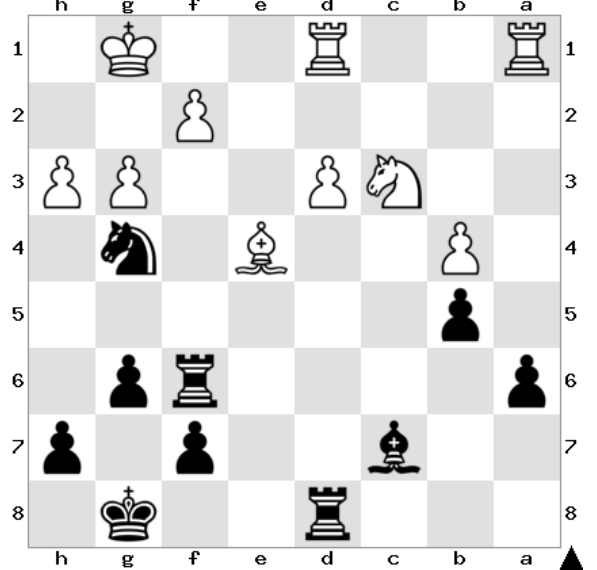
8. Numiți și arătați succesiunea de mutări pentru a face rocada (oricare dintre ele)



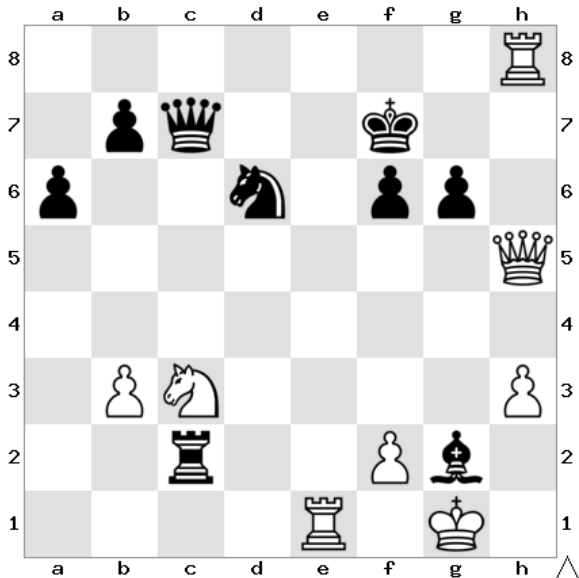
9. Găsiți cea mai bună mutare (captură); culoarea triunghiului din dreapta jos arată cine este la mutare



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

