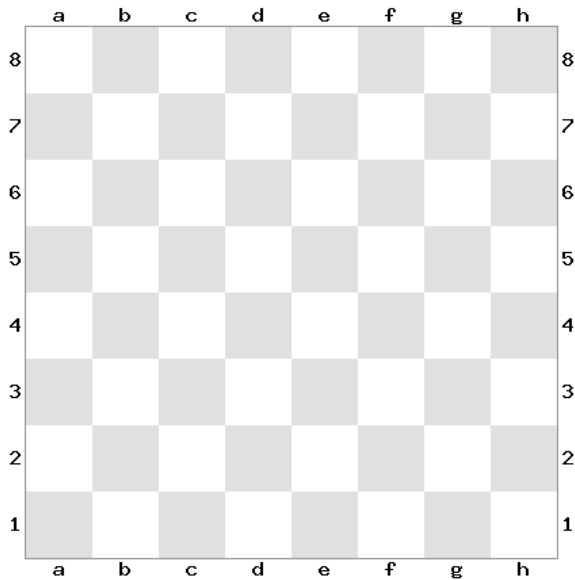
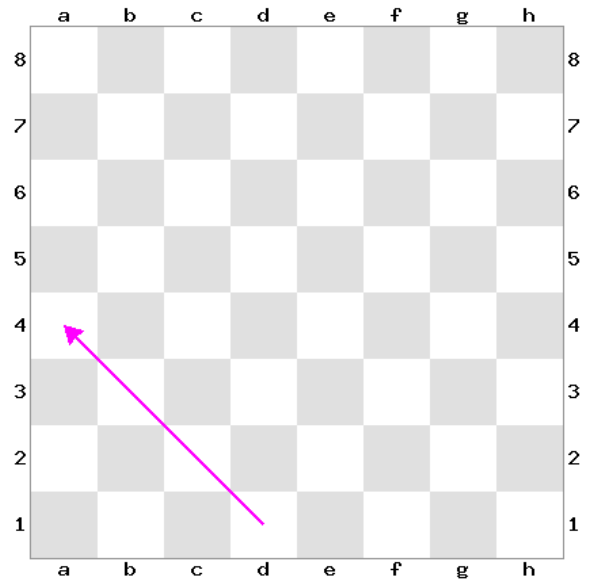


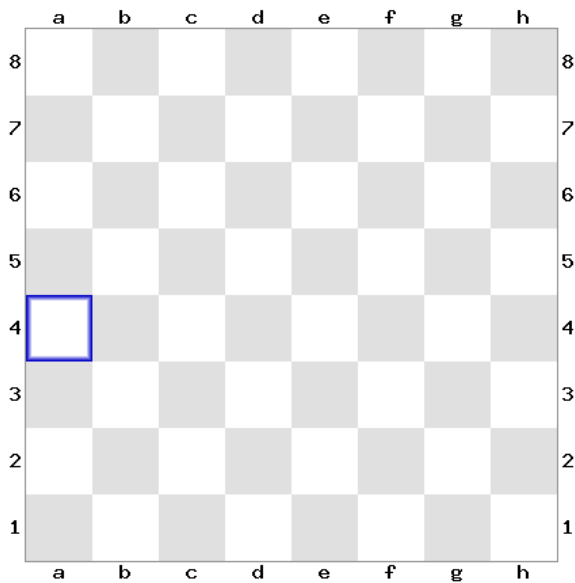
1. Marcați pe tablă câmpurile **b4**, **d4**, **f6**, **f4**.



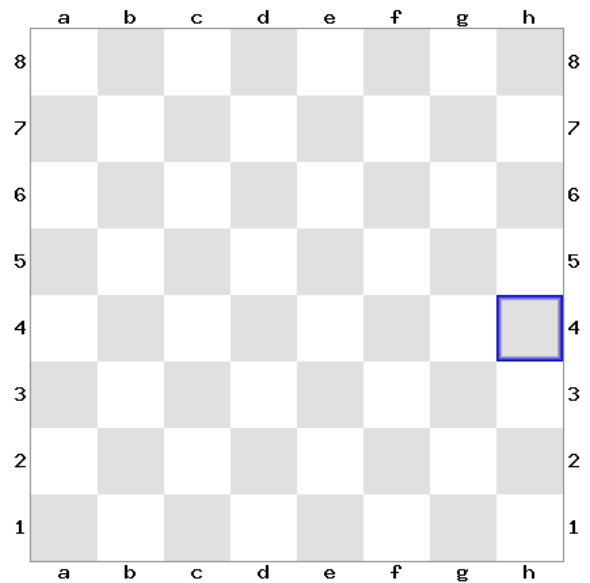
2. Numiți porțiunea marcată pe tablă



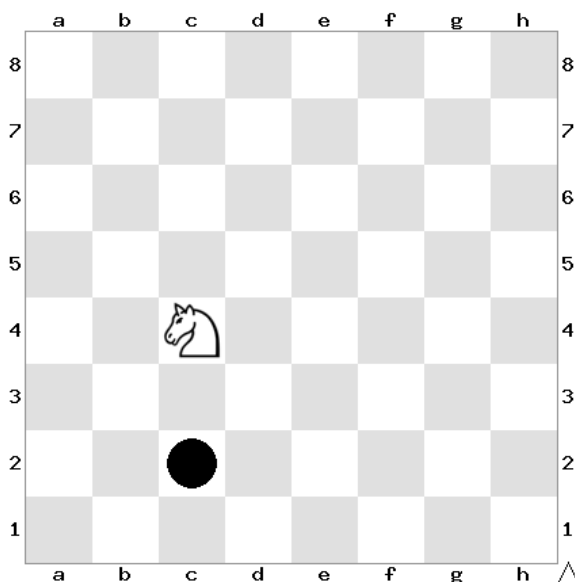
3. Numiți și arătați câmpul omolog pentru cel marcat pe tablă



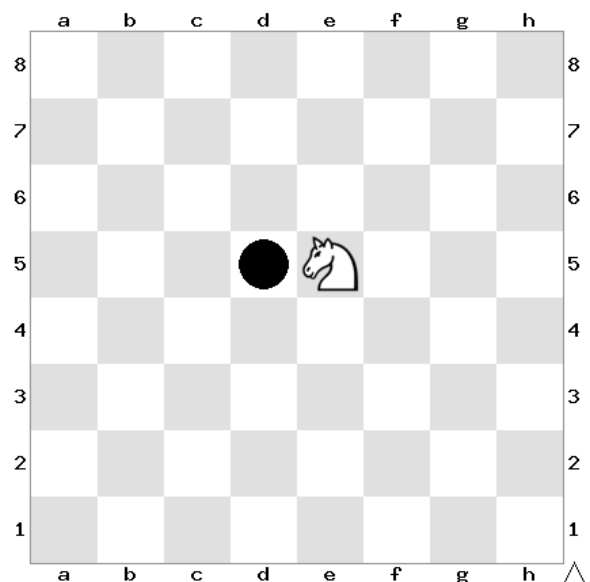
4. Numiți și arătați diagonalele care trec prin câmpul marcat pe tablă



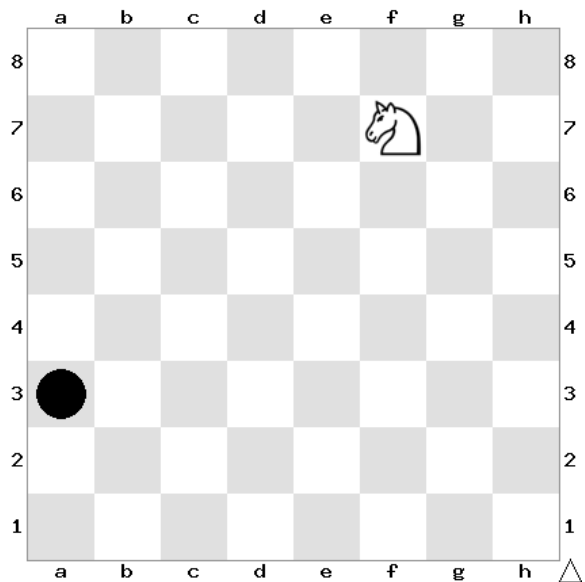
5. Numiți și arătați un drum (cel mai scurt) al piesei către câmpul negru marcat pe tablă



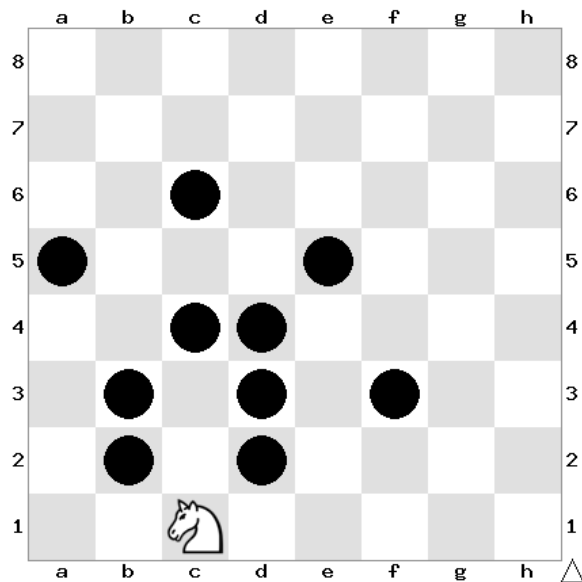
6. Numiți și arătați un drum (cel mai scurt) al piesei către câmpul negru marcat pe tablă



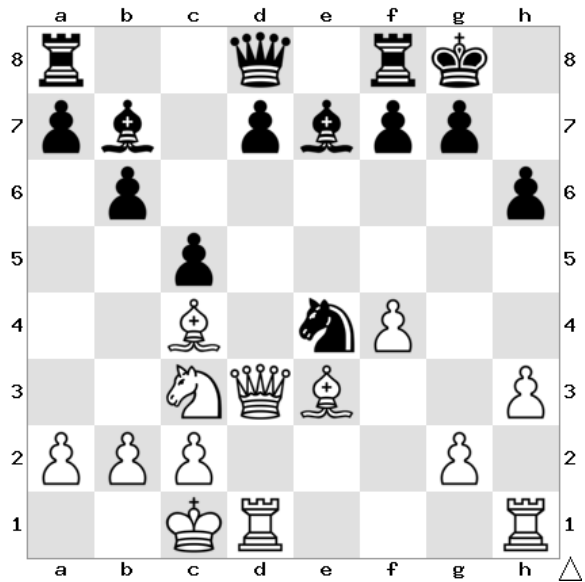
7. Numiți și arătați un drum (cel mai scurt) al piesei al pierei către câmpul negru marcat pe tablă



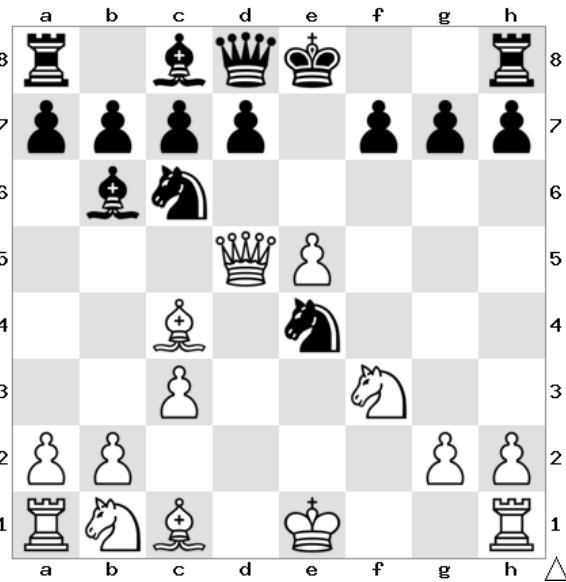
8. Capturați cu piesa albă toate piesele adverse, în număr minim de mutări (10)



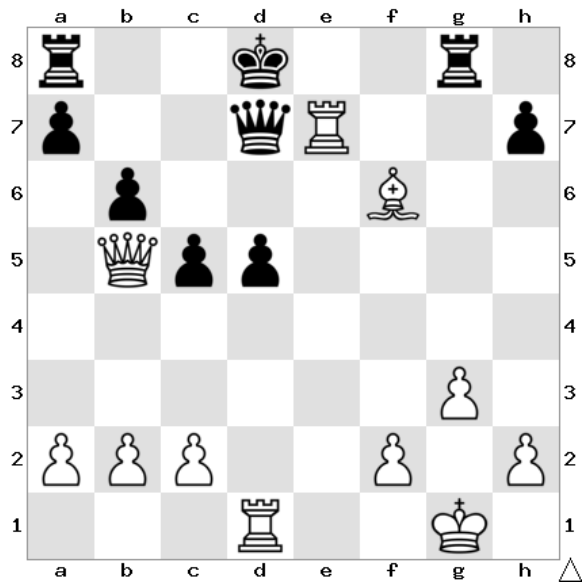
9. Găsiți cea mai bună mutare (captură); culoarea triunghiului din dreapta jos arată cine este la mutare



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 cele mai bune mutari (mat in 2); culoarea triunghiului din dreapta jos arată cine este la mutare

