De resultaten van de verschillende geïmplementeerde heuristieken zijn weergegeven in figuur 3. De waarden op de y as zijn het aantal afgelopen states tot het bereiken van de kortste oplossing relatief aan het aantal dat een BFS doorloopt. Deze waarden zijn geplot per bord configuratie. Bord 1, 2 en 3 zijn van de 6x6 borden, 4, 5 en 6 zijn de 9x9 borden en 7 is een 12x12 bord. Alleen tot bord 4 is geplot omdat voor de andere borden er niet genoeg geheugen was om ze door te rekenen.   
De eerste heuristiek op de x as is de som van het aantal auto’s in de weg, er is te zien data deze ten hoogste een 12% verbetering geeft. Dit komt overeen met de bevindingen van Sipper et al [2], zij vonden met eenzelfde heuristiek verbeteringen tot 70%, maar ook verslechteringen tot 170%. De tweede heuristiek zoals beschreven in de A\* sectie behaalde ongeveer dezelfde resultaten.

[2] Hauptman, A., Elyasaf, A., Sipper, M., & Karmon, A. (2009). {GP-rush:} using genetic programming to evolve solvers for the {Rush Hour} puzzle. *GECCO ’09: Proceedings of the 11th Annual Conference on Genetic and Evolutionary Computation*, 955–962. http://doi.org/doi:10.1145/1569901.1570032