

Sztuczna Inteligencja

Projekt - Szachy

Wariant 26

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	?	x	x	x
6	x	x	?	?	x	?	x	x
5	x	?	x	?	?	?	?	?
4	x	x	x	x	?	?	?	x
3	x	x	?	x	?	x	x	x
2	x	x	x	x	x	x	x	x
1	x	x	x	x	x	x	x	x
	A	B	C	D	E	F	G	H

1. Biały król znajduje się na polu F4.
2. Pierwszy czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały król może bić pierwszą wieżę.
4. Pierwszy czarny skoczek może bić drugiego pionka.
5. Czarny król może bić pierwszego gońca.
6. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
7. Pierwszy biały pionek może bić pierwszego skoczka.
8. Pierwszy czarny skoczek może bić króla.
9. Pierwsza biała wieża może bić pierwszego skoczka.
10. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
11. Biały król może bić drugiego pionka.
12. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
13. Pierwszy czarny skoczek może bić drugiego gońca.
14. Drugi czarny goniec może bić króla.
15. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
16. Pierwsza czarna wieża może bić króla.
17. Pierwszy biały pionek może bić pierwszą wieżę.
18. Drugi czarny goniec może bić pierwszego gońca.
19. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
20. Gdyby drugi biały goniec był wieżą mógłby bić czarnego króla.
21. Drugi czarny goniec może bić drugiego gońca.
22. Drugi czarny goniec może bić trzeci pionek.
23. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
24. Drugi czarny pionek może bić króla.
25. Drugi biały goniec może bić drugiego gońca.
26. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
27. Czarny król może bić pierwszą wieżę.
28. Biały król może bić drugiego gońca.