

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 1

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 hetman znajduje się na polu E5.
2. Drugi pionek biały znajduje się na polu H2.
3. Czarny król może bić pierwszego pionka.
4. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
5. Drugi biały goniec może bić króla.
6. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
7. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
8. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
9. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
10. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
11. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
12. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
13. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
14. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
15. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
16. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
17. Biały król może bić pierwszą wieżę.
18. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
19. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
20. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 2

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 hetman znajduje się na polu E5.
2. Drugi pionek biały znajduje się na krawędzi szachownicy.
3. Biały król może bić pierwszą wieżę.
4. Czarny król może bić pierwszego pionka.
5. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
6. Drugi biały goniec może bić króla.
7. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
8. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
9. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
10. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
11. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
12. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
13. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
14. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
15. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
16. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
17. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
18. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
19. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
20. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 3

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 hetman znajduje się na polu E5.
2. Biały król znajduje się na polu H2.
3. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
4. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
5. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
6. Biały król może bić pierwszą wieżę.
7. Drugi biały goniec może bić króla.
8. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
9. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
10. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
11. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
12. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
13. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
14. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
15. Czarny król może bić pierwszego pionka.
16. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
17. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
18. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
19. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
20. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 4

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 hetman znajduje się na polu E5.
2. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
3. Drugi biały gońiec może bić drugiego pionka.
4. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
5. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
6. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
7. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
8. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
9. Pierwszy czarny gońiec może bić hetmana.
10. Czarny król może bić pierwszego pionka.
11. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
12. Biały król znajduje się na krawędzi szachownicy.
13. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
14. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
15. Drugi czarny gońiec może bić pierwszą wieżę.
16. Drugi biały gońiec może bić króla.
17. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
18. Pierwszy biały gońiec może bić pierwszego pionka.
19. Biały król może bić pierwszą wieżę.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 5

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 hetman znajduje się na polu E5.
2. Drugi pionek biały znajduje się na polu H2.
3. Pierwszy biały gонец może bić pierwszego pionka.
4. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
5. Drugi biały gонец może bić króla.
6. Biały król może bić pierwszą wieżę.
7. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
8. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
9. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
10. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
11. Czarny król może bić pierwszego pionka.
12. Pierwszy czarny gонец może bić hetmana.
13. Drugi biały gонец może bić drugiego pionka.
14. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
15. Drugi czarny gонец może bić pierwszą wieżę.
16. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
17. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
18. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
19. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 6

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 hetman znajduje się na polu E5.
2. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
3. Drugi biały gонец może bić drugiego pionka.
4. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
5. Drugi czarny gонец może bić pierwszą wieżę.
6. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
7. Pierwszy czarny gонец może bić hetmana.
8. Czarny król może bić pierwszego pionka.
9. Biały król może bić pierwszą wieżę.
10. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
11. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
12. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
13. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
14. Drugi biały gонец może bić króla.
15. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
16. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
17. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
18. Drugi pionek biały znajduje się na krawędzi szachownicy.
19. Pierwszy biały gонец może bić pierwszego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 7

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 hetman znajduje się na polu E5.
2. Biały król znajduje się na polu H2.
3. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
4. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
5. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
6. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
7. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
8. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
9. Czarny król może bić pierwszego pionka.
10. Biały król może bić pierwszą wieżę.
11. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
12. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
13. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
14. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
15. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
16. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
17. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
18. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
19. Drugi biały goniec może bić króla.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 8

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 hetman znajduje się na polu E5.
2. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
3. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
4. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
5. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
6. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
7. Biały król znajduje się na krawędzi szachownicy.
8. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
9. Biały król może bić pierwszą wieżę.
10. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
11. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
12. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
13. Drugi biały goniec może bić króla.
14. Czarny król może bić pierwszego pionka.
15. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
16. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
17. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
18. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
19. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.



# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 9

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

1. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
2. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
3. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
4. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
5. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
6. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
7. Drugi biały goniec może bić króla.
8. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
9. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
10. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
11. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
12. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
13. Czarny król może bić pierwszego pionka.
14. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
15. Biały król znajduje się na krawędzi szachownicy.
16. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
17. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
18. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
19. Biały król może bić pierwszą wieżę.
20. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 10

8	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x
6	x	x	x	x	x	?	x	x
5	x	x	?	?	?	x	x	?
4	x	x	x	x	?	?	?	?
3	x	x	x	?	?	?	?	x
2	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 krawędzi szachownicy.
2. Czarny król może bić pierwszego pionka.
3. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
4. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
5. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
6. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
7. Biały król może bić pierwszą wieżę.
8. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
9. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
10. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
11. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
12. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
13. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
14. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
15. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
16. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
17. Drugi biały goniec może bić króla.
18. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
19. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 11

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

1. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Drugi pionek biały znajduje się na polu H2.
3. Biały król może bić pierwszą wieżę.
4. Czarny król może bić pierwszego pionka.
5. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
6. Drugi biały goniec może bić króla.
7. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
8. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
9. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
10. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
11. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
12. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
13. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
14. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
15. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
16. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
17. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
18. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
19. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
20. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 12

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

1. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Drugi pionek biały znajduje się na polu H2.
3. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
4. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
5. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
6. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
7. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
8. Biały król może bić pierwszą wieżę.
9. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
10. Drugi czarny gońiec może bić pierwszą wieżę.
11. Czarny król może bić pierwszego pionka.
12. Drugi biały gońiec może bić króla.
13. Pierwszy czarny gońiec może bić hetmana.
14. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
15. Drugi biały gońiec może bić drugiego pionka.
16. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
17. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
18. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
19. Pierwszy biały gońiec może bić pierwszego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 13

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

1. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
2. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
3. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
4. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
5. Czarny król może bić pierwszego pionka.
6. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
7. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
8. Drugi biały goniec może bić króla.
9. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
10. Biały król może bić pierwszą wieżę.
11. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
12. Biały król znajduje się na krawędzi szachownicy.
13. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
14. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
15. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
16. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
17. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
18. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
19. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
20. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 14

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

1. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
2. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
3. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
4. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
5. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
6. Drugi biały goniec może bić króla.
7. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
8. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
9. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
10. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
11. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
12. Biały król znajduje się na krawędzi szachownicy.
13. Czarny król może bić pierwszego pionka.
14. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
15. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
16. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
17. Biały król może bić pierwszą wieżę.
18. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
19. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 15

8	x	x	x	?	x	x	x	x
7	x	?	?	x	x	?	x	x
6	x	?	?	?	?	?	x	x
5	x	?	?	?	?	x	x	x
4	x	x	x	?	x	?	x	x
3	x	x	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. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Pierwszy czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały król znajduje się na polu F4.
4. Czarny król może bić królową.
5. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
6. Drugi biały goniec może bić króla.
7. Czarny król może bić drugiego gońca.
8. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
9. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
10. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
11. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
12. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
13. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
14. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
15. Biały król może bić pierwszą wieżę.
16. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
17. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
18. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
19. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
20. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
21. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
22. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 16

8	x	x	x	?	x	x	x	x
7	x	?	?	x	x	?	x	x
6	x	?	?	?	?	?	x	x
5	x	?	?	?	?	x	x	x
4	x	x	x	?	x	?	x	x
3	x	x	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. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Pierwszy czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały król znajduje się na polu F4.
4. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
5. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
6. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
7. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
8. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
9. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
10. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
11. Czarny król może bić królową.
12. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
13. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
14. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
15. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
16. Drugi biały goniec może bić króla.
17. Biały król może bić pierwszą wieżę.
18. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
19. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
20. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
21. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.



# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 17

8	x	x	x	?	x	x	x	x
7	x	?	?	x	x	?	x	x
6	x	?	?	?	?	?	x	x
5	x	?	?	?	?	x	x	x
4	x	x	x	?	x	?	x	x
3	x	x	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. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Pierwszy czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały król znajduje się na polu F4.
4. Drugi biały goniec może bić króla.
5. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
6. Biały król może bić pierwszą wieżę.
7. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
8. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
9. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
10. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
11. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
12. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
13. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
14. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
15. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
16. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
17. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
18. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
19. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
20. Czarny król może bić królową.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 18

8	x	x	x	?	x	x	x	x
7	x	?	?	x	x	?	x	x
6	x	?	?	?	?	?	x	x
5	x	?	?	?	?	x	x	x
4	x	x	x	?	x	?	x	x
3	x	x	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. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Pierwszy czarny gońiec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały król znajduje się na polu F4.
4. Pierwszy czarny gońiec może bić hetmana.
5. Czarny król może bić królową.
6. Czarny król może bić drugiego gońca.
7. Drugi czarny gońiec może bić pierwszą wieżę.
8. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
9. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
10. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
11. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
12. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
13. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
14. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
15. Pierwszy biały gońiec może bić pierwszego pionka.
16. Drugi biały gońiec może bić króla.
17. Drugi biały gońiec może bić drugiego pionka.
18. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
19. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
20. Biały król może bić pierwszą wieżę.
21. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 19

8	x	x	x	?	x	x	x	x
7	x	?	?	x	x	?	x	x
6	x	?	?	?	?	?	x	x
5	x	?	?	?	?	x	x	x
4	x	x	x	?	x	?	x	x
3	x	x	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. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Pierwszy czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały drugi pionek znajduje się na polu F4.
4. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
5. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
6. Czarny król może bić królową.
7. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
8. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
9. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
10. Biały król może bić pierwszą wieżę.
11. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
12. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
13. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
14. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
15. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
16. Czarny król może bić drugiego gońca.
17. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
18. Drugi biały goniec może bić króla.
19. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
20. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
21. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 20

8	x	x	x	?	x	x	x	x
7	x	?	?	x	x	?	x	x
6	x	?	?	?	?	?	x	x
5	x	?	?	?	?	x	x	x
4	x	x	x	?	x	?	x	x
3	x	x	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. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Pierwszy czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały drugi pionek znajduje się na polu F4.
4. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
5. Czarny król może bić królową.
6. Biały król może bić pierwszą wieżę.
7. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
8. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
9. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
10. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
11. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
12. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
13. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
14. Pierwsza czarna wieża może bić pierwszą białą wieżę.
15. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
16. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
17. Drugi biały goniec może bić króla.
18. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
19. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
20. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
21. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 21

8	x	x	x	?	x	x	x	x
7	x	?	?	x	x	?	x	x
6	x	?	?	?	?	?	x	x
5	x	?	?	?	?	x	x	x
4	x	x	x	?	x	?	x	x
3	x	x	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. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Pierwszy czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały drugi pionek znajduje się na polu F4.
4. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
5. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
6. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
7. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
8. Biały król może bić pierwszą wieżę.
9. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
10. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
11. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
12. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
13. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
14. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.
15. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
16. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
17. Czarny król może bić królową.
18. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
19. Drugi biały goniec może bić króla.
20. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 22

8	x	x	x	?	x	x	x	x
7	x	?	?	x	x	?	x	x
6	x	?	?	?	?	?	x	x
5	x	?	?	?	?	x	x	x
4	x	x	x	?	x	?	x	x
3	x	x	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. Biała królowa sąsiaduje z polem, na którym stoi pierwszy biały pionek.
2. Pierwszy czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
3. Biały drugi pionek znajduje się na polu F4.
4. Pierwsza biała wieża może bić pierwszą wieżę.
5. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
6. Pierwsza biała wieża może bić drugiego pionka.
7. Biały król może bić pierwszą wieżę.
8. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
9. Drugi biały goniec może bić drugiego pionka.
10. Czarny król może bić królową.
11. Pierwszy czarny goniec może bić hetmana.
12. Drugi czarny goniec może bić pierwszą wieżę.
13. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
14. Drugi biały goniec może bić króla.
15. Drugi biały pionek może bić pierwszego skoczka.
16. Czarny król może bić drugiego gońca.
17. Drugi biały pionek może bić pierwszą wieżę.
18. Trzeci biały pionek może bić pierwszego pionka.
19. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
20. Drugi czarny pionek może bić drugiego gońca.
21. Pierwszy czarny pionek może bić trzeciego pionka.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 23

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 24

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



# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 25

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

# 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. Biały król może bić pierwszą wieżę.
3. Pierwszy czarny skoczek może bić drugiego pionka.
4. Czarny król może bić pierwszego gońca.
5. Pierwszy czarny pionek może bić pierwszego gońca.
6. Pierwszy biały pionek może bić pierwszego skoczka.
7. Pierwszy czarny skoczek może bić króla.
8. Pierwsza biała wieża może bić pierwszego skoczka.
9. Pierwszy biały goniec może bić pierwszego pionka.
10. Biały król może bić drugiego pionka.
11. Pierwszy czarny skoczek może bić trzeciego pionka.
12. Pierwszy czarny skoczek może bić drugiego gońca.
13. Drugi czarny goniec może bić króla.
14. Pierwsza czarna wieża może bić trzeciego pionka.
15. Pierwsza czarna wieża może bić króla.
16. Czarny goniec znajduje się przy krawędzi szachownicy.
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.

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 27

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 28

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 29

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 30

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 31

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 32

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



# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 33

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 34

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 35

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 36

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 37

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 38

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 39

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

# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 40

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



# Sztuczna Inteligencja

## Projekt - Szachy

### Wariant 41

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