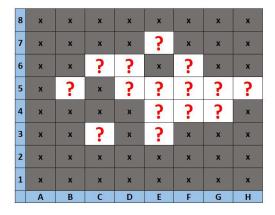
Sztuczna Inteligencja

Projekt - Szachy

Wariant 26



- 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.