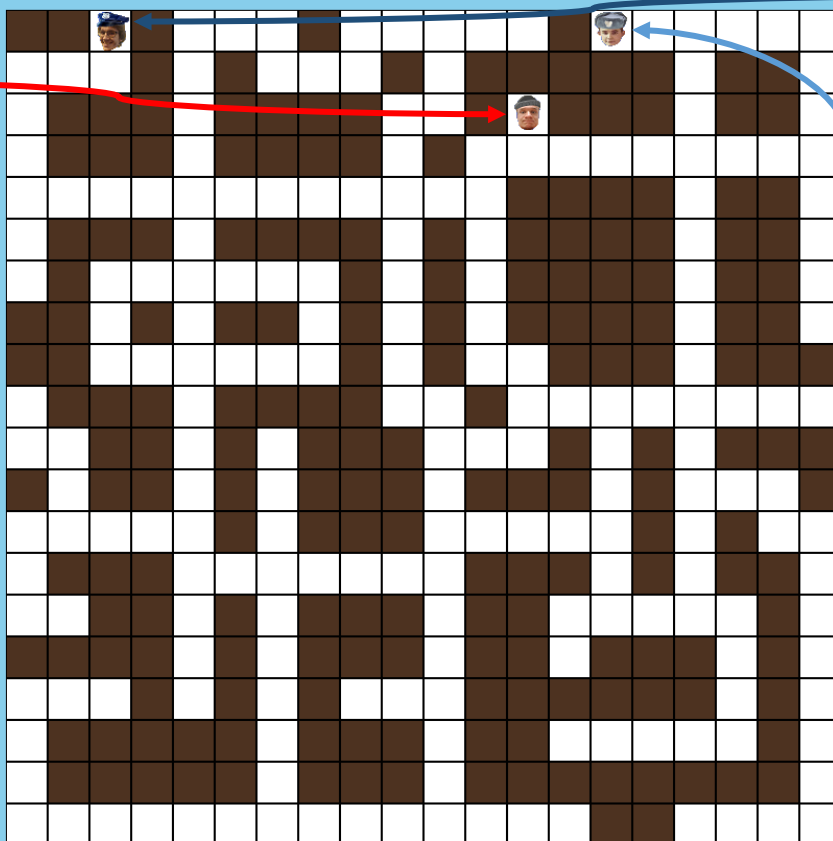


Moves: 0

Złodziej – ja steruje jego ruchami



Turn: Thief



Back

Policjant1 – komputer wykonuje jego ruchy

Policjant2 – komputer wykonuje jego ruchy

Moves: 0



Turn: Thief



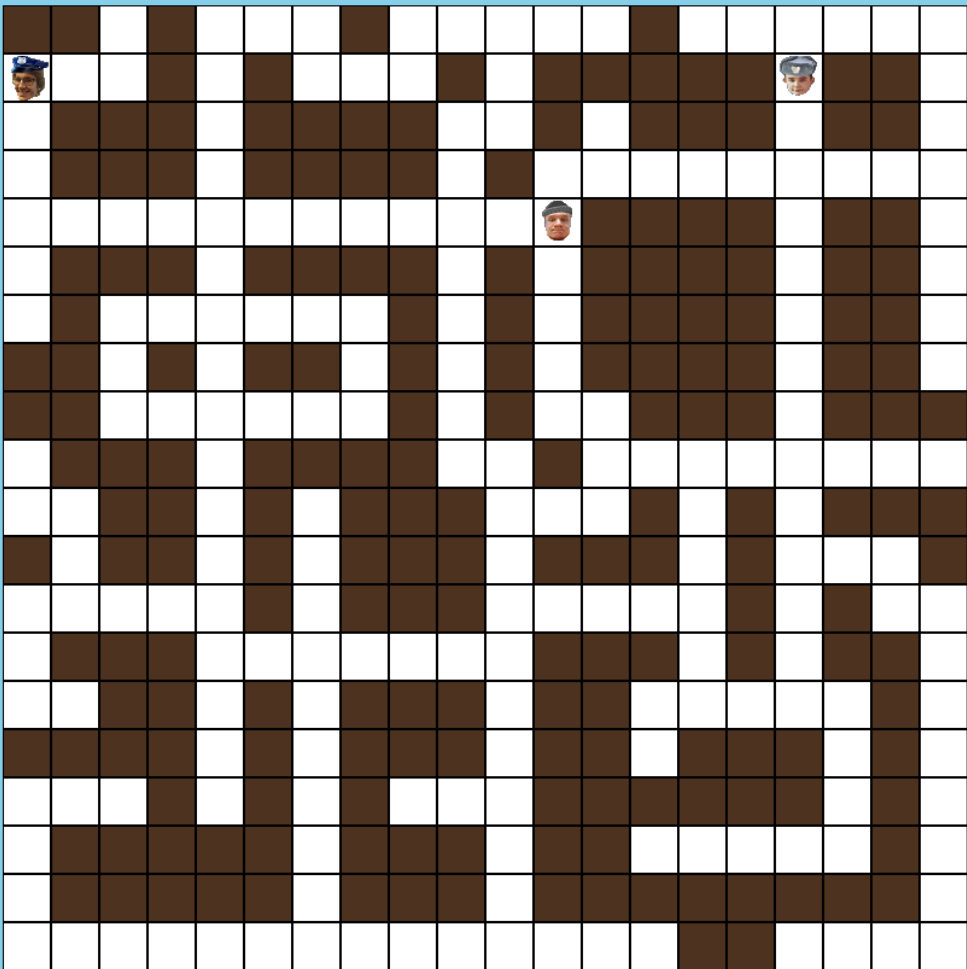
Back

Moves: 0



Turn: Thief

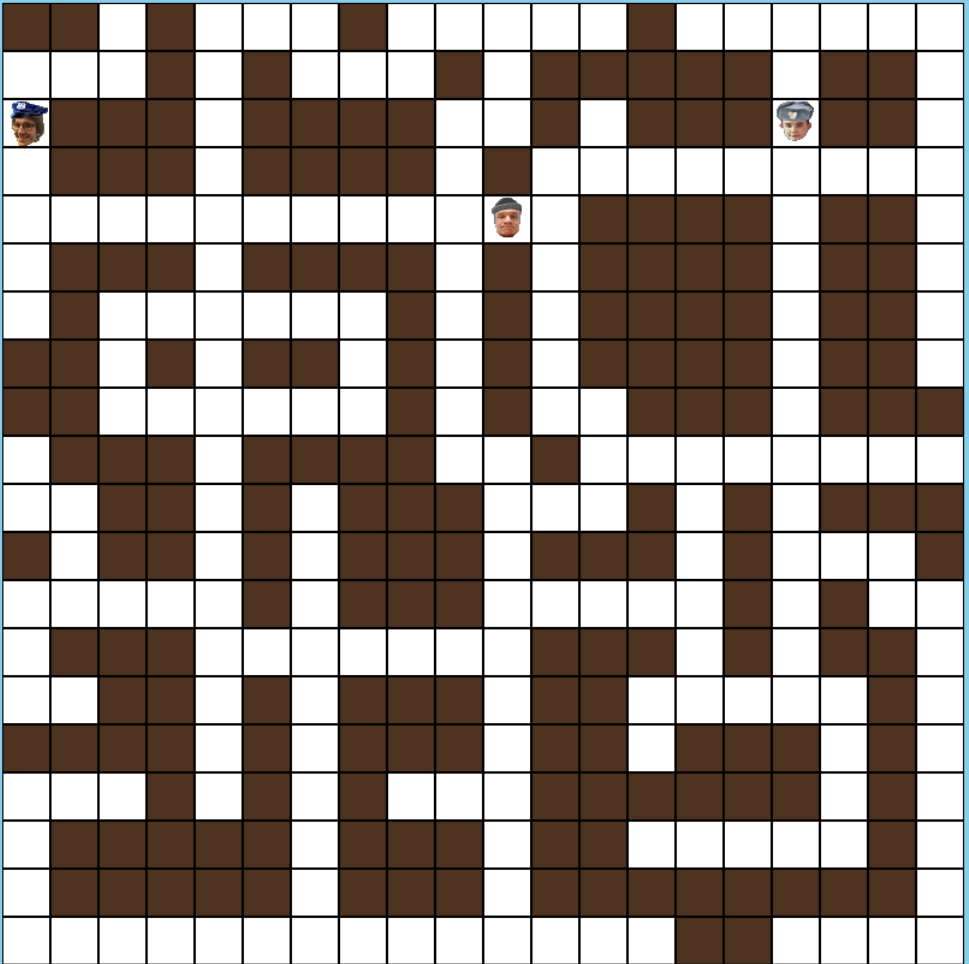
Moves: 0




Turn: Thief

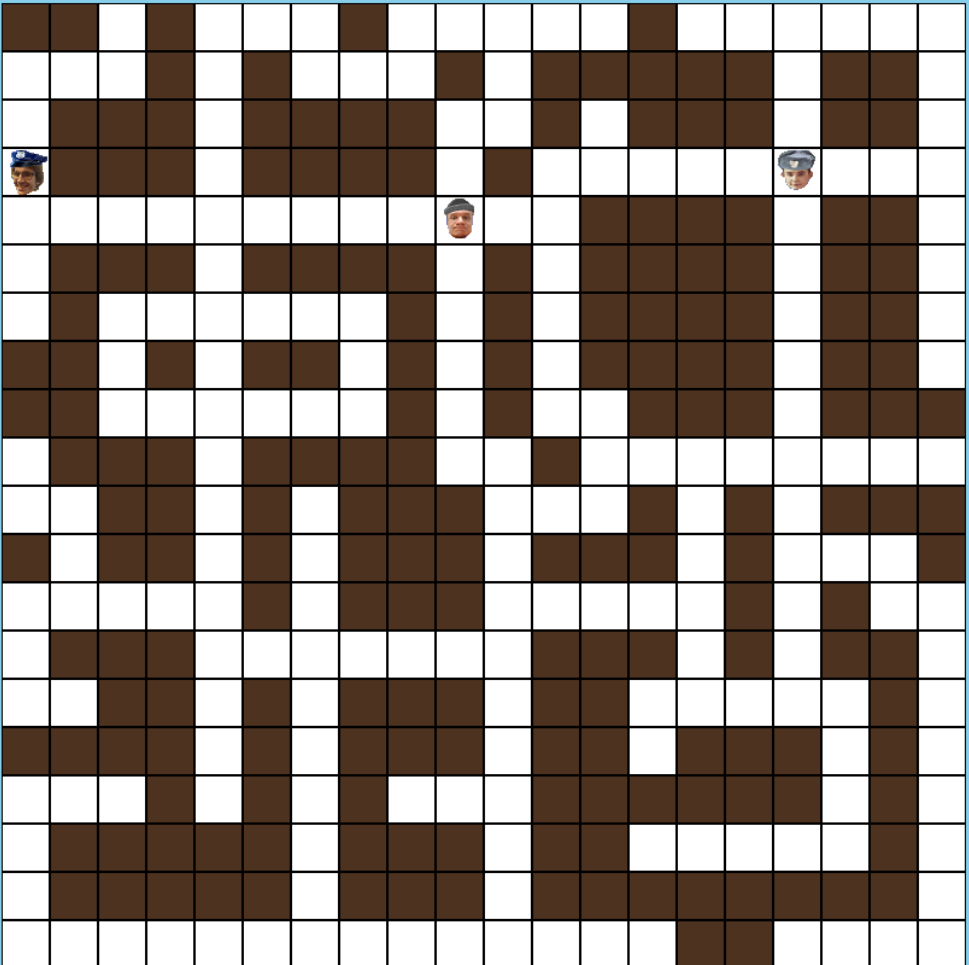
Back


Moves: 0




Turn: Thief

Moves: 0



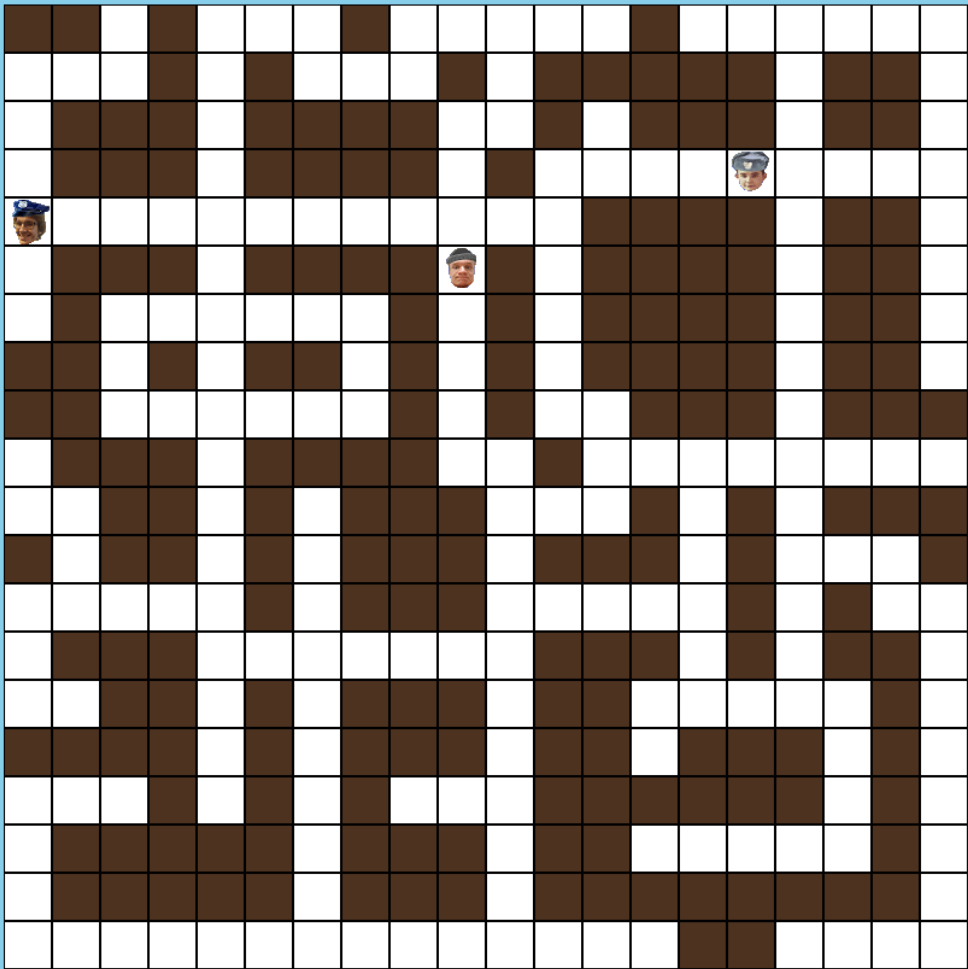

Turn: Thief

Back

Moves: 0



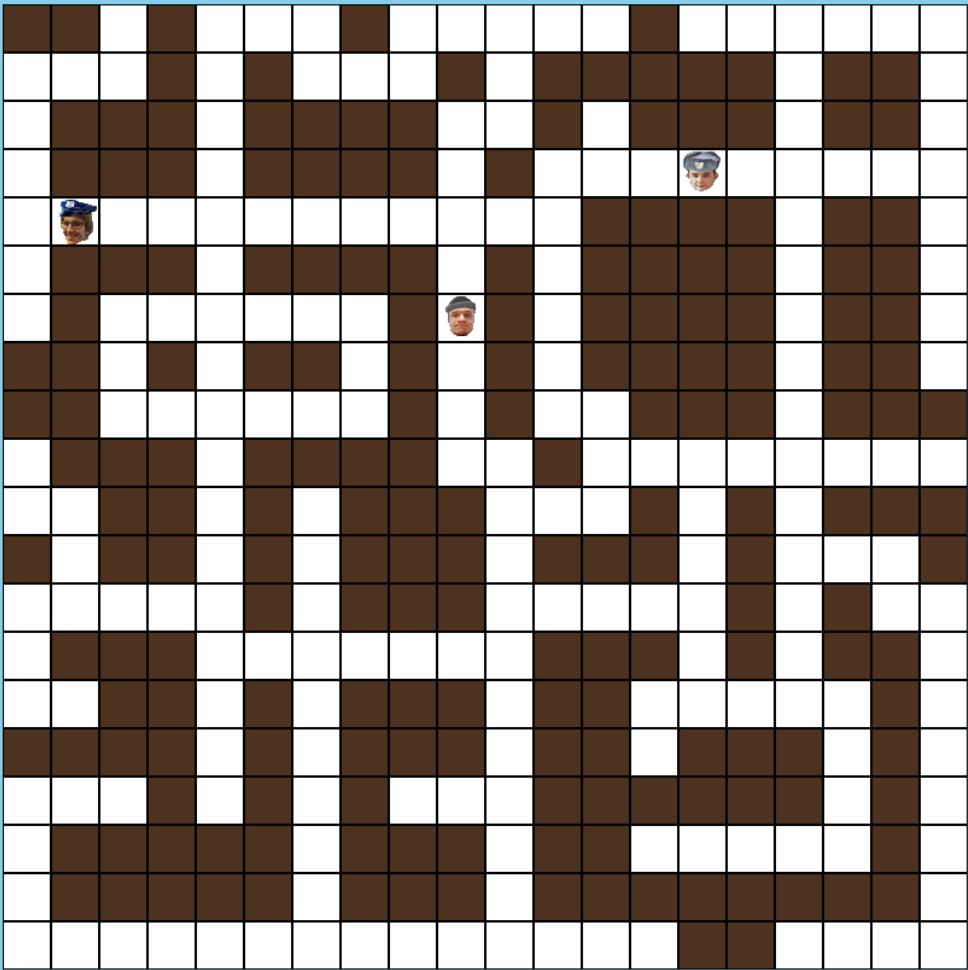
Turn: Thief



Moves: 0



Turn: Thief

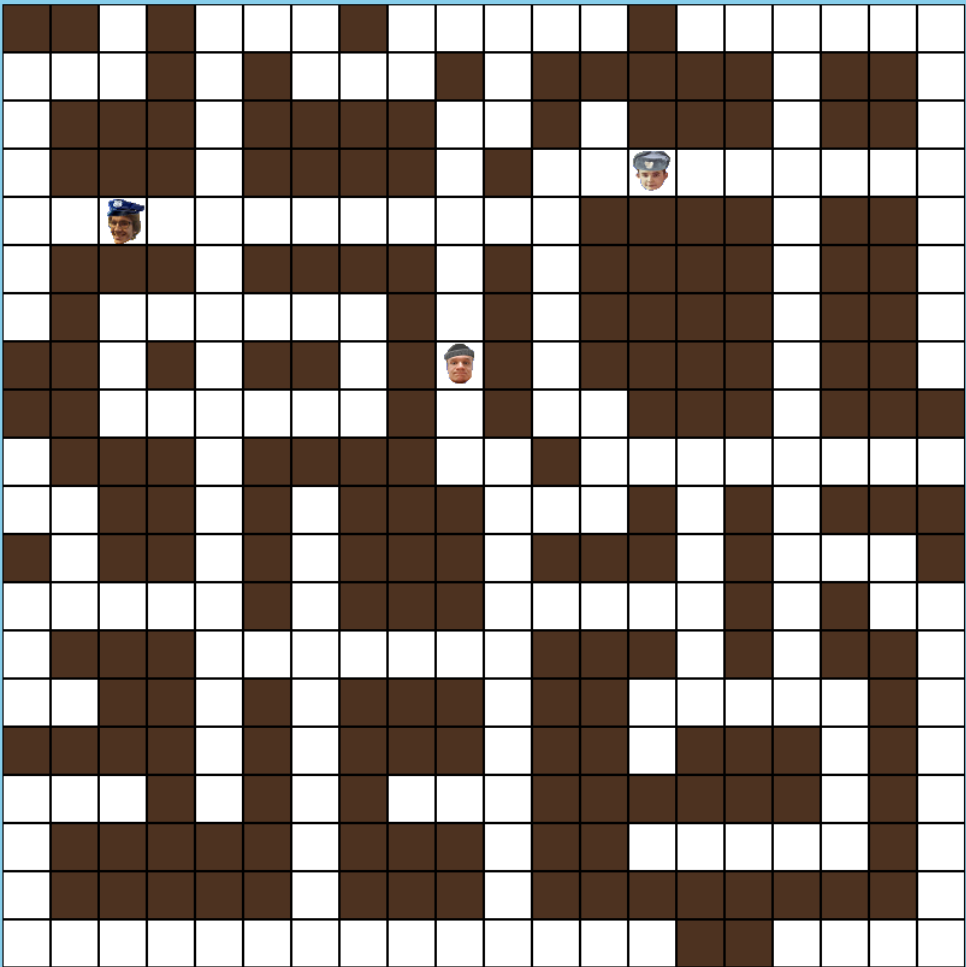


Back

Moves: 0



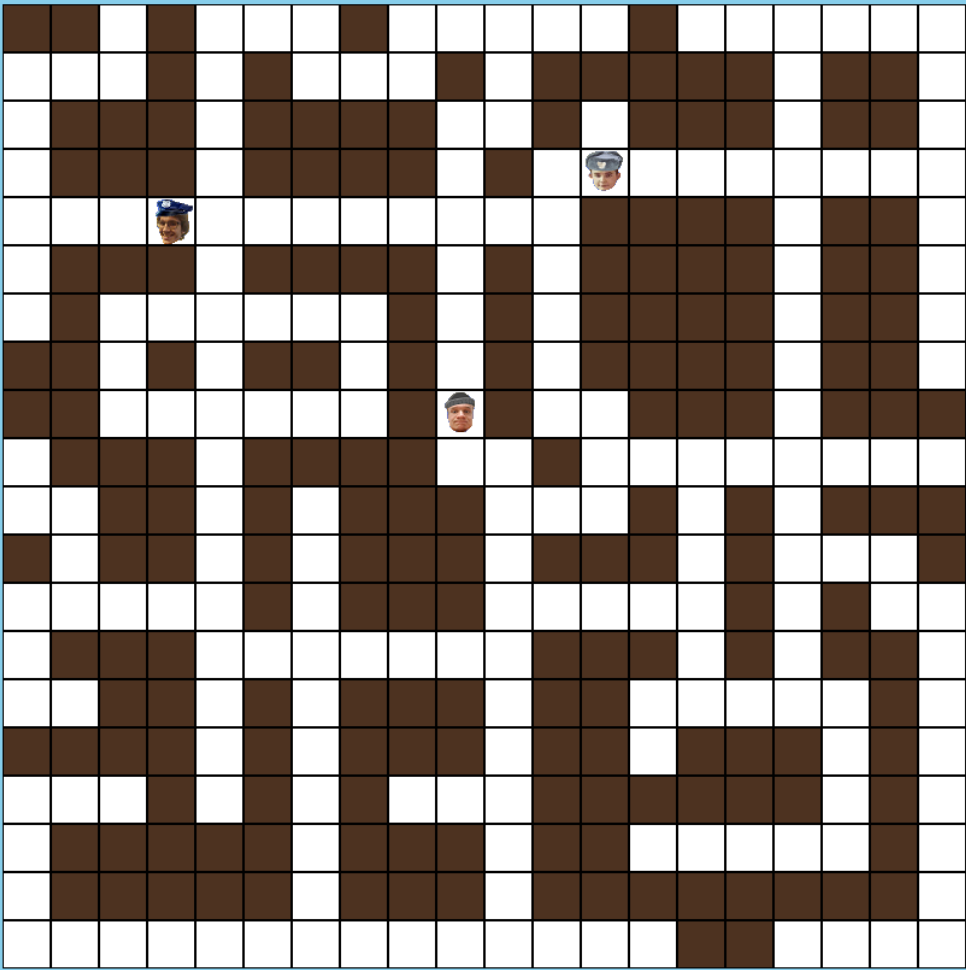
Turn: Thief



Moves: 0



Turn: Thief



Back

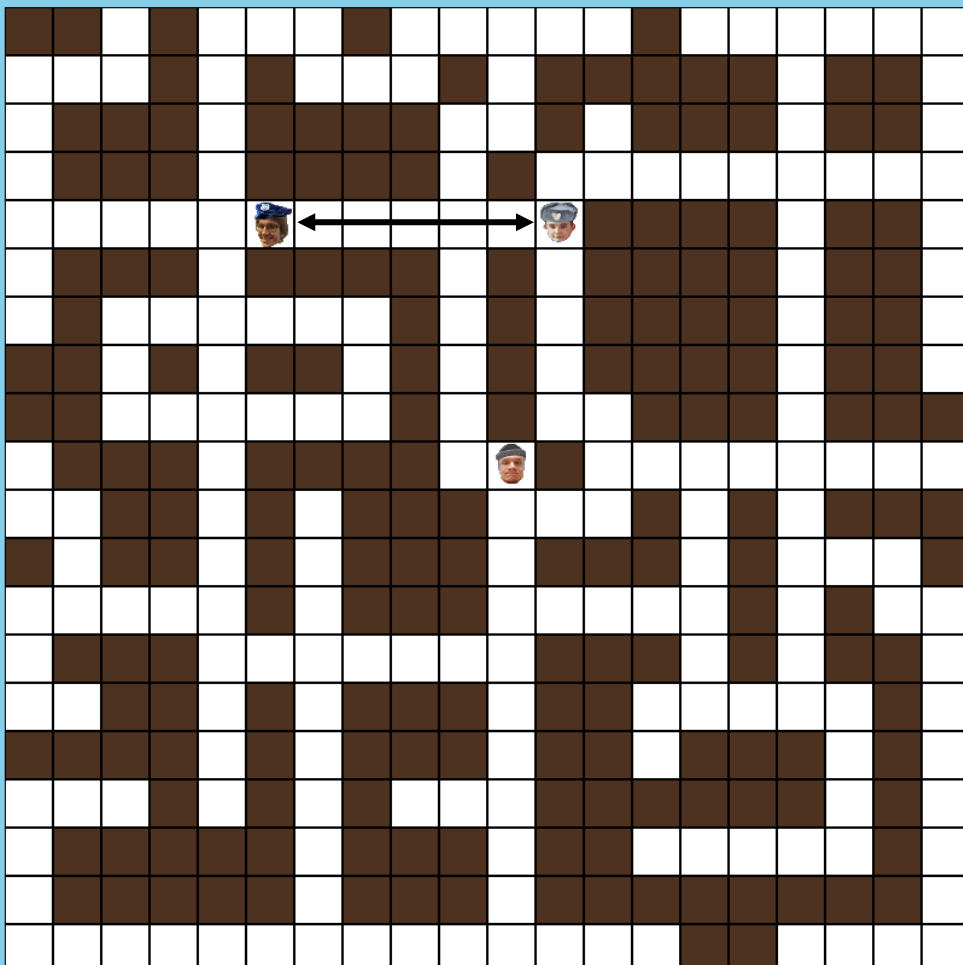
Moves: 0

Następne ruchy policjanta1 i policjanta2 spowodują, że obaj policjanci znajdą się w jednej ulicy, a pomiędzy nimi nie będzie złodzieja co spowoduje, że następny wykonujący ruch policjant wycofa się aby nie iść tą samą drogą co drugi policjant



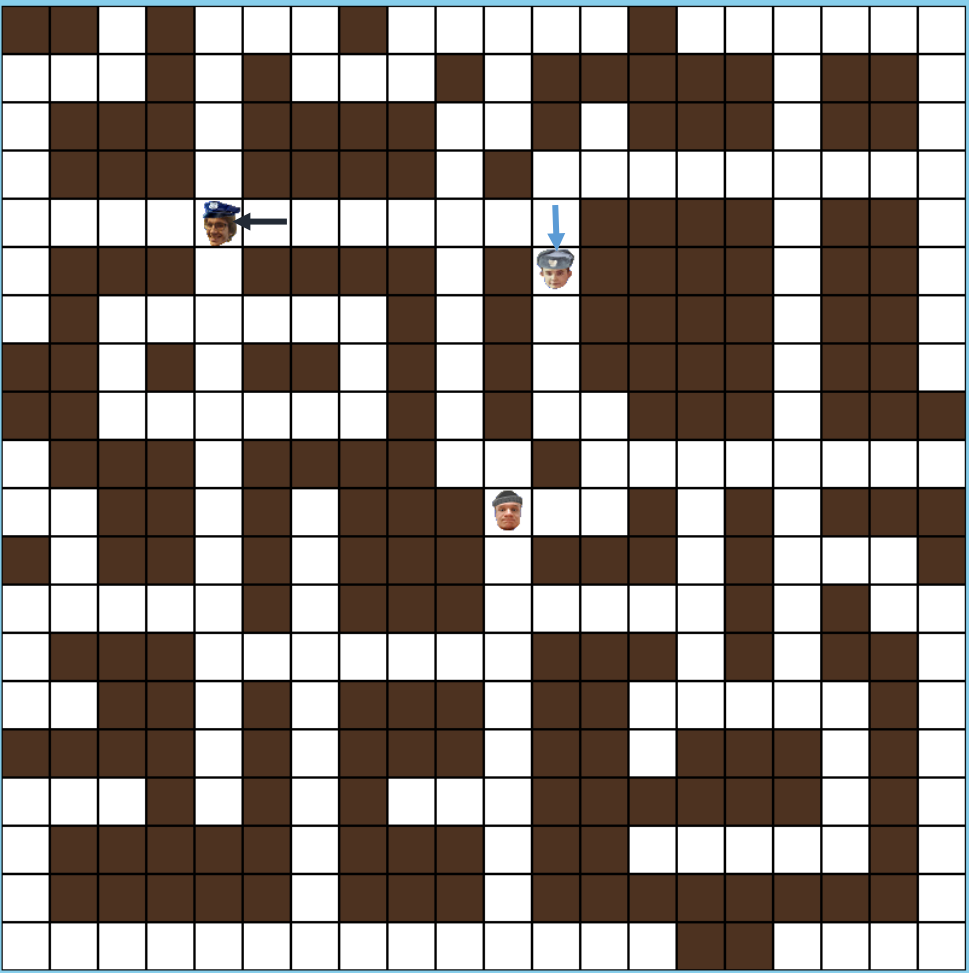
Moves: 0

Właśnie nastąpiła opisana wyżej sytuacja, stało się tak, ponieważ najpierw wykonywał ruch policjant1 i wykonał on ruch w prawo, ponieważ policjant2 nie był jeszcze w tej samej ulicy co on. Następnie dokonał ruchu policjant2 który nie stał w tej samej ulicy co policjant1 przed rozpoczęciem ruchu i dlatego ruszył się w dół. Następnym policjantem wykonującym ruch jest policjant1 i z powodu zaistniałej sytuacji wycofa się próbując opuścić ulicę na której stoi policjant2.



Back

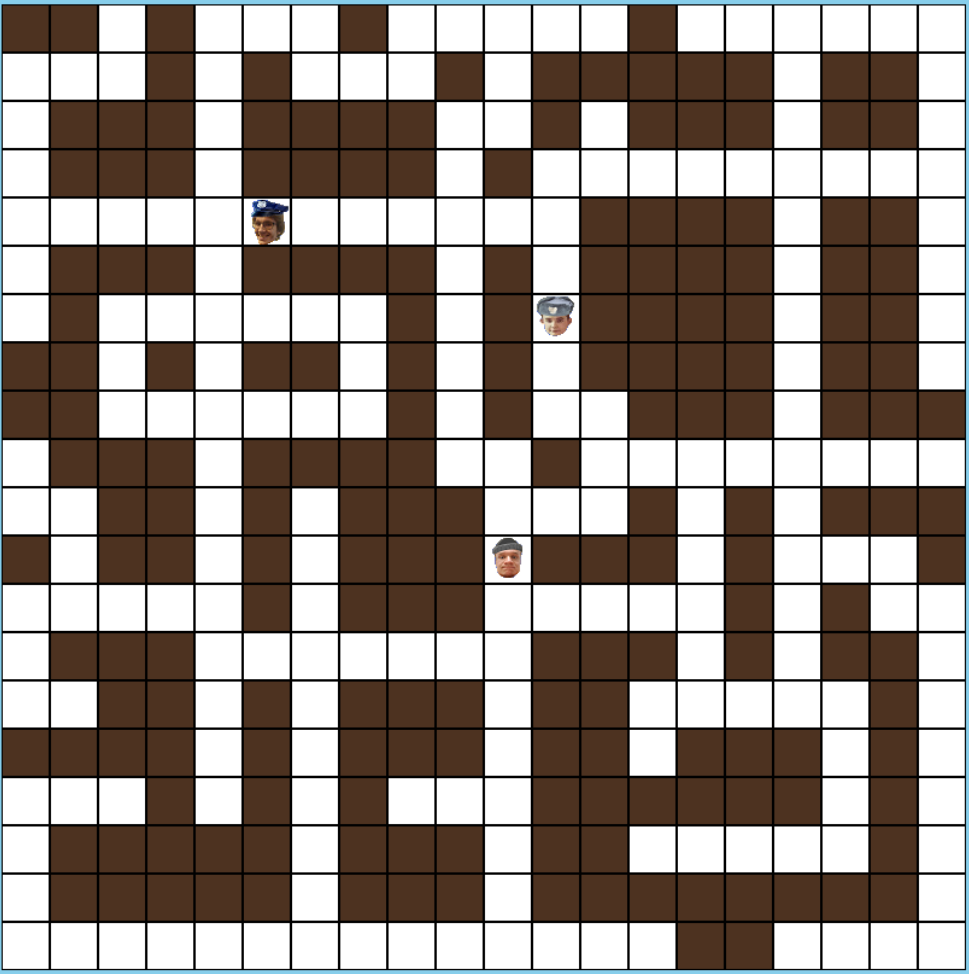
Policjant1 wycofał się, natomiast policjant2 miał do wyboru 2 ruchy pozwalające na ucieczkę z tej samej ulicy na której stoi policjant1(ruch w górę lub w dół) i wybrał ten z nich który przybliżył go bardziej do złodzieja



Moves: 0



Turn: Thief

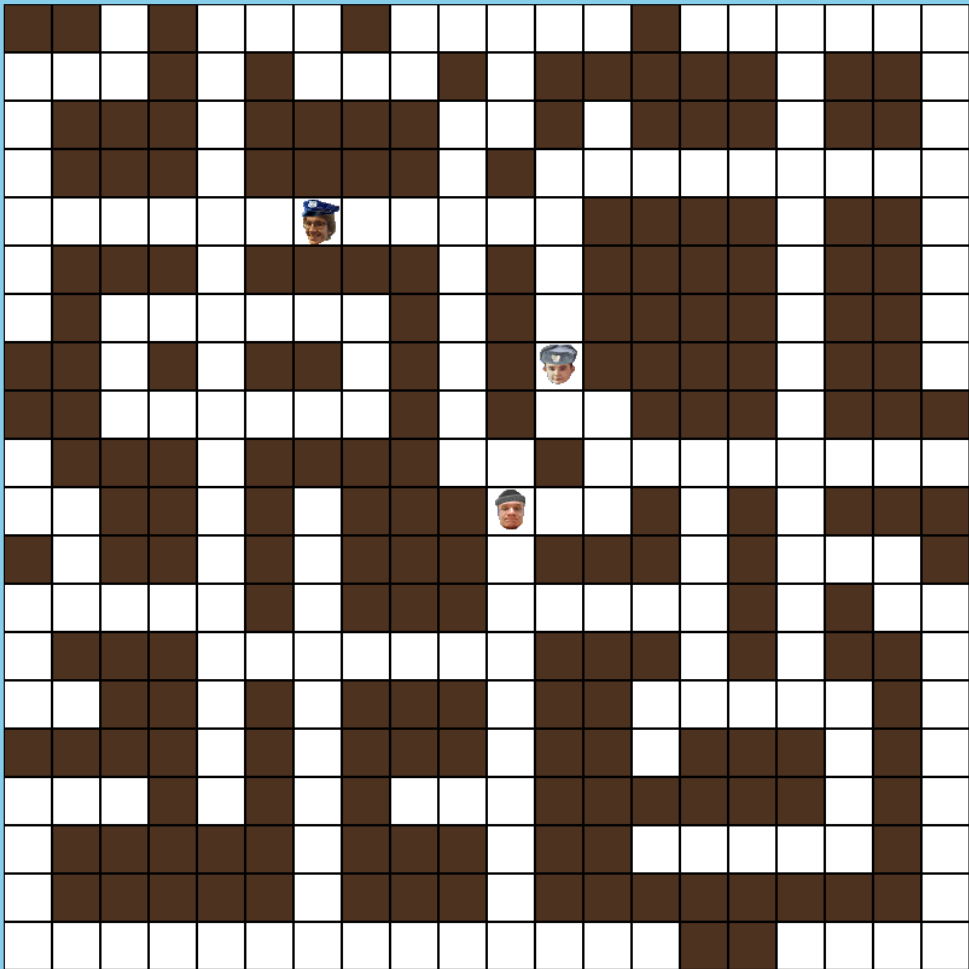


Back

Moves: 0



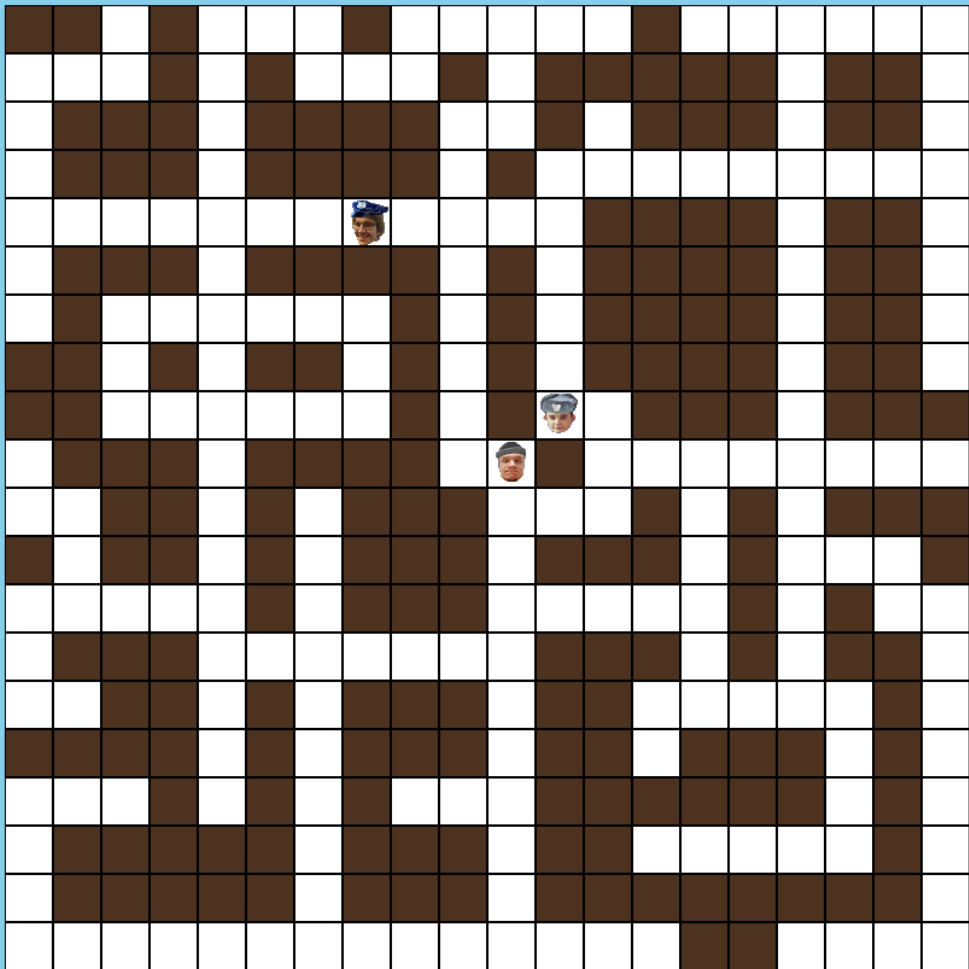
Turn: Thief



Moves: 0



Turn: Thief



Back