**חלק א'**

3. השחקן ReflexPlayer בודק תחילה מהם המהלכים החוקיים מהמצב שבו הוא נמצא(חסימה מבחינת קיר או גבולות הלוח) ומשערך את כל אחד מן המצבים הללו ובוחר בצורה אקראית את אחד מבין הטובים ביותר. השחקן משערך מצב לפי הניקוד שיקבל אילו היה מבצע מהלך זה. למשל, עבור הפסד היה מאבד 500 נק', עבור ניצחון מרוויח 500 וכו'.

**חלק ב'**

1. פרמטר 1: מיקום הרוחות בלוח. פרמטר 2: מיקום הקפסולות