1. שאלה 1:
   1. **יתרונות**: ככל שיהיו לשחקן יותר "טחנות" לא שלמות אל מול היריב, כך ליריב יהיה קשה יותר לחסום אותו מלהשלים טחנה ולהתקדם לעבר הניצחון והשחקן יוכל להרוס ליריב יותר בקלות בניית טחנה משל עצמו לכן ההיורסטיקה הזאת מספקת מידע שאשר מקרב את השחקן לעבר הניצחון.
   2. **חסרונות**: ההיורסטיקה לא מבטיחה שהשחקן אכן במצב טוב יותר מכיוון שייתכן שהטחנות אינן ברות השלמה בתור הקרוב, בנוסף ניתן לבטל בתור יריב אחד, 2 טחנות שכמעט הושלמו ולבסוף לא כל "טחנה" שווה בערכה מכיוון שתיתכן "טחנה" שהיריב לא מסוגל לחסום בשום שלב ולכן ההיורסטיקה לא בהכרח קבילה.
2. שאלה 2:
   1. ## don’t like it
   2. \*\* a 3 piece configuration is a state in which one piece can be added to finish 2 different mills
   3. היתרון בגיזום הוא חסיכת משאבים, נחסוך זמן וזיכרון אם נוותר על פיתוח צמתים אשר אנחנו כבר יודעים שאינם יכולים להיות הפתרון ( כאשר מקסימום בוחר אז קטנים מצומת אחר, כאשר מינימום בוחר אז כאשר גדולים מצומת אחר)
   4. על מנת לקבל גיזום מקסימלי, נרצה שכאשר מקסימום בוחר – נמיין ע"פ סדר עולה  
      וכאשר מינימום בוחר – נמיין ע"פ סדר יורד.