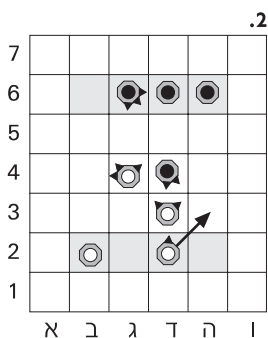
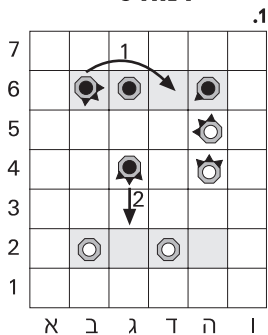


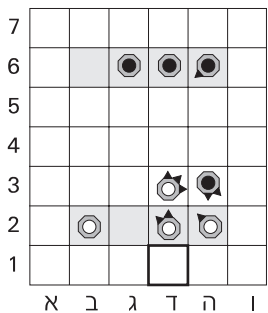
# אוקטי

רמה 3

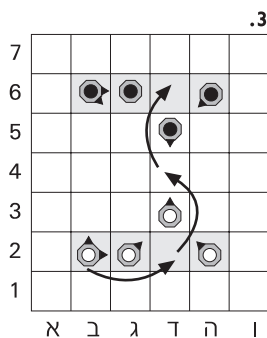
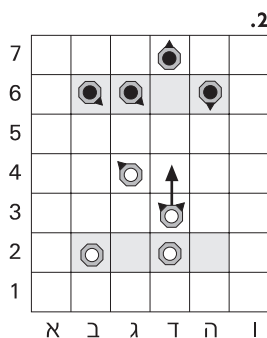
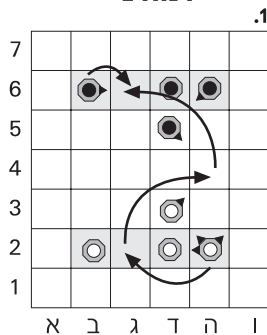


3.  
לבן יבצה מאחר ולא ניתן לעצור את התקדמותו הישרה למטרה.

4.  
חץ ימני ב-ד'3. המשבצת הריקה היא ד'1.

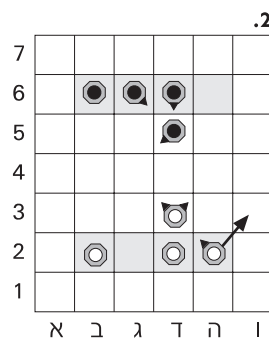
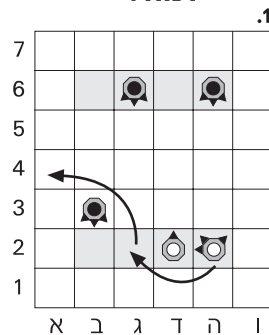


רמה 2

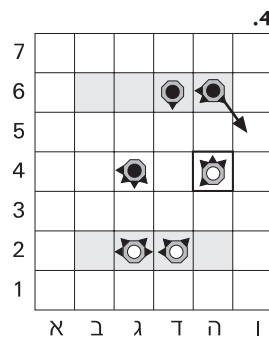


4.  
לבן מנצח מאחר ויש לו שליטה בלוח. לבן מאיים ב'4 ל-ג'5 ומנצח.

רמה 1

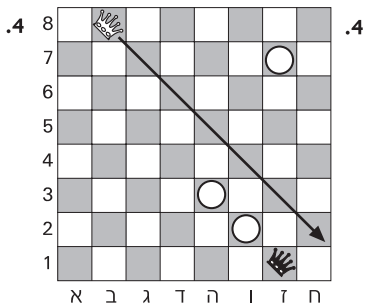
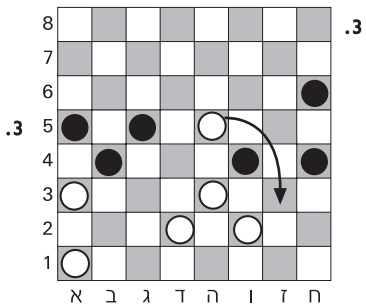
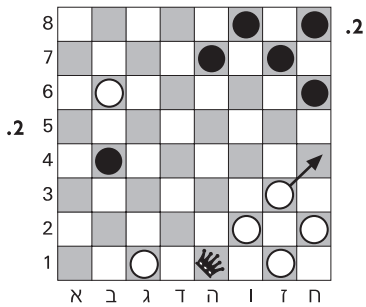
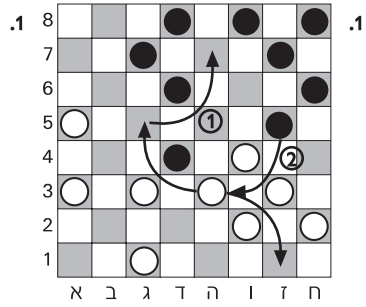


3.  
לבן יבצה מאחר ולא ניתן למנוע הוספת חץ לשחקן ד'-7 שמאיים לתפוס את ג'-6.

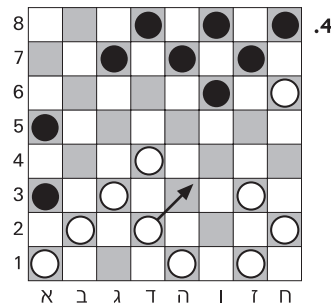
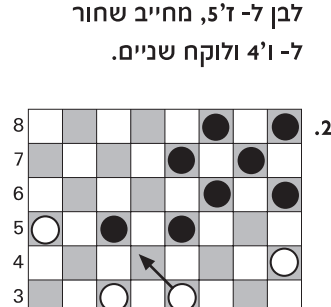
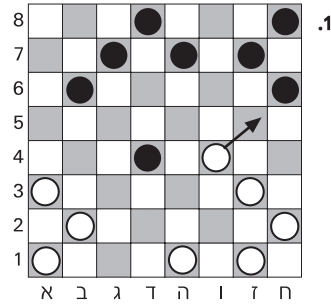


# דמקה

## רמה 1



## רמה 2



## רמה 3

1. לאחר א'1 מכה הוא ישחק ג'1 ל- ב'6. זה מחייב את הלבן להכות ואז ד'6 מכה שני חיילים, מונע הכתרה ומאיים בעצמו להכתיר.

2. לא מהלך טוב מאחר ומפסיד מלכה עקב ז'1 - ח'2 (חייבים לקחת את החייל וכך מפסידים מלכה).

3. לבן ביתרון וזאת בגלל שיש לו חייל חופשי בצד שמאל - ב'4.

4. ו'2 ל- ה'3. אמנם מקריב שלושה חיילים אך מיד אחר כך מכה את יריבו.

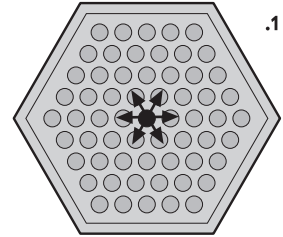
לבן ל- ז'5, מחייב שחור ל- ו'4 ולוקח שניים.

3. מלכידת המלכה (ז'5 - ו'4). לכן כדאי למלכה לצאת מהאלכסון.



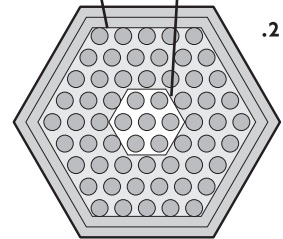
# אבאלון

## רמה 1

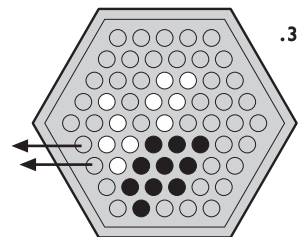


.1

## בטוח מסוכן

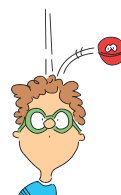


.2



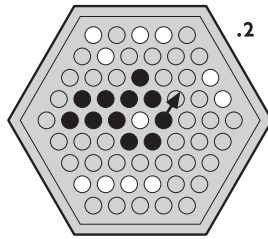
.3

.4 השחורים במצב טוב יותר מאחר והם מרוכזים במרכז ומשתפים פעולה זה עם זה.

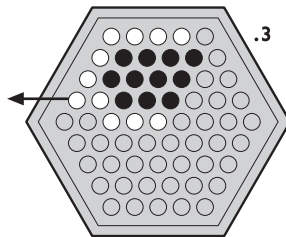


## רמה 2

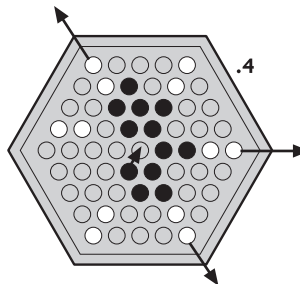
.1 השחור צריך לאחד כוחות מאחר וכוחותיו מפוזרים.



.2

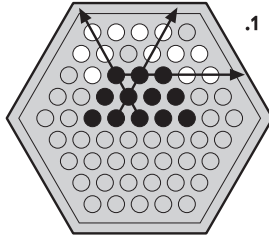


.3

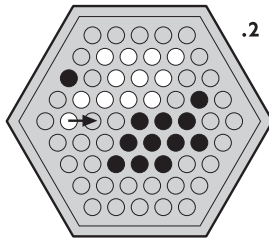


.4

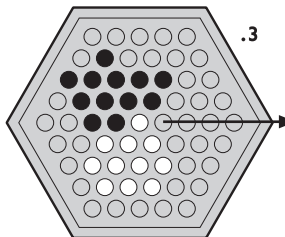
## רמה 3



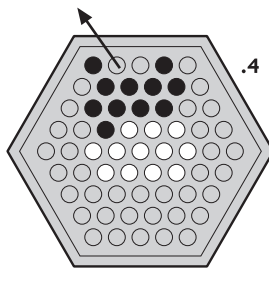
.1



.2



.3



.4

הכלי החלש הינו הכלי השחור המבודד בצידו השמאלי של הלוח. ניתן להתקיפו על ידי קבוצת הכדורים הלבנים.

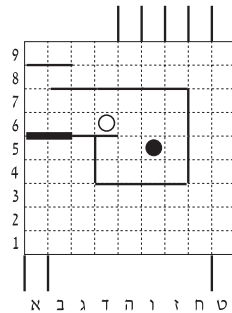
# קורידור



## רמה 1

1.

צד שחור



צד לבן

ט ח ז ו ה ד ג ב א

2. לבן ישיג במרוץ. אין חשיבות לכמות המחסומים.

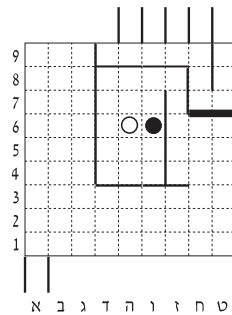
3. לבן משיג. אין חשיבות למי מתחיל.

4. לבן משיג. לא משנה מי מתחיל מאחר והמרחק גדול יותר ממהלך אחד ביניהם.

## רמה 2

1.

צד שחור

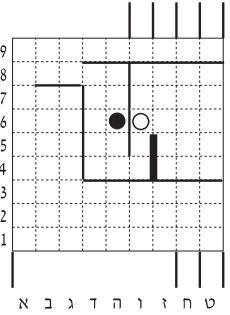


צד לבן

ט ח ז ו ה ד ג ב א

2.

צד שחור

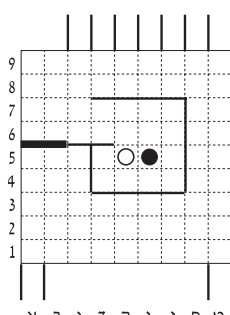


צד לבן

ט ח ז ו ה ד ג ב א

3.

צד שחור



צד לבן

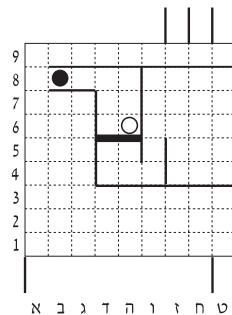
ט ח ז ו ה ד ג ב א

4. לא. דרכו של לבן סלולה ויריבו צריך מהלכים רבים בכדי להגיע למטרה.

## רמה 3

1.

צד שחור

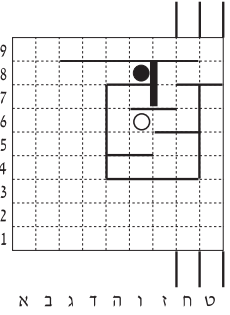


צד לבן

ט ח ז ו ה ד ג ב א

3.

צד שחור

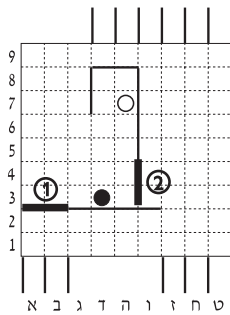


צד לבן

ט ח ז ו ה ד ג ב א

4.

צד שחור



צד לבן

ט ח ז ו ה ד ג ב א

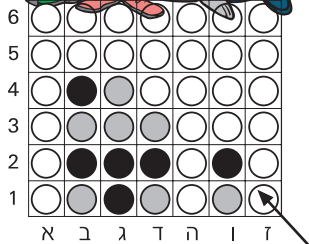
2. שחור מבצח, שחור מבצח, לבן מבצח, לבן זקוק לשני מחסומים.

# ארבע בשורה

## רמה 3

1. לגרום לשחור לשים דסקית ב- ב'2 וכך ייווצר איום כפול בטור ה'.

2. הלבן ינצח.

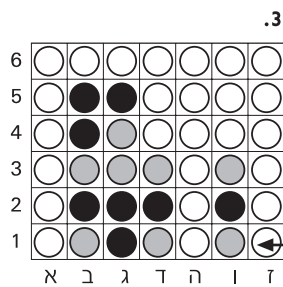


4. ניתן לגרום לשחור לשים דסקית באחת מנקודות אלה על ידי משחק בטור א' בלבד.

## רמה 2

1. הלבן שם דיסקית ב- א'6 ומנצח ברביעייה של ב'3 - ה'3.

2. לבן מנצח. אם לבן חוסם איומים של השחור ונמנע מלשים דסקית ב- ג'2 או ב- ז'2 בסופו של דבר השחור יאלץ לשים באחד משניהם ולהפסיד.



4. לבן שם ב- ב'6 ונמנע מלשים ב- א'2.

## רמה 1

