

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

--

ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

	3	1	3	2	3	1	3	0	4
4				🏠			🏠	🏠	
1	🏠				🏠	C			
3	🏠					🏠			
1			🏠	🏠					🏠
3							🏠		
1	🏠	D		🏠					🏠
2							🏠	A	
2		🏠			🏠	B			
3		🏠			🏠				🏠

	6	1	4	2	4	3	2	3	3	1	5
4		🏠		🏠							
1			A			🏠		🏠			🏠
3			🏠	🏠							
1								🏠		🏠	
1										🏠	
3		🏠	🏠	🏠		B	🏠				
2				🏠			🏠				
3		🏠					🏠			🏠	
2	🏠									🏠	
3		🏠				🏠					
1						🏠					🏠
4			🏠	D				🏠			C
0	🏠	🏠				🏠	🏠				🏠
6		🏠				🏠	🏠				

Jeśli w polu stoi zbiornik, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

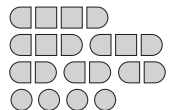
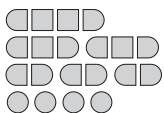
A	B	C	D

A	B	C	D

SAPER NA MORZU

1						1		3			
		1	0		1	3		4			0
	0					B		3			0
						4					
	2	2		3				0	2		
		A		2							3
0					0						3
	0		0				0	0	2	C	2
				0	0				1		1
2		3	D	1		1					0
3						1			0		
2		3		1	0	0					0

2				1	B	2					0
		1	0			4		2			
2		1		2				3			0
0			0			5					0
		0					C		0		
0			0		2		2				0
	0						2				
									0		0
				D		1					
	3	2	3		3		1		0		A
					2						
0			1					0	0		1



Jeśli w oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

WĄŻ SAPERA

	A	8		6	¹ / ₄		
	¹ / ₄				¹ / ₁	1	
					1		
		7					
C							
	¹ / ₃			6	¹ / ₂	D	
		1	B				1

	C					2	
		¹ / ₅			D		
4					¹ / ₅		
2		B					
¹ / ₂				7			4
			A			4	
0		1		2		2	0

Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

WIEŻE

D						2
3	6			6		4
			5	8		
6		9	B		A	
		8	4			3
		12		6	11	
7	5	C			7	2

	2		7		8	
8	A	9				10
		7				
	9	8	12			9
	5	B	7			
	9			7	12	7
		D	C	5	10	

Jeśli w oznaczonym polu jest wieża, wpisz "1". W przeciwnym wypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

--

TRATWY

								1	
2			4						1
D					6				
								8	
	4					3			
						B			
1				8					
		6					1		
					3			A	
			C						4

	B					1			
4									
					6		3		4
									D
						4			
C									
		6						6	
				A	4				3
		6						1	
							3		

Jeśli w oznaczonym polu jest tratwa, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

CHMURY

								2
				C				2
	A							4
							D	2
								4
								2
							B	2
								3
								3
3	3	2	2	5	3	2	2	

								B	6
									6
						C			3
									0
									3
A									5
								D	5
									0
2	5	3	6	3	5	2	2		

Jeśli w oznaczonym polu jest chmura, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

LAMPKI

0			2					0	
				3					
0		A		0		D			
			2						2
									0
			2						
2			0			1	C		
								0	
			B	2					
0						2			

				1	A				
2	D								
			3					0	
								1	
				0					B
									1
			1	C					
					2	0		3	
	2		1	0					

Jeśli w oznaczonym polu jest lampka, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

LATARNIE

2									
					4				
		1							
D				2	B				
								2	
			3		A				
							0		
1					3				
				C					
2								1	

		1		2		C			
1									
									4
1		A							
								B	
1									3
			1						
								5	
		D				3			
				3					

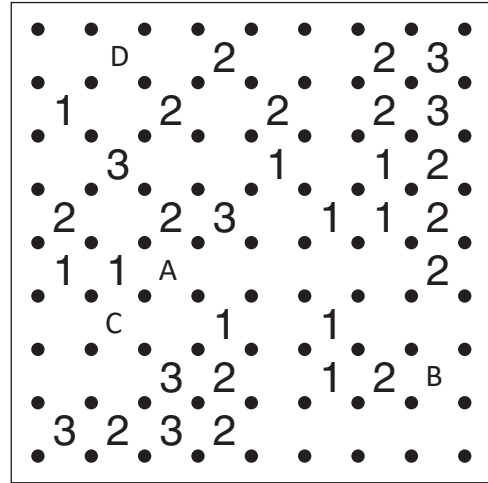
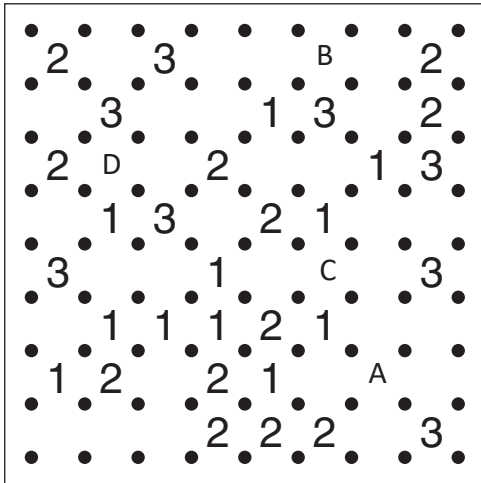
Jeśli w oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

WIELOKROPKA

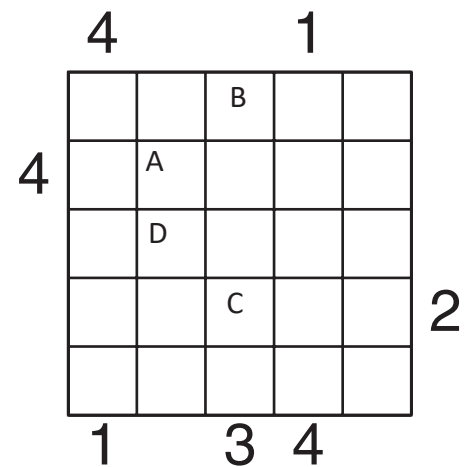
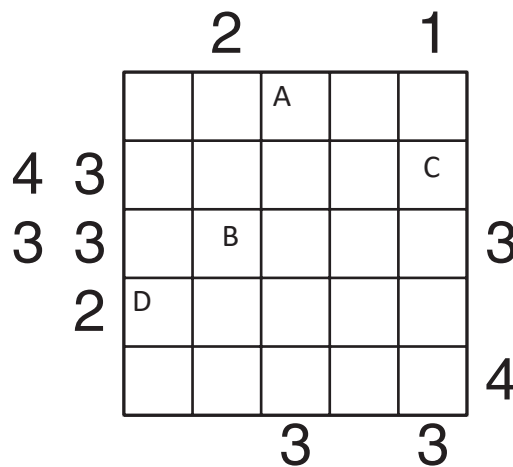
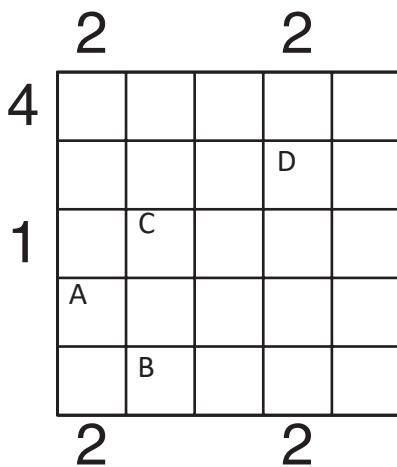


Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pole.

A	B	C	D

A	B	C	D

PIRAMIDY



Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

A	B	C	D

DZIAŁANIA

13+			2:	15×	12+
3:		3:			
		B			
4:			10×		
4-		7+	18×	13+	
		A			
6+	15×				
				C	
	D	6:		1-	

2:		4×		9+	10×
3-	6:		18×		
				D	
	30×				4:
12+			12×	1-	
			C		
5-		32×			
	A				2:
			2-		B

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

KRZYŻÓWKI LICZBOWE

	14	11		11	7
6			4		
		45			45
33					
	5			12	
					34
	13	B		11	8
		8			12
		17			6
		6			11
	29				C
	7				16
				7	
	8			13	
	6	D		12	
29					
					A
14			4		

	17	10	28	11
14				
29			C	
		12		
		19		17
				24
	4			8
	18			
	17			16
	19		D	6
38	B			
17				
			8	
			29	
3			12	
		12		
		9		
			14	4
	15		A	
	26			

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D