

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

--

ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

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

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

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

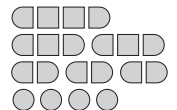
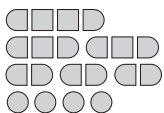
A	B	C	D

A	B	C	D

SAPER NA MORZU

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

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



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

A	B	C	D

A	B	C	D

WĄŻ SAPERA

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

WIEŻE

	5		4			D
9	4	9			4	
7		9	4	4		
10	4				2	7
	B	7		3		6
13			8	A	8	
	C				5	

D			4	9		
				13	8	
3						3
	C				5	6
	9	7	7	12	7	
5	6		B		A	
4			4		4	5

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

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

	1		8						4
1									
		8						D	
					6		C		
									6
4			5						
									6
A		2		3				B	
			1						

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

A	B	C	D

A	B	C	D

CHMURY

			D					7
								7
C								7
								5
		A						5
								0
B								5
								5
5	5	2	5	7	7	5	5	

									2
						C			2
							A		3
									7
									4
		B						D	6
									2
									0
2	4	4	0	3	5	5	3		

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

A	B	C	D

A	B	C	D

LAMPKI

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

LATARNIE

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

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

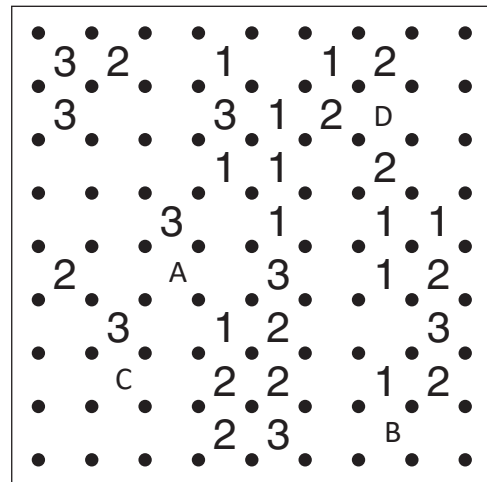
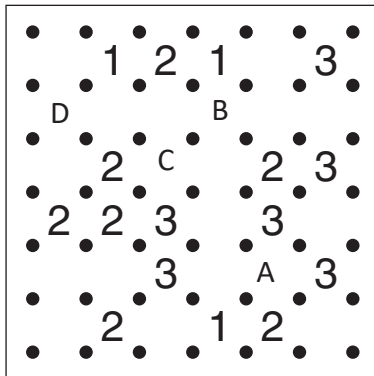
Jeśli w oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

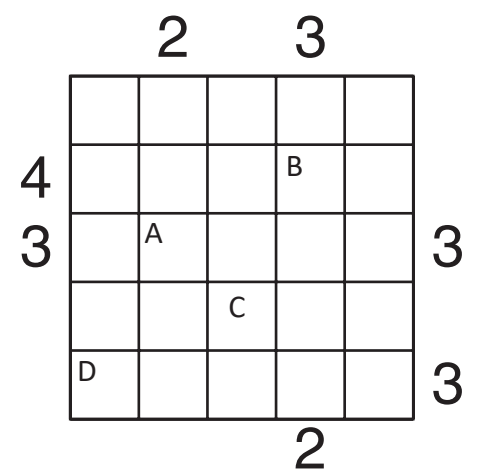
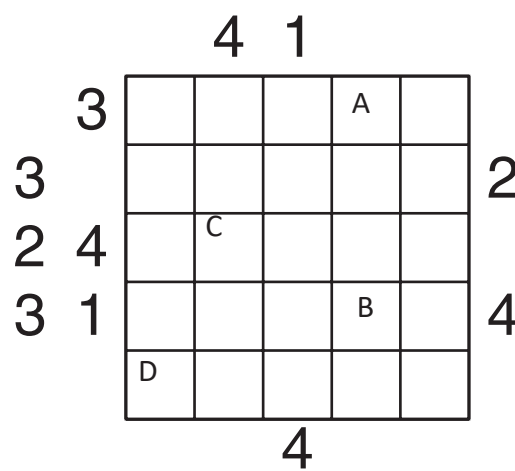
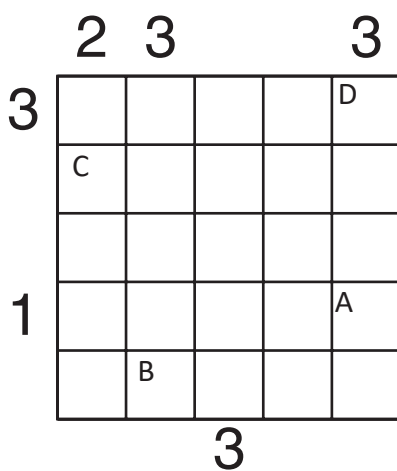
--

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

10+	1-		2-	6+	9+
B	3-				
	2-	1-	7+	30×	
2-			A	3:	
	5×		12+	3-	
15×				2:	D

2:	5×		6×		7+
	8+	24×	120×		
			3:		
9+	1-			22+	
	A	2×	10+		
11+					B

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

KRZYŻÓWKI LICZBOWE

		14	14			5	11
	12				3		
41	3			28	8		
		B					
6			5			35	9
		16			15		
	16			C			
	19				10		
8	7				5		
9				13			
		D	3	10	16		11
33							A
		8			3		

		21	8			5	14
	8				6		
42	4			26	6		
					C		
7			4				
			20			27	23
		17			17		
		23					
	20					8	
7	14			D			
					16		
17				10			
			8	12	7		
29							4
		B					A
		14			6		

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D