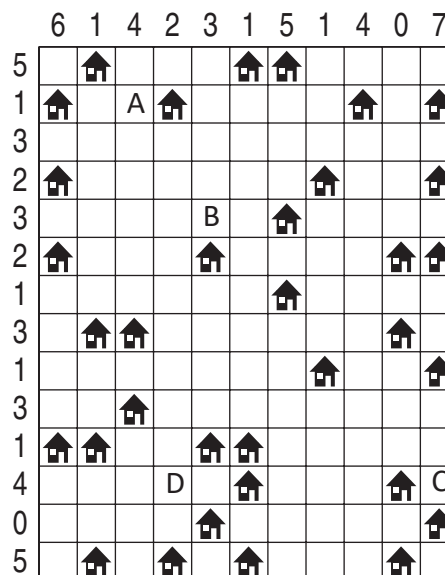
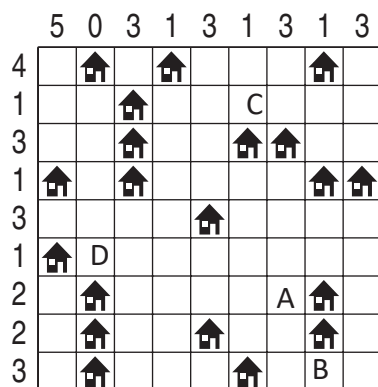


IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

--

## ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

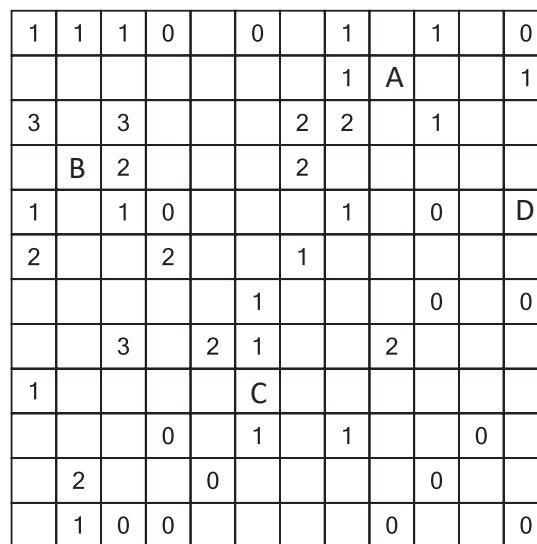
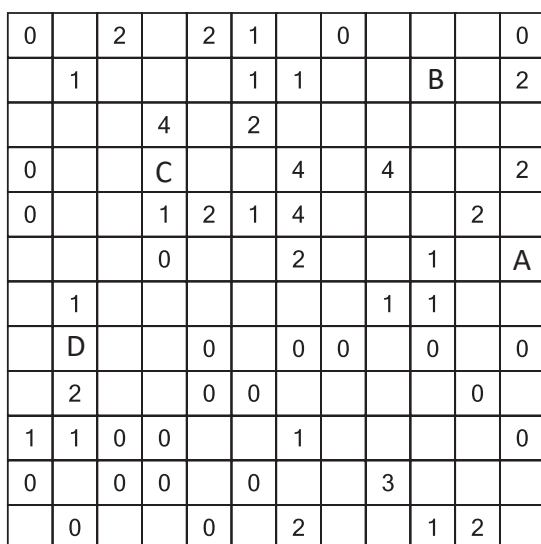


Jeśli w polu stoi zbiornik, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

## SAPER NA MORZU



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

A	B	C	D

A	B	C	D

# WĄŻ SAPERA

			<sup>1</sup> <sub>1</sub>	<sup>1</sup> <sub>2</sub>		
	7				C	<sup>2</sup> <sub>2</sub>
	A					
			5		6	
					B	
		3		D		<sup>1</sup> <sub>3</sub>
<sup>1</sup> <sub>1</sub>						0
1	2			3		

							C
	5				<sup>1</sup> <sub>3</sub>		
B	<sup>1</sup> <sub>1</sub>		5		3		
		0	3				
			3		6		
0							
	4	A				4	
							D 0

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

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# WIEŻE

B	5		D	8		
	5		7	10		7
			C	12		
3				10		7
2		6			11	A
		3		8		
	3			10	10	4

3	C	4				
B	4	7	7		7	3
		7	D			
					11	9
4						7
5	5	4		7		6
	A	4				4

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

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

--

**TRATWY**

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

**CHMURY**

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

## LAMPKI

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

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

				1		2		1
		C						
	A				2		1	
			2					
				1		B		
								1
			1		D			
								1
	4							

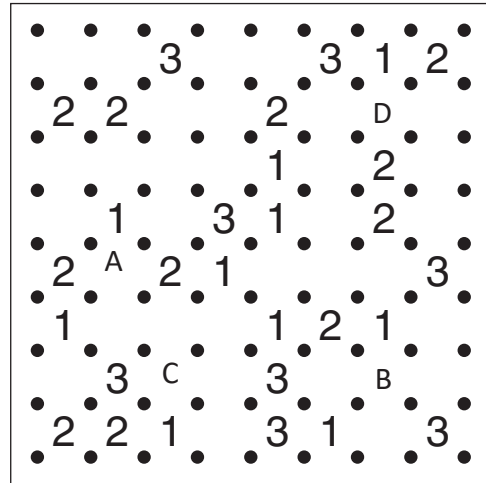
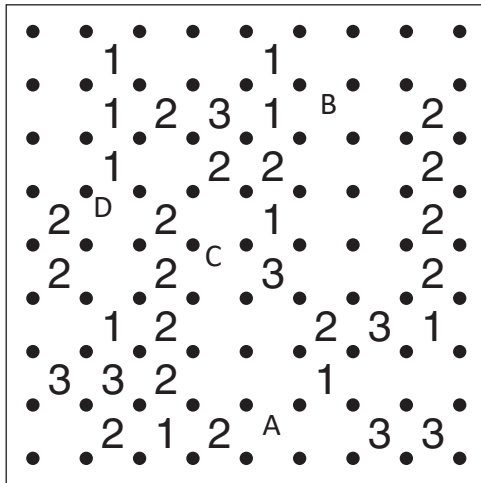
Jeśli w oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

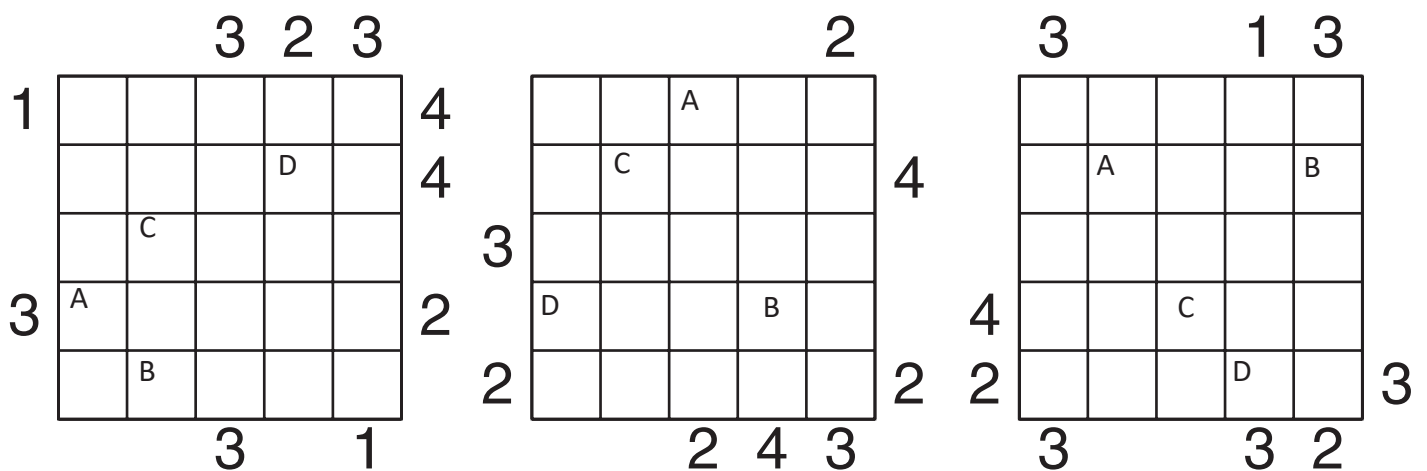
--

**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

4:		1-	5+	18×	
24×	7+				1-
		B			
		1-		12+	
6+		3:			
		A			
6×		10+		8+	9+
				C	
10+	D				

2:	24×	11+			
		11+	1-	D	60×
3-	2×		48×		
					12+
			C		
1-		3:			
	A				B
5:		2:		3-	

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

# KRZYŻÓWKI LICZBOWE

			3	12	12		
		6					45
	27						
32							20
14				13			
15			16				
23		B			13		
	11						
				4			
				15			
				13			
11	20						7
16				21			
						C	
7				4			
12		24		12			
		D		8			
	21						A
	23						

	28	30				23	22
11			16			13	
						16	
23					23		
17					16		C
14						5	
			21			14	
	14				6		
					4		
		19					
17	24					24	11
37			D				
9						4	
			13			10	
	9				7		
							4
15			B			16	A
11						11	

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D