

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

PIRAMIDY

			D	
	C			
A				
	B			

		A		
				C
	B			
			D	

		A		
				C
	B			
			D	

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

A	B	C	D

ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

WIEŻE

Ustaw wieże na polach niezawierających numerów. Każda liczba oznacza, ile z tego pola można zobaczyć białych pól patrząc pionowo i poziomo (licząc razem z polem z cyfrą). Widoczność ograniczają wieże (zamalowane pola). Wieże nie mogą stykać się bokami. Wszystkie białe pola muszą być połączone bokami, tworząc spójną całość.

Przykład

	7	3		5
	5			
		5		
		6	5	8
5	9	7	6	9

		4		D	
		8	11		9
			8		8
6		5			
12	7	10		8	9
	B	4		C	
		7	4		2
					A

		11			
			5		3
	A	10			5
	4			3	
11	8		9	9	9
		8			
D		12	8		8
					C

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

A	B	C	D

A	B	C	D

SUDOKU

W puste pola wpisz cyfry od 1 do 9, tak aby w każdym wierszu, każdej kolumnie i w każdym pogrubionym prostokącie 3×3 znalazło się dziewięć różnych cyfr.

	2				D			4
			8	4		5		1
	4		6				8	
C	9		4					3
			3	1		8	7	
		2				6		
7	8							B
		A			6			
				3	9			

				3				
	6	A			4			1
		2				8		
		7		6		2		4
6	C				9		8	D
3				4			5	9
7	8		4					
	4	3	1		7			
		9				5		B

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

TRATWY

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

	B	3			1				
							4		
					D	1			2
							1		
3		4				6		1	
C									
								9	
				A		6			
6							1		

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

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

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

WIELOKROPKA

•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	2	3	•	3	1	2	•	•	•
•	1	3	•	•	•	B	•	•	•
•	•	D	•	2	•	1	2	•	•
•	2	3	•	2	2	2	•	•	•
•	3	•	•	C	2	1	•	•	•
•	•	2	1	•	2	1	•	2	•
•	•	•	•	1	3	A	•	•	•
•	•	•	•	2	1	3	•	3	•

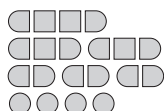
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
•	2	D	•	1	2	•	•	3	•
•	2	•	2	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	2	•	3	•	•
•	3	•	2	A	1	1	•	1	•
•	•	3	1	2	•	2	•	•	•
•	2	C	2	•	•	•	2	B	•
•	1	•	•	1	•	•	1	3	•
•	2	•	3	2	2	1	2	•	•

Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pole.

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

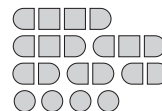
A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SAPER NA MORZU



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

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



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

A	B	C	D

A	B	C	D

LAMPKI

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

LATARNIE

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

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

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

A B C D

--	--	--	--

A B C D

--	--	--	--

SAPER

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

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

Jeśli na polu jest bomba to wstaw 1, jeśli nie to 0.

A B C D

--	--	--	--

A B C D

--	--	--	--

DZIAŁANIA

W pola wpisz cyfry od 1 do 6, tak aby nie powtarzały się w wierszach i kolumnach (ale w zakreślonych pogrubionych obszarach mogą). Każdy pogrubiony obszar zawiera cyfry, które dają w rezultacie wynik określonego działania (np. "4:" = 4:1). Kolejność cyfr w obrębie każdego działania nie ma znaczenia, czyli „4:” = 4, 1 lub 1, 4.

Przykład

$20\times$			$5:$	$90\times$	$6+$
4	5		1	3	2
$1-$					
3	2		5	1	4
$4\times$					
1	4		3	2	5
$10\times$	$4\times$		$60\times$		
2	1		4	5	3
5	$5+$		3	2	4
	3				1

$2-$		$15\times$	$2-$	$5/$	
$5+$			B	$13+$	$8\times$
$3/$			$5/$		
$14+$					
		A			
$4/$	$20\times$		$5+$		$2/$
	D				
		$60\times$			
				C	

$10+$	$1-$	$3/$		$10+$	
B					
		$6\times$	$600\times$		
				D	
	$11+$			$2\times$	$5+$
$6\times$					
			C		
	$15\times$		$12\times$		$9+$
	A				
$12+$			$4+$		

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A B C D

--	--	--	--

A B C D

--	--	--	--

OD (0) DO (9)

W puste pola wpisz cyfry tak, by nie powtarzały się w wierszach. W kolumnach cyfry mogą się powtarzać, ale pola z takimi samymi cyframi nie mogą stykać się ani bokiem, ani rogiem. Wiersz z szarym tłem zawiera sumy liczb w kolumnach.

Przykład

4	0	5	9	6	7	8	1	2	3
1	6	4	2	3	0	9	7	8	5
5	6	9	11	9	7	17	8	10	8

A			8	4	3	1	2	B	9
	D								
4			1	3	C	2			0
9	24	13	18	7	15	13	4	19	13

7		3	6	1			4	9	A
2	B	1	0	4		C		7	
4					5			2	
		2		4	1		D		
13	29	12	17	18	16	10	15	27	23

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A B C D

--	--	--	--

A B C D

--	--	--	--

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

PROMIENIE

1				1		5
		9	B			
3			C		2	
			1			
		D			3	4
1			3		1	
			2		A	3
	10					

		4				0
		2	B	3		4
6			C			
		1	3			3
A	7		D			
1			1			4
		3			7	

	0				7	2	
		5		D			
3		C	A	4			
4		5				3	2
			1				
	3		B				1
			6				
							3

Jeśli promień jest poziomy wstaw 0, jeśli pionowy to 1.

A	B	C	D

A	B	C	D

A	B	C	D

UKOŚNE DZIAŁANIA

	B				4	
1		3		4	6	D
			5			
3:			1-		5-	
	1	4		2-	6	
		C			N	1
				1:		
			6		A	
		5		7		3

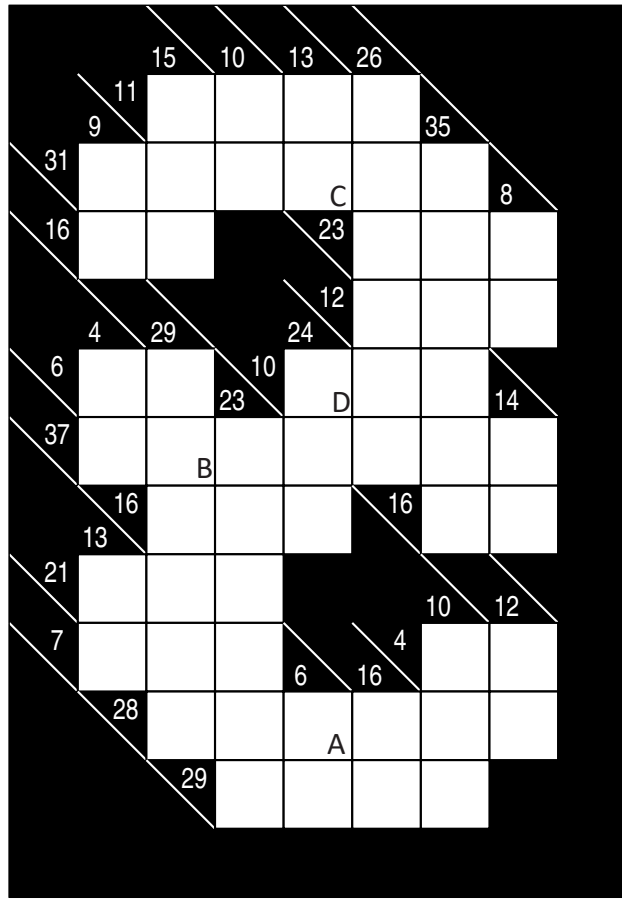
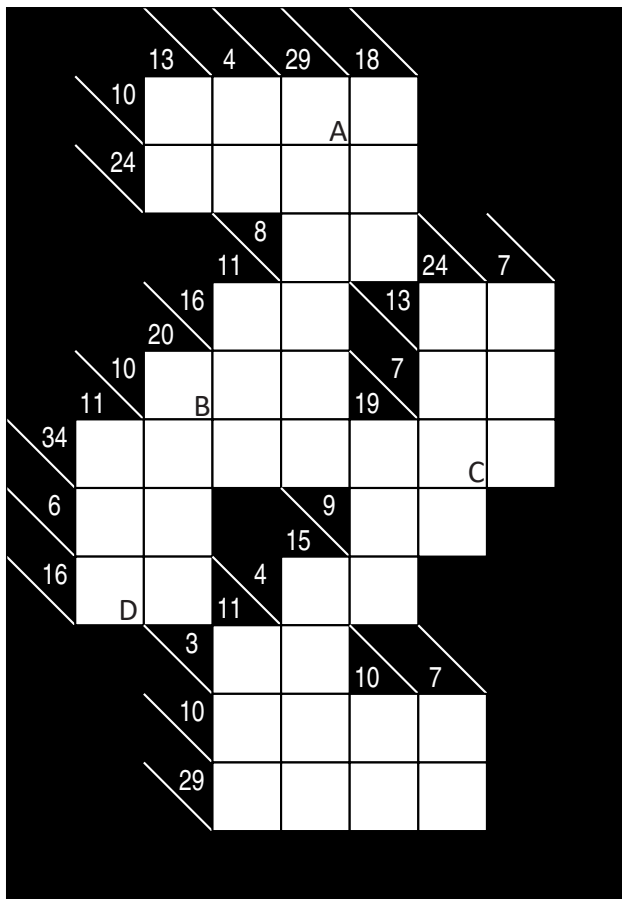
4				A		
	D			2-		
					3	
1		3	4			
					2	6
	6+	8+		3:		
						B
6	C			5		7
3	6	2			1	8+

A	B	C	D

A	B	C	D

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

KRZYŻÓWKI LICZBOWE



A B C D

--	--	--	--

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A B C D

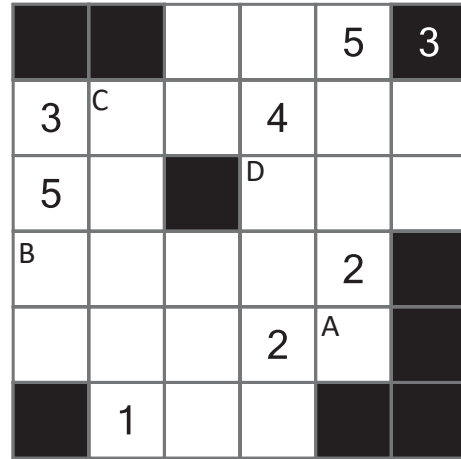
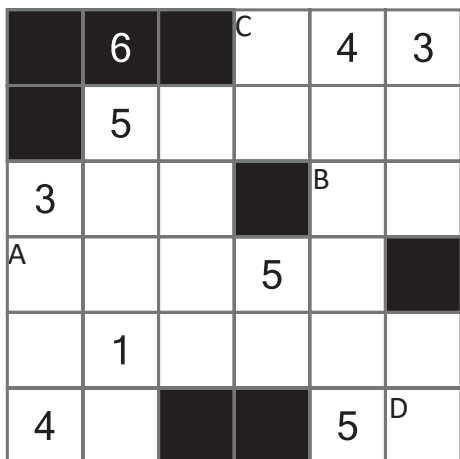
--	--	--	--

KOLEJNE LICZBY

W białe pola wpisz cyfry od 1 do 6, tak aby w danym rzędzie od jednego czarnego pola do drugiego występował ciąg kolejnych cyfr (ale niekoniecznie w kolejności rosnącej albo malejącej). Ta sama zasada dotyczy ciągu cyfr wpisanych w rzędzie od czarnego pola do krawędzi diagramu. W każdym całym wierszu i w całej kolumnie cyfry nie mogą się powtarzać. Dodatkowe cyfry w czarnych polach nie należą do żadnego zestawu kolejnych cyfr, ale tej cyfry nie można już użyć w tym wierszu ani kolumnie.

Przykład

4	5		2	1
3	4	5	1	2
5		4	3	
2	1	3	5	4
1	2		4	3



Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A B C D

--	--	--	--

A B C D

--	--	--	--

A B C D

--	--	--	--