

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
			1				
	2			3		6	
		1				1	
					3	B	
D	3		C				3

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

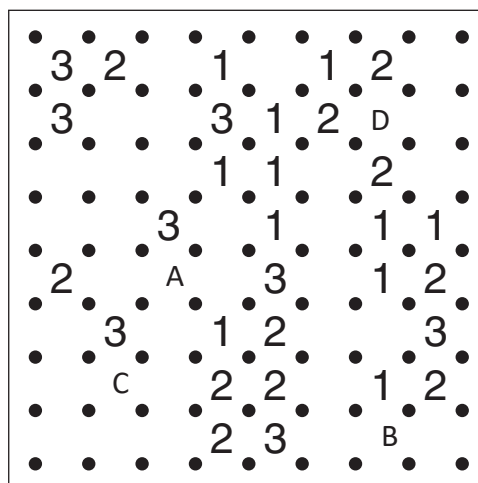
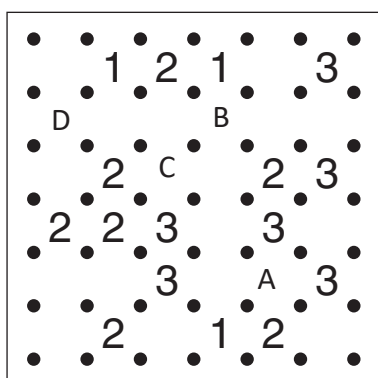
Jeśli w oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

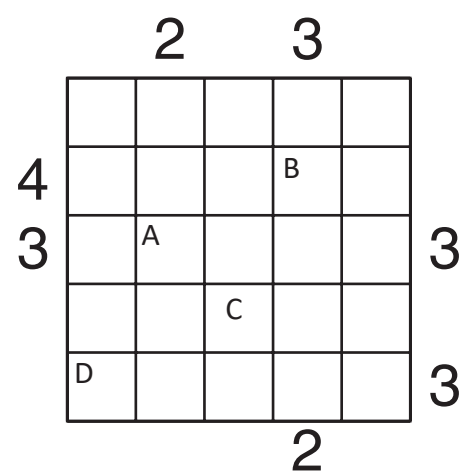
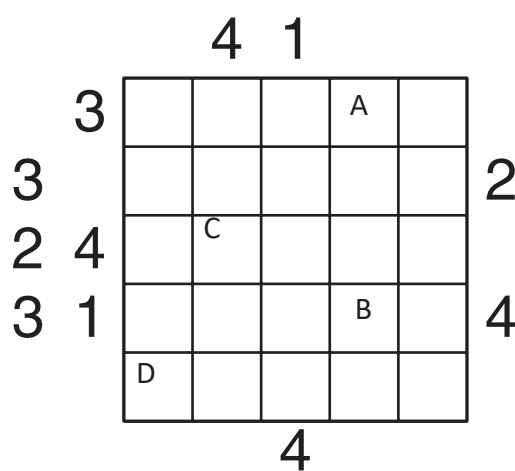
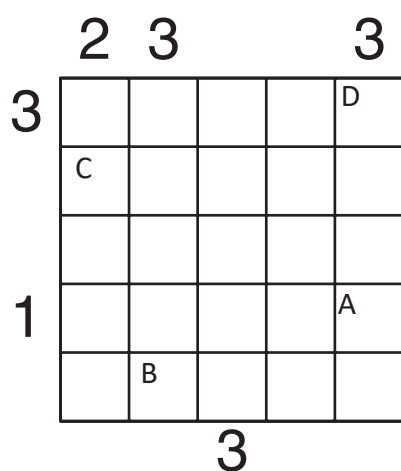
--

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×		
			D	3:	
9+	1-			22+	
		C			
	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			28	8	3
41			B			
6				5		
		22			35	9
	16			15		
	16		C			
	19			10		
7						
8				5		
9				13		
		D	3	10	16	11
33						A
	8			3		

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

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D