

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

SAPER NA MORZU

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

WĄŻ SAPERA

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

	5		C		1	2	
				1			
	8			¹ ₂	¹ ₁	¹ ₁	B
					¹ ₁		
	³ ₃	7					
							D
A		¹ ₅		8			
		¹ ₂				² ₂	

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

A	B	C	D
☐	☐	☐	☐

A	B	C	D
☐	☐	☐	☐

WIEŻE

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

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

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

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

CHMURY

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

LAMPKI

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

LATARNIE

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

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

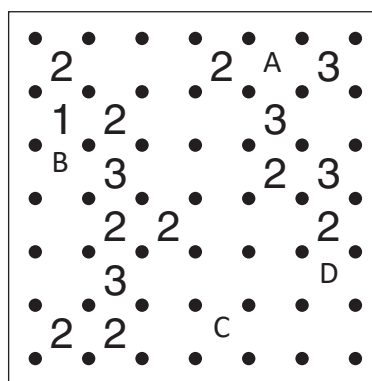
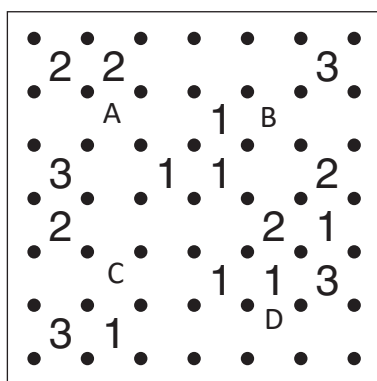
Jeśli w oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku wstaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

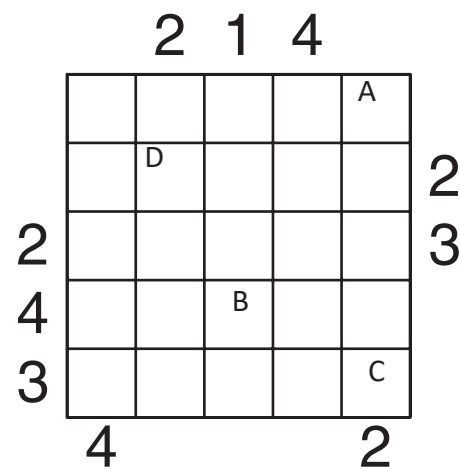
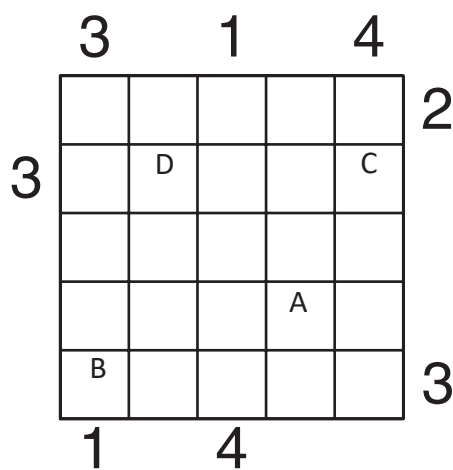
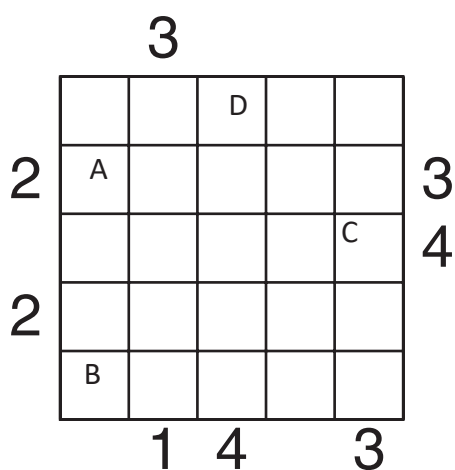
--

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

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

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

2:		13+			5:
2: B	8+	2-	24×	30×	
					12+
2-	11+		2: A		
	3-		30×		
12+		C		2-	D

A	B	C	D

KRZYŻÓWKI LICZBOWE

		18	6			6	14
11				26	7		
4		B					
42			3			38	7
3			23				
	17			12			
12			C	7			
19							
18				8			
9				9			
15			17	10	5		9
37	D					A	
		14		16			

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

		14	5			13	8
9				14	15		
17							
29							
11			17	C		26	7
		4			4		
	26						
6					8		
7		D			5		
13					7		
8			16	9			6
34		B				A	
		16			14		

A	B	C	D