

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

DZIAŁANIA

2	1	5	4	3	6
3	2	6	D1	5	4
C6	5	4	2	1	3
4	6	1	3	2	5
A5	3	2	6	4	1
1	4	3	5	6	B2

1	3	5	4	6	2
2	5	6	3	1	4
B5	4	3	6	2	1
A4	2	1	5	3	C6
3	6	2	D1	4	5
6	1	4	2	5	3

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

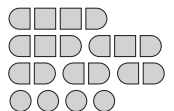
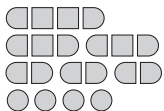
A	B	C	D
5	2	6	1

A	B	C	D
4	5	6	1

SAPER NA MORZU

			0	●	D			0	0	
1	1	0		2		2				
●			1	●			2	2	0	
■		●	2	2	●	2	■	■	1	0
■	6	■	3		1	1	2		1	
●	4	●			0		1		1	
		2	2		0		1	●		●
	1	●	1			0	1	1	1	■
	1	1	1	0		0				1
	0				0		1		0	
	0	1		3		●				0
		1	■	■	■	2		1	0	0

		2		3	2				0		
2	●	B	■	■	■		1	C		0	
	●	4	3				1	●		0	
1		2	●	1	0	1				1	0
		1		1			■	■	■	1	0
			0		0			3	2		
1	1				1						
1	●					■	3			3	2
1		1	0		2	■	A	■	■	■	■
0			2					2	3		2
			■	■	1		1		0		
		0	1	2		1	1	●			0



Jeśli na oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	1	0

A	B	C	D
0	0	0	1

WĘZE SAPERA

						1	0
2		D					
1		¹	₂			4	2
3		7					
2				¹	₂		3
		3	²	₂			A
0			2				

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

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

A	B	C	D
0	1	1	0

A	B	C	D
0	0	1	0

WIEŻE

			6			
4	7	10	6			3
		11			10	
		9	A			
2			4	D	7	5
B	7		C		11	9
4		10			7	

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

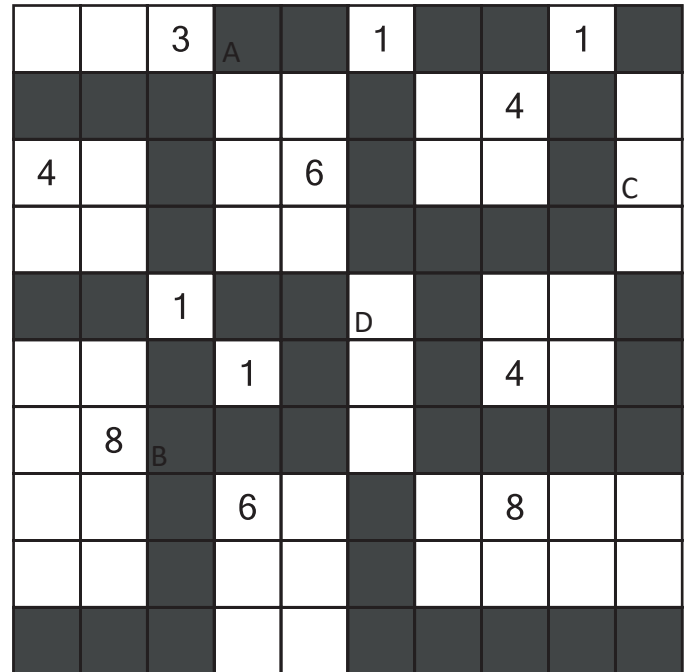
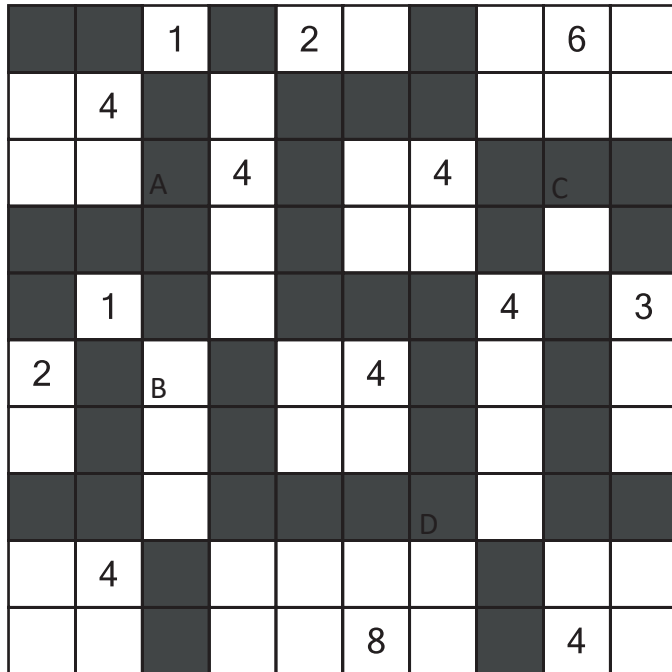
Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	0	1

A	B	C	D
1	1	1	1

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

TRATWY

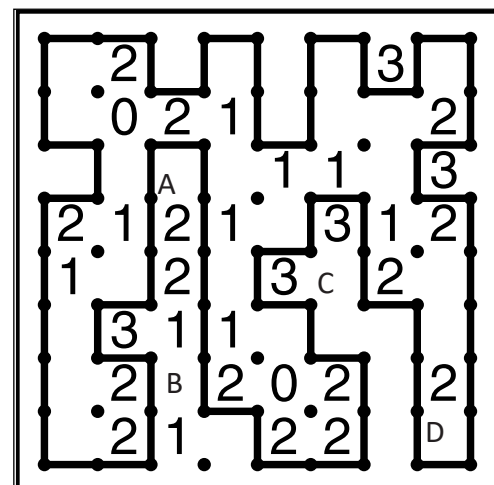
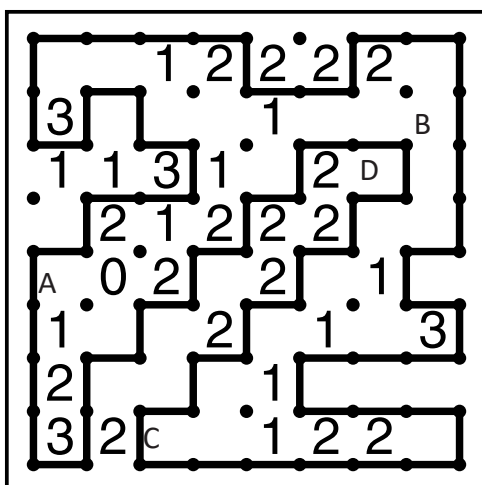


Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	0	1	1

A	B	C	D
1	1	0	0

WIELOKROPKA



Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pole.

A	B	C	D
2	1	3	3

A	B	C	D
3	2	1	3

WIEŻE

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

A	7	8	11	10		8
6	█	6	9			
7	6	█	7	C		█
	11				13	
7	6	█		█	8	D
B	7		█	3	9	
█		4	3	█	8	5

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

A	B	C	D
0	0	0	0

A	B	C	D
0	0	0	0

LAMPKI

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

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

Jeśli na oznaczonym polu jest lampka, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	1	1

A	B	C	D
1	1	1	1

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

LATARNIE

1		2					0					2			1		
									●								
				2				●			3		●		1		
		3						●	5								●
				1				2			●			●			
●		●						●	●								2
								2					2		0		
					0				●		●						3
														●		1	
4		●		●			5	●	●			3					2

Jeśli na oznaczonym polu jest latarnia, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	1	1

A	B	C	D
1	1	1	1

PIRAMIDY

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

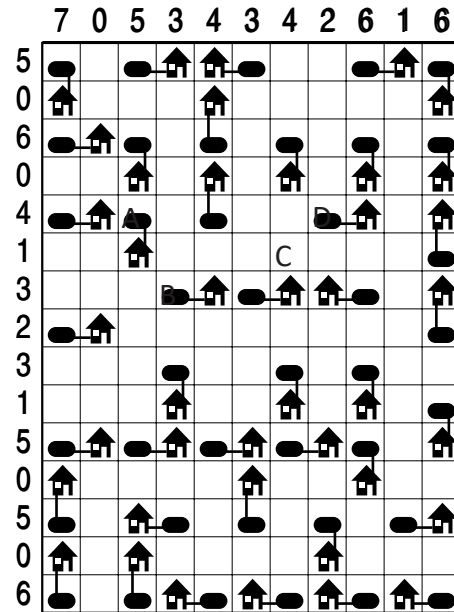
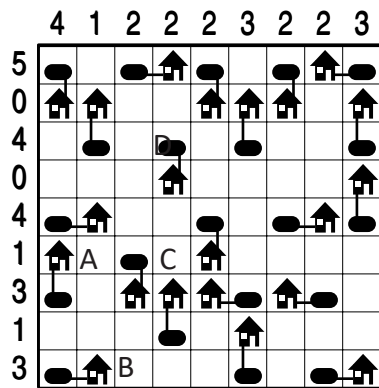
Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
5	4	5	5

A	B	C	D
5	4	3	2

A	B	C	D
5	1	2	1

ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

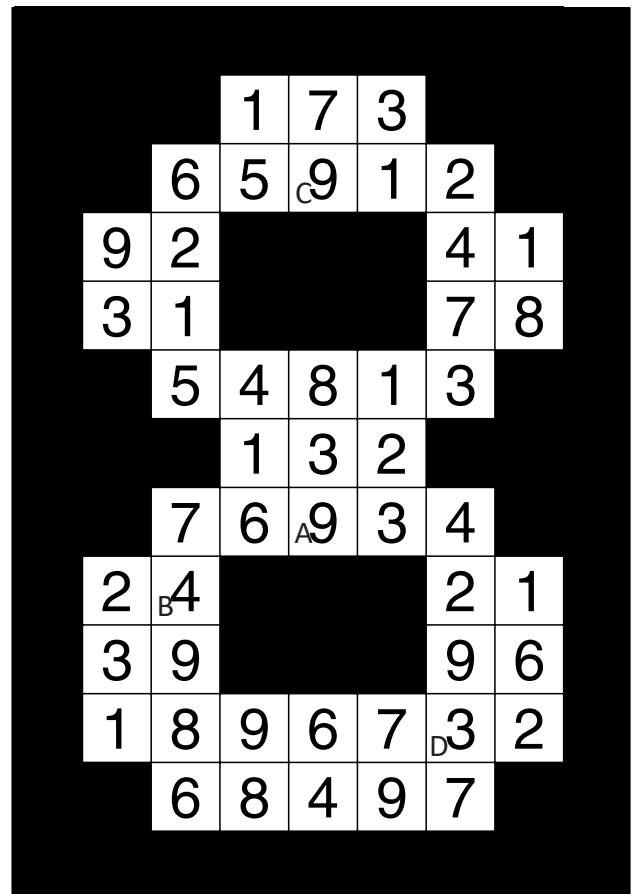
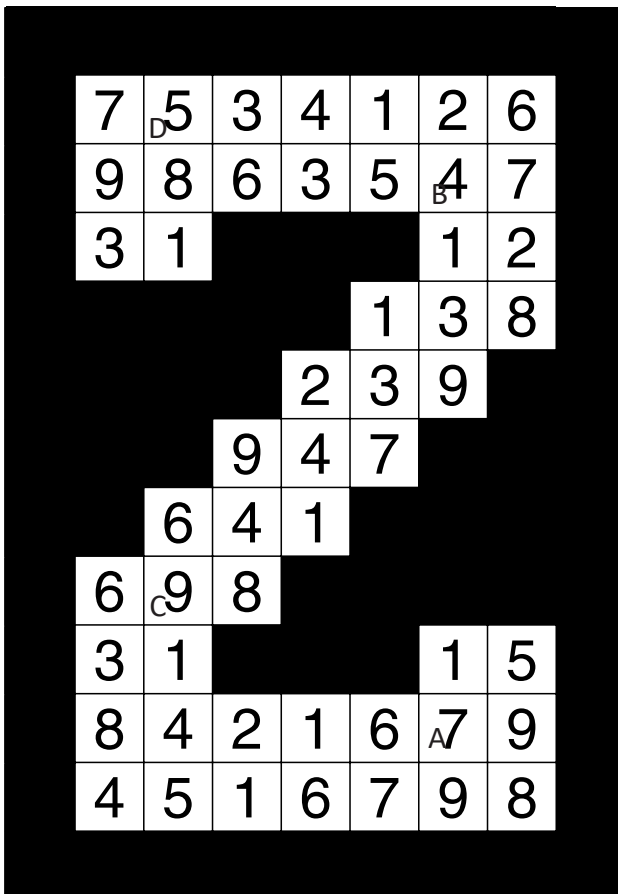


Jeśli w polu stoi zbiornik, wstaw 1. W przeciwnym przypadku wstaw 0.

A	B	C	D
0	0	0	1

A	B	C	D
1	1	0	1

KRZYŻÓWKI LICZBOWE



Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
7	4	9	5

A	B	C	D
9	4	9	3