

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

## DZIAŁANIA

1	2	3	5	6	4
3	5	6	1	4	2
<sub>B</sub> 4	1	2	3	5	<sub>A</sub> 6
5	6	1	4	2	3
2	3	4	6	<sub>D</sub> 1	5
6	<sub>C</sub> 4	5	2	3	1

5	4	2	<sub>C</sub> 1	6	3
2	5	6	4	3	1
6	1	4	3	5	2
1	3	5	<sub>D</sub> 2	4	6
3	<sub>A</sub> 6	1	5	2	4
4	2	3	<sub>B</sub> 6	1	5

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

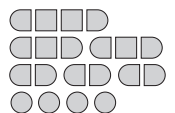
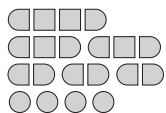
A	B	C	D
6	4	4	1

A	B	C	D
6	6	1	2

## SAPER NA MORZU

	0		0		1		1		0	
1			0		0		2			0
●		0			3		3		0	
1			0		2		2		2	
			2		2			1	●	●
1	●	●	●		2					3
		3			4	1	<sub>C</sub>	●	●	1
	0		1		●		2			
			●		3		1	0		0
0		1			1		0	0	0	
		0	0	1	<sub>A</sub>		1			0
●	1				●	●	1	0	0	

			0		●	<sub>D</sub>			0	0
1	1	0		2		2				
●			1		●			2	2	0
●		●	2	2	●	2		●	●	1
●	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



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

A	B	C	D
0	1	0	1

A	B	C	D
1	1	1	0

# WĘZE SAPERA

	3	3						B
	6	A		1	3	1	1	
			2	1	1			D
	3	1	2		2	1		2

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

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	1	0	0

# WIEŻE

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

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

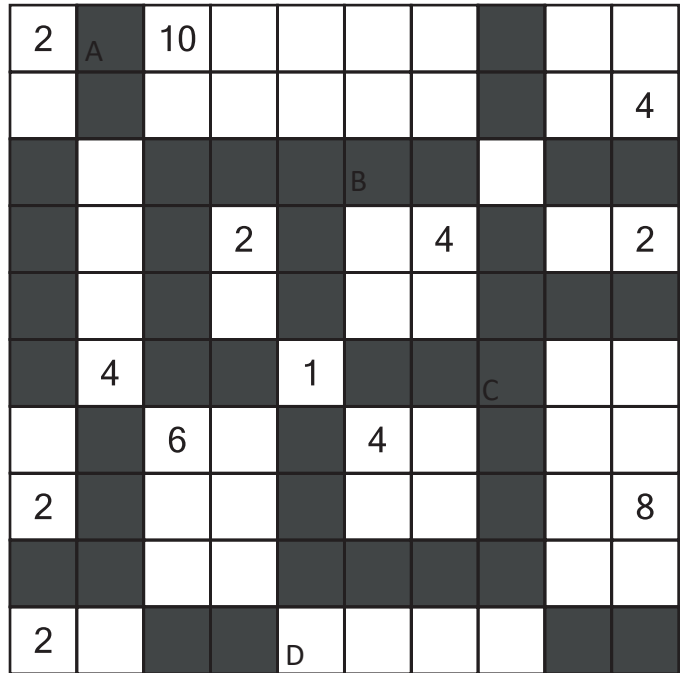
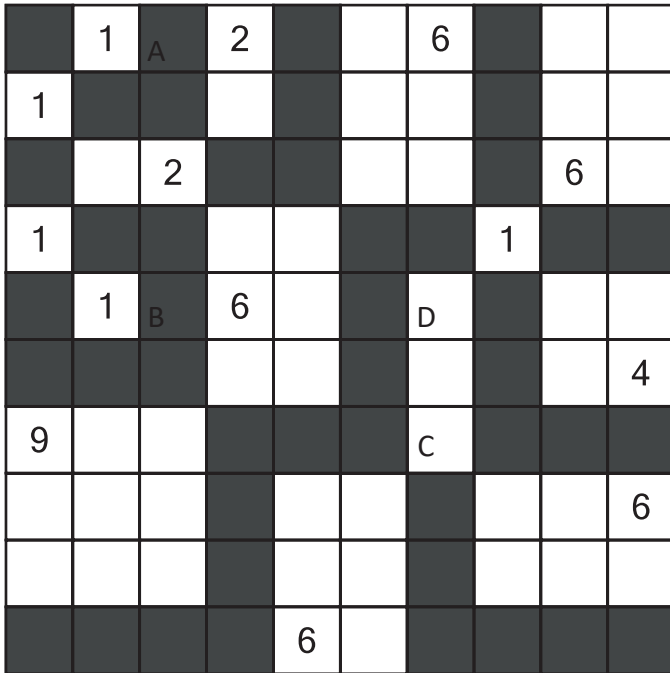
Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	1	1

A	B	C	D
1	0	1	0

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

**TRATWY**

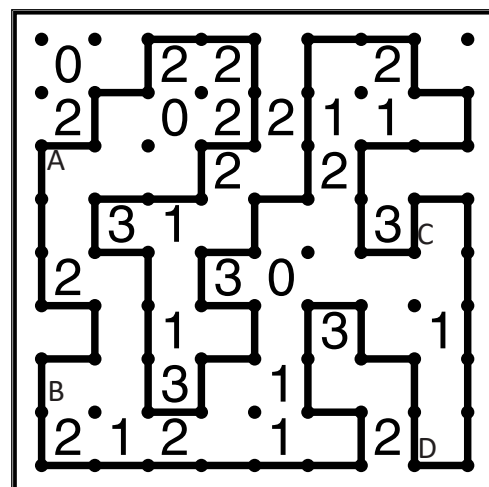
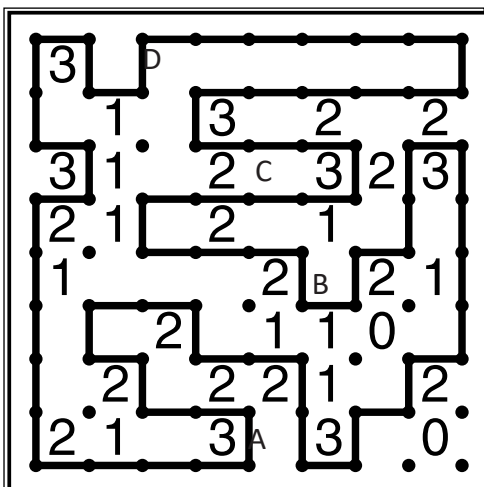


Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	0	0

A	B	C	D
1	1	1	0

**WIELOKROPKA**



Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pole.

A	B	C	D
2	3	2	2

A	B	C	D
2	2	3	3

# 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

# LAMPKI

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

0										1				
		1				1								
						1								
		1				0								
		0				1								
						0								

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**

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

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

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

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

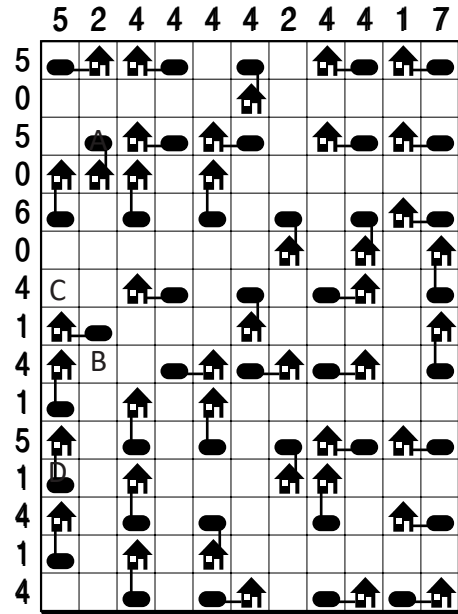
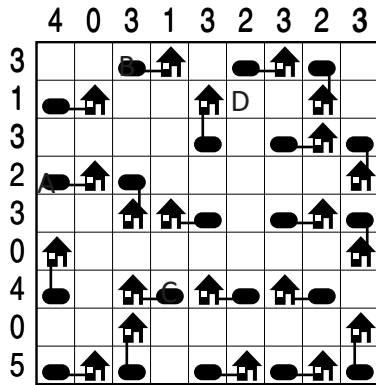
Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
2	1	3	5

A	B	C	D
1	4	5	5

A	B	C	D
4	5	2	1

# ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

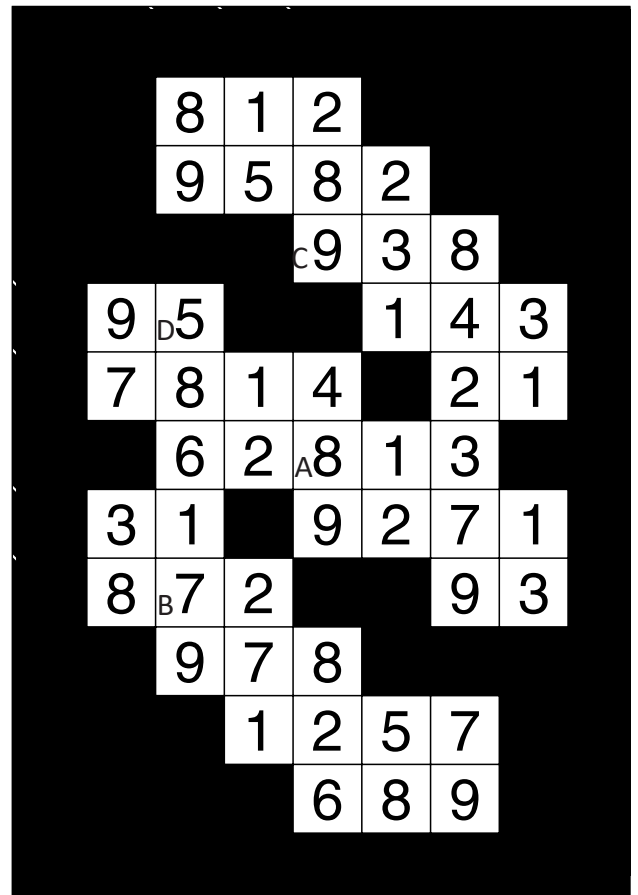
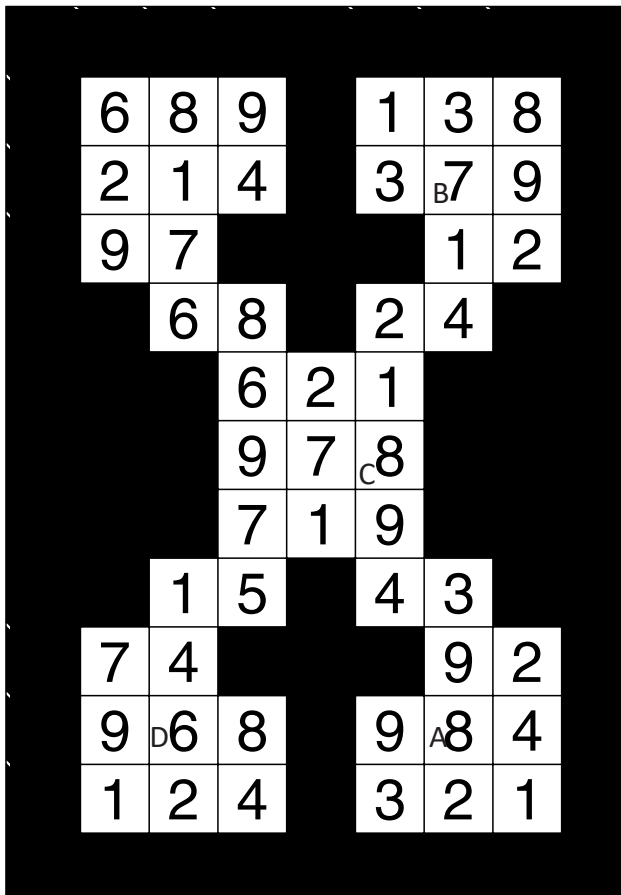


Jeśli w polu stoi zbiornik, wstaw 1. W przeciwnym przypadku wstaw 0.

A	B	C	D
1	1	1	0

A	B	C	D
1	0	0	1

# KRZYŻÓWKI LICZBOWE



Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
8	7	8	6

A	B	C	D
8	7	9	5