

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

## DZIAŁANIA

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

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

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

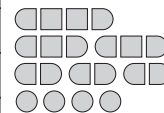
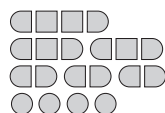
A	B	C	D
3	4	6	1

A	B	C	D
5	5	4	5

## SAPER NA MORZU

	0			1	0	●		0	
2		●	●	1			1	1	0
●	●	2				1			0
2		0	1	●		2	●	2	
	D			1	1	3	●		0
2	3			0	0	2	●		0
●	●	●	●	1					
2	C	3		0	0			0	0
		0	1		1	0	0	1	1
	2		2	●				1	●
●		●	2		●		0	0	1
1		●		2	●	2			0

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



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

A	B	C	D
1	1	0	0

A	B	C	D
1	0	0	0

# WĘŻE SAPERA

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

0	2				3	A	
	5					6	
			1	1	1		
			2	1	B		
		1		4	4		
		2					
	5						3
				5			
	1						0
	3						

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

A	B	C	D
0	1	0	0

A	B	C	D
0	0	1	1

# WIEŻE

7			5		C	
	6	4		6		6
	5		A	7		7
	7	6	8	7		4
		4	6			
8	B			8		8
D			8		6	5

2					8	5
5		7	9	A	4	
	11		11			8
7					10	9
	6		7		B	
D	11	7				
4	C			7	4	3

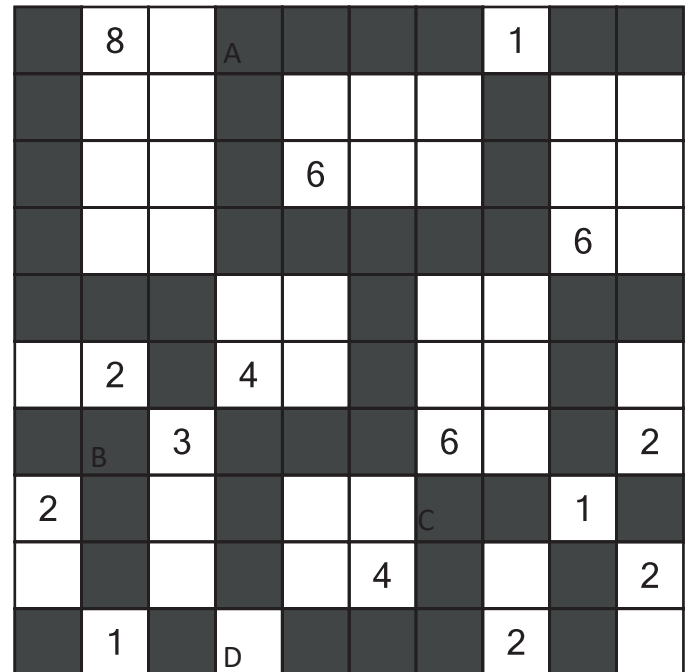
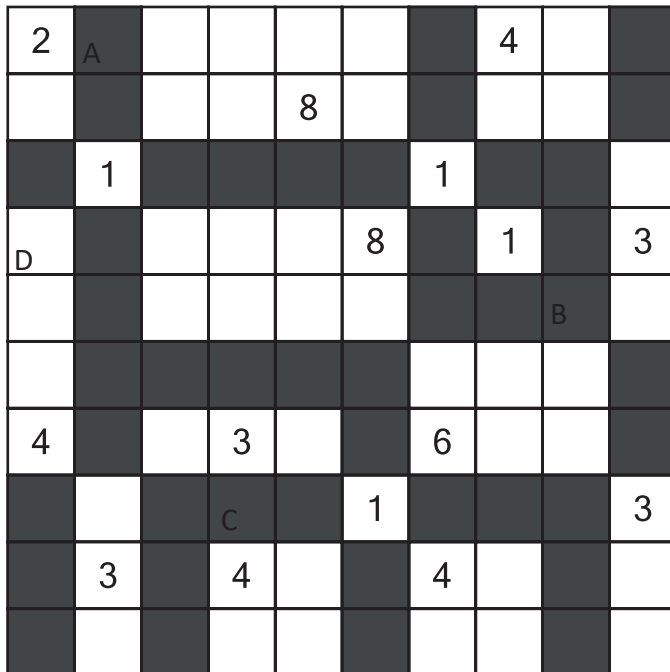
Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
0	0	1	1

A	B	C	D
1	1	0	0

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

## TRATWY

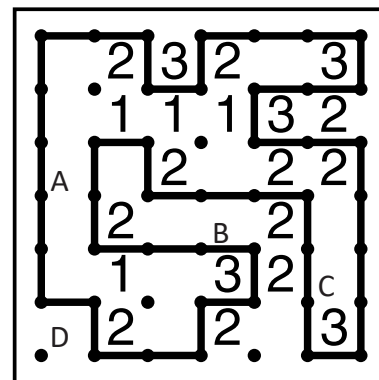
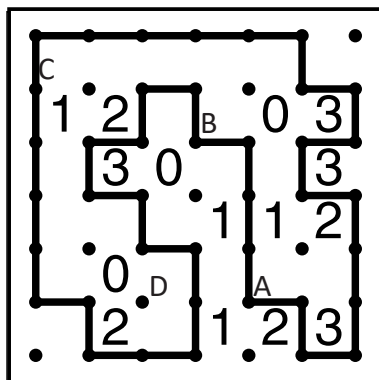


Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	1	0

A	B	C	D
1	1	1	0

## WIELOKROPKA



Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pole.

A	B	C	D
2	2	2	2

A	B	C	D
2	2	2	2

# WIEŻE

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

			12	6	A	6
	6		10		2	
7	D		8			5
6				C	3	6
12	9			8		
B	7		11			
7	4				2	6

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

A	B	C	D
1	0	1	1

A	B	C	D
0	0	1	0

# LAMPKI

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

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

1		1		3				●		●			●						2
						●													
		2		●				●							1		1		0
0						4			●		1								
	●		●	5		●		6		●		4		●		●			
2				●		●			4			●		●		●			3
	●		●	6		●		●		2		1			1				0

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

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

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

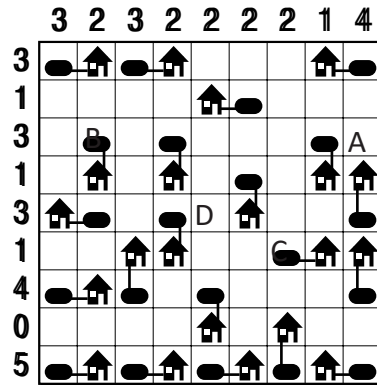
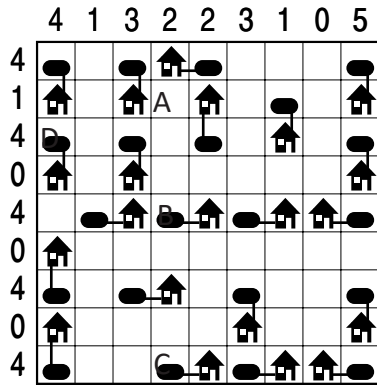
Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
4	4	4	5

A	B	C	D
5	3	1	2

A	B	C	D
3	1	2	4

# ŁAMIGŁÓWKA ARCHYTEKTA

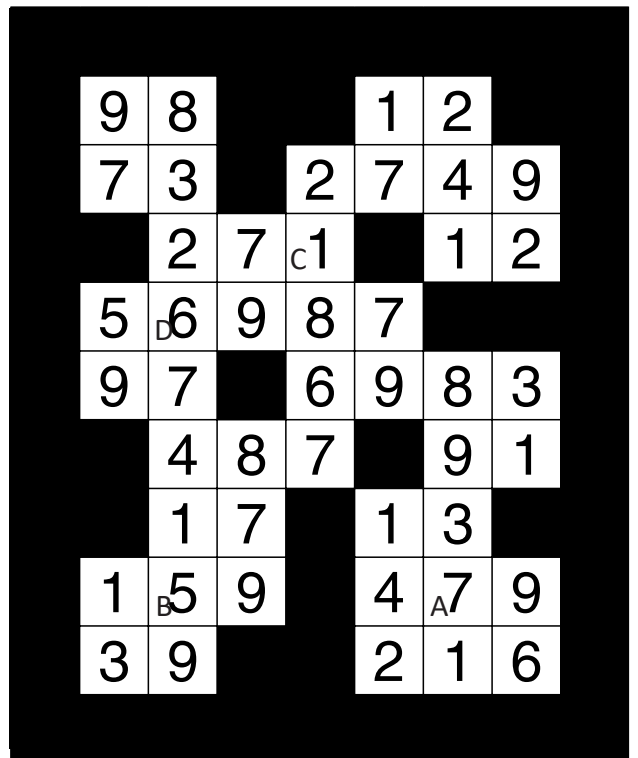
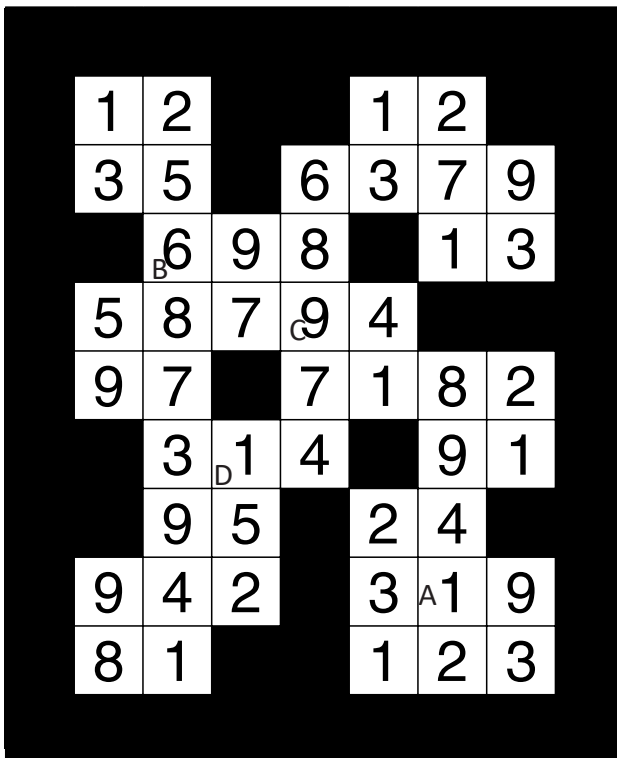


Jeśli w polu stoi zbiornik, wstaw 1. W przeciwnym przypadku wstaw 0.

A	B	C	D
0	1	1	1

A	B	C	D
0	1	1	0

# KRZYŻÓWKI LICZBOWE



Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
1	6	9	1

A	B	C	D
7	5	1	6