

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

DZIAŁANIA

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

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

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

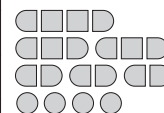
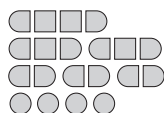
A	B	C	D
5	5	4	5

A	B	C	D
1	1	1	1

SAPER NA MORZU

	0			3						0	
							0				
		3	5		4				2	0	
	1					1	0	1	1		
0	1	2		3		3	2		1	1	0
1		2		0							
			1			2	2		1		0
	2		1								0
0				1		1	^B	1		1	
		0	1			2		2	0	1	
^C	1	1			1	2			0		
1						1		1		0	

0			0				2			0		
		1						3		2		1
0	2			0	2					3		2
							2		4			
	2		3	3	2		^D	3	4		2	
	1								2		1	
1			^A	4					1	0		
	0	1			0			0				0
					0		0	0				
0			0				2		3		1	
		0			0						1	
0						1	2	3	3		1	



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

A	B	C	D
1	0	0	1

A	B	C	D
0	1	1	0

WEŹE SAPERA

		2					
	1			5			2
2					1		
D							
				3	3	5	
	1	1	1		7		
	1	3					
3		6					2
							2

	2		6		D	3	
					4		
0		1				1	2
2			1	1	B		
			2				
				5		7	
	1					2	
	2					2	

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	0	1	0

WIEŹE

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

		3		3		4
			9		9	
D				A		10
8	13	7				
			C			
		7		6	10	
8	13		12	8		
	10	6		B	7	3

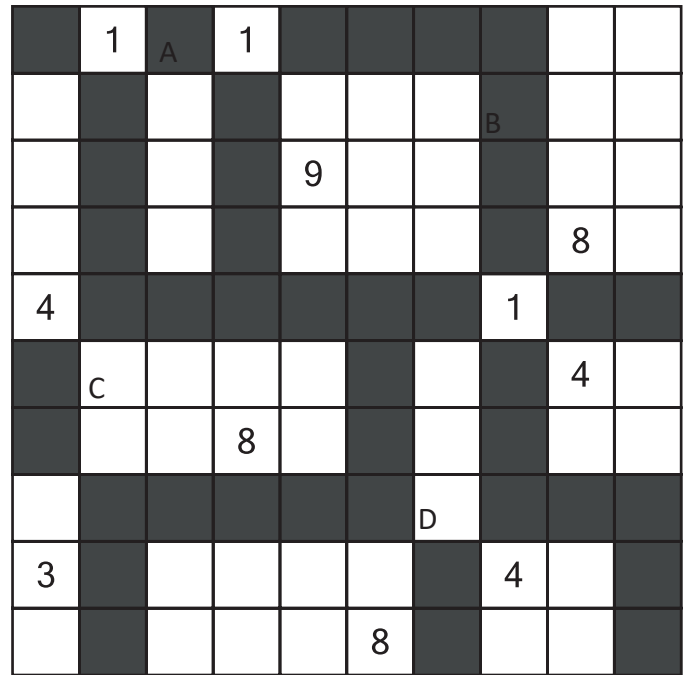
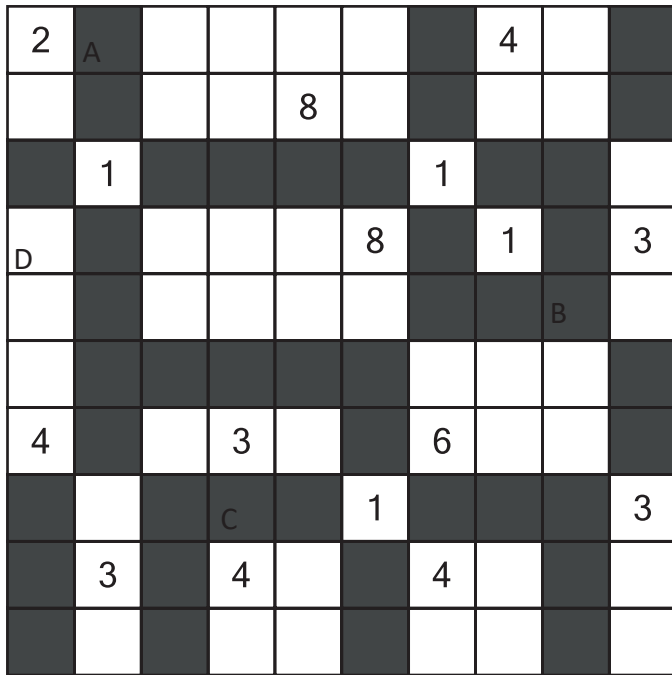
Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
0	1	0	0

A	B	C	D
0	1	0	1

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

TRATWY

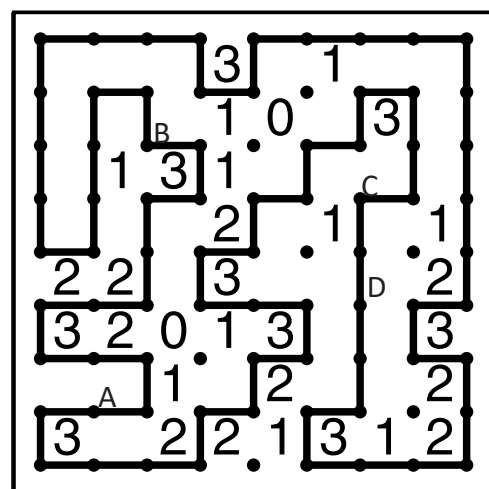
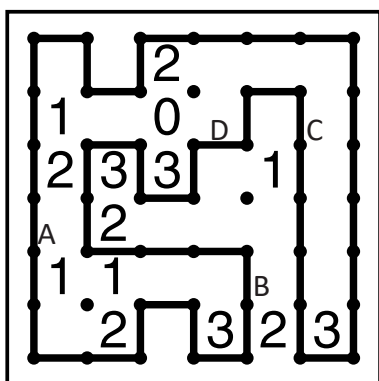


Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	1	0

A	B	C	D
1	1	0	0

WIELOKROPKA



Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pole.

A	B	C	D
2	2	2	2

A	B	C	D
3	2	2	1

WIEŻE

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

		3			8	C
3	3			6		
2				6	10	D
	5	3		5		
3			2			
8	10				13	7
A	5	B			8	

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

A	B	C	D
1	0	0	0

A	B	C	D
1	0	0	1

LAMPKI

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

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

				●			2		●					3					
2		● _B				●				●									2
				● _A						●				● _D					
										0									
	●		3		●		3		3		3				●				1
										1				● _B					
					1						0								1
	4		● _C					●				●							
													3		● _A				●
2		●		4		●													1

Jeśli na oznaczonym polu jest statek, 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						3													
4	1	● _B 3	4	5	2					4		4	1	2	4	5	3						
	5	4	3	2	1		5	4	2	3	4	1	5					5					
	4		● _D 5	2	1	3		3	1	2	● _C 5	4	3					3					
	3	2	1	4	● _C 5				● _B 3	4	1	5	2										
	2	1		● _A 5	3	4		1	5	1	2	3	4		2	3							
	4	3												2									

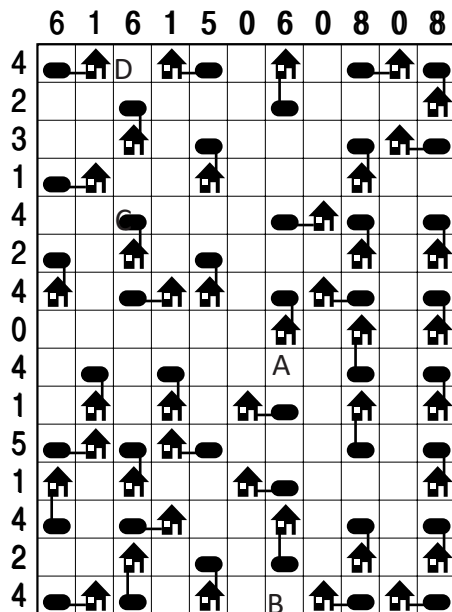
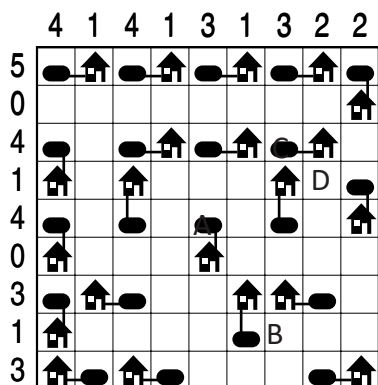
Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
5	3	5	5

A	B	C	D
4	3	5	2

A	B	C	D
4	1	2	4

ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

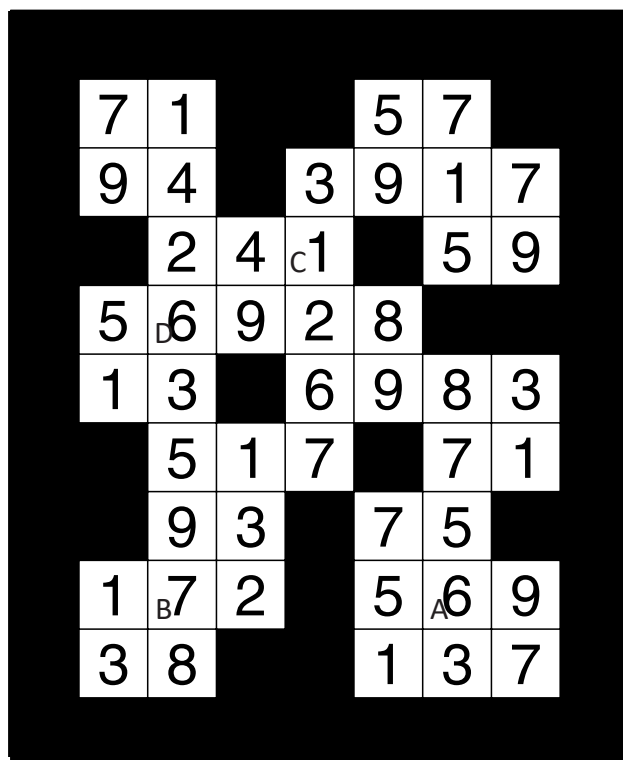
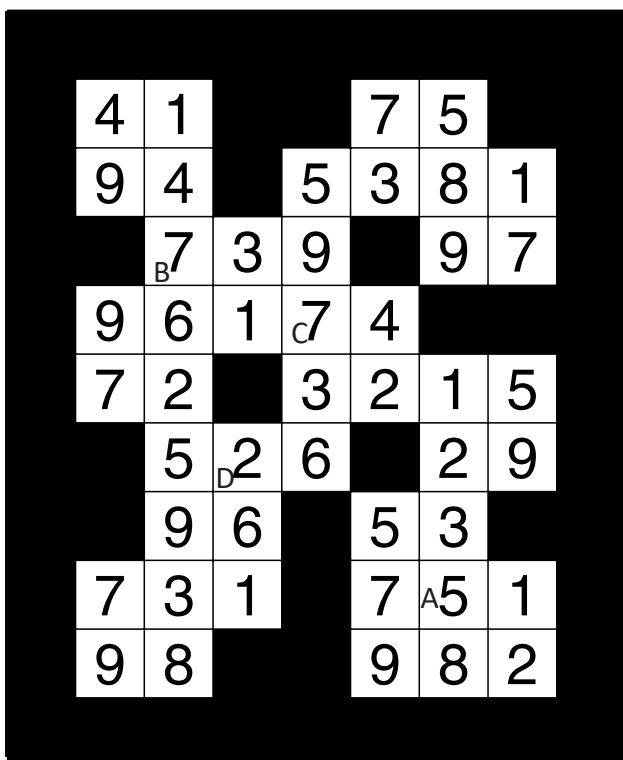


Jeśli w polu stoi zbiornik, wstaw 1. W przeciwnym przypadku wstaw 0.

A	B	C	D
1	0	1	0

A	B	C	D
1	0	1	0

KRZYŻÓWKI LICZBOWE



Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
5	7	7	2

A	B	C	D
6	7	1	6