

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

DZIAŁANIA

1	2	3	5	6	4
3	5	6	1	4	2
_B 4	1	2	3	5	_A 6
5	6	1	4	2	3
2	3	4	6	_D 1	5
6	_C 4	5	2	3	1

5	4	2	_C 1	6	3
2	5	6	4	3	1
6	1	4	3	5	2
1	3	5	_D 2	4	6
3	_A 6	1	5	2	4
4	2	3	_B 6	1	5

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

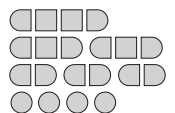
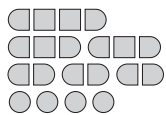
A	B	C	D
6	4	4	1

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	_C	●	●	1
	0		1		●		2			
			●		3		1	0		0
0		1			1		0	0	0	
		0	0	1	_A		1			0
●	1				●	●	1	0	0	

			0		●	_D			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

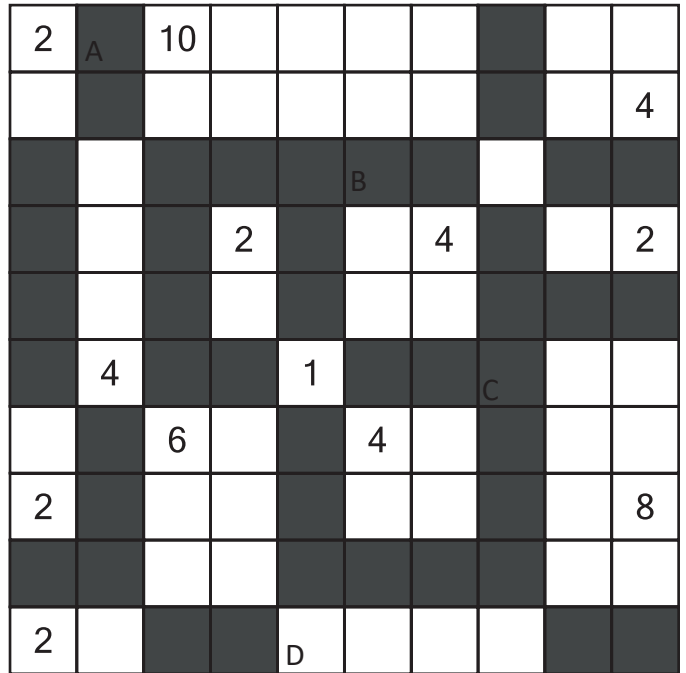
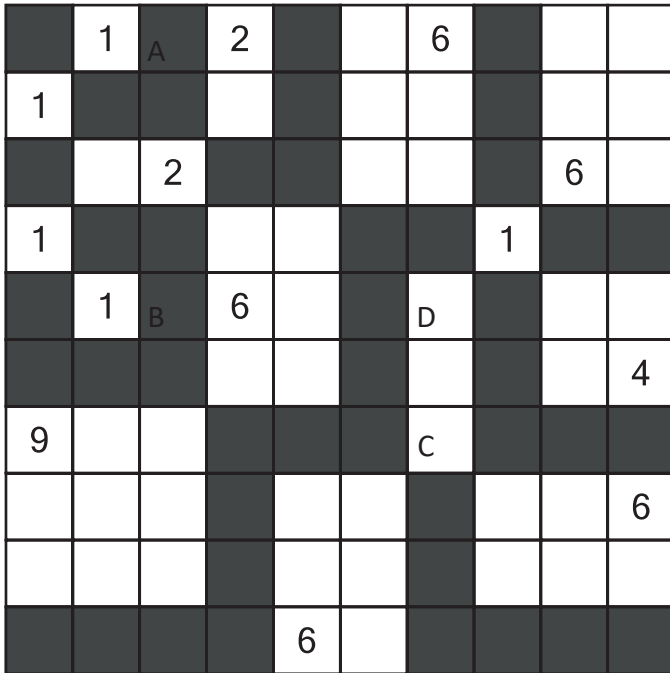
Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	1	1

A	B	C	D
1	0	1	0

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

TRATWY

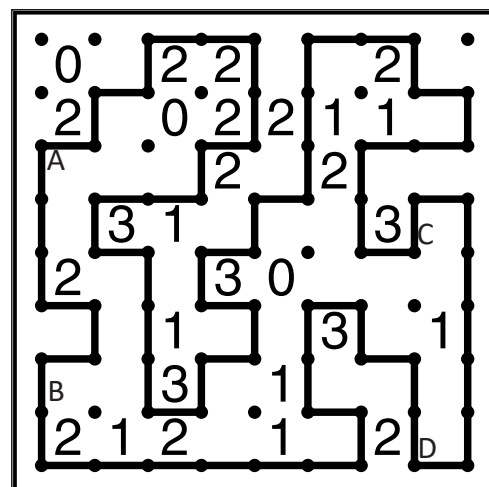
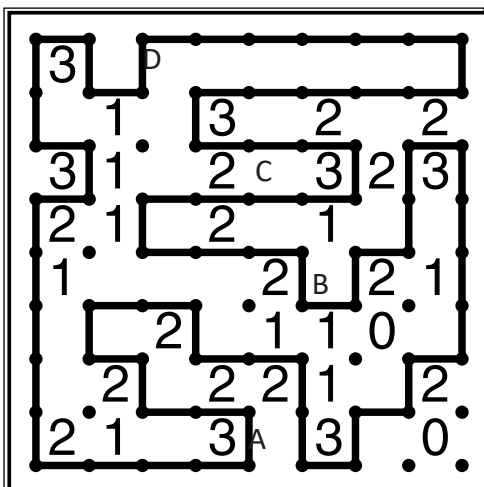


Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

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

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

LATARNIE

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

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

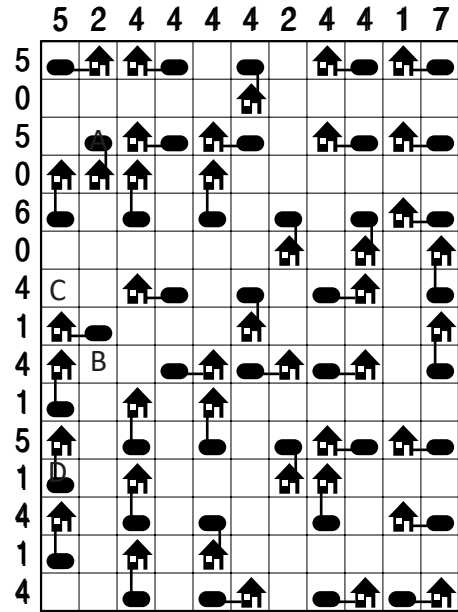
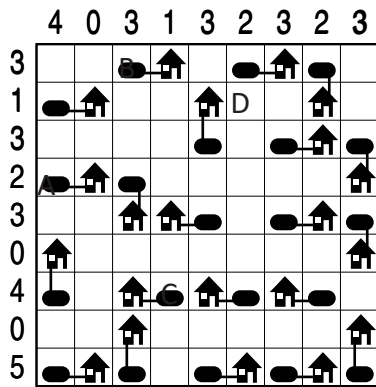
Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

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

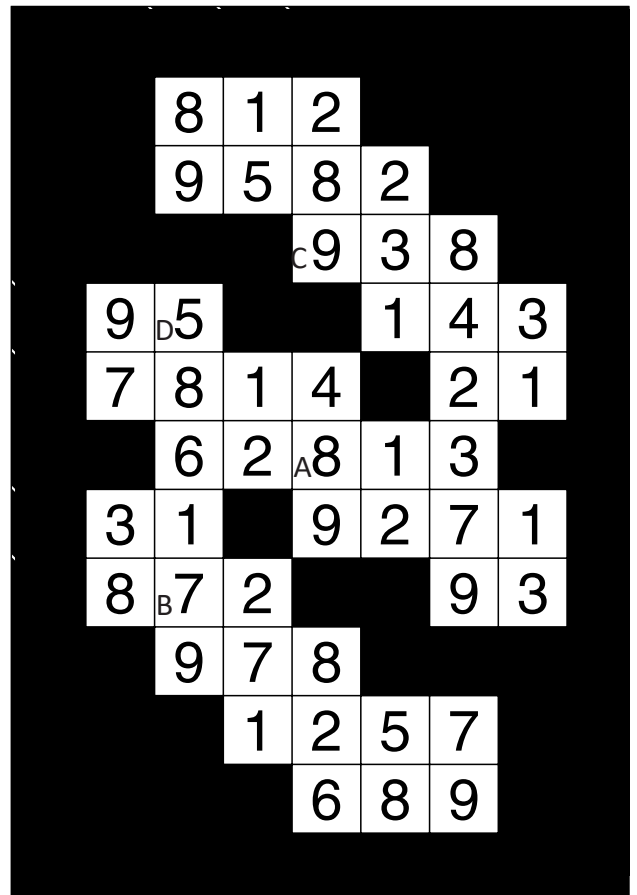
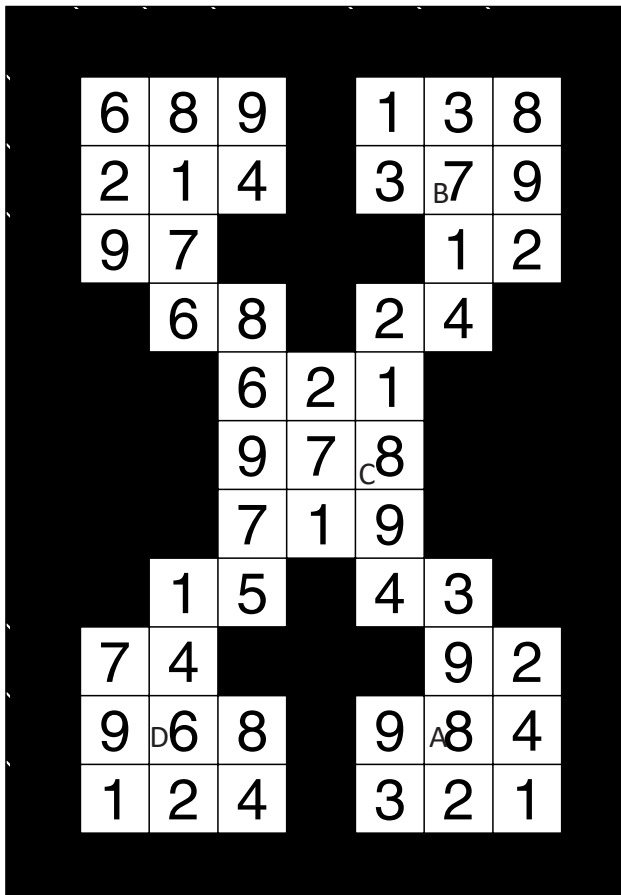


Jeśli w polu stoi zbiornik, wstaw 1. W przeciwnym przypadku wstaw 0.

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