Urząd Patentowy RP
prowadzi centralny zbiór polskich
i zagranicznych opisów patentowych.

	1 1 1 13	1 1 2 2	1 1 2 1	4 1 2 1	2 5 1 1	1 6 1 2	1 6 1 1	2 5 1 1	4 1 1	3 1 5 1	1 1 2 3 1	1 1 2 1	1 1 4 4	1 1 4 3	4 1 3 2	1 1 3 1 2	1 1 3 1 2	4 1 3 2	1 1 4 3	1 1 4 4	2 1 1 11	2 3 1 8	3 1 5 1	1 1 1	3 4 1	1 1 1 1	1 1 1 1	3 4 1	2 1 2	13
2 4 2																													
2 2																													
2 1 1 2																													
1 1 4																													
2 2 2 4 4																													
4 2 1 1 2																													
4 2 4 2																													
4 1 1																													
4 14 4																													
2 1 1 1 1																													
11 9																													
2 2																													
1 6 1																													
30																													
1 10 1 1 1																													
1 2 4 4 1 1 1																													
1 2 4 3 4 4 1																													
1 3 2 3 1																													
1 3 1 3 1																													
1 4 3 1 3 1																													
1 3 3 1																													
1 5 3 3 1																													
1 6 4 4 1																													
2 10 2																													
10 8 8																													

o03980

Jak rozwiązywać obrazki logiczne

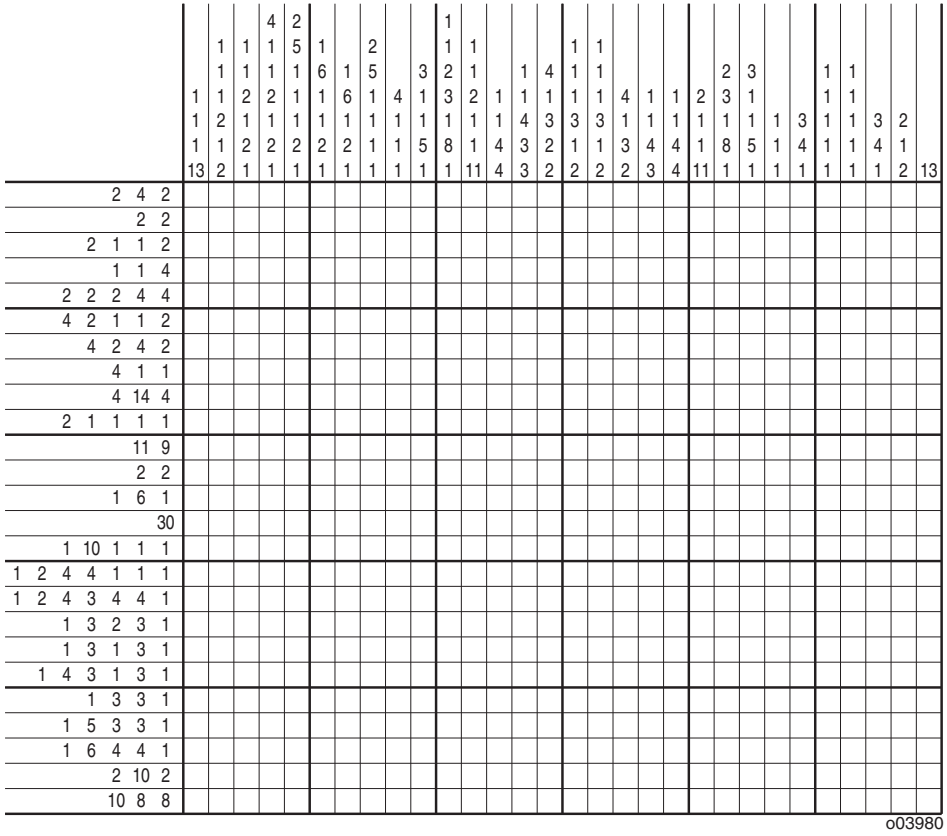
Zamaluj niektóre pola według podanych liczb.
Liczby oznaczają grupy zamalowanych pól, np. 4 ■■■■.
Między grupami musi być co najmniej jedno pole z iksem:
3 3 ■■■X■■■.
Kolejność grup musi się zgadzać z kolejnością liczb.
Wskazówka: zacznij od rzędów z największymi sumami liczb.

Przykład:

	5	2 3	1 3	2 3	2 3	2 3	1 3	2 3	5
3 3	X				X	X			X
2 4 2	■	■	X	■	■	■	X	■	■
1 2 1	■	X	X	X	■	X	X	X	■
1 1	■	X	X	X	X	X	X	X	■
2 2	■	■	X	X	X	X	X	X	■
3 3	■	■	■	X	X	X	■	■	■
3 3	X	■	■	■	X	X	■	■	X
6	X	X	■	■	■	■	■	X	X
4	X	X	X	■	■	■	X	X	X
2	X	X	X	X	■	■	X	X	X

Nie łam się do łamania są łamigłówki
Don't crack your knuckles. Crack a puzzle.
LOGI
www.lamiglowki.net

Urząd Patentowy RP
prowadzi centralny zbiór polskich
i zagranicznych opisów patentowych.

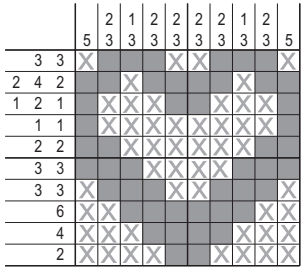


o03980

Jak rozwiązywać obrazki logiczne

Zamaluj niektóre pola według podanych liczb.
Liczby oznaczają grupy zamalowanych pól, np. 4 ■■■■.
Między grupami musi być co najmniej jedno pole z iksem:
3 3 ■■■X■■■.
Kolejność grup musi się zgadzać z kolejnością liczb.
Wskazówka: zacznij od rzędów z największymi sumami liczb.

Przykład:



Nie łam się do łamania są łamigłówki
Don't crack your knuckles. Crack a puzzle.
LOGI
www.lamiglowki.net