

.....
imię i nazwisko

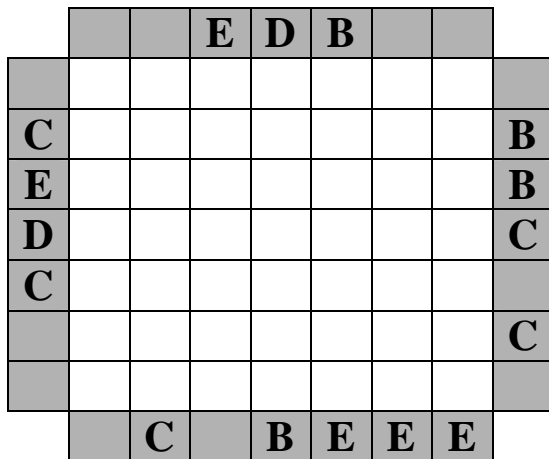
.....
szkoła

.....
klasa

ZADANIE	1	2	3	4	5	6	7	Obrazek logiczny	RAZEM	
	10 p	10 p	10 p	10 p	10p	10p	10p	20 p	70 p	+20 p
PUNKTY										

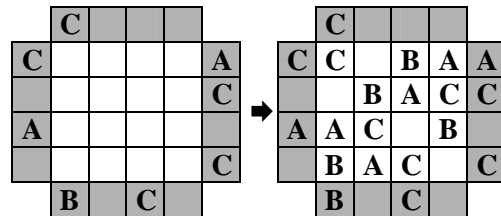
termin oddania rozwiązań – 21 listopada 2008r.
termin przesłania rozwiązań – do 23 listopada 2008

ZADANIE 1 LITERAMA

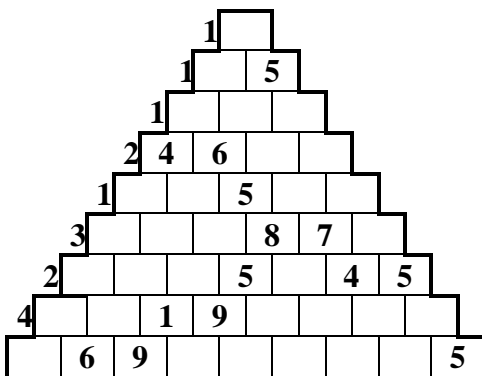


W kratkach kwadratu należy rozmieścić litery A, B, C, D i E tak, aby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie znalazła się dokładnie raz każda z tych liter; 24 pola pozostaną więc puste. Kluczem do rozwiązania są literowe „podpowiedzi” przy brzegach: każda z nich określa najbliższą literę w danym rzędzie lub kolumnie.

PRZYKŁAD:



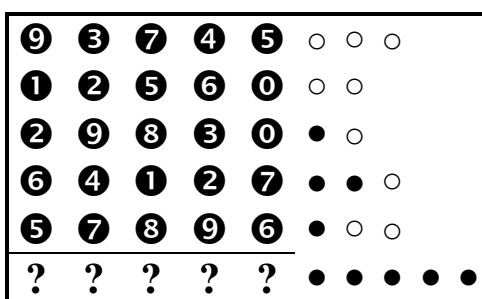
ZADANIE 2 PIRAMIDKA



Na każdym bloku piramidki powinna znaleźć się jedna z cyfr od 1 do 9. Na niektórych cyfry już są, pozostałe trzeba ponumerować, wiedząc, że:

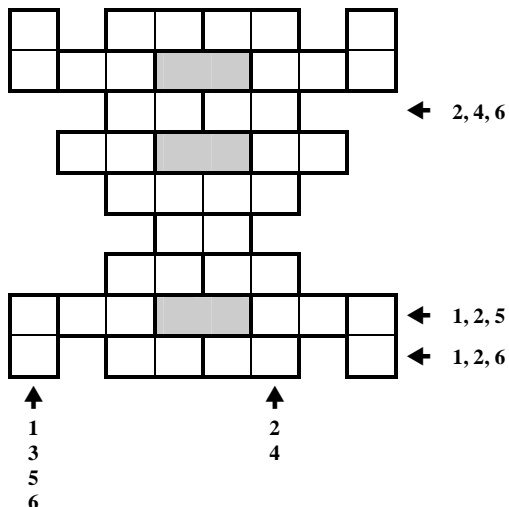
- cyfra na danym bloku jest sumą lub różnicą cyfr na dwu blokach znajdujących się bezpośrednio pod nim,
- w podstawie piramidki jest dziewięć bloków z różnymi cyframi,
- liczba umieszczona obok każdego piętra piramidki z lewej strony informuje o tym, ile cyfr na danym piętrze jest sumami (np. jedynka obok piątego piętra oznacza, że tylko na jednym z pięciu bloków tego poziomu jest suma pary cyfr z czwartego piętra; na pozostałych są różnice).

ZADANIE 3 MASTERMIND



Zadanie polega na odgadnięciu kodu (znaki zapytania) utworzonego z kilku różnych kulek oznaczonych cyframi. Kod jest pięciocyfrowy. Wszystkich cyfr jest dziesięć, choć nie wszystkie muszą występować w każdym zadaniu. Klucz do rozwiązania stanowi kilka podanych układów cyfr oraz ocena zgodności każdego z nich z kodem – dokonana za pomocą białych i czarnych kóleczek. Białe oznaczają właściwy kolor, ale na złym miejscu, czarne – pełną zgodność, czyli dobry kolor na tym samym miejscu, co w kodzie.

ZADANIE 4 FIGUROMINO ONLINE



1	1										
1	2	2	2								
1	3	2	3	3	3						
1	4	2	4	3	4	4	4				
1	5	2	5	3	5	4	5	5	5		
1	6	2	6	3	6	4	6	5	6	6	6

Z kompletu domina usunięto wszystkie kamienie z zerami, czyli pustymi połówkami. Z pozostałych 21 kamieni utworzono układ przedstawiony na rysunku, nie ujawniając cyfr. Należy odtworzyć cyfry na kamieniach, korzystając z dwu informacji:

- w układzie zachowana jest podstawowa zasada gry w domino, tzn. na stykających się bokami połówkach kamieni są takie same cyfry,
- w rzędzie, na który wskazuje każda strzałka, występują wyłącznie cyfry umieszczone obok strzałki.

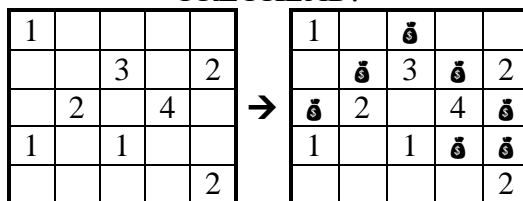
Dla wygody pod rysunkiem znajdują się wszystkie kamienie tworzące figurę – po ustaleniu położenia danego kamienia można go przekreślić.

ZADANIE 5 SKARBY

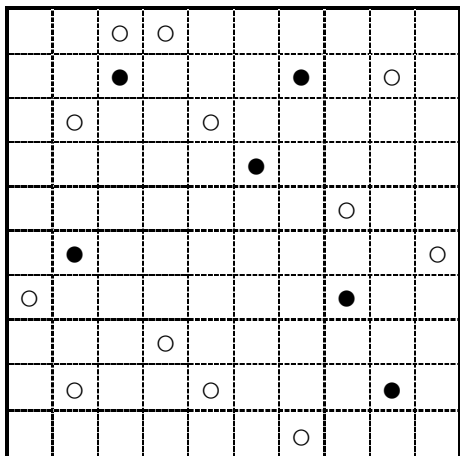
0				1				3	
			1					1	
	3				1				1
		2				2			
1				2					1
	2				3				1
			2				4		
1				1					0
		1				2			
	1				3				1

W dwudziestu polach diagramu ukryto skarby. Cyfra w danym polu oznacza, w ilu sąsiednich kratkach – stykających się z polem z cyfrą bokiem lub rogiem – znajduje się skarb. W kratkach z cyframi skarbów nie ma. Oznacz wszystkie pola ze skarbami.

PRZYKŁAD:

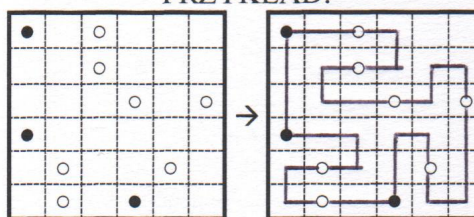


ZADANIE 6 KORALIKI

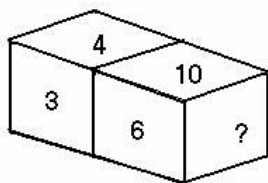


Białe i czarne kółka należy jak koraliki nawlec na nitkę, czyli połączyć linią łamaną zamkniętą, złożoną z odcinków równoległych do brzegów diagramu i przechodzącą przez środki niektórych kratek, w tym oczywiście wszystkich z kółkami – przez każde tylko raz. Linia ta nie może przecinać samej siebie. Linia musi załamywać się w każdym czarnym kółku oraz natychmiast po przejściu przez każde białe kółko – przynajmniej z jednej strony, czyli na polu tuż przed i\lub tuż za nim. Linia nie może załamywać się w żadnym jasnym kółku oraz natychmiast po przejściu przez ciemne kółko – ani na polu tuż przed, ani tuż za nim.

PRZYKŁAD:



ZADANIE 7 KOSTKI



Dwa sześciany na rysunku przypominają kostki do gry. Na ściankach każdego rozmieszczono sześć kolejnych liczb naturalnych. Jednak najmniejsza z nich nie musi być – jak na kostce do gry – jedynką. Natomiast w przypadku każdego sześcianu zachowana jest typowa dla kostki następująca zasada: suma liczb na każdej parze przeciwnych ścianek jest taka sama. Jaka liczbę zastępuje znak zapytania, jeśli wiadomo, że dwa sześciany na rysunku stykają się bokami, na których są jednakowe liczby?

