અનુક્રમણિકા

અનુક્રમણિકા i

૧ અઝુલેજો (પોર્ટુગીઝ ટાઇલ્સ) ૧

૨ રમકડાની ક્રેન ૨

૩ આજે જમવામાં શું છે? ૩

૪ નાસ્તો ૪

૫ પગલાંનું રહસ્ય ૫

૬ પાણી રોકો! ૬

૭ કેટલાં રમકડાં ચાલશે? ૭

૮ અમેલિયાનો મેસેજ ૮

૯ શોપિંગ ૧૦

૧૦ કાર નિરીક્ષણ રોબોટ ૧૧

૧૧ ટોપીનો ટાવર ૧૨

૧૨ કયો રસ્તો સલામત છે? ૧૩

૧૩ ચાલો પક્ષી જોઈએ! ૧૪

૧૪ સાત ટુકડાંનો કોયડો ૧૫

૧૫ લેપટોપ ૧૬

૧૬ બીવરેટર ૧૭

૧૭ પલ્લાંગુઝી ૧૮

૧૮ ગાલીચા વણકરની ભૂલ ૧૯

૧૯ ટેક્સી ૨૦

૨૦ જાદુઈ ગુપ્ત પત્રકો ૨૧

૨૧ બંસીએ કયો રસ્તો લીધો? ૨૨

૨૨ વિડિયોની ભલામણ ૨૩

૨૩ બંધનું સમારકામ ૨૪

૨૪ કાદવ કે સાફ પાણી? ૨૫

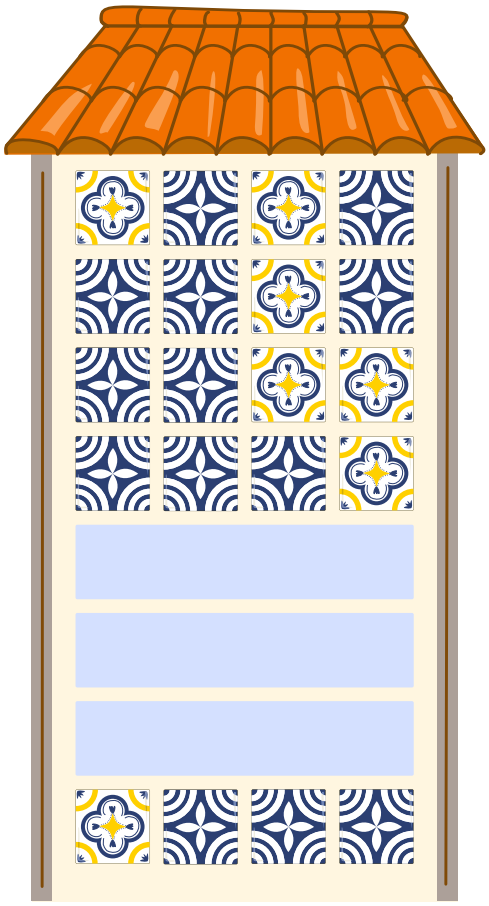
૨૫ 3D પ્રિન્ટિંગ ૨૬

૨૬ દાદીમાની ભેટો ૨૭
૨૭ વોટરિંગ ડ્રોન ૨૮
૨૮ પિન અને બૂચ ૨૯
૨૯ ઘોડાની ચાલ ૩૧
૩૦ જ્યુસ શોપ ૩૨
૩૧ સિક્કા ૩૩
૩૨ અગ્નિપરી ૩૪
૩૩ કીડીયારાનો કોયડો ૩૫
૩૪ ફરતા રોલર્સ ૩૬

© Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૧ અઝુલેજો (પોર્ટુગીઝ ટાઇલ્સ)

એક ઘરની દીવાલ અઝુલેજો નામની રંગીન પોર્ટુગીઝ ટાઇલ્સથી સજાવવાની છે. તેમાં પીળી અને વાદળી ટાઇલ્સ વાપરવાની છે. ટાઇલ્સ એવી રીતે ગોઠવવાની છે કે એક પંક્તિમાંથી તેની નીચેની પંક્તિમાં જતાં ફક્ત એક જ ટાઇલ બદલાય.



આ ગોઠવણીમાં ત્રણ પંક્તિઓ ખાલી છે. તેમાંની બીજી પંક્તિ કઈ છે?

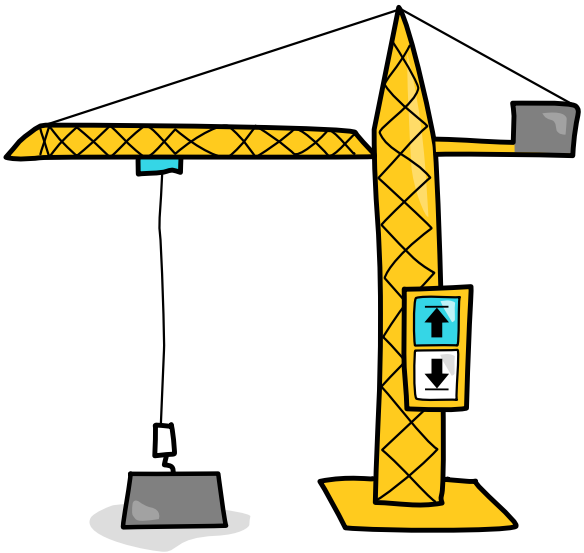
A.

B.

C.

D.

૨ રમકડાની ક્રેન



આ રમકડાની ક્રેનમાં બે બટન છે. એક બટન બોક્સને ઉપર લઈ જાય છે અને બીજું બટન તેને નીચે લઈ જાય છે.

શરૂઆતમાં બોક્સ સૌથી નીચે હોય છે. બોક્સ ત્યારે જ ખસે છે જ્યારે તે ખસી શકે. ઉદાહરણ તરીકે, જો બોક્સ પહેલેથી જ સૌથી ઉપર હોય, તો દબાવવાથી તે વધુ ઉપર જતું નથી.

અમિતે બટનો સાથે રમતાં રમતાં આ ક્રમ બનાવ્યો:

બોક્સ કેટલી વખત ઉપર ગયો?

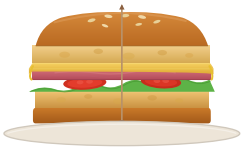
A) ૪
B) ૫
C) ૮
D) ૧૦

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૩ આજે જમવામાં શું છે?

શાળામાં દરરોજ બાળકો માટે જમવાનું બનાવવામાં આવે છે. રસોડું ૪ દિવસના એક નક્કી કરેલા ક્રમ પ્રમાણે વાનગીઓ બનાવે છે. પછી આ જ ક્રમ ફરી શરૂ થાય છે.

પહેલા દિવસે પાસ્તા આપવામાં આવ્યો હતો. પછી ક્રમ પ્રમાણે ભાત, સૂપ અને સેન્ડવિચ આપવામાં આવ્યા. પાંચમા દિવસે ફરી પાસ્તા આપવામાં આવે છે અને પછી એ જ ક્રમ ચાલુ રહે છે.

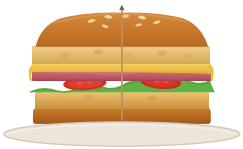
દિવસ ૧	દિવસ ૨	દિવસ ૩	દિવસ ૪
			
પાસ્તા	ભાત	સૂપ	સેન્ડવિચ

૧૧મા દિવસે કઈ વાનગી આપવામાં આવશે?

A)

B)

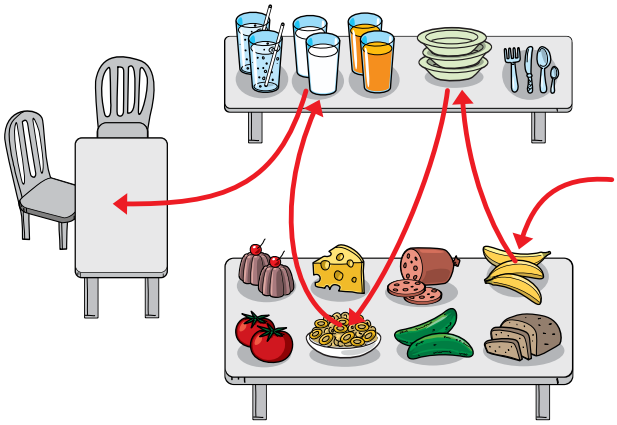
C)



D)

૪ નાસ્તો

માર્કો નાસ્તો લેવા લાલ રેખામાં બતાવેલા રસ્તે ચાલ્યો.



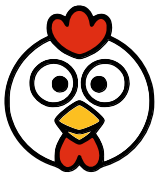
નીચેના વાક્યોમાંથી કયું ખોટું છે?

A) માર્કોએ સૌથી છેલ્લે દૂધ લીધું.
B) વાટકી લીધા પછી માર્કોએ ચકલી લીધી.
C) માર્કોએ ટામેટું લીધું નહોતું.
D) સૌથી પહેલાં માર્કોએ વાટકી લીધી.

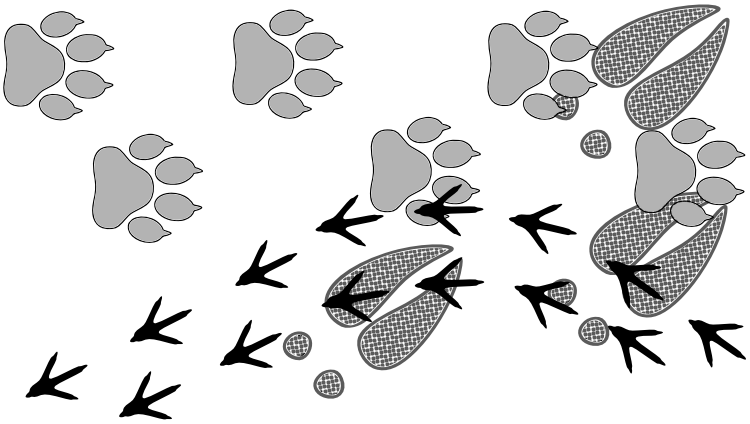
© Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૫ પગલાંનું રહસ્ય

બન્ની બરફ પડ્યા પછી જંગલમાં ફરવા નીકળ્યો હતો. તેને બરફ પર કેટલાક પ્રાણીઓના પગલાં દેખાયા. નીચે તે પ્રાણીઓ અને તેમના પગલાં બતાવ્યા છે.

Animal	Footprints
કૂતરો	
હરણ	
 કૂકડો	

બન્નીને બરફમાં આ પગલાં દેખાયા:

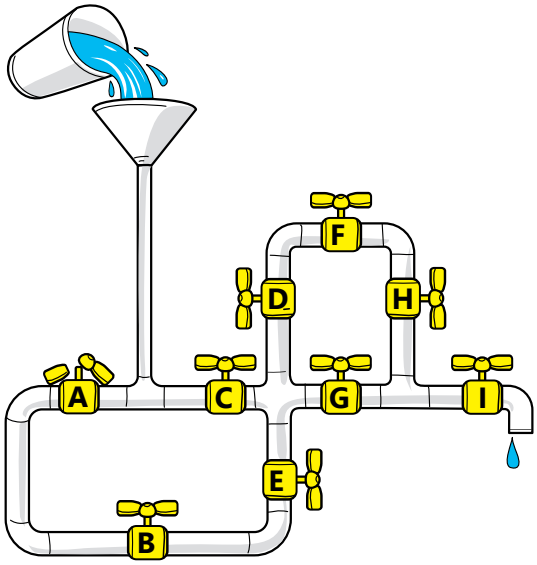


આ પ્રાણીઓ જંગલમાંથી કયા ક્રમે પસાર થયાં હતાં?

A) કૂતરો → હરણ → કૂકડો
B) હરણ → કૂતરો → કૂકડો
C) કૂકડો → કૂતરો → હરણ
D) હરણ → કૂકડો → કૂતરો

૬ પાણી રોકો!

બંટી જોડાયેલી નળીઓ માં પાણી નાખે છે. આ નળીઓમાં A થી I નામના નળ છે. પાણી કઈ તરફ જાય તે નક્કી કરવા માટે આ નળો ખોલી કે બંધ કરી શકાય છે. પણ A નળ ખરાબ થઈ ગયો છે. તેને બંધ કરી શકાતો નથી.



પાણી E નળ સુધી ન પહોંચે તે માટે કયા નળ બંધ કરવા જોઈએ? ઓછામાં ઓછા નળ બંધ કરો.

A) નળ A અને C

B) નળ C અને F

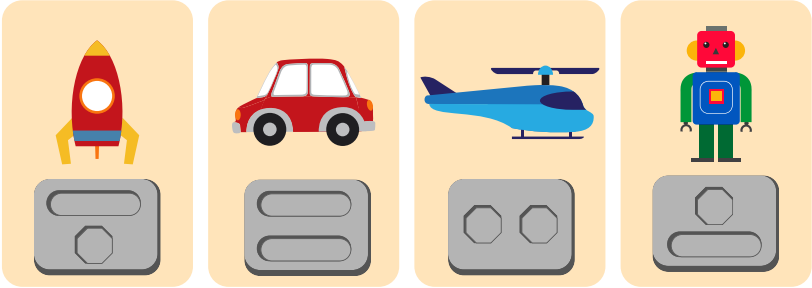
C) નળ B, C અને F

D) નળ B અને C

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૭ કેટલાં રમકડાં ચાલશે?

મિલુ પાસે બૅટરીથી ચાલતાં ઘણાં રમકડાં છે. દરેક રમકડા માટે કયા આકારની બૅટરી જોઇએ તે નીચે બતાવ્યું છે.



મિલુની મમ્મી પાસે કેટલીક બૅટરીઓ છે, જે આ રમકડાં ચલાવવા માટે વાપરી શકાય છે. નીચે બતાવેલી દરેક બૅટરી ફક્ત એક જ વાર વાપરી શકાય છે.

મિલુ એક સાથે બને તેટલાં વધુ રમકડાં ચાલુ કરવા માંગે છે.

આ બૅટરીઓનો ઉપયોગ કરીને એક સાથે વધારેમાં વધારે કેટલાં રમકડાં ચાલુ કરી શકાય?

A) ૧
B) ૨
C) ૩
D) ૪

૮ અમેલિયાનો મેસેજ

અમેલિયા તેના મિત્રો ને WhatsApp પર પ્રાણીઓના ઇમોજી વાપરીને મેસેજ મોકલે છે.

.

દરેક મેસેજના અંતે અમેલિયા નીચેના નિયમો પ્રમાણે એક અથવા વધુ ખાસ ઇમોજી ઉમેરે છે:

- જો મેસેજમાં બરાબર 2 પ્રાણીઓ હોય, તો તે તારો ઉમેરે છે:
- જો મેસેજમાં બરાબર 3 પ્રાણીઓ હોય, તો તે હૃદય ઉમેરે છે:
- જો મેસેજમાંના બધા પ્રાણીઓ એકબીજાથી અલગ હોય, તો તે સૂર્ય ઉમેરે છે:

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

નીચેના મેસેજોમાંથી કયો મેસેજ અમેલિયાએ મોકલ્યો હોઈ શકે?

A)

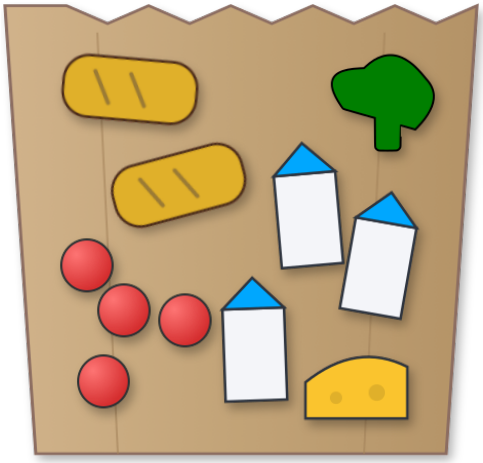
B)

C)

D)

૯ શોપિંગ

લલિતે શોપિંગ કરતી વખતે નીચેની વસ્તુઓ ખરીદી.



BALAJI SUPERMART

ITEM CODE	PRICE
૧૨૩૪૮૪૯૨૯૩૫૪.....	₹૧૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૦૩૫૪.....	₹૨૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૧૩૫૪.....	₹૩૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૨૩૫૪.....	₹૪૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૯૩૫૪.....	₹૧૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૧૩૫૪.....	₹૩૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૨૩૫૪.....	₹૪૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૯૩૫૪.....	₹૧૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૩૩૫૪.....	₹૫૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૯૩૫૪.....	₹૧૦
૧૨૩૪૮૪૯૨૨૩૫૪.....	₹૪૦
TOTAL	₹**૨૯૦**

ITEMS COUNT: ૧૧

THANK YOU FOR SHOPPING!
Please come again.

એક બ્રેડ ની કિંમત કેટલી છે?

A) Rs.૧૦

B) Rs.૨૦

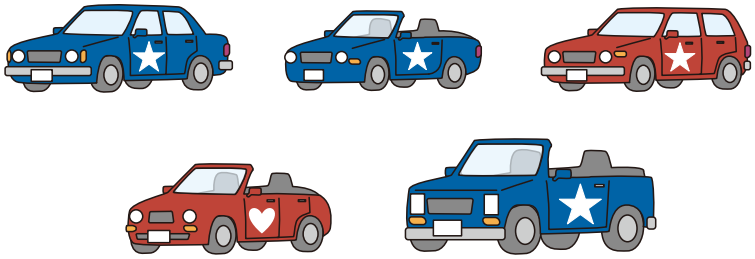
C) Rs.૩૦

D) Rs.૪૦

© Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૧૦ કાર નિરીક્ષણ રોબોટ

એક ફેક્ટરી પાંચ અલગ અલગ આકારની કાર બનાવે છે.



ડૉ. બીવર ઇચ્છે છે કે એક રોબોટ આ પાંચેય પ્રકારની કારને પારખી શકે. પરંતુ રોબોટ જૂનો છે, તેથી તે કારને તેના આકાર પરથી પારખી શકતો નથી. તે માત્ર ત્રણ લક્ષણોને પારખી શકે છે.

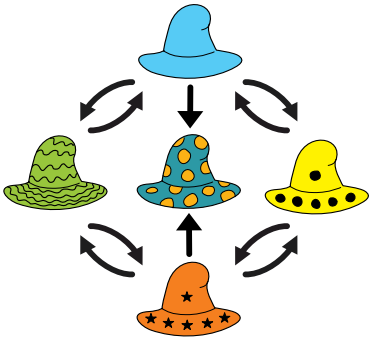
કયા ત્રણ લક્ષણોના સંયોજનથી રોબોટ પાંચેય પ્રકારની કારને એકબીજાથી અલગ પારખી શકશે?

A) કારનો રંગ, દરવાજા પરનો લોગો અને દરવાજાની સંખ્યા
B) કારનો રંગ, દરવાજા પરનો લોગો અને છત છે કે નહીં
C) દરવાજા પરનો લોગો, દરવાજાની સંખ્યા અને છત છે કે નહીં
D) કારનો રંગ, છત છે કે નહીં અને હેડલાઇટનો આકાર
E) દરવાજા પરનો લોગો, દરવાજાની સંખ્યા અને હેડલાઇટનો આકાર

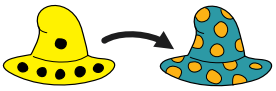
૧૧ ટોપીનો ટાવર

એક ટોપીની દુકાનના માલિકને ટોપીઓ ગોઠવીને સુંદર ટાવર બનાવવાનો શોખ છે.

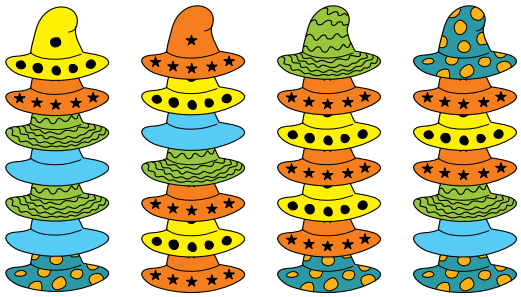
પણ તે ટોપીઓને મનફાવે તેમ એક ઉપર એક ગોઠવવા માંગતો નથી. તેથી તેણે એક ડિઝાઇનરને ટોપીઓ ગોઠવવાની ખાસ રીત બનાવવાનું કહ્યું.



દરેક તીરની દિશા બતાવે છે કે કઈ ટોપી ઉપાડીને કઈ ટોપીની ઉપર મૂકવાની છે.

ઉદાહરણ તરીકે,  માં ડાબી બાજુની પીળી ટોપી જમણી બાજુની ટોપી પર મૂકવામાં આવે છે:

દુકાનના માલિકે આ રીત પ્રમાણે ટોપીઓના ચાર ટાવર બનાવ્યા.પરંતુ તેણે એક ટાવરમાં ભૂલ કરી છે. કયો ટાવર ટાવરમાં ભૂલ છે?



A) B) C) D)

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૧૨ કયો રસ્તો સલામત છે?

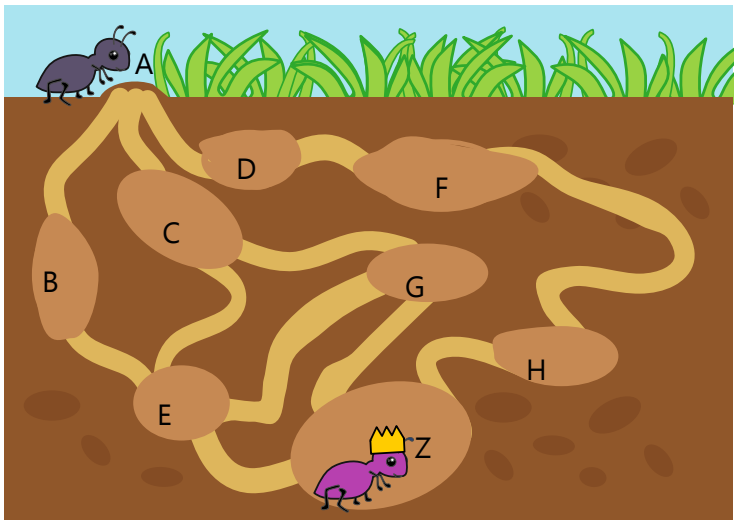
કીડીઓએ જમીનની નીચે એક મોટી વસાહત બનાવી છે. આ વસાહતમાં ઘણા ઓરડા છે, જે એકબીજા સાથે સુરંગો દ્વારા જોડાયેલા છે.

એક ખૂબ ચાલાક કરોળિયાએ તેમની વસાહતમાં ઘૂસણખોરી કરી છે. તે પસાર થતી કીડીઓને પકડવા માટે અદૃશ્ય જાળું બનાવે છે.

કરોળિયો ક્યાં છુપાયું છે તે કોઈને ખબર નથી. પરંતુ કરોળિયો કેવી રીતે વર્તે છે તેની કેટલીક ખાસ ખૂબીઓ કીડીઓએ નોંધી છે. જેમ કે:

- કરોળિયો પ્રવેશદ્વાર (A) અથવા રાણીના ઓરડા (Z) માં જતાં ડરે છે, તેથી આ બંને જગ્યા હંમેશાં સલામત હોય છે.
- તે પોતાનું જાળું ફક્ત એવા વ્યસ્ત ઓરડાઓમાં જ બનાવે છે, જ્યાં ૩ કે તેથી વધુ સુરંગો મળે છે.

એક માર્ગશોધક કીડીને પ્રવેશદ્વાર (A) થી રાણી (Z) સુધી પહોંચવું છે.



કયો રસ્તો કીડીને સલામત રીતે રાણી સુધી પહોંચાડશે?

A) A → C → G → Z

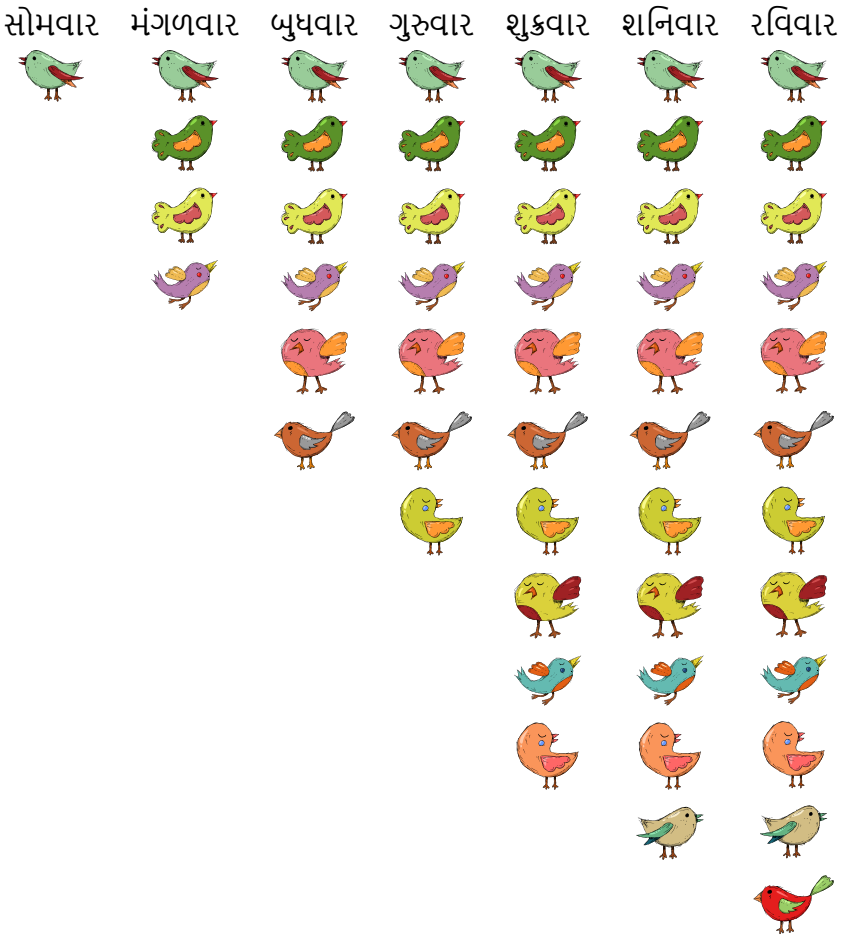
B) A → D → F → H → Z

C) A → B → E → Z

D) A → C → E → G → Z

૧૩ ચાલો પક્ષી જોઈએ!

શાળાના પર્યાવરણ ક્લબના વિદ્યાર્થીઓએ એક અઠવાડિયા સુધી પક્ષીઓનું નિરીક્ષણ કર્યું. જ્યારે પણ તેમને એવો કોઈ પક્ષી જોવા મળ્યો જે ક્લબે પહેલાં ક્યારેય જોયો ન હતો, ત્યારે તેઓ તેનું નામ યાદીમાં ઉમેરતા. દરરોજના અંતે તેમની યાદી આવી દેખાતી હતી:



ક્લબના કેટલાક સભ્યો આખું અઠવાડિયું આવી શક્યા નહોતા. તેઓ નીચે બતાવ્યા પ્રમાણે ચાર સતત દિવસ જોડાયા હતા:

- અનિતા મંગળવારથી શુક્રવાર સુધી હાજર હતી.
- બદરી બુધવારથી શનિવાર સુધી હાજર હતો.
- ચેતન સોમવારથી ગુરુવાર સુધી હાજર હતો.
- દિયા ગુરુવારથી રવિવાર સુધી હાજર હતી.

આ ચાર સભ્યોમાંથી ક્લબને નવા મળેલા સૌથી વધુ પક્ષીઓ જોતી વખતે કયો સભ્ય હાજર હતો/હતી?

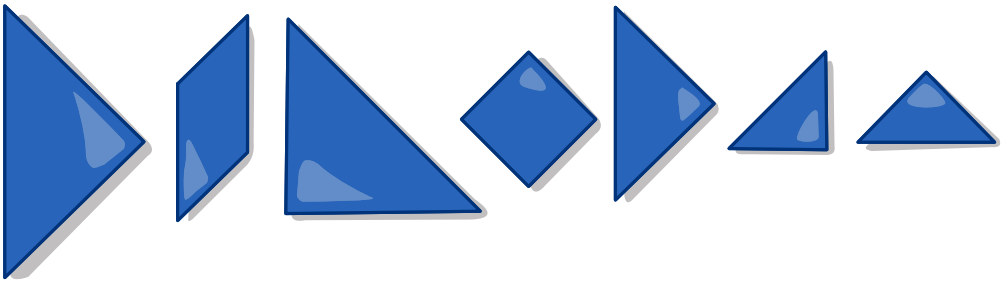
A) અનિતા
B) બદરી
C) ચેતન
D) દિયા

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

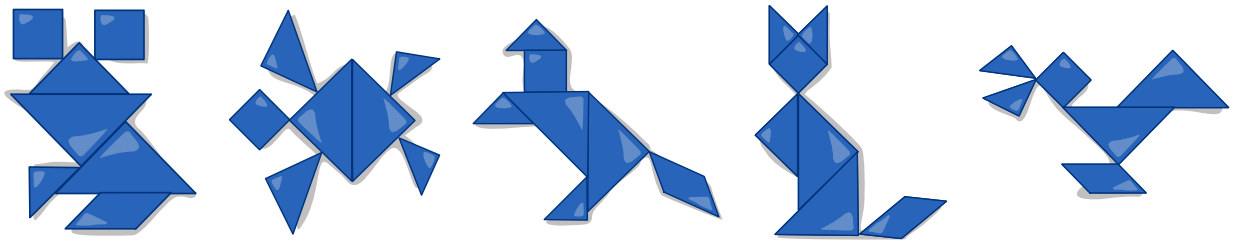
૧૪ સાત ટુકડાંનો કોયડો

ગીતા અને પલક મળીને એક કોયડો ઉકેલી રહ્યાં છે. આ કોયડામાં સાત ટુકડાં છે. તેમની પાસે જુદાં જુદાં પ્રાણીઓનાં ચિત્રોવાળું એક પાનું છે. તેઓ વારાફરતી આ સાત ટુકડાં ગોઠવીને ચિત્રમાં બતાવેલાં પ્રાણીઓ બનાવવાનો પ્રયાસ કરે છે.

ટુકડાંને ફેરવી શકાય છે, પરંતુ એક ટુકડો બીજા ટુકડા પર મૂકી શકાતો નથી.



બધા ટુકડાંનો એક-એક વાર ઉપયોગ કરીને નીચેનાં પ્રાણીઓમાંથી કયું પ્રાણી બનાવી શકાય?



A) B) C) D) E)

૧૫ લેપટોપ

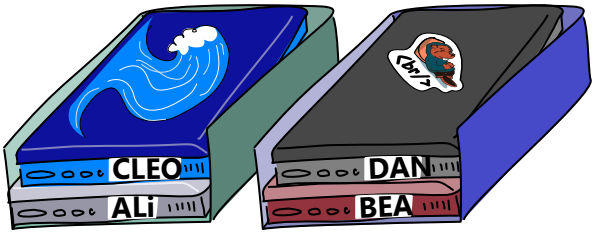
ચાર વિદ્યાર્થીઓ અલી (ALI), બી (BEA), ક્લિઓ (CLEO) અને ડેન (DAN) કમ્પ્યુટરનો એક કોર્સ કરે છે.

દરરોજ ક્લાસ પછી તેઓ પોતાના લેપટોપ બે ખુલ્લા બોક્સમાં મૂકે છે. તેઓ લેપટોપ એક ઉપર એક એવી રીતે ગોઠવે છે કે બીજા દિવસે દરેક વિદ્યાર્થી બીજાના લેપટોપ ખસેડ્યા વગર પોતાનું લેપટોપ સીધું ઉપરથી લઈ શકે.

આજે તેઓ ક્લાસમાંથી આ ક્રમમાં બહાર ગયા: સૌથી પહેલાં અલી, પછી બી, પછી ક્લિઓ અને છેલ્લે ડેન.

સમયપત્રક મુજબ તેમને પહેલેથી જ ખબર છે કે આવતી કાલે તેઓ આ ક્રમમાં આવશે: સૌથી પહેલાં બી, પછી અલી, પછી ડેન અને છેલ્લે ક્લિઓ.

ક્લાસમાંથી જતા પહેલાં તેમણે પોતાના લેપટોપ કેવી રીતે ગોઠવ્યા હતા?

A)


B)

C)

D)

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

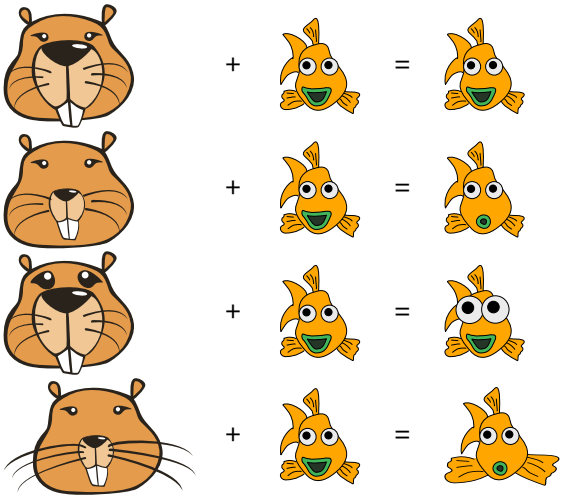
૧૬ બીવરેટર

બીવરેટર એક મશીન છે. તે બે ચિત્રો લે છે: એક બીવરના ચહેરાનું અને એક માછલીનું.

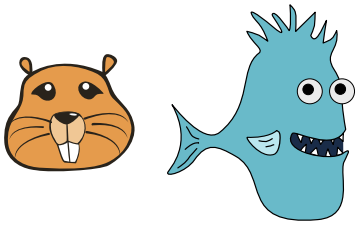
મશીન માછલીના ચિત્રમાં ફેરફાર કરી નવું ચિત્ર બતાવે છે.

બીવરેટર હંમેશાં એક જ નિયમોનું પાલન કરે છે. બીવરેટર બીવરના ચહેરાના જુદા જુદા ભાગો જોઈને નક્કી કરે છે કે માછલીના ચિત્રમાં શું બદલવું. ઉદાહરણ તરીકે, બીવરની આંખો માછલીના ચિત્રના કોઈ એક ખાસ ભાગમાં ફેરફાર કરાવે છે.

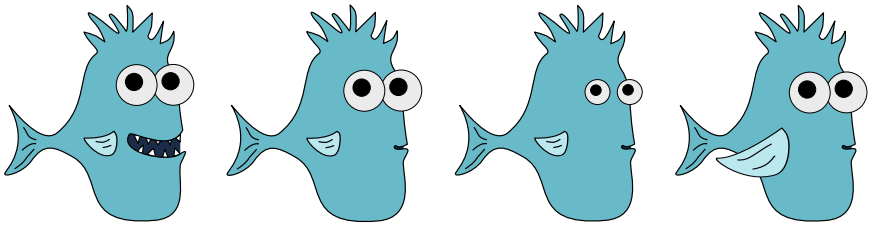
બીવરેટર કેવી રીતે કામ કરે છે તે સમજવા માટે નીચે ચાર ઉદાહરણો આપ્યાં છે:



આ બે ચિત્રો બીવરેટરને આપીએ, તો તે કયું ચિત્ર બતાવશે?



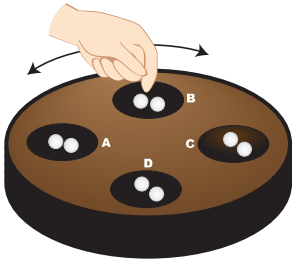
A) B) C) D)



૧૭ પલ્લાંગુઝી

ચિક્કીને પલ્લાંગુઝી, જે ભારતની એક પરંપરાગત રમત છે, રમવી ખૂબ ગમે છે.

ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે બોર્ડમાં A, B, C અને D એમ ચાર ખાણા છે. શરૂઆતમાં દરેક ખાણામાં ૨ મણકા છે.



રમત રમતી વખતે ચિક્કી નીચેના નિયમોનું પાલન કરે છે:

૧. તે કોઈ એક ખાણું પસંદ કરે છે અને તેમાંથી બધા મણકા ઉપાડી લે છે.

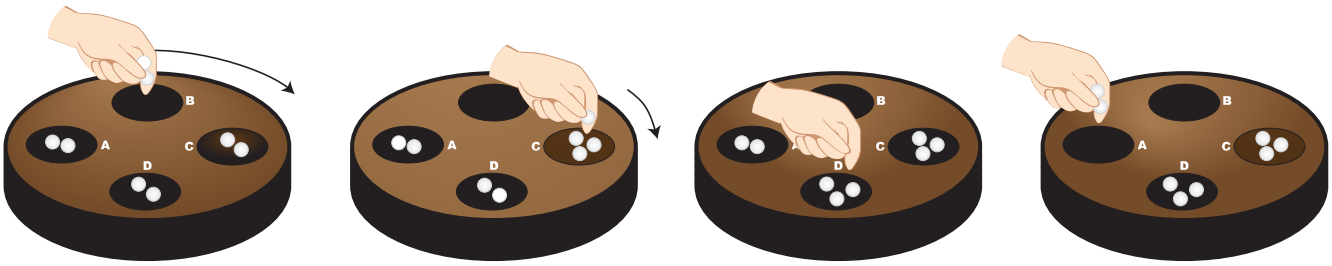
૨. જો ઉપાડેલા મણકાઓની સંખ્યા બેકી હોય, તો તે ઘડિયાળના કાંટાની દિશામાં આગળ વધે છે અને દરેક ખાણામાં એક-એક મણકો મૂકતી જાય છે, જ્યાં સુધી બધા મણકા પૂરા ન થઈ જાય.

જો ઉપાડેલા મણકાઓની સંખ્યા એકી હોય, તો તે ઘડિયાળના કાંટાની વિરુદ્ધ દિશામાં આગળ વધે છે અને દરેક ખાણામાં એક-એક મણકો મૂકતી જાય છે, જ્યાં સુધી બધા મણકા પૂરા ન થઈ જાય.

૩. પછી તે આગળના ખાણાને જુએ છે.

- જો તેમાં મણકા હોય, તો તે બધા મણકા ઉપાડી લે છે અને ફરી પગલું ૨ થી રમત ચાલુ રાખે છે.
- જો તે ખાલી હોય, તો રમત પૂરી થાય છે.

ઉદાહરણ:



જો ચિક્કી B ખાણા માંથી ૨ મણકા ઉપાડે, તો તે ઘડિયાળના કાંટાની દિશામાં આગળ વધશે. તે C ખાણામાં ૧ મણકો અને D ખાણામાં ૧ મણકો મૂકશે. ત્યાર પછી તે A ખાણાને જોશે.

ચિક્કી શરૂઆત A ખાણામાંથી મણકા ઉપાડીને કરે છે. રમતના અંતે કયા ખાણામાં સૌથી વધુ મણકા હશે?

A) Pit A
B) Pit B
C) Pit C
D) Pit D

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૧૮ ગાલીચા વણકરની ભૂલ

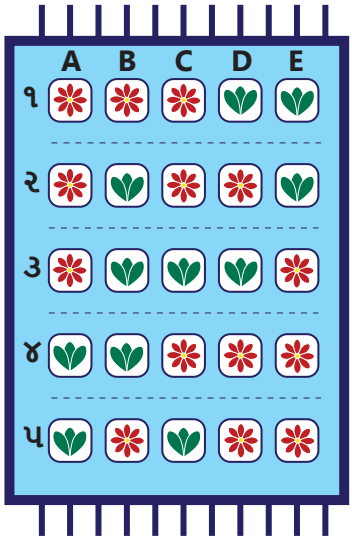
અલી પર્શિયન ગાલીચા બનાવતા શીખી રહ્યો છે. તેના ગુરુએ તેને બે પ્રકારની ગાંઠો શીખવી છે: **?ફૂલની ગાંઠ?** અને **?પાંદડાની ગાંઠ?**.

અભ્યાસ માટે તગુરુએ તેને ૫ $\times$ ૫ નો એક નાનો ગાલીચો બનાવવાનું કામ સોપ્યું છે.

સુંદર ગાલીચો બનાવવા માટે ગુરુએ બે નિયમો રાખ્યા છે:

પાંદડાનો નિયમ: દરેક હરોળમાં પાંદડાની ગાંઠોની સંખ્યા બેકી હોવી જોઈએ (0, 2 અથવા 4). ફૂલનો નિયમ: દરેક સ્તંભમાં ફૂલની ગાંઠોની સંખ્યા એકી હોવી જોઈએ (1, 3 અથવા 5).

અલીએ પોતાનો નાનો ગાલીચો પૂરો કરી લીધો છે, પરંતુ તેણે ભૂલથી એક જગ્યાએ ખોટી ગાંઠ વાપરી છે

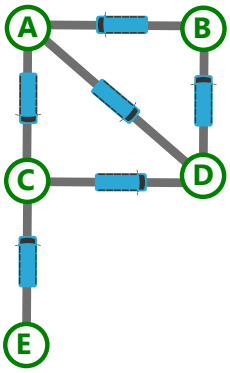


અલીએ કઈ જગ્યાએ ખોટી ગાંઠ વાપરી છે?

A) હરોળ 2, સ્તંભ C
B) હરોળ 3, સ્તંભ B
C) હરોળ 3, સ્તંભ C
D) હરોળ 4, સ્તંભ B

૧૯ ટેક્સી

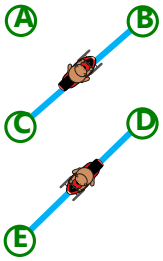
ગોવામાં રજાઓનો સમય છે. પાંચ બસ સ્ટોપ શહેરના મહત્વના સ્થળોને એકબીજા સાથે જોડે છે. દરેક બસ સ્ટોપને એક અક્ષર (A, B, C...) વડે બતાવવામાં આવ્યો છે. નીચેના નકશામાં કયા બસ સ્ટોપ વચ્ચે સીધી બસ સેવા છે તે બતાવ્યું છે. એક સ્ટોપથી બીજા સ્ટોપ સુધી અને પાછી બંને દિશામાં બસ ચાલે છે.

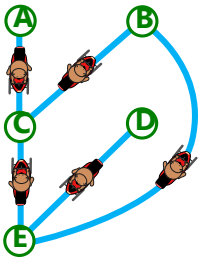


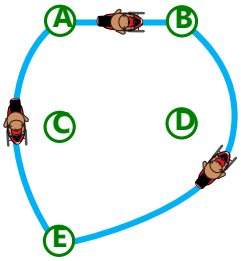
મારિયોની ટેક્સી એવી બે જગ્યાઓ વચ્ચે જ જાય છે, જ્યાં સીધી બસ સેવા નથી.

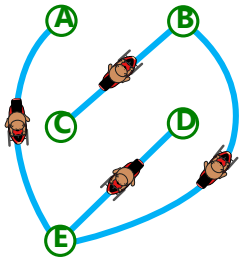
પ્રવાસીઓને ગોવામાં ફરવામાં મદદ મળે તે માટે, મારિયોએ પોતાની ટેક્સી ક્યાં ક્યાં જઈ શકે છે તેનો નકશો બનાવ્યો.

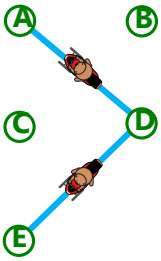
નીચેના નકશાઓમાંથી કયો નકશો મારિયોની ટેક્સીના રસ્તાઓ સાચી રીતે બતાવે છે?

A.


B.


C.


D.


E.


 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

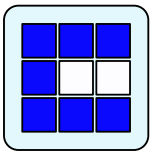
૨૦ જાદુઈ ગુપ્ત પત્રકો

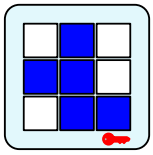
એજન્ટ શિયાળને મુખ્યાલય સુધી એક ગુપ્ત નકશો પહોંચાડવો છે. જાસૂસોથી માહિતી છુપાવવા માટે તે બે પારદર્શક પ્લાસ્ટિકના પત્રકોનો ઉપયોગ કરે છે:

- એક કોડ પત્રક, જે મુખ્ય મથક પર સુરક્ષિત રાખવામાં આવે છે.
- એક સંદેશ પત્રક, જે એજન્ટ શિયાળ મોકલે છે.

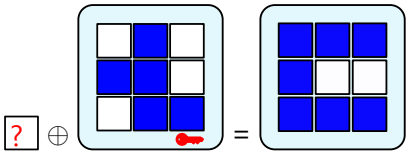
જ્યારે મુખ્યાલયને સંદેશ પત્રક મળે છે, ત્યારે તે તેને કોડ પત્રકની ઉપર મૂકે છે. ૨ પછી ખાના આ રીતે દેખાય છે:

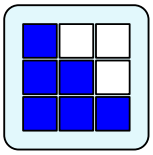
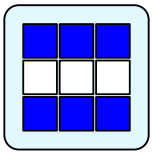
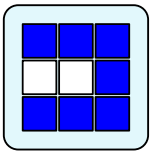
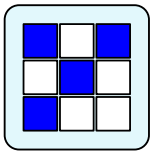
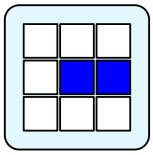
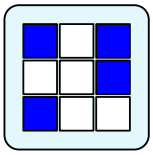
- વાદળી ■ ⊕ પારદર્શક □ = વાદળી ■
- પારદર્શક □ ⊕ વાદળી ■ = વાદળી ■
- પારદર્શક □ ⊕ પારદર્શક □ = પારદર્શક □
- વાદળી ■ ⊕ વાદળી ■ = પારદર્શક □ (જાદુ! વાદળી રંગ અદૃશ્ય થઈ જાય છે!)

એજન્ટ શિયાળે આ ગુપ્ત નકશો પહોંચાડવાનો છે: 

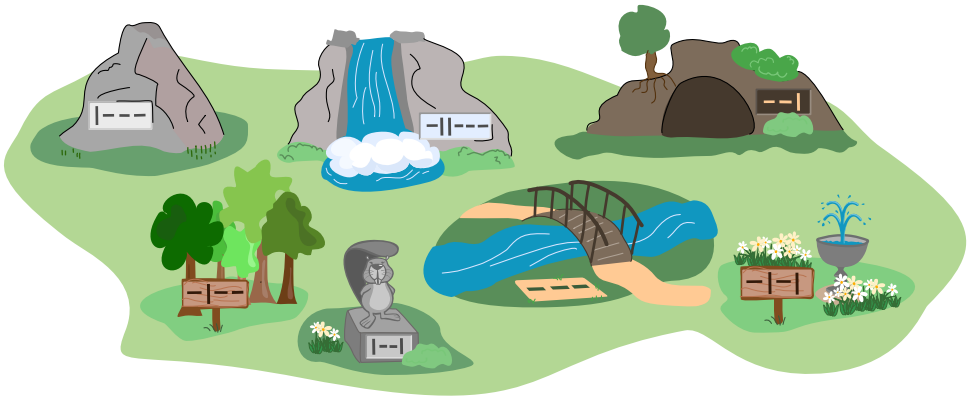
અને મુખ્યાલય આ કોડ પત્રકનો ઉપયોગ કરશે: 

એજન્ટ શિયાળે કયું સંદેશ પત્રક મોકલવું જોઈએ?



A.  B.  C.  D.  E.  F. 

૨૧ બંસીએ કયો રસ્તો લીધો?



બંસી પાર્કમાં ફરતો ફરતો ઘણી જગ્યાઓ પાસેથી પસાર થયો.

દરેક જગ્યાનો એક ઓળખ-ક્રમ (ID) હતો. આ ID ફક્ત **?–?** અને **?|?** ચિહ્નો વડે બનાવેલો હતો.

ચાલતાં ચાલતાં બંસીએ જે ક્રમમાં આ જગ્યાઓ પાસેથી પસાર થયો, તે ક્રમમાં તેમના ઓળખ-ચિહ્નો નીચેની પત્રકમાં ડાબેથી જમણે નોંધ્યા.

--||--||----|-|-|-----

બંસી કોઈ પણ જગ્યાએ એકથી વધુ વખત ગયો નહોતો.

બંસી કયા ક્રમમાં આ જગ્યાઓની મુલાકાત લીધી હતી?

A) ગુફા → શિલા → બીવરની મૂર્તિ → ફુવારો → વૃક્ષો → પુલ
B) ગુફા → બીવરની મૂર્તિ → શિલા → ફુવારો → વૃક્ષો → પુલ
C) ગુફા → બીવરની મૂર્તિ → ફુવારો → વૃક્ષો → શિલા → પુલ
D) ગુફા → બીવરની મૂર્તિ → શિલા → વૃક્ષો → ફુવારો → પુલ

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૨૨ વિડિયોની ભલામણ

એક વિડિયો એપ નવા વિડિયોની ભલામણ કરવા માટે AI આધારિત નિયમ વાપરે છે.

જો કોઈ બીજા વ્યક્તિએ તમારા જેવા ઓછામાં ઓછા ૨ વિડિયો જોયા હોય, તો એપ તેમના બીજા વિડિયો તમને ભલામણ કરે છે (જો તમે તે પહેલાં જોયા ન હોય).

તમે તાજેતરમાં આ ત્રણ વિડિયો જોયા છે:

ઇંડાં બનાવતા શીખો

ઇટાલિયન પાસ્તાની રેસિપી

બર્ગરની રેસિપી

અન્ય ત્રણ વ્યક્તિઓએ નીચેના વિડિયો જોયા છે:

અનુ

ઇટાલિયન પાસ્તાની રેસિપી

બર્ગરની રેસિપી

સલાડની રેસિપી

બેલા

ઇંડાં બનાવતા શીખો

બ્રેડ બનાવવાની રીત

બર્ગરની રેસિપી

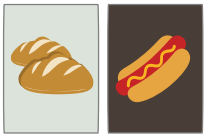
ચારુ

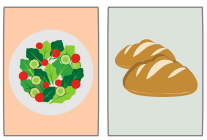
ઇટાલિયન પાસ્તાની રેસિપી

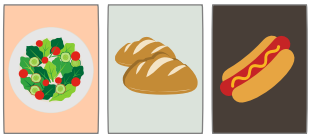
બ્રેડ બનાવવાની રીત

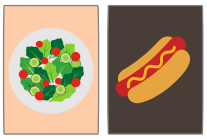
લારીનું ખાવાનું

નિયમ પ્રમાણે, એપ તમને કયા નવા વિડિયો ભલામણ કરશે?

A) 

B) 

C) 

D) 

૨૩ બંધનું સમારકામ

ભારે વાવાઝોડા પછી બીવરના બંધનો એક ભાગ તૂટી ગયો છે. આશા, બિમલ, ચિત્રા, દેવ અને ઈશા તેને સમારવા માટે દોડી આવે છે.

દરેક બીવર એક જ કામ કરે છે, અને દરેક કામ એક જ બીવર દ્વારા કરવામાં આવે છે. સમારકામનાં કામ આ છે:

- લાકડાંને સ્થિર કરવાં
- કાદવનો પ્રવાહ બીજી તરફ વાળવો
- લાકડાં કાપવાં
- જોડાણો મજબૂત કરવાં
- અવરોધો દૂર કરવાં

દરેક બીવરને આમાંથી બે કામ આવડે છે, જે નીચેના કોષ્ટકમાં બતાવ્યાં છે.

બીવર	**તે કરી શકે તેવાં કામ**
આશા	લાકડાંને સ્થિર કરવાં, કાદવનો પ્રવાહ બીજી તરફ વાળવો
બિમલ	લાકડાંને સ્થિર કરવાં, લાકડાં કાપવાં
ચિત્રા	અવરોધો દૂર કરવાં, કાદવનો પ્રવાહ બીજી તરફ વાળવો
દેવ	જોડાણો મજબૂત કરવાં, લાકડાં કાપવાં
ઈશા	અવરોધો દૂર કરવાં, જોડાણો મજબૂત કરવાં

નીચે આપેલી કામની વહેંચણીઓમાંથી કઈ શક્ય નથી?

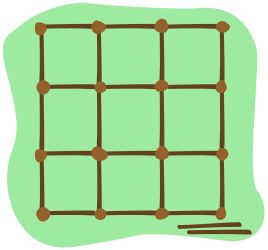
A) ચિત્રા અવરોધો દૂર કરે છે અને દેવ લાકડાં કાપે છે.
B) ઈશા અવરોધો દૂર કરે છે અને બિમલ લાકડાં કાપે છે.
C) આશા લાકડાંને સ્થિર કરે છે અને દેવ જોડાણો મજબૂત કરે છે.
D) ઈશા અવરોધો દૂર કરે છે અને બિમલ લાકડાંને સ્થિર કરે છે.

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૨૪ કાદવ કે સાફ પાણી?

બીવર સાફ અને કાદવવાળા પાણીની એક રમત રમે છે.

તેઓ પહેલાં, કાઢી શકાય તેવી દીવાલોનો ઉપયોગ કરીને નીચે બતાવ્યા પ્રમાણે એક જાળ બનાવે છે:



રમત શરૂ થાય પછી, તેઓ હંમેશાં નીચેના નિયમોનું પાલન કરે છે:

૧. લુકા કોઈ એક ખાણામાં સાફ પાણી રેડે છે.

૨. મોરા બીજા કોઈ ખાણામાં કાદવવાળું પાણી રેડે છે.

૩. પછી લુકા અને મોરા વારાફરતી એક સમયે એક દીવાલ કાઢે છે. લુકા પહેલાં રમે છે.

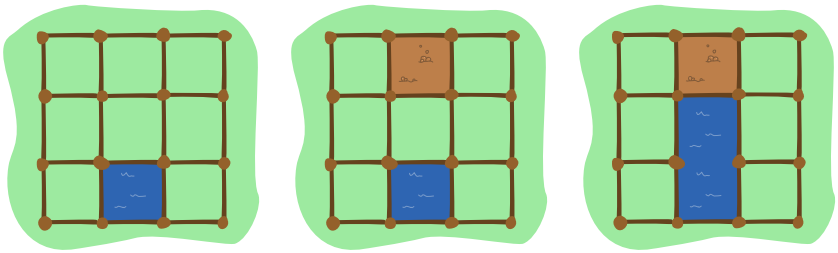
દીવાલ કાઢવામાં આવે ત્યારે, જે ખેલાડીનો વારો હોય તેનું પાણી બાજુના ખાણામાં વહે છે.

૪. નીચેની સ્થિતિમાં દીવાલ કાઢી શકાતી નથી:

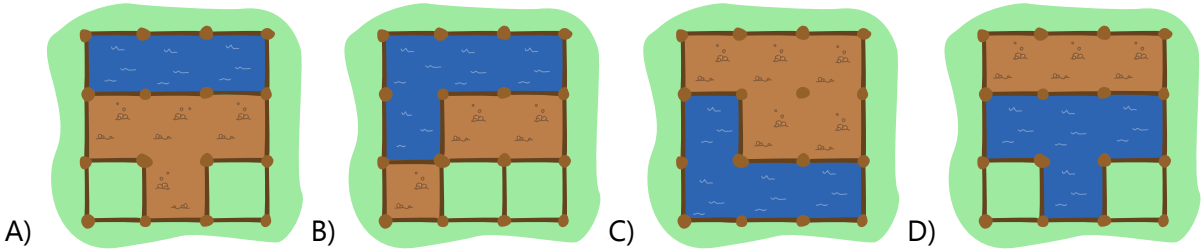
- જો તે રમતના વિસ્તારની બહારની દીવાલ હોય;
- જો દીવાલની બંને બાજુ પાણી ન હોય;
- જો દીવાલની એક બાજુ કાદવવાળું પાણી અને બીજી બાજુ સાફ પાણી હોય.

જે ખેલાડી દીવાલ કાઢી ન શકે, તે રમત હારી જાય છે.

નીચે રમતના પહેલા ૩ વારા બતાવ્યા છે:



નીચે બતાવેલી સ્થિતિઓમાંથી માત્ર એક જ સ્થિતિ આ રમતમાં બની શકે છે. તે કઈ છે?

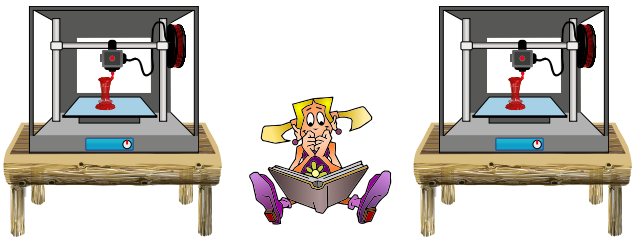


૨૫ 3D પ્રિન્ટિંગ

શહેરના પુસ્તકાલયમાં બે 3D પ્રિન્ટર છે. પુસ્તકાલયમાં આવનાર લોકો તેનો ઉપયોગ કરી શકે છે.

જો કોઈ વ્યક્તિ આવે અને પ્રિન્ટર ખાલી હોય, તો તેનું પ્રિન્ટિંગ કામ તરત જ શરૂ થઈ જાય છે. જો બંને પ્રિન્ટર વ્યસ્ત હોય, તો તેને રાહ જોવી પડે છે.

જો એક કરતાં વધુ વ્યક્તિ રાહ જોઈ રહી હોય, તો જ્યારે કોઈ પ્રિન્ટર ખાલી થાય, ત્યારે પુસ્તકાલયનો કર્મચારી તેમનામાંથી કોઈ એક વ્યક્તિને પસંદ કરશે. કઈ વ્યક્તિ પસંદ થશે તેનો કોઈ નક્કી ક્રમ નથી.



એક દિવસે ૬ લોકો 3D પ્રિન્ટર વાપરવા માંગતા હતા. તેઓ ક્યારે આવ્યા અને તેમનું પ્રિન્ટિંગ કામ પૂરું થવામાં કેટલો સમય લાગવાનો હતો, તે નીચેના કોષ્ટકમાં બતાવ્યું છે.

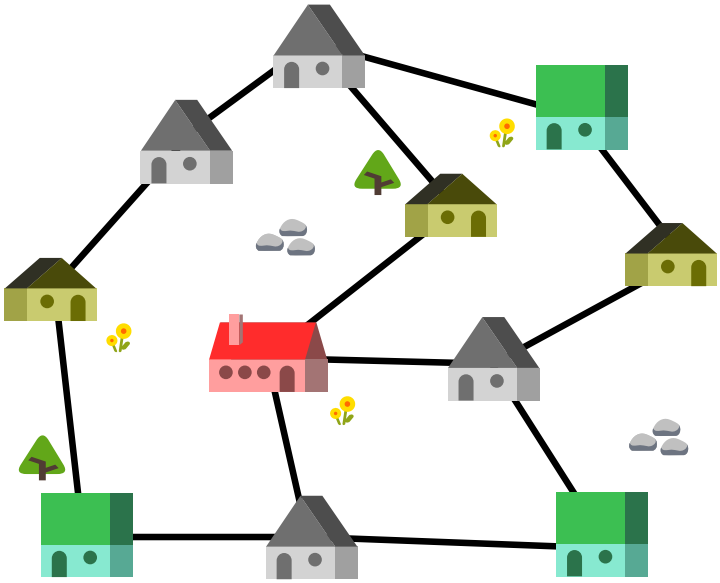
વ્યક્તિ	આવવાનો સમય	કામ પૂરું થવામાં લાગતો સમય
એબી	સવારે ૮:૦૦	૫ કલાક
બોજન	સવારે ૧૦:૦૦	૩ કલાક
ક્લોઈ	બપોરે ૧૨:૦૦	૨ કલાક
દીપિકા	બપોરે ૧:૦૦	૪ કલાક
એડી	બપોરે ૨:૦૦	૧ કલાક
ફોસ્ટર	બપોરે ૨:૦૦	૬ કલાક

બધાં પ્રિન્ટિંગ કામોમાંથી છેલ્લું કામ સૌથી વહેલું કયા સમયે પૂરું થઈ શકે?

A) રાત્રે ૮:૦૦ વાગ્યે
B) રાત્રે ૯:૦૦ વાગ્યે
C) રાત્રે ૧૦:૦૦ વાગ્યે
D) રાત્રે ૧૧:૦૦ વાગ્યે

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૨૬ દાદીમાની ભેટો



ઉપરના ચિત્રમાં ગામનાં ઘરો અને રસ્તાઓનો નકશો બતાવ્યો છે. બે ઘરો વચ્ચેનો દરેક રસ્તો, એટલે કે કાળી લીટી, બરાબર ૧ કિમી લાંબો છે.

દાદીમા મોટા લાલ ઘરમાં રહે છે, અને તેમના પૌત્ર-પૌત્રીઓ નાના પીળા ઘરોમાં રહે છે. લીલા ઘરો રમકડાંની દુકાનો છે, અને ભૂખરા ઘરો ![greyh] માં બીજા લોકો રહે છે.

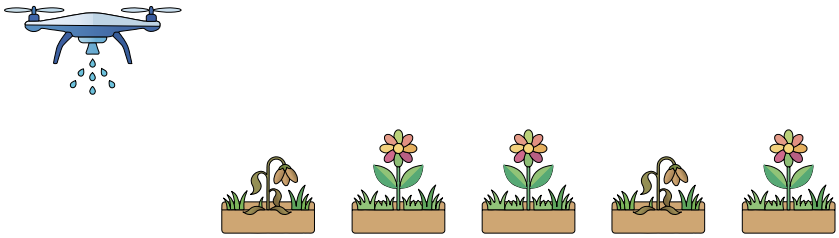
દાદીમાએ પોતાના ઘરેથી નીકળી રમકડાંની કોઈ એક દુકાનમાંથી ભેટો ખરીદવા માંગે છે. પછી તેમને ત્રણેય પીળા ઘરોમાં રહેતા પૌત્ર-પૌત્રીઓને ભેટો પહોંચાવવી છે. ભેટો પહોંચાડી, પાછું પોતાના ઘરે આવવું છે.

આ માટે તેમને ઓછામાં ઓછું કેટલું અંતર ચાલવું પડશે? જવાબ કિમીમાં આપો.

A) ૯ કિમી
B) ૧૦ કિમી
C) ૧૧ કિમી
D) ૧૨ કિમી

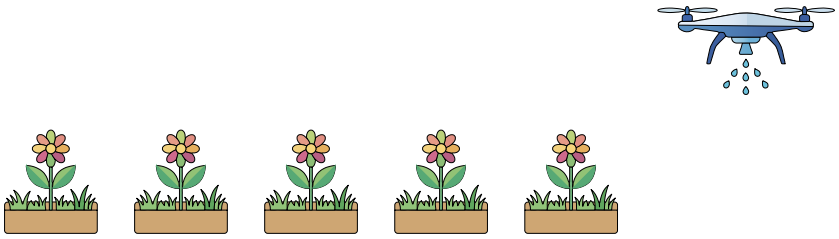
૨૭ વોટરિંગ ડ્રોન

ડૉ. બીવરે એક એવો ડ્રોન બનાવવાનો પ્રયત્ન કર્યો છે, જે આપમેળે કરમાઇ ગયેલાં ફૂલોને પાણી આપીને ફરી ખીલવી શકે. જોકે, તેમને પૂરી ખાતરી નથી કે ડ્રોન હંમેશાં બરાબર કામ કરે છે.



ડૉ. બીવરે ડ્રોનને નીચે પ્રમાણે પ્રોગ્રામ કર્યો છે. ડ્રોન સૌથી ડાબી બાજુના ફૂલના કૂંડાની ઉપરથી શરૂ કરે છે, ત્યારે તે નીચે આપેલી સૂચનાઓ વારંવાર અનુસરે છે, જ્યાં સુધી તે બંધ ન થાય:

- પોતાની નીચેના કૂંડાને તપાસો. જો તેમાં કરમાયેલું ફૂલ હોય, તો તેને પાણી આપો. નહીં તો જમણી બાજુના કૂંડા પર જાઓ.
- જો ડ્રોન હવે કોઇ કૂંડાની ઉપર ન હોય, તો બંધ થઇ જાઓ.
- જમણી બાજુના કૂંડા પર જાઓ.



ડૉ. બીવરને શંકા છે કે ડ્રોન ક્યારેક કોઇ કૂંડાને પાણી આપતો નથી.

નીચેના ફૂલક્યારાઓ (A-D) માંથી કયા ફૂલક્યારામાં બધાં ફૂલોને યોગ્ય રીતે પાણી આપવામાં આવશે નહીં?

A)

B)

C)

D)

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

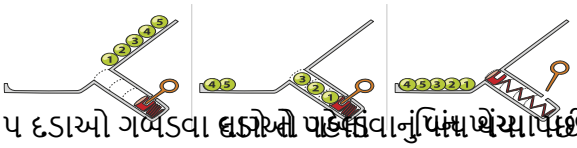
૨૮ પિન અને બૂચ

આંકડાવાળા દડાઓ ઢાળ પરથી નીચે ગબડે છે. જ્યારે કોઈ દડો કાણાં પાસે પહોંચે છે, ત્યારે જો કાણું ભરેલો ન હોય તો દડો તેમાં પડી જાય છે. જો કાણું ભરાઈ ગયો હોય, તો દડો કાણાંને પસાર કરીને આગળ ગબડતો જાય છે.

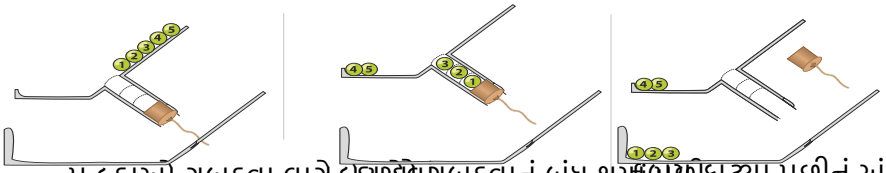
ખાડા માટે બે પ્રકારના રોકાણ-ઉપકરણો છે:

- દરેક કાણાંની બાજુએ એક પિન છે. પિન ખેંચવાથી કાણાંમાં રહેલા બધા દડાઓ બહાર નીકળી જાય છે.
- કાણાંના તળિયે એક બૂચ છે. બૂચ ખેંચવાથી દડાઓ સીધો નીચેની ટ્રેમાં પસાર થઈ જાય છે.

ઉદાહરણ:



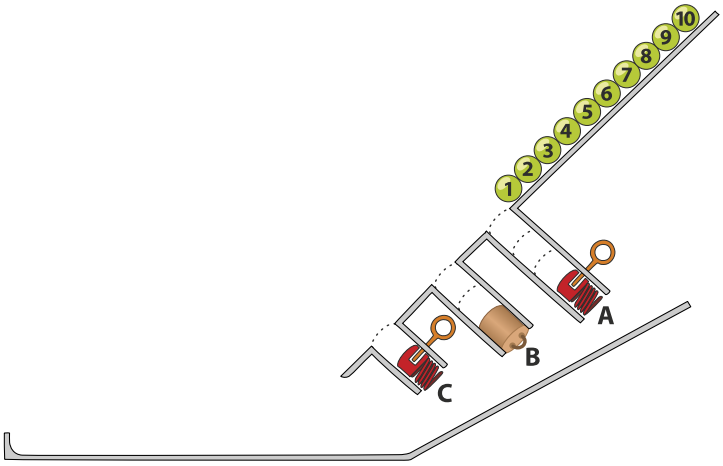
૫ દડાઓ ગબડવા લાગે દડાઓ પડવાનું બંધ થયા પછી પિન ખેંચ્યા પછી મળતું અંતિમ પરિણામ



૫ દડાઓ ગબડવા લાગે દડાઓ ગબડવાનું બંધ થયા પછી બૂચ કાઢ્યા પછીનું અંતિમ પરિણામk

નીચેની ઢાળ પરથી ૧૦ દડાઓ ગબડે છે. ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે A, B અને C નામનાં ત્રણ કાણાં છે, જેમાં અનુક્રમે ૩, ૨ અને ૧ દડાઓ માટે જગ્યા છે. A અને C કાણાંમાં એક પિન છે, જ્યારે B કાણામાં એક બૂચ છે.

પિન અને/અથવા બૂચ A, B, C ક્રમમાં ખેંચવામાં આવે છે. દરેક વખતે, બધા દડાઓ ગબડવાનું બંધ થાય પછી જ આગળની પિન અથવા બૂચ ખેંચવામાં આવે છે.



અંતિમ પરિણામ કયો વિકલ્પ દર્શાવે છે?

A)

B)

B)

D)

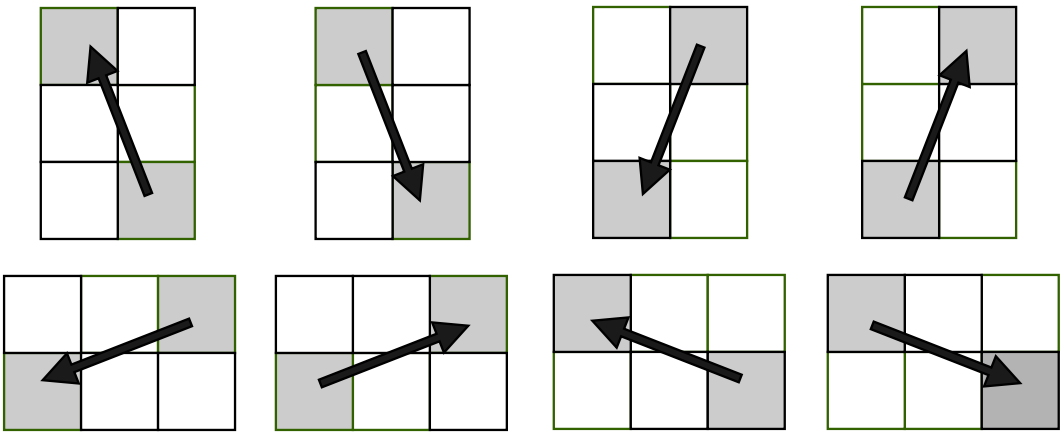
 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૨૯ ઘોડાની ચાલ

ઘોડો ૨૫ ખાનામાં વહેંચાયેલા મેદાનમાં કૂદકા મારી રહ્યો છે.

તે માટે બે નિયમો છે:

- તે દરેક ખાના પર માત્ર એક જ વાર જઈ શકે છે.
- તે ફક્ત નીચે બતાવેલી રીતે જ કૂદી શકે છે:



ઘોડો ૨૧ નંબરવાળા ખાનાથી શરૂઆત કરે છે અને દરેક નંબરવાળા ખાના પર જવા માંગે છે. સફેદ ખાનાઓમાં કૂદવાની મંજૂરી નથી.

1		3		
	7			10
	12	13	14	
16		18		
21				25

ઘોડો કયા ક્રમમાં ખાનાઓમાં કૂદશે?

A) પ્રારંભ 21, 12, 3, 10, 13, 16, 7, 18, 25, 14, 1 અંત

B) પ્રારંભ 21, 12, 3, 14, 25, 7, 16, 13, 10, 18, 1 અંત

C) પ્રારંભ 21, 18, 25, 14, 7, 16, 13, 10, 3, 12, 1 અંત

D) પ્રારંભ 21, 18, 7, 16, 13, 10, 3, 12, 1, 25, 14 અંત

૩૦ જ્યુસ શોપ

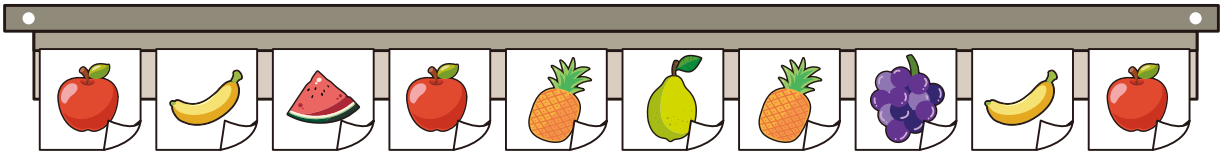
બીવરની જ્યુસ શોપમાં ૩ બ્લેન્ડર છે.

બીવર એક સમયે માત્ર એક જ બ્લેન્ડર ચલાવી શકે છે અને જુદા જુદા સ્વાદો ભળી ન જાય તેવું ઇચ્છે છે.

દિવસની શરૂઆતમાં ત્રણેય બ્લેન્ડર સાફ હોય છે. પછી ગ્રાહકોની માંગણીઓ નીચેના નિયમો મુજબ પૂરી કરવામાં આવે છે:

- જો કોઈ વપરાયેલું બ્લેન્ડર માંગેલા સ્વાદ સાથે મેળ ખાતું હોય, તો તેનો ઉપયોગ કરવામાં આવે.
- નહીં તો, જો કોઈ સાફ બ્લેન્ડર ઉપલબ્ધ હોય, તો તેનો ઉપયોગ કરવામાં આવે.
- જો મેળ ખાતું કે સાફ બ્લેન્ડર ઉપલબ્ધ ન હોય, તો સૌથી લાંબા સમયથી ઉપયોગમાં ન લેવાયેલું બ્લેન્ડર સાફ કરવામાં આવે અને તેનો ઉપયોગ કરવામાં આવે.

આજે જ્યુસના સ્વાદોની માંગણી નીચે દર્શાવેલા ક્રમમાં (ડાબેથી જમણે) આવી છે:



બધી માંગણીઓ પૂરી કરવા માટે કુલ કેટલી વાર બ્લેન્ડર સાફ કરવું પડશે?

Copilot said:

A) ૪

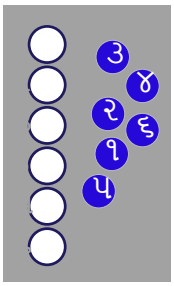
B) ૫

C) ૬

D) ૯

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૩૧ સિક્કા



૧ થી ૬ નંબરવાળા ૬ સિક્કા છે. તેવી જ રીતે ૧ થી ૬ નંબરવાળા ૬ ખાંચા પણ છે.

A. શરૂઆતમાં સિક્કાઓ ખાંચાઓમાં કોઈ ચોક્કસ ક્રમ વગર મૂકવામાં આવે છે. પછી બધા સિક્કાઓને તેમના સાચા ખાંચામાં મૂકવા માટે નીચેની પ્રક્રિયા કરવામાં આવે છે.

B. ખાંચાઓને ઉપરથી નીચેના ક્રમમાં જુઓ અને ખોટા ખાંચામાં રહેલો પહેલો સિક્કો લો. આ સિક્કો તેના નંબર સાથે મેળ ખાતા ખાંચાની જમણી બાજુમાં મૂકો.

આથી જે ખાંચામાંથી સિક્કો લેવામાં આવ્યો હતો તે ખાલી થઈ જાય છે.

C. આ ખાલી ખાંચામાં તે ખાંચાના નંબર સાથે મેળ ખાતો સિક્કો મૂકો.

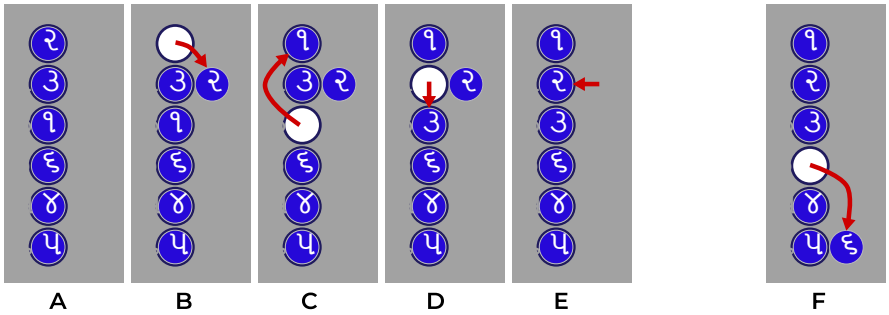
D. આમ કરવાથી બીજો એક ખાંચો ખાલી થાય છે. પછી તે ખાંચામાં જે સિક્કો હોવો જોઈએ તે મૂકવામાં આવે છે.

આ પ્રક્રિયા ત્યાં સુધી ચાલુ રહે છે જ્યાં સુધી જે ખાંચાની જમણી બાજુમાં સિક્કો અલગ મૂક્યો હતો તે ખાંચો ખાલી ન થાય.

E. પછી બાજુમાં મૂકેલો સિક્કો આ ખાલી ખાંચામાં મૂકવામાં આવે છે, જેથી ફરી બધા ખાંચા ભરાઈ જાય.

આ બધી હલચલોનો ક્રમ (A-E) મળીને એક વારો કહેવાય છે.

F. ત્યાર પછી આ પ્રક્રિયા બીજા વારો સાથે ફરી કરી શકાય છે, જ્યાં સુધી બધા સિક્કા પોતાના સાચા ખાંચામાં ન આવી જાય.



ધારો કે શરૂઆતમાં કોઈ પણ સિક્કો પોતાના સાચા ખાંચામાં નથી. તો બધા સિક્કાઓને તેમના સાચા ખાંચામાં મૂકવા માટે ઓછામાં ઓછા કેટલા વારો જરૂરી છે? અને સૌથી વધુ કેટલા વારો જરૂરી પડી શકે?

A) 1, ૬

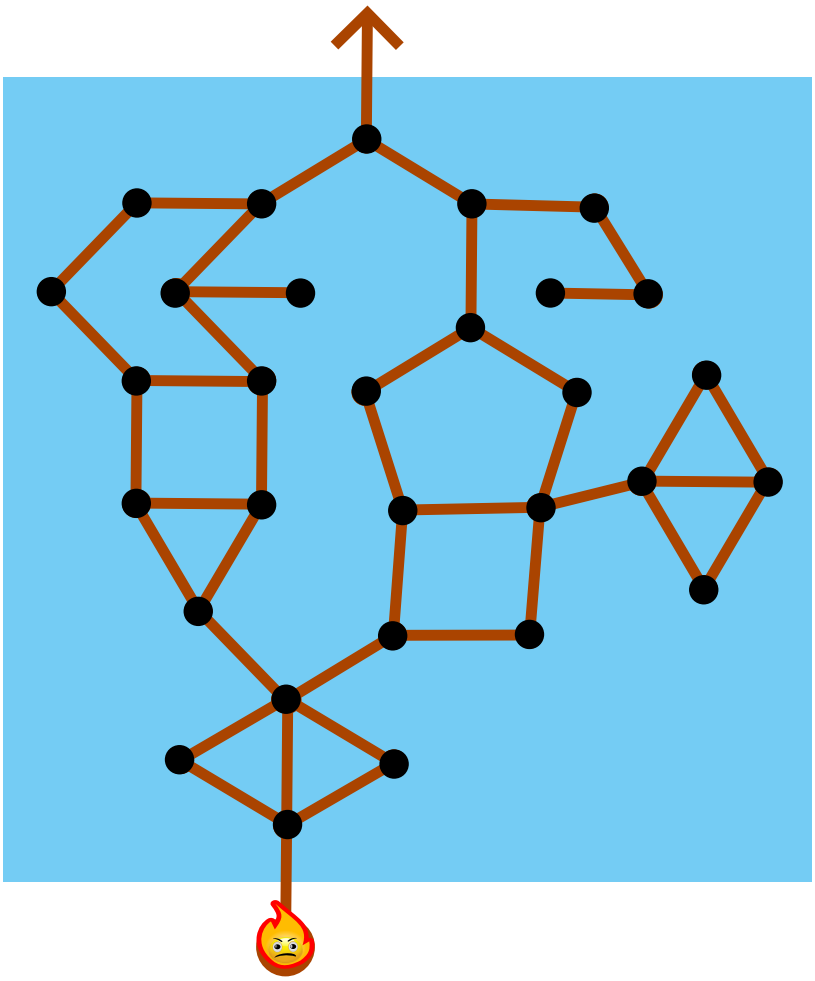
B) 2, 3

C) 1, 3

D) 2, ૬

૩૨ અગ્નિપરી

તળાવમાં ઘણા ટાપુઓ છે, જે લાકડાના પુલોથી જોડાયેલા છે.



અગ્નિપરી, જે પરીકથાનું એક પાત્ર છે, જ્યાં ઊભી છે ત્યાંથી તીર બતાવે છે ત્યાં સુધી પહોંચવા માંગે છે. તે શક્ય હોય એટલા વધુ ટાપુઓ પર જવા માંગે છે.

તે તરી શકતી નથી, કારણ કે પાણી તેને બુઝાવી દેશે.

પરંતુ પુલ લાકડાના છે. અગ્નિપરી તેમની ઉપરથી પસાર થાય ત્યારે પુલ બળી જાય. તેથી અગ્નિપરી કોઈ પણ પુલનો બે વાર ઉપયોગ કરી શકતી નથી.

અગ્નિપરી વધારેમાં વધારે કેટલા ટાપુઓ પર જઈ શકે?

A) ૧૨
B) ૧૩
C) ૧૪
D) ૧૫
E) ૨૦

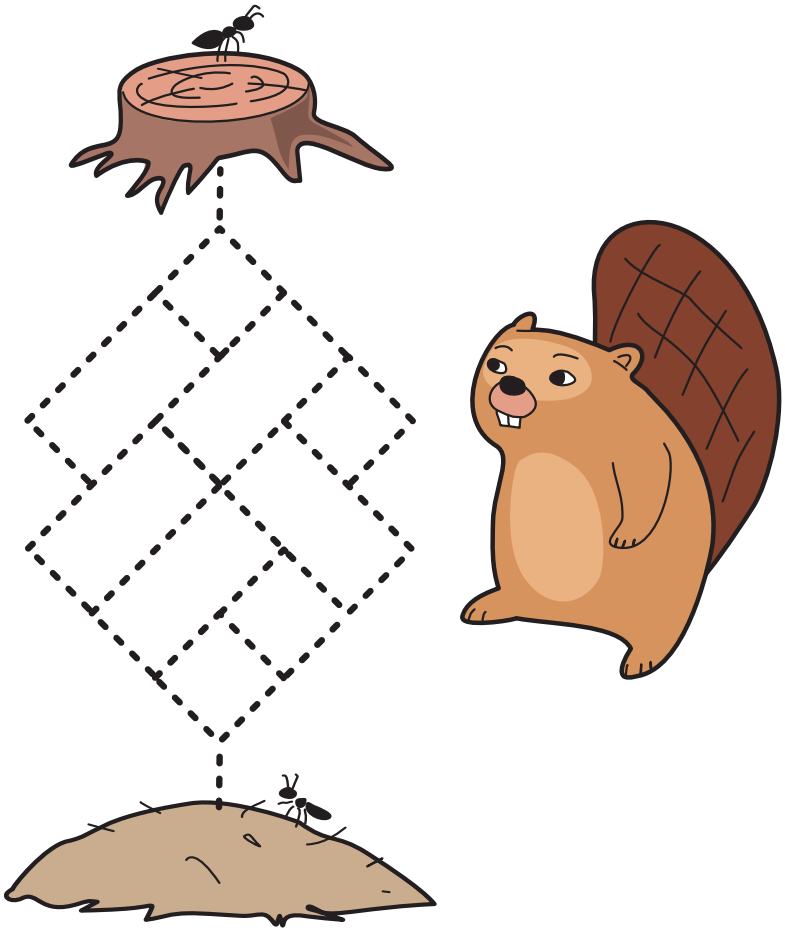
 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala

૩૩ કીડીયારાનો કોયડો

એક દિવસ એક બીવર કીડીઓને ફરતી જોઇ રહ્યો હતો. તેને વિચાર આવ્યો કે કીડીઓ ઝાડના ઠૂંઠા થી કીડીયારા સુધી જવા માટે કેટલા જુદા જુદા રસ્તાઓ વાપરે છે.

બીવરે એક સરળ નકશો દોર્યો અને શક્ય હોય તે બધા રસ્તાઓ તૂટક રેખાઓ વડે દર્શાવ્યા.

કીડીઓ શક્ય તેટલી ઝડપથી દર સુધી પહોંચવા માંગે છે. તેથી તેઓ ક્યારેય ઝાડના ઠૂંઠા તરફ પાછાં ફરતા નથી.



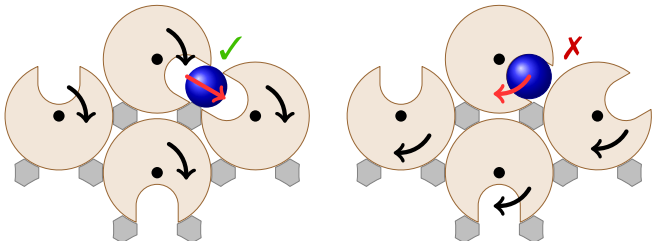
ઝાડના ઠૂંઠા થી કીડીયારા સુધી પહોંચવાના કેટલા જુદા જુદા રસ્તા છે?

A) ૧૫
B) ૧૬
C) ૧૭
D) ૧૮

૩૪ ફરતા રોલર્સ

નીચે બતાવેલી ગોઠવણીમાં એકસરખા રોલર્સ છે. એક દડો આ રોલર્સમાંથી પસાર થાય છે.

બધા રોલર્સ એક જ દિશામાં અને એકસરખા સ્થિર વેગે ધીમે ધીમે ફરે છે. એક સ્વિચ દ્વારા નક્કી થાય છે કે બધા રોલર્સ એકસાથે ઘડિયાળના કાંટાની દિશામાં ફરશે કે તેની વિરુદ્ધ દિશામાં.



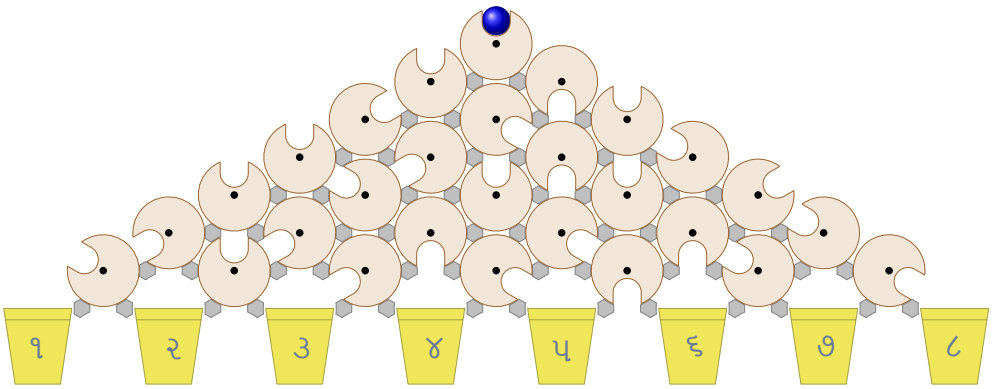
દરેક રોલરમાં એક ખાંચો હોય છે, જેમાં દડો બરાબર ફિટ થઈ શકે છે.

જ્યારે પાસપાસના રોલર્સના ખાંચા એકબીજા સાથે સંરેખિત થાય છે, ત્યારે દડો ઉપરના રોલરમાંથી નીચેના રોલરમાં પડી જાય છે.

જમણી બાજુના ચિત્રમાં બતાવેલી ગોઠવણીમાં ખાંચા ક્યારેય એકબીજા સાથે સંરેખિત થતા નથી (કારણ કે બધા રોલર્સ એક જ દિશામાં ફરે છે), તેથી દડો ઉપરના રોલરમાં જ રહે છે.

ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે રોલર્સ વચ્ચે બ્રૂચ મૂકવામાં આવ્યા છે, જેથી દડો રોલર્સ વચ્ચેની જગ્યામાં કે રોલર્સની ગોઠવણીની બહાર ક્યારેય ન પડી શકે.

નીચે દર્શાવ્યા પ્રમાણે રોલર્સની ગોઠવણી કરવામાં આવી છે અને દડાને પકડવા માટે ડોલ મૂકવામાં આવી છે.



દડો અંતે કેટલી જુદી જુદી ડોલમાં પહોંચી શકે છે?

A) ૧

B) ૨

C) ૩

D) ૪

 © Bebras India ૨૦૨૬, CSpathshala