

# ВЫХОД ЕСТЬ!

КОНКУРС ПО РЕШЕНИЮ ГОЛОВОЛОМОК

## Инструкции и примеры задания

Ответы на задания конкурса сдаются прямо на бланке с заданиями. В процессе решения можно использовать дополнительные листы бумаги, перерисовывать задания, но итоговый ответ принимается только на бланке. Рекомендуется пользоваться простым карандашом, чтобы была возможность легко исправить ошибки в процессе решения.

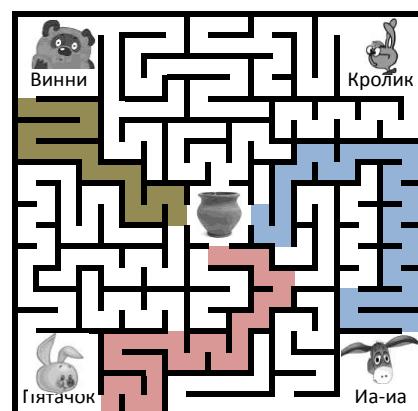
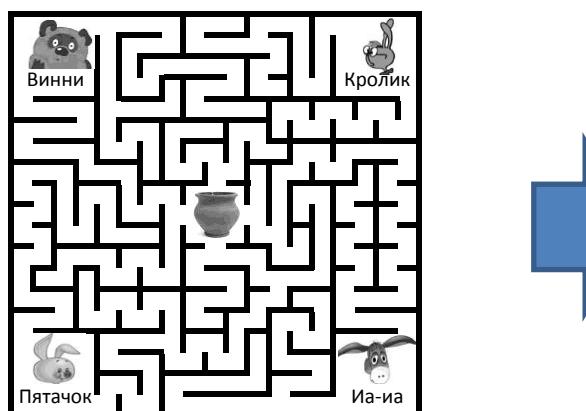
Оценка, указанная в задании, дается только при полном и правильном выполнении задачи. Частичные баллы за продвижение в решении не начисляются.

Задания 1-5 предназначены для всех участников, задания 6-7 только для участников 3 класса и старше, задание 8 будет предложено участникам, начиная с 5 класса.

### 1. Лабиринт

Назовите имена всех, кто сможет дойти до центра лабиринта.

Пример:

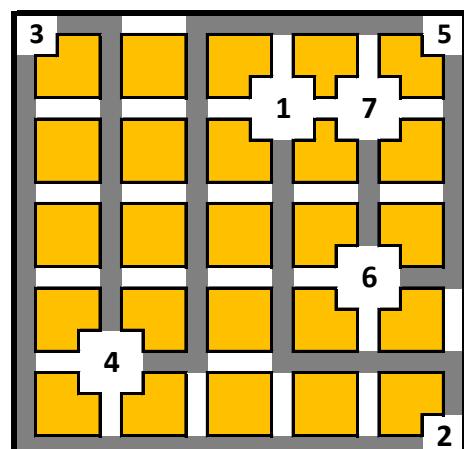
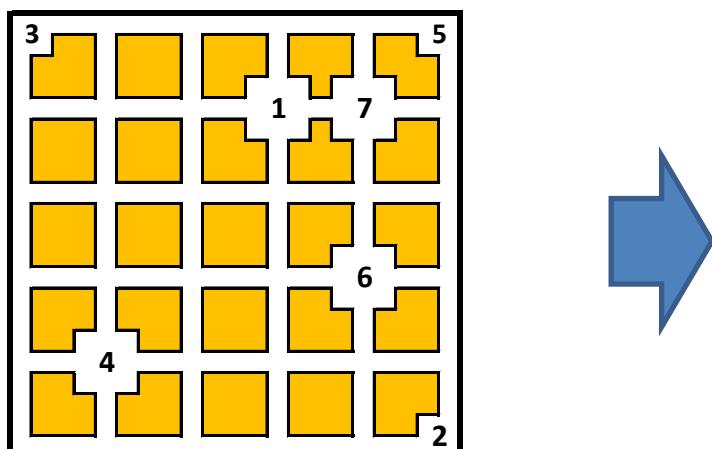


Ответ для примера: Винни, Пятачок, Иа-Иа

### 2. По-порядку

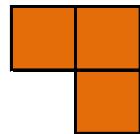
Нарисуйте маршрут, проходящий через все цифры попорядку, начиная с единицы. Маршрут может идти только по дорожкам. Дважды по одному месту (включая перекрёстки) проходить нельзя.

Пример:

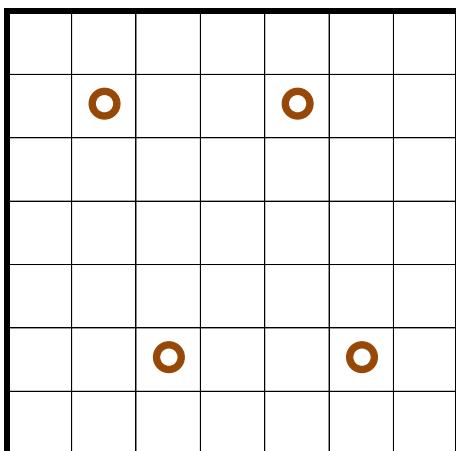


### 3. Уголки

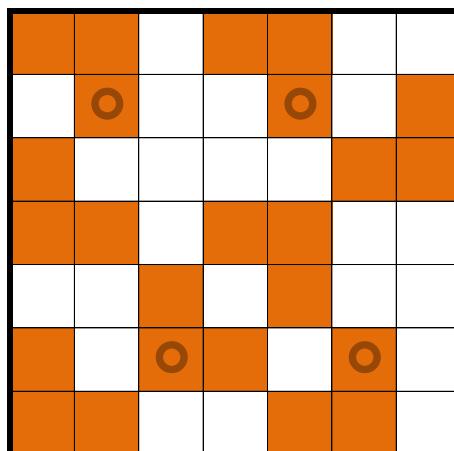
Закрасьте некоторые клетки так, чтобы закрашенные клетки образовали уголки, которые не могут касаться друг друга стороной (углом касаться можно). Все клетки с кружками должны быть закрашены. Постарайтесь разместить максимальное количество уголков.



Пример:



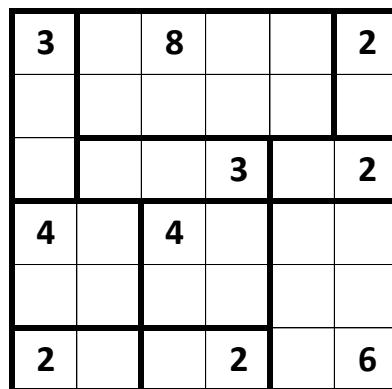
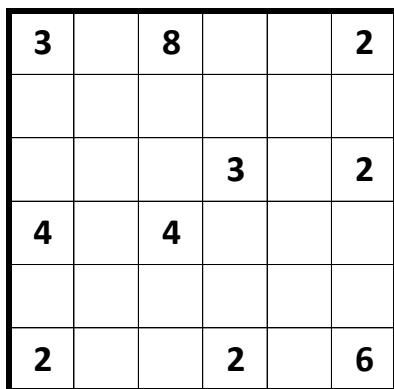
В примере размещено 8 уголков



### 4. Прямоугольники

Разделите сетку на прямоугольники так, чтобы в каждом оказалось ровно одно число. Число должно быть равно площади соответствующего прямоугольника.

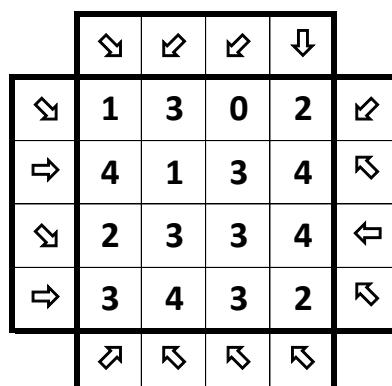
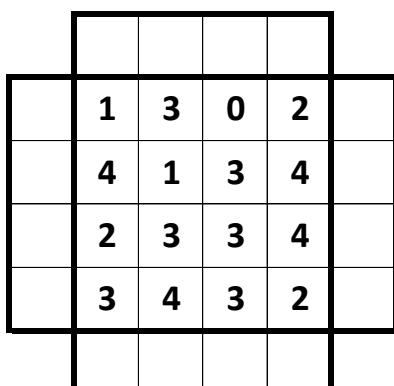
Пример:



### 5. Стрелки

Нарисуйте во всех пустых клетках стрелки, которые показывают внутрь квадрата по горизонтали, вертикали или диагонали. Цифра задаёт количество стрелок, которые показывают на клетку с этой цифрой.

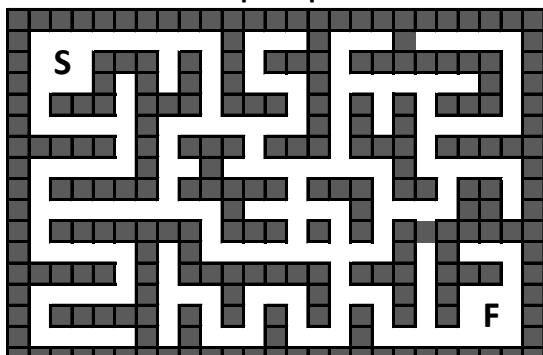
Пример:



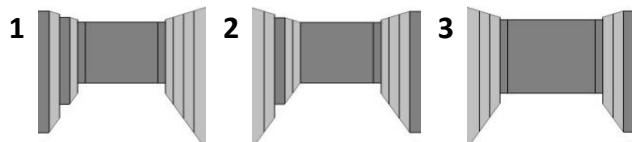
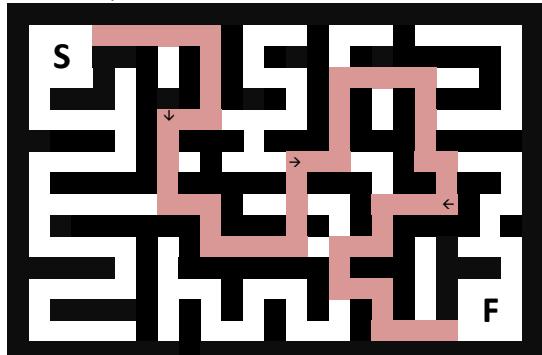
## 6. Фотограф

Фотограф прошел от старта (S) до финиша (F) и сделал несколько фотографий лабиринта, смотря по ходу движения. Фотографии в правильном порядке показаны. Определите путь фотографа по лабиринту, если он не проходил по одному месту дважды.

Пример:



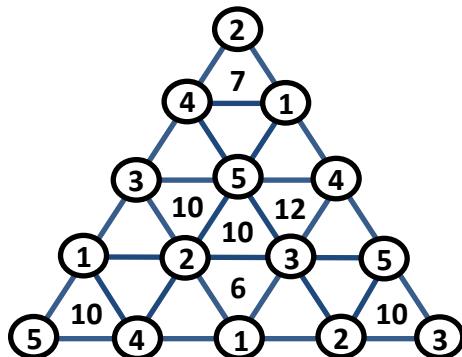
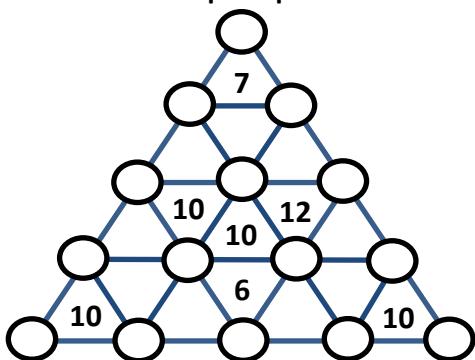
Стрелками для наглядности показаны меса, откуда сделаны фото.



## 7. Трид

Заполните кружки цифрами от 1 до 5 так, чтобы цифры не повторялись вдоль прямых линий. Число в треугольнике задаёт сумму цифр, которые должны стоять в трёх его вершинах.

Пример:



## 8. Острова

Закрасьте некоторые клетки (заливте водой) так, чтобы остались незакрашенные острова. Все закрашенные клетки должны быть связаны: их все можно посетить, переходя через стороны закрашенных клеток. Водная гладь не должна содержать закрашенных квадратов 2x2. На каждом острове должна стоять ровно одна из задающих цифр, показывая площадь этого острова. Клетки с цифрами закрашивать нельзя. Острова не должны касаться друг друга сторонами (углами можно).

