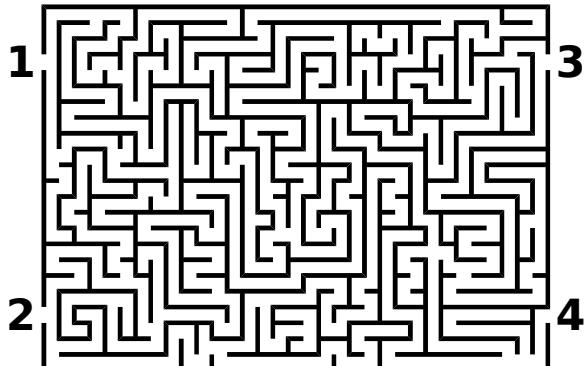


Ниже приведены примеры задач, которые участникам предстоит решать на конкурсе "Выход есть". Условия задач конкурса будут такими же, а сетки для решения и задающие числа - другими.
Школьникам 1-2 классов предстоит решать задачи с 1-ой по 5-ую. Школьникам 3-4 классов - задачи с 1-ой по 7-ую.
Остальным участникам придется столкнуться со всеми девятью типами задач.

1. Лабиринт

В этом лабиринте несколько дверей. Двери нужно разбить на пары так, чтобы от одной двери пары можно было дойти через лабиринт до другой двери пары.

Найдите эти пары и выпишите номера дверей под лабиринтом.

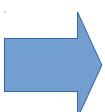


первая пара: _1_ и _3_,
вторая пара _2_ и _4_

2. Судоку

Заполните все клетки приведенными буквами так, чтобы каждая буква встречалась ровно один раз в каждой строке, столбце и выделенной области.

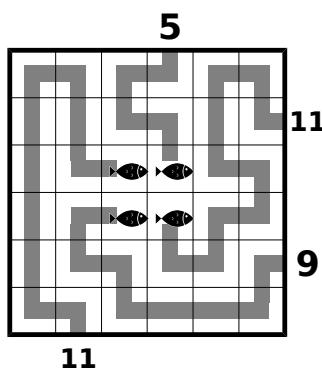
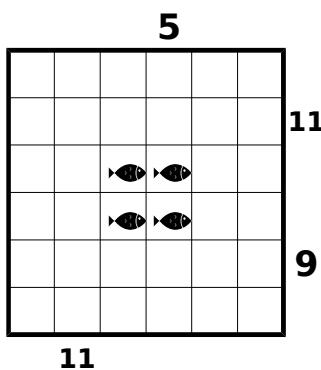
A			E
B		A	B
	B		
		G	
G	A		D
D			E



A	V	D	B	E	G
E	B	G	D	A	B
D	G	V	E	B	A
B	E	A	G	V	D
G	A	E	V	D	B
V	D	B	A	G	E

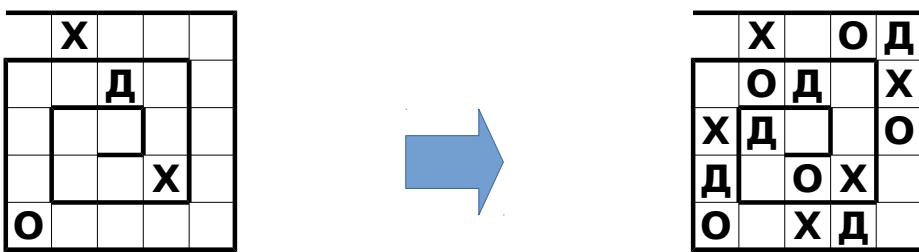
3. Рыбалка

Там, где написаны числа, сидят рыбаки. Каждый рыбак поймал одну рыбку. Соедините рыбака с его рыбкой линией, которая состоит из горизонтальных и вертикальных отрезков и проходит через центры клеток. Линии от разных рыбаков не должны пересекаться. Число на месте рыбака задаёт количество клеток, через которые проходит линия, учитывая клетку с рыбкой.



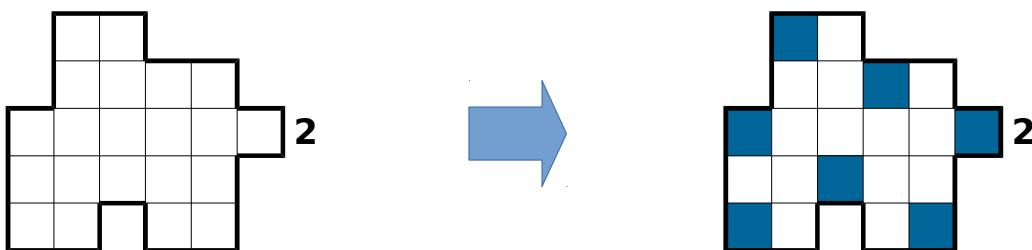
4. Магическая улитка

Впишите буквы Х, О, Д в некоторые клетки так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце эти буквы встречались по одному разу. При следовании вдоль улитки снаружи внутрь несколько раз подряд читается слово ХОД: ХОДХОДХ...ОД. Некоторые буквы уже поставлены.



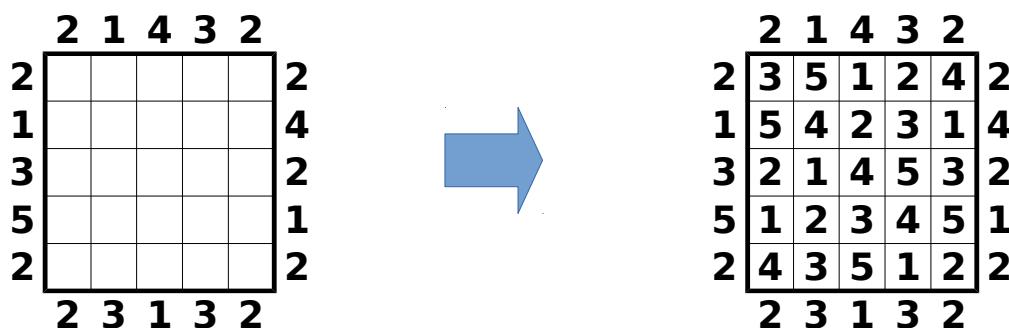
5. Морской бой

Разместите в сетке как можно больше однопалубных кораблей (каждый корабль занимает ровно одну клетку) так, чтобы корабли не касались друг друга даже углом. Цифры вне сетки указывают количество занятых кораблями в соответствующем столбце или строке. Если цифр нет, то в этой строке или столбце может быть любое количество кораблей.



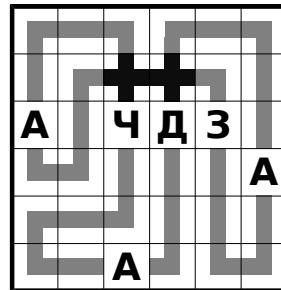
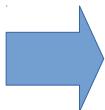
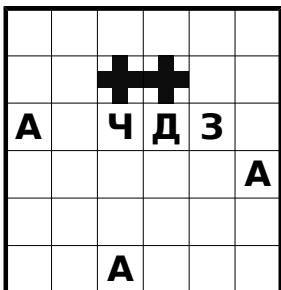
6. Небоскребы

Заполните сетку цифрами от 1 до 5 так, чтобы цифры не повторялись в строках и столбцах. Каждая цифра изображает здание соответствующей высоты. Цифры по сторонам сетки показывают количество зданий, видимых в соответствующем ряду при взгляде от цифры.



7. Железная дорога

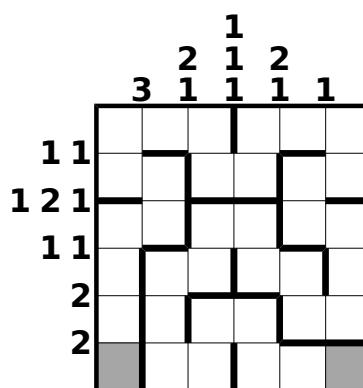
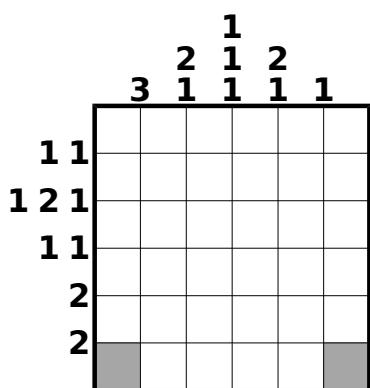
Нарисуйте замкнутую линию, состоящую из вертикальных и горизонтальных отрезков и проходящую через центры всех клеток. Все места пересечения железной дороги с самой собой уже нарисованы. Во все остальные клетки она заходит по одному разу. В клетках с буквами - станции, линия не может поворачивать в этих клетках. При следовании вдоль линии должно читаться указанное слово.



ЗАДАЧА

8. Лабиринтостроение

Нарисуйте стенки вдоль линий сетки так, чтобы образовался лабиринт, по которому можно пройти из левого нижнего угла в правый нижний, побывав в каждой клетке один раз. Числа по сторонам указывают длины стен в соответствующей линии по порядку. Две стены, лежащие на одной прямой, разделены как минимум одним проходом. Стены начинаются и заканчиваются в узлах сетки.



9. Японское рисование

Закрасьте некоторые клетки. Цифры вне сетки показывают длины блоков закрашенных клеток в соответствующем ряду или столбце. Порядок цифр соответствует порядку блоков. Между двумя блоками должна быть хотя бы одна белая клетка.

