I DOLNOŚLĄSKI MEMORIAŁ URSZULI MARCINIAK

IMIĘ I NAZWISKO	UCZESTNIKA
-----------------	-------------------

I		
ı		

PIRAMIDY

Prz	zykła	d:			
	3		1		
	2	1	4	3	
	3	4	2	1	3
4	1	2	3	4	
	4	3	1	2	

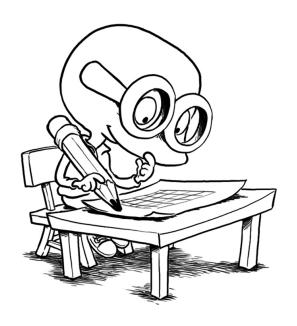
2 2 4	
	3
А	
В	3
3	
3	2
1 3	4

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

Α	В	С
	l	

WIELOKROPKA

Przykład:
x 3 x 3 1x 3x x x 1 2x x 2 2 1 x x 2 3 x x x 3 x 2 3 1 x x 3



3.1	1.	1.2
2	2	2 1 2
2 2 3	2 2 B 3	3
2	A 2 1	2
2 1	2	2
3.1	2 2 1	2 3
2 1 0	2 1	2
• • •	• • •	w03616

Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pola.









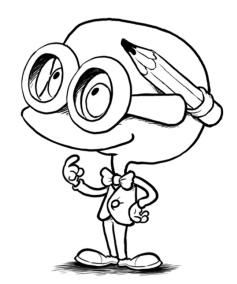
	7	0	7	1	5	1	5	2	5	2	6	1	6
5				♠									
2							♠		♠		♠		♠
2 4 3	♠				♠					♠		♠	
3		♠	♠			♠		♠		♠			♠
2 3 3	♠			♠	Α							♠	
3													
3				⇑				⇑					♠
3		⇑	⇑		⇑	♠				⇑			
3	♠							⇑		⇑			♠
4				♠				♠					
3 3 4 2 3							♠	В	♠			♠	♠
3		♠			♠								
4 2		♠						♠					
2					♠	C					♠		♠
5	♠			♠			♠			♠		♠	
												a0	4407

Jeśli w oznaczonym polu jest zbiornik, postaw "Z".

Α	. 1	В	С

ARCHITEKT

Pr	zyl	kła	d:			
	1	1	2	1	1	1
1	Χ	↑	•	Χ	Χ	Χ
0	Χ	Х	Х	Х	Х	Χ
2	Χ	X	•	Х	•	Χ
1	•	Х	A	X	A	Χ
2	4	Х	X	•	♠	•
1	X		A	X	Y	4



OBRAZEK LOGICZNY

	1 6	2 6	2 10 1	2 2 10	2 4 2 6	2 7 5	2 8 4	2 6 5	2 4 6	2 2 2 3	1 2 4 2	1 2 8	2 2 8	5 3 6	2 2 2 4	2 6 2	4 2	1 3 3	1 3 2	2 2 2	2 2	2 3	3 4	3 17	25
2 4 1																									
3 4 4 1																									
4 1 3 4																									
3 1 2 3																									
4 1 3 4 3 1 2 3 2 2 2 2																									
3 5 1 5 5 1																									
3 5 1 5 5 1																									
5 1 2 1															В										
4 2																									
1 5 2																									
3 10										Α												C			
5 8																									
7 4																									
8 3																									
1 5 1 2																									
2 3 3 2 6 5 2																									
6 5 2																									
5 7 2																									
4 8 2																									
5 1 5 2 6 3 3 2																									
6 3 3 2																									
13 2	L																								
1 10 2																									
6 2																									
6 2																									128

Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, postaw "O".







