

1 Февраля 2026



Автор заданий:
Андрей Богданов (Клуб "Диоген")

ВЫХОД ЕСТЬ!

КОНКУРС ПО РЕШЕНИЮ ГОЛОВОЛОМОК

Лига 1

- | | |
|--------------------|------------|
| 1. Дорога к центру | 12 |
| 2. По порядку | 2 + 3 + 6 |
| 3. Сапёр | 2 + 3 + 5 |
| 4. Чёрное и белое | 2 + 4 + 8 |
| 5. Фузули | 3 + 5 + 12 |

Участник

Фамилия, имя

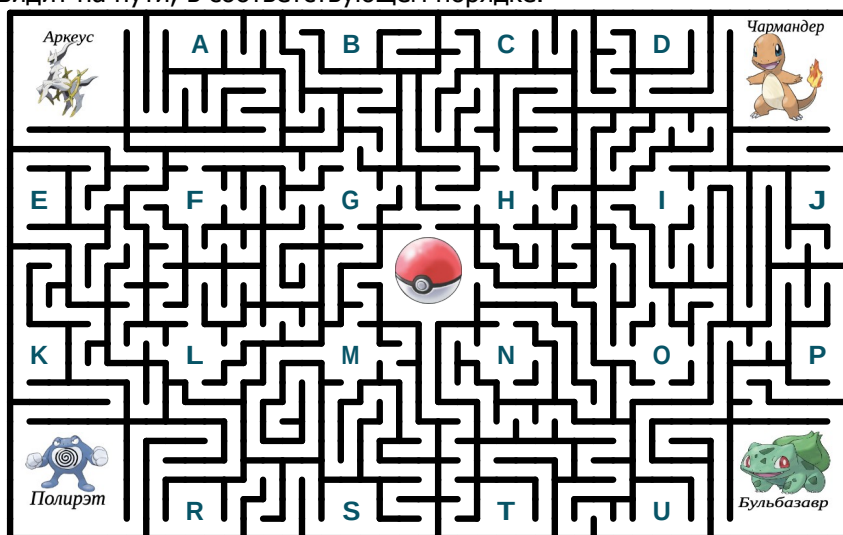
Возраст

Город

1. Дорога к центру

12 баллов

Для каждого покемона найдите кратчайший путь к центру (где находится покебол) и выпишите буквы, которые он увидит на пути, в соответствующем порядке.



Аркеус: _____

Чармандер: _____

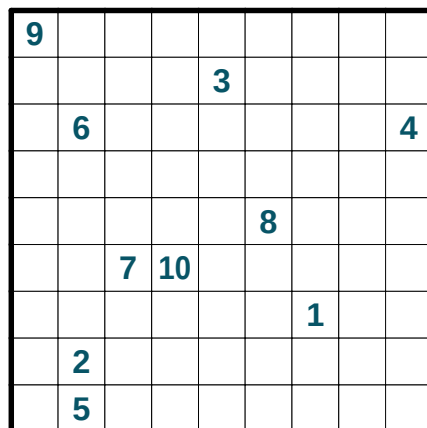
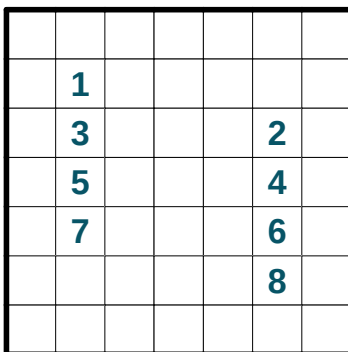
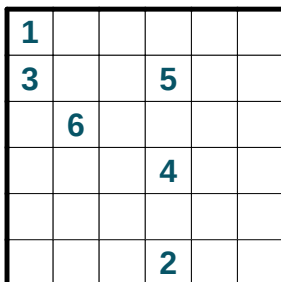
Полирэт: _____

Бульбазавр: _____

2. По порядку

2 + 3 + 6 баллов

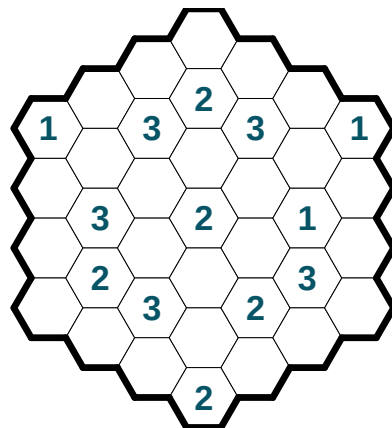
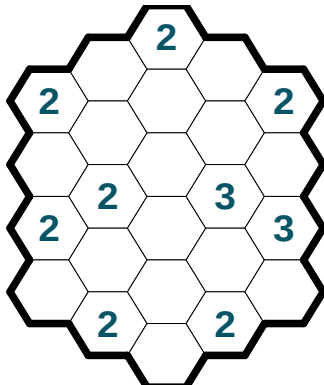
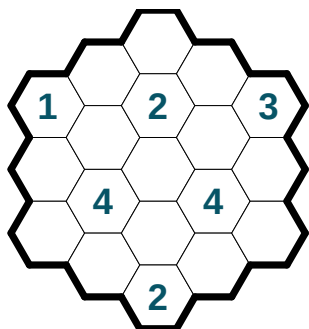
Соедините числа от 1 до N по порядку линией без самопересечений, которая начинается в клетке с числом 1 и заканчивается в клетке с числом N. Линия состоит из вертикальных и горизонтальных отрезков и проходит через каждую клетку ровно один раз.



3. Сапёр

2 + 3 + 5 баллов

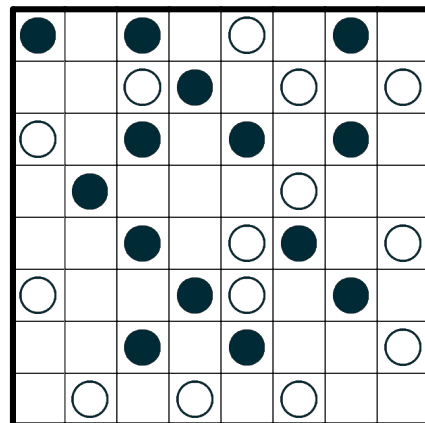
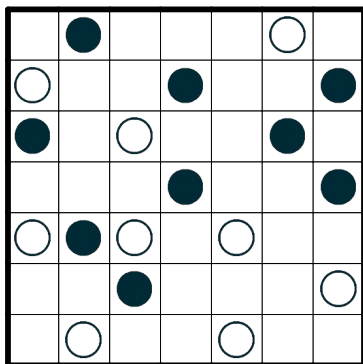
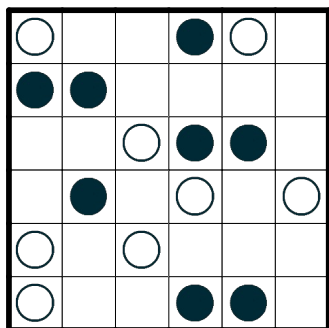
Разместите мины в некоторых пустых ячейках так, чтобы каждое число показывало количество мин в соседних ячейках. В одной ячейке может находиться не более одной мины. Мины обозначьте чёрным кружочком.



4. Черное и белое

2 + 4 + 8 баллов

Разделите сетку на прямоугольные области. Каждый прямоугольник должен содержать ровно два кружка — один чёрный и один белый.

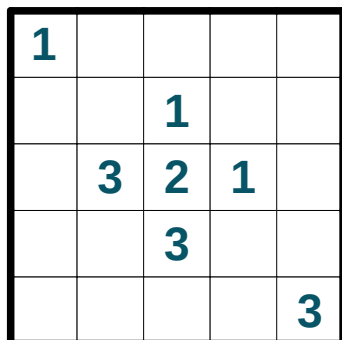


5. Фузули

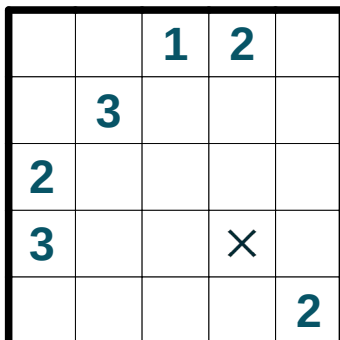
3 + 5 + 12 баллов

Впишите цифры от 1 до 3 (от 1 до 4 в большой сетке) в некоторые пустые ячейки так, чтобы каждая цифра встречалась ровно один раз в каждой строке и каждом столбце. При этом не должно образовываться квадратов 2×2, полностью заполненных цифрами. В клетках с крестом цифр нет.

Цифры 1, 2, 3



Цифры 1, 2, 3



Цифры 1, 2, 3, 4

