

1 Февраля 2026

Лига 2



- | | |
|--------------------|------------|
| 1. Дорога к центру | 12 |
| 2. По порядку | 2 + 4 + 6 |
| 3. Сапёр | 2 + 4 + 5 |
| 4. Чёрное и белое | 2 + 4 + 10 |
| 5. Фузули | 3 + 5 + 12 |
| 6. Змея | 3 + 5 + 6 |
| 7. Нори-нори | 4 + 5 + 8 |

Участник

Фамилия, имя

Возраст

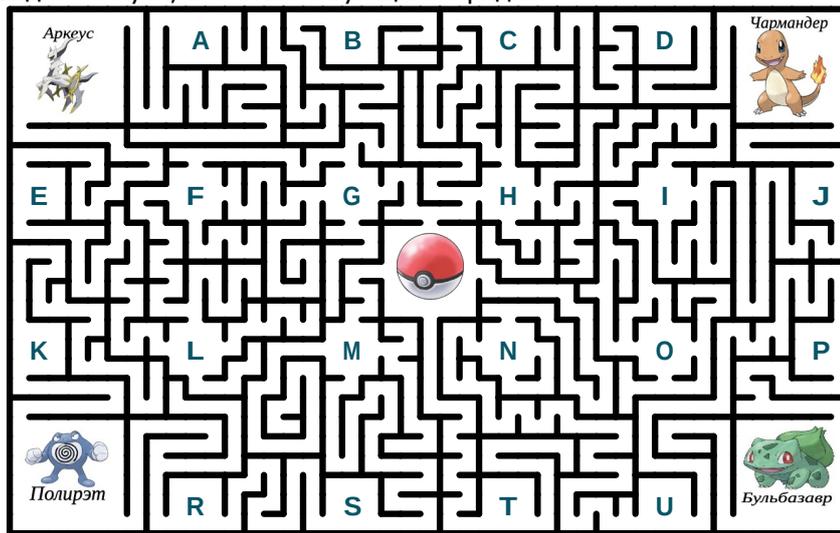
Город

--	--	--

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: _____

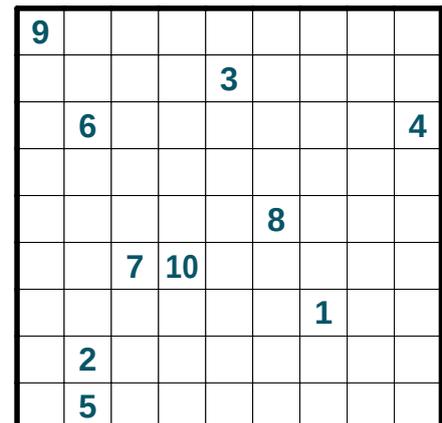
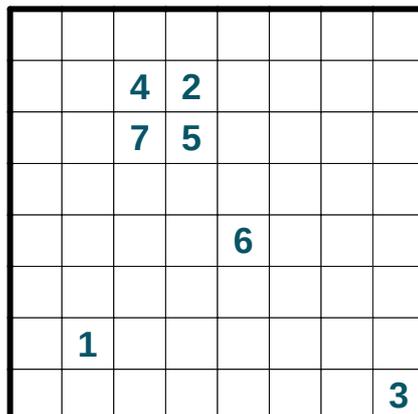
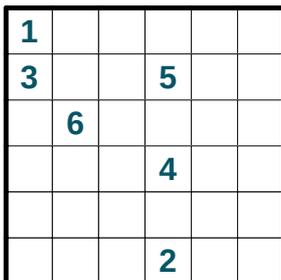
Полирэт: _____

Бульбазавр: _____

2. По порядку

2 + 4 + 6 баллов

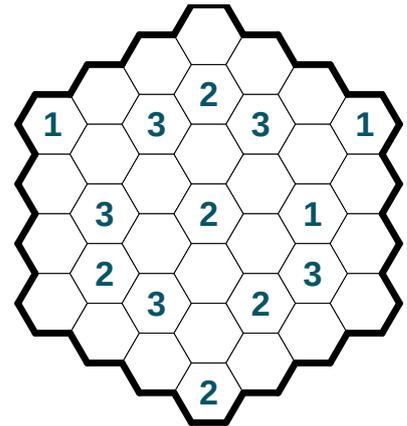
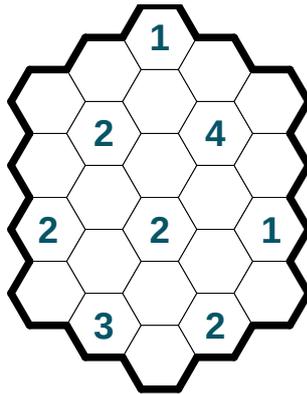
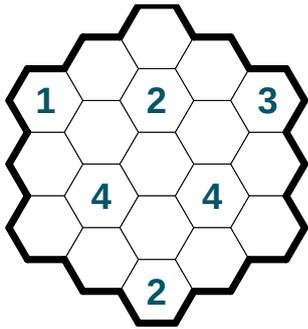
Соедините числа от 1 до N по порядку линией без самопересечений, которая начинается в клетке с числом 1 и заканчивается в клетке с числом N. Линия состоит из вертикальных и горизонтальных отрезков и проходит через каждую клетку ровно один раз.



3. Сапёр

2 + 4 + 5 баллов

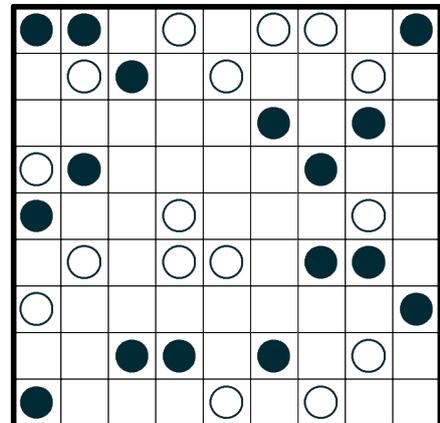
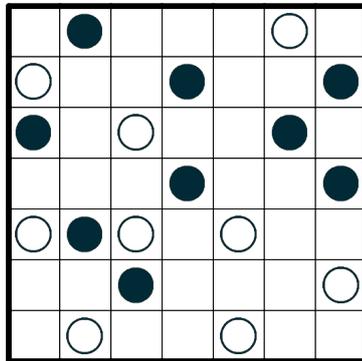
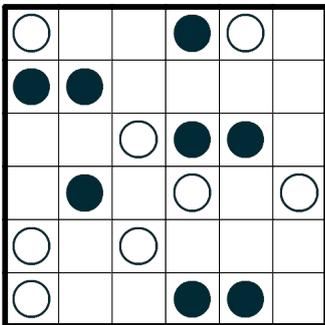
Разместите мины в некоторых пустых ячейках так, чтобы каждое число показывало количество мин в соседних ячейках. В одной ячейке может находиться не более одной мины. Мины обозначьте чёрным кружочком.



4. Черное и белое

2 + 4 + 10 баллов

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

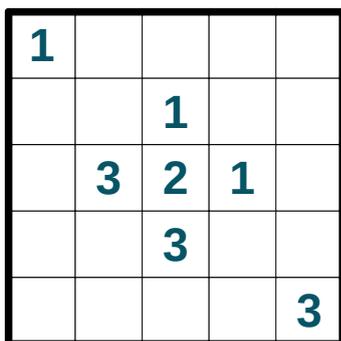


5. Фузули

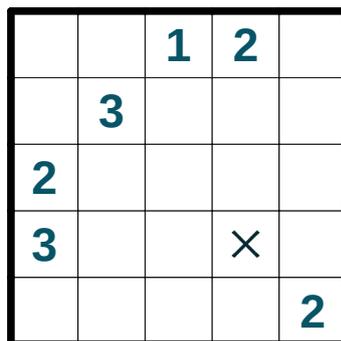
3 + 5 + 12 баллов

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 2x2, полностью заполненных цифрами. В клетках с крестом цифр нет.

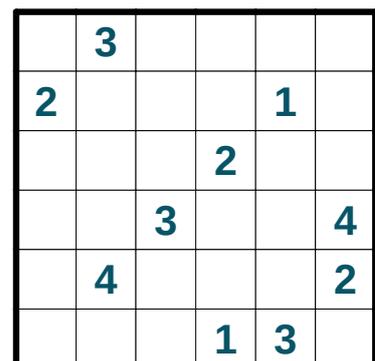
Цифры 1, 2, 3



Цифры 1, 2, 3



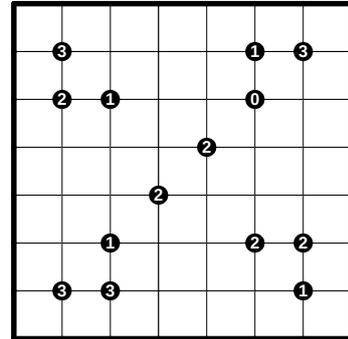
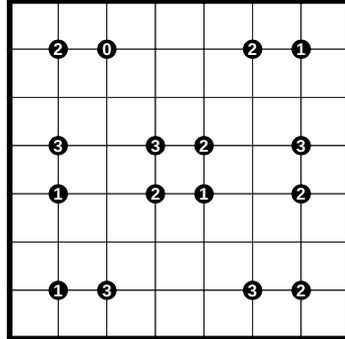
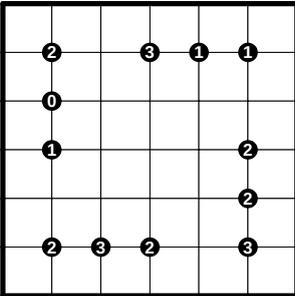
Цифры 1, 2, 3, 4



6. Змея

3 + 5 + 6 баллов

Закрасьте некоторые ячейки так, чтобы получилась «змея» — цепочка покрашенных клеток, соседних по стороне, которая не касается сама себя даже углом. Числа в узлах сетки показывают, сколько из соседних клеток покрашено.



7. Нори-нори

4 + 5 + 8 баллов

Закрасьте некоторые клетки так, чтобы в каждой обведённой области было ровно две покрашенные клетки. Каждая покрашенная клетка должна соприкасаться стороной ровно с одной другой покрашенной клеткой.

