

1 Февраля 2026



ВЫХОД ЕСТЬ!

КОНКУРС ПО РЕШЕНИЮ ГОЛОВОЛОМОК

Лига 3

- | | |
|--------------------|------------|
| 1. Дорога к центру | 15 |
| 2. По порядку | 2 + 6 + 7 |
| 3. Сапёр | 2 + 4 + 10 |
| 4. Чёрное и белое | 4 + 8 + 10 |
| 5. Фузули | 5 + 8 + 12 |
| 6. Змея | 3 + 6 + 12 |
| 7. Нори-нори | 4 + 8 + 10 |
| 8. Араф | 3 + 7 + 12 |

Участник

Фамилия, имя

Возраст

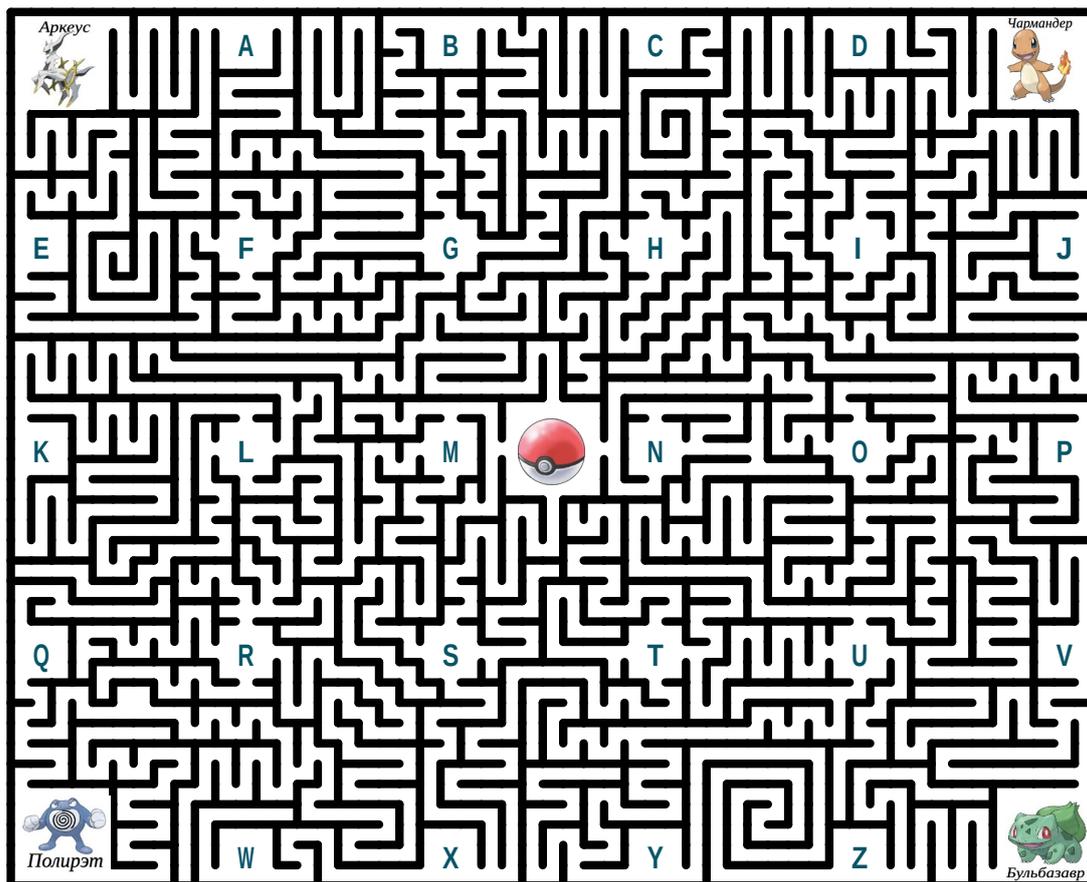
Город

--	--	--

1. Дорога к центру

15 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: _____

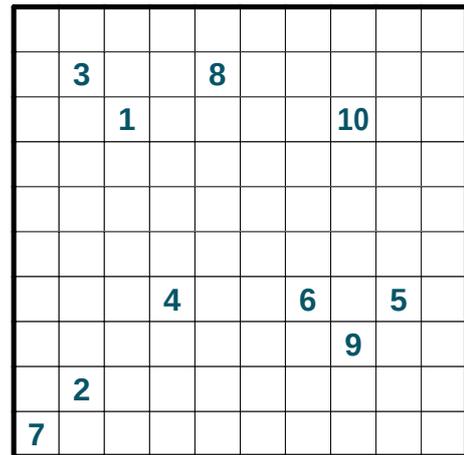
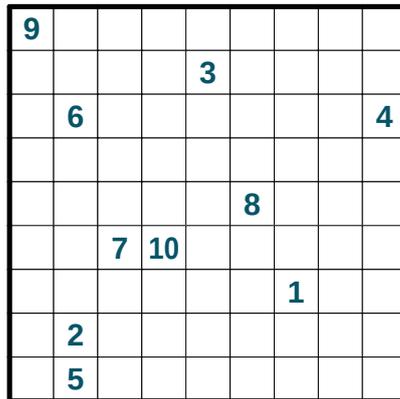
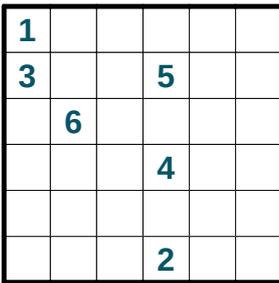
Полирэт: _____

Бульбазавр: _____

2. По порядку

2 + 6 + 7 баллов

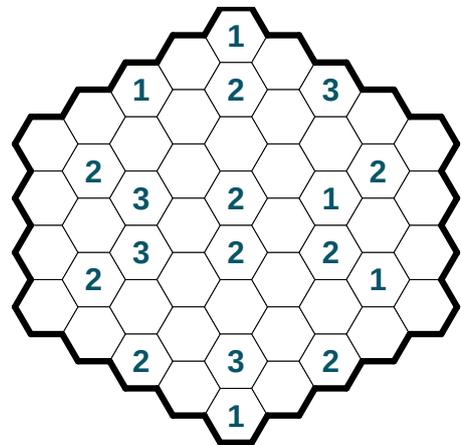
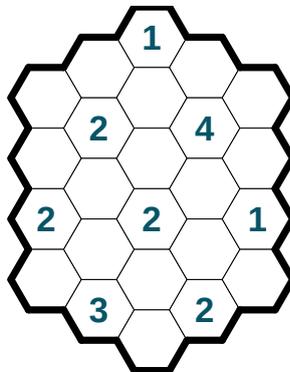
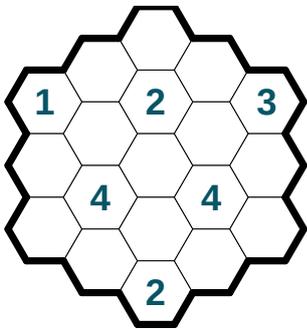
Соедините числа от 1 до N по порядку линией без самопересечений, которая начинается в клетке с числом 1 и заканчивается в клетке с числом N. Линия состоит из вертикальных и горизонтальных отрезков и проходит через каждую клетку ровно один раз.



3. Сапёр

2 + 4 + 10 баллов

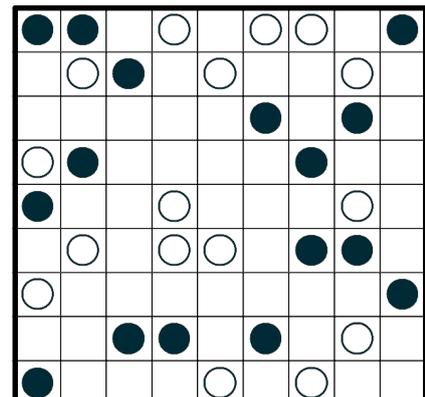
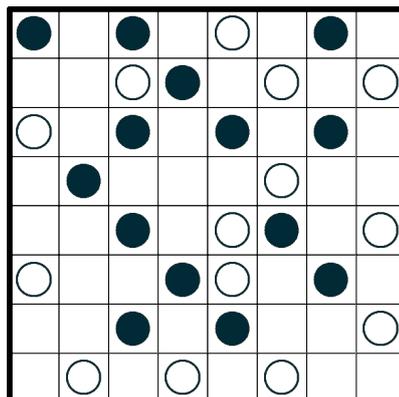
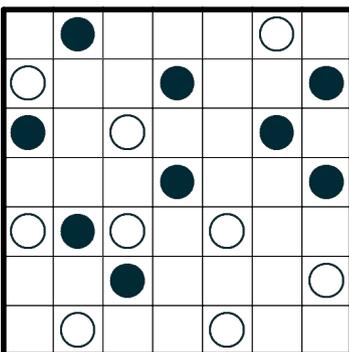
Разместите мины в некоторых пустых ячейках так, чтобы каждое число показывало количество мин в соседних ячейках. В одной ячейке может находиться не более одной мины. Мины обозначьте чёрным кружочком.



4. Черное и белое

4 + 8 + 10 баллов

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



5. Фузули

5 + 8 + 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

		1	2	
	3			
2				
3			×	
				2

Цифры 1, 2, 3, 4

3				1	2
2			3		
			4		
	2				3
	1			4	

Цифры 1, 2, 3, 4

	3				
2				1	
			2		
		3			4
	4				2
			1	3	

6. Змея

3 + 6 + 12 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.

2		3	1	1
0				
1				2
				2
2	3	2		3

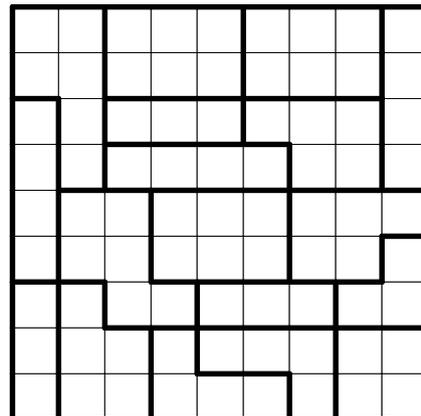
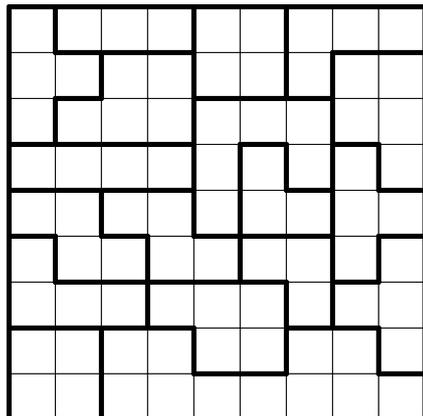
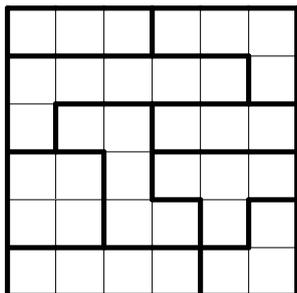
3				1	3
2	1			0	
			2		
		2			
	1			2	2
3	3				1

		1				3
0					3	
			3			
	1				3	
			2			
	2					1
0					2	
		3				

7. Нори-нори

4 + 8 + 10 баллов

Закрасьте некоторые клетки так, чтобы в каждой обведённой области было ровно две закрашенные клетки. Каждая закрашенная клетка должна соприкасаться стороной ровно с одной другой закрашенной клеткой.



8. Араф

3 + 7 + 12 баллов

Разделите сетку на области так, чтобы каждая область содержала ровно два числа. Размер области должен быть строго больше одного из этих чисел и строго меньше другого.

5	4	3			7
				7	9
			7	9	
			9		
4	5	6			

5	7		4		7
5			6	2	
		7			
3	8			4	6
			4		
	5		4		1
6			4	4	3

		3	3			5	5		
		2	1			8	6		
9	8			8	10			4	4
6	7			5	12			4	3
		8	9			8	6		
		10	9			6	8		