



Ответы на задания конкурса сдаются прямо на бланке с заданиями. В процессе решения можно использовать дополнительные листы бумаги, перерисовывать задания, но итоговый ответ принимается только на бланке.

Рекомендуется пользоваться простым карандашом, чтобы была возможность легко исправить ошибки в процессе решения.

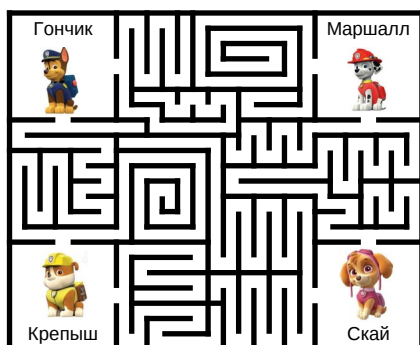
Для каждого задания будет указано количество баллов, которое начисляется при полном и правильном решении задачи. Частичные баллы за продвижение в решении не начисляются.

Задания 1-5 предназначены для всех участников, задания 6-7 – только для участников 8 лет и старше, задание 8-9 будут предложены участникам, начиная с 10 лет.

По адресу <http://www.puzzleduel.club/puzzleset/19flgdokxzw0ewx?lang=ru> можно найти подборку задач, аналогичных тем, что будут включены в конкурс. Их можно использовать для тренировки.

1. Найди пары

Щенки собираются в очередное приключение. Кто с кем сможет пойти в паре? Найди пути по лабиринту, объединяющие щенков в пары.

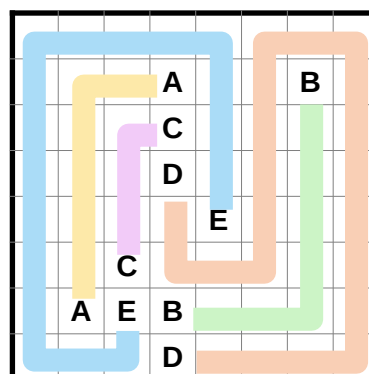
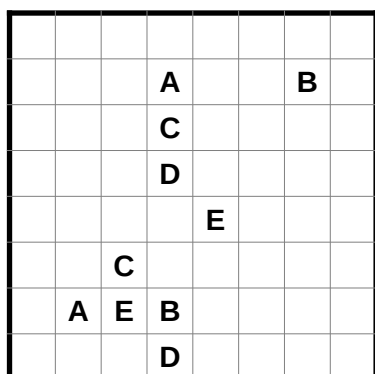


Гончик и Крепыш

Маршалл и Скай

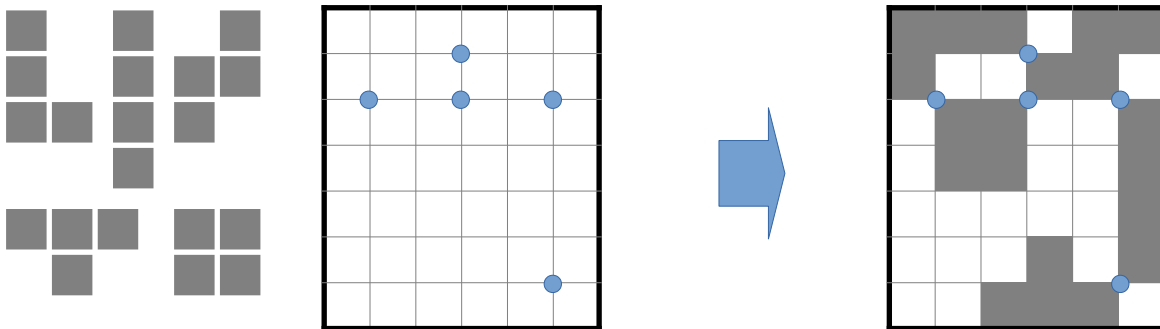
2. Соединение

Соедините одинаковые буквы линиями, состоящими из вертикальных и горизонтальных отрезков. Линии не должны касаться и пересекаться. В каждую ячейку можно заходить только один раз.



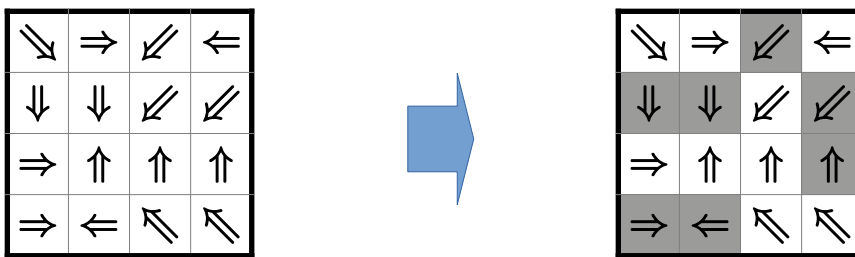
3. Касания

Закрасьте некоторые клетки так, чтобы получились все фигуры из приведённого комплекта. Фигуры могут быть повернуты и перевернуты. Они не могут касаться друг друга стороной, но могут касаться углом. Все места касания углом отмечены точками.



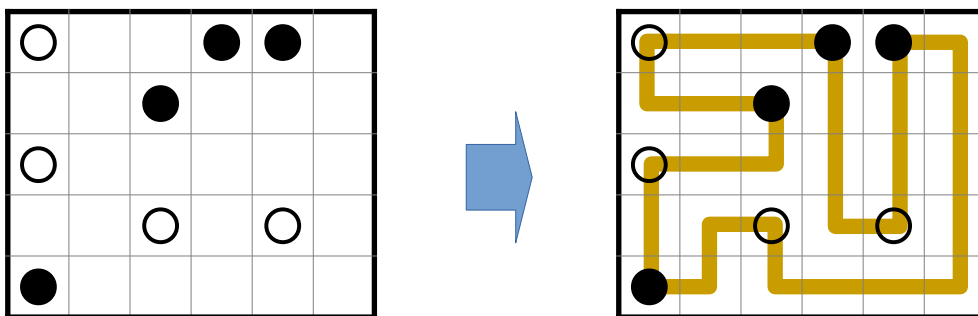
4. Указатели

Закрасьте как можно больше клеток так, чтобы каждая стрелка, включая закрашенные, указывала ровно на одну закрашенную клетку.



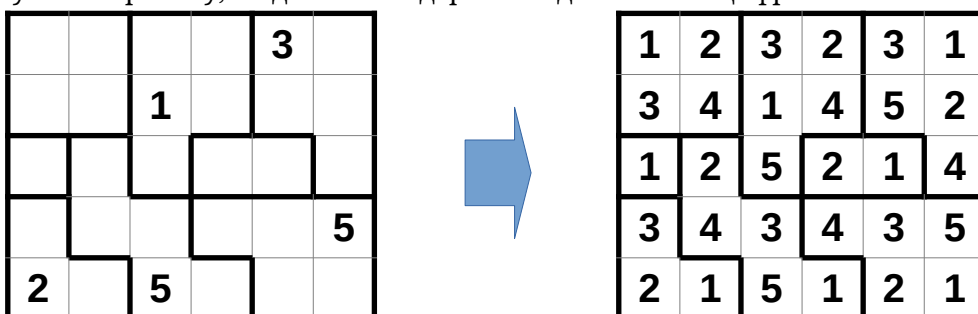
5. Альтернативная цепочка

Нарисуйте в сетке одну замкнутую в цикл линию из вертикальных и горизонтальных сегментов так, чтобы цикл проходил через каждую ячейку один раз. Цикл не может пересекать или касаться себя. Цвет кружков должен чередоваться при следовании вдоль линии.



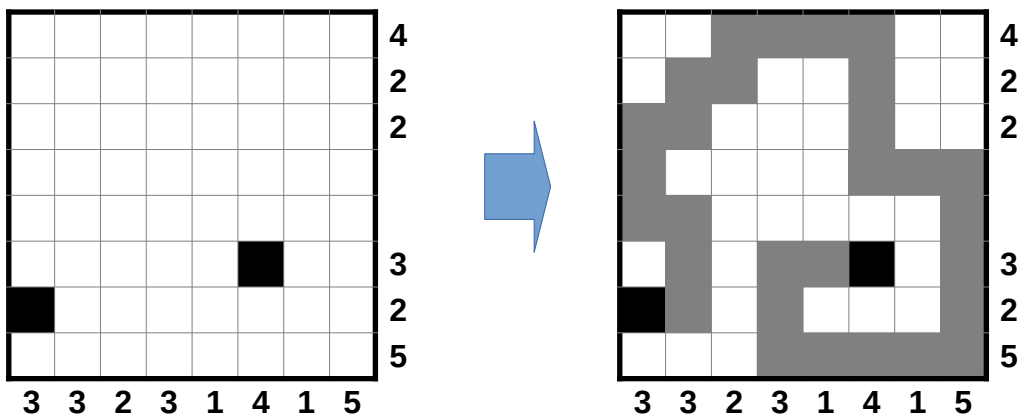
6. Без касаний

Заполните все ячейки цифрами. Каждая обведенная область должна содержать все последовательные цифры от 1 до количества клеток в области. Клетки, имеющие общую сторону или вершину, не должны содержать одинаковых цифр.



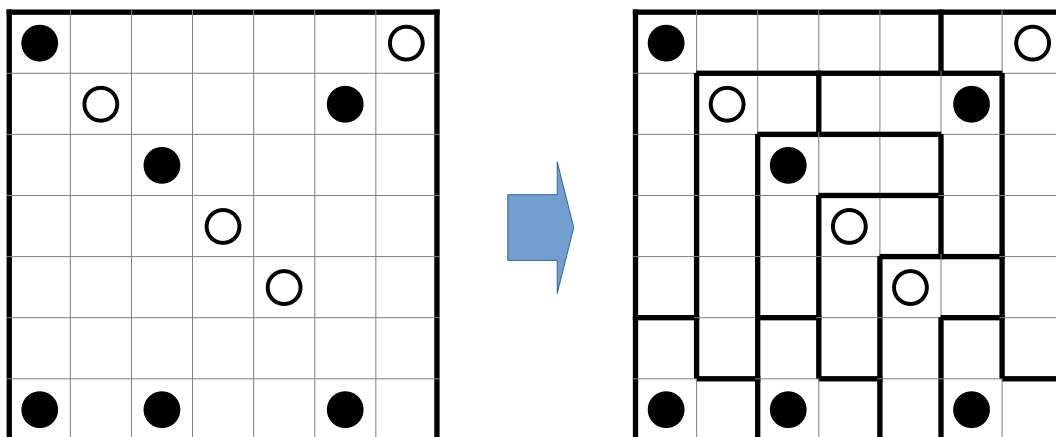
7. Максимальная змея

Закрасьте некоторые ячейки так, чтобы образовалась змея: цепочка покрашенных клеток, которая не касается себя даже углом. Начало и конец змеи показаны. Числа вне сетки показывают длину максимального блока покрашенных клеток в соответствующей строке или столбце.



8. Уголки

Разделите сетку вдоль линий на Г-образные области толщиной в одну клетку. Каждая область должна содержать ровно один кружок, который должен располагаться в угловой клетке области. Фигура должна иметь стороны равной длины, если в ней находится чёрный кружок и неравной длины, если в ней находится белый кружок.



9. Судоку – нечет

Заполните сетку цифрами от 1 до 9 (от 1 до 6 в меньшей сетке), вписывая одну цифру в ячейку. В каждой строке, в каждом столбце и в каждой обведенной области все цифры должны встречаться ровно по разу. В серых клетках должны быть нечётные цифры.

