



<http://puzzleschool.mensa.bg>

Проект BG051PO001/07/4.2-01.549

„Школа по главоблъсканици”

Етап 3

Училищен шампионат

2 кръг

105 минути, 120 точки, по 1 точка бонус за всяка спестена минута

Ученик:

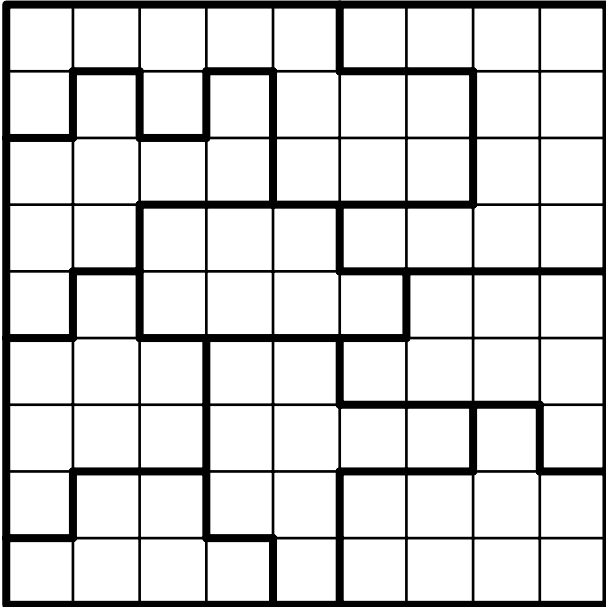
Училище, клас:

Резултат:

ЗВЕЗДНА БИТКА

Разположете по две звезди във всеки ред, всяка колона и всяка очертана област. Звездите не могат да се допират даже диагонално.

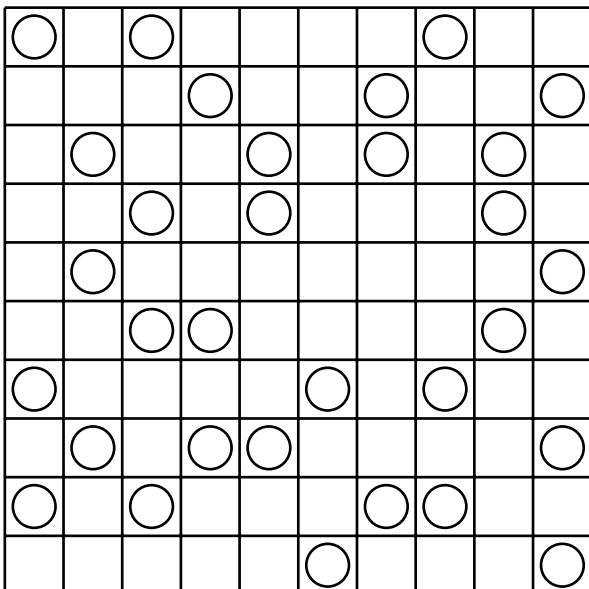
12



ВСЕКИ ВТОРИ ЗАВОЙ

Начертайте непрекъсната затворена линия, преминаваща през всички клетки, така че всеки втори завой да се пада в клетка с кръгче. Линията не може да се пресича и също така задължително завива в клетките с кръгчета.

6



СТРЕЛКИ

В клетките отстрани нарисуйте стрелки, която да сочат към полето с числата. Стрелките могат да бъдат ориентирани хоризонтално, вертикално или диагонално. Всяко число трябва да показва броя на стрелките, които сочат към него.

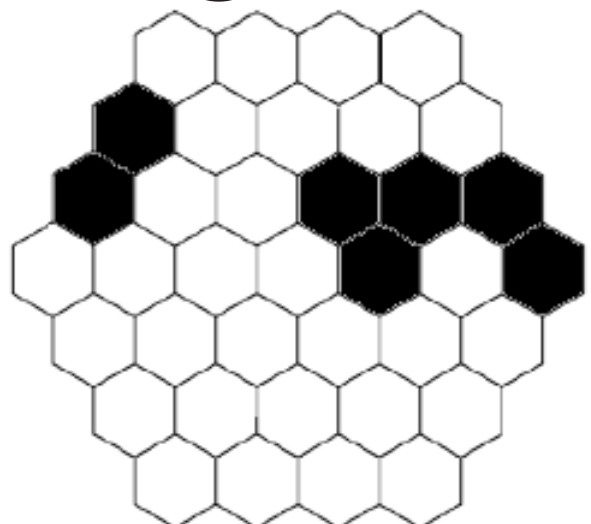
10

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

ПЪТЯТ НА ПЧЕЛАТА

Намерете стартов шестоъгълник и начертайте път, минаващ през всички свободни шестоъгълници по веднъж. Пътят свързва центровете на съседните шестоъгълници и се движи в една посока докато не срещне препятствие - запълнен шестоъгълник, вече посетен шестоъгълник или края на решетката.

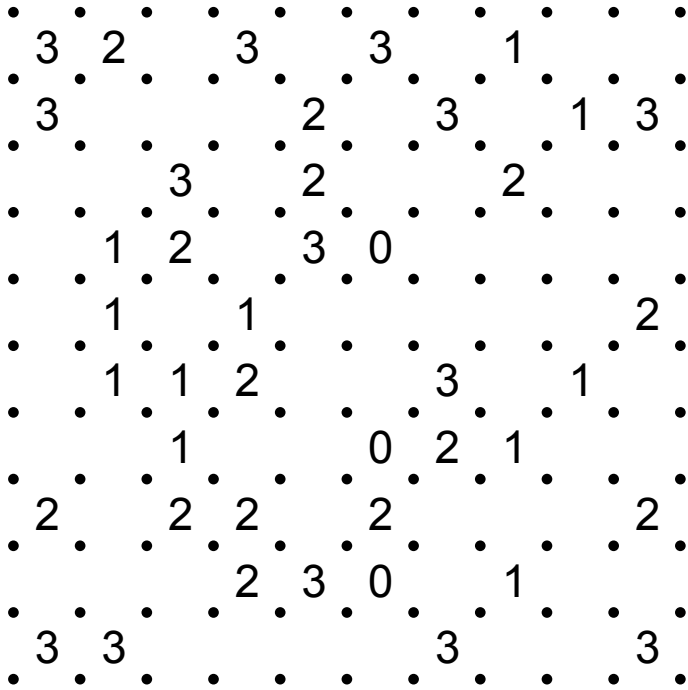
16



ОГРАДА

Прекарайте непрекъсната затворена линия, която да свързва съседните точки. Линията не може да се пресича или допира. Цифрите в някои от клетките показват броя на страните, по които минава линията.

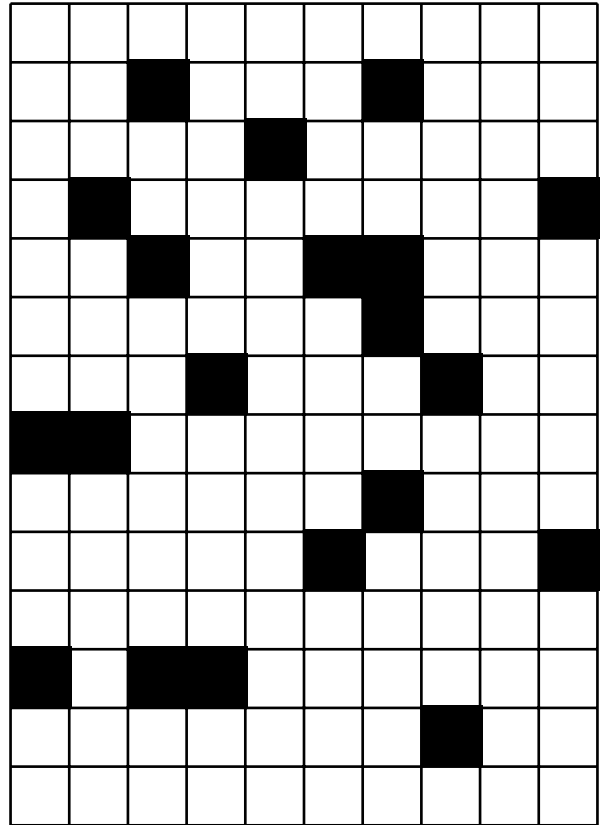
11



ОБХОЖДАНЕ

Нарисувайте затворена линия, която да обхожда всички бели клетки, като минава през всяка клетка по веднъж.

5



ЗАРОВЕ

Разположете заровете в полето, като броят на точките във всеки ред и колона е даден от страни. Заровете могат да се допират но не и застъпват. Разрешено е и завъртането около оста им.

16

