

LISTOPADOWY ŁAMACZ GŁOWY

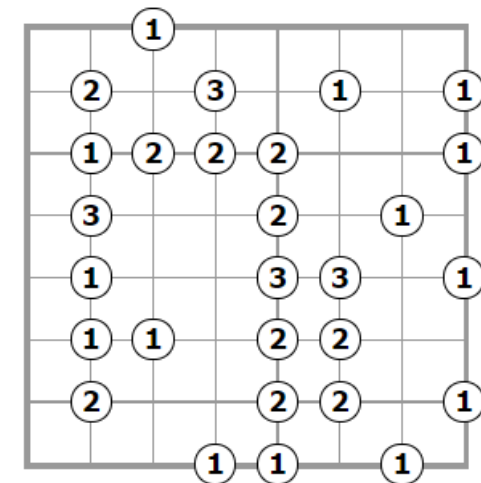
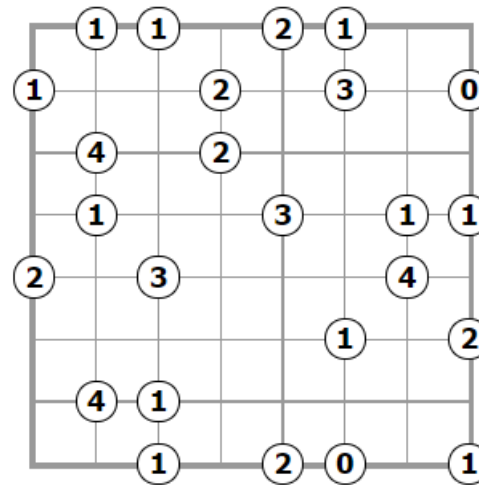
LISTA NR 4

Skosy (znane także jako **Gokigen Naname**)

Zasady Skosów:

Musisz umieścić skośną linię w KAŻDEJ komórce według zasad:

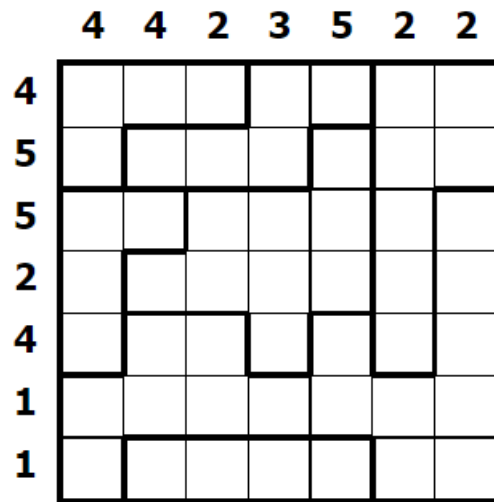
- Liczby pokazują, ile skośnych linii spotyka się w tym punkcie.
- Linie NIE powinny tworzyć pętli.



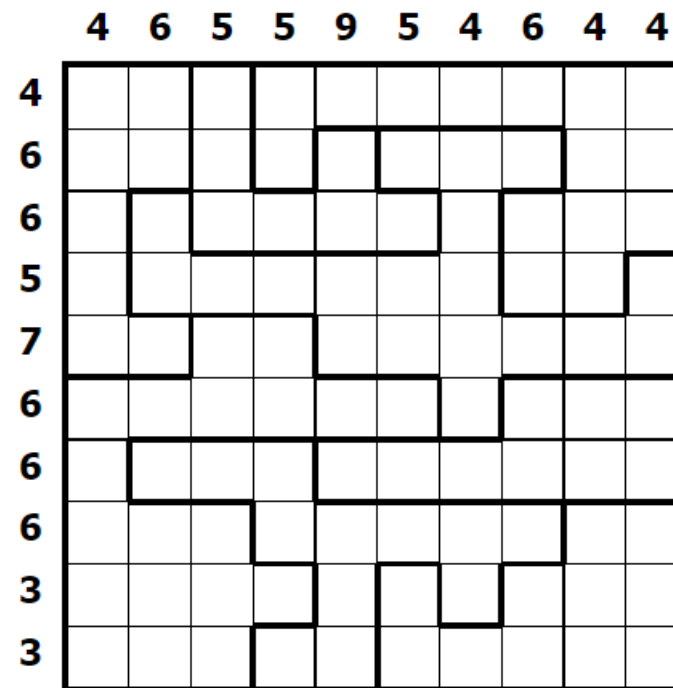
Szwy

Zasady Szwów:

- Połącz każdy blok z wszystkimi sąsiednimi blokami, każdą parę dokładnie jednym szwem.
- Jeden szew łączy dwa sąsiadujące poziomo lub pionowo komórki należące do różnych bloków.
- Dwa szwy nie mogą wychodzić z jednego otworu.
- Wskazówki poza diagramem informują o liczbie otworów w danym rzędzie/kolumnie.
- W zagadce 2÷ należy używać dwóch szwów do łączenia sąsiednich bloków



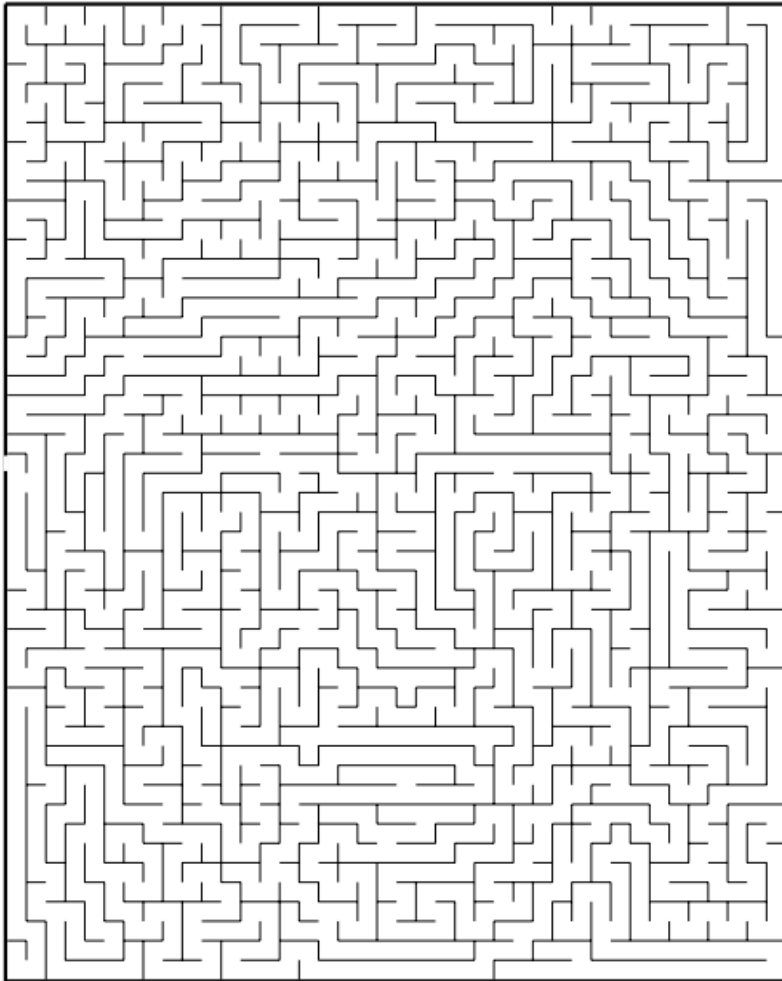
1÷



2÷

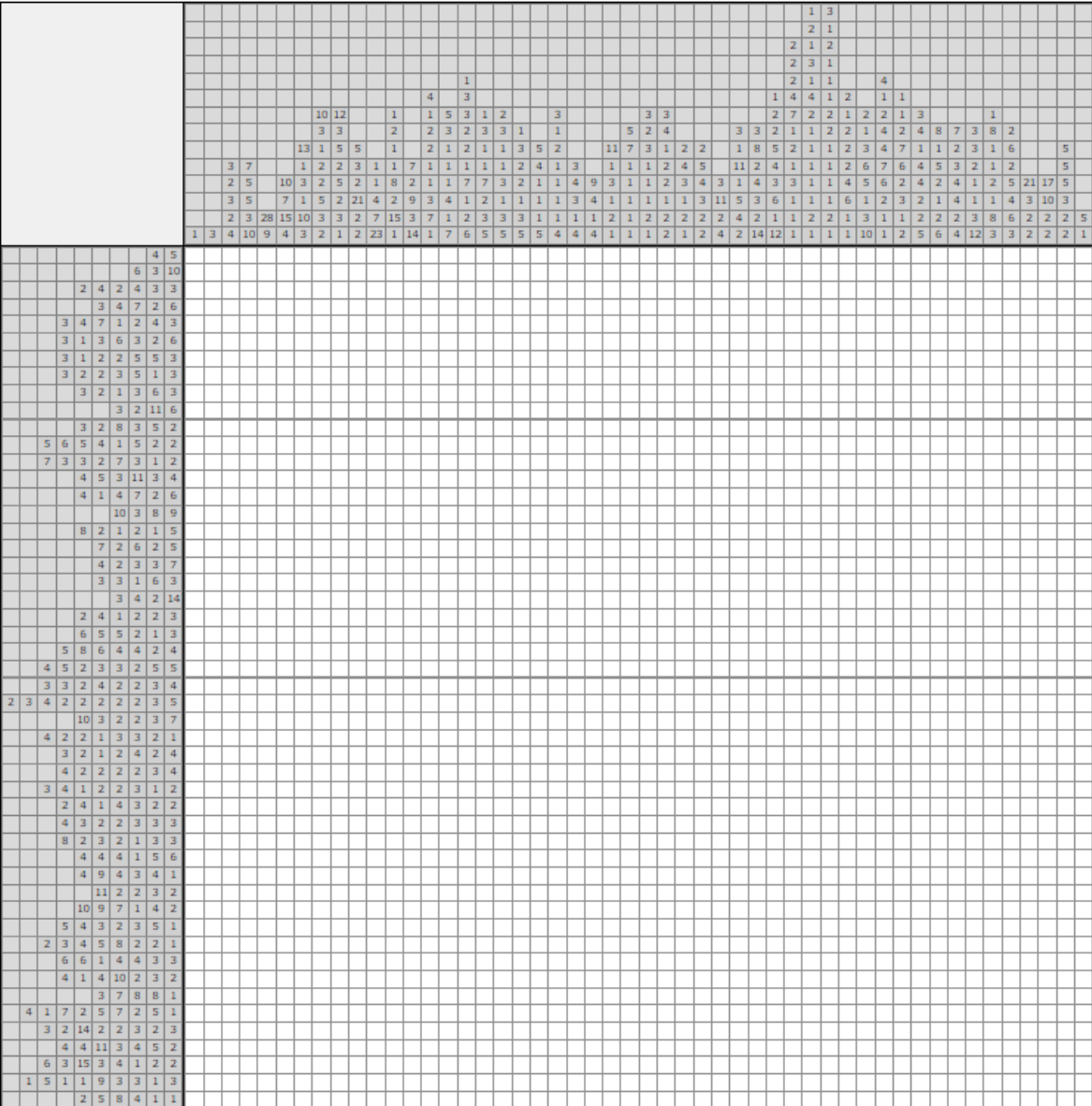
Labirynt

Przejdź labirynt a następnie zamaluj pokonaną drogę

**Sudoku****Zasady Sudoku:**

Twoim zadaniem jest wypełnienie cyframi od 1 do 9 planszy o wymiarach 9x9 pól (3x3 kwadratów). Na starcie niektóre z pól wypełnione są cyframi. Każdy wiersz, każda kolumna i każdy kwadrat 3x3 może zawierać w sobie daną cyfrę tylko raz, co oznacza, że w każdym z tych elementów znajdują się cyfry od 1 do 9, bez powtórzeń.

	5	7		1		3	6	
2		3				7		8
	8						5	
		2		9		6		
			3		5			
	6	1				5	7	
			8		6			
7								6
	9			3			1	



Obrazki logiczne

Jak rozwiązywać obrazki logiczne?

- zamaluj niektóre kratki według podanych liczb;
- liczby odpowiadają grupom pól, które należy zamalować (np. 3 oznacza grupę trzech zamalowanych pól);
- między grupami pól musi być co najmniej jedno pole puste (dla ułatwienia narysuj X);
- kolejność grup musi się zgadzać z kolejnością liczb;

Poznajecie postać na obrazku?

Rozwiązane zadania, wszystkie lub niektóre, prześlij w formie skanu lub czytelnego zdjęcia na adres anngrab67@eszkoła.opolskie.pl do końca listopada

Anna Grabowiecka