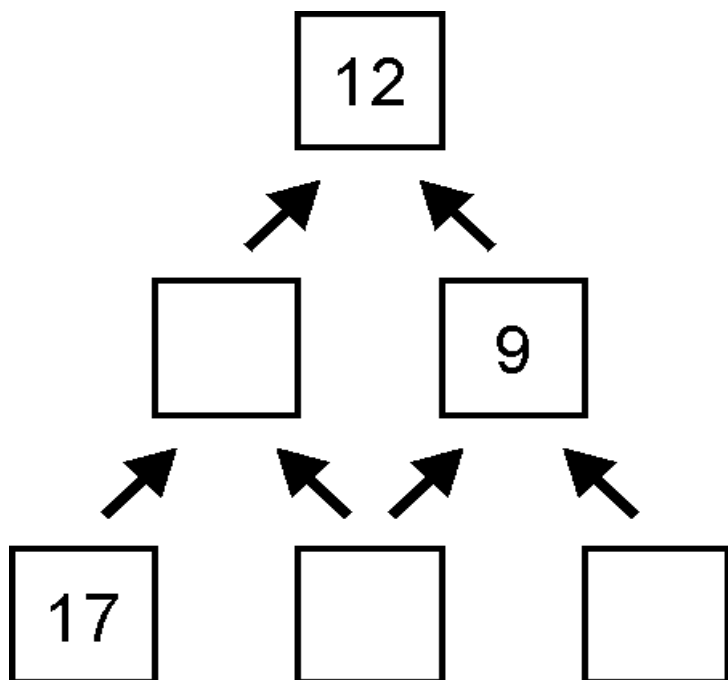


Matematyczne schody

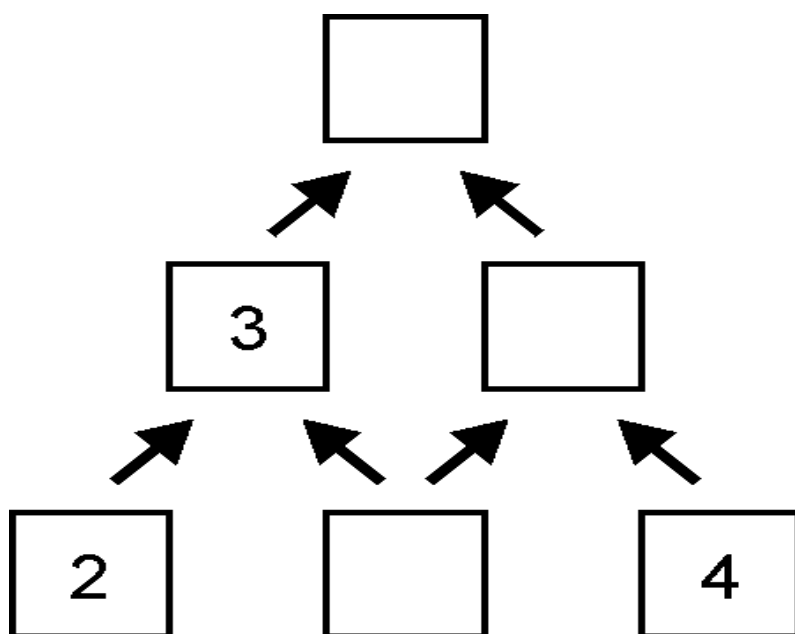
Uzupełnij pola matematycznych schodów (regułę znajdziesz poniżej).



Reguła

Poniższą regułę muszą spełniać wszystkie trójki kratek z których jedna jest górna a dwie dolne:

Reguła: kratka górna = suma dwóch niższych kraterk dolnych / 2

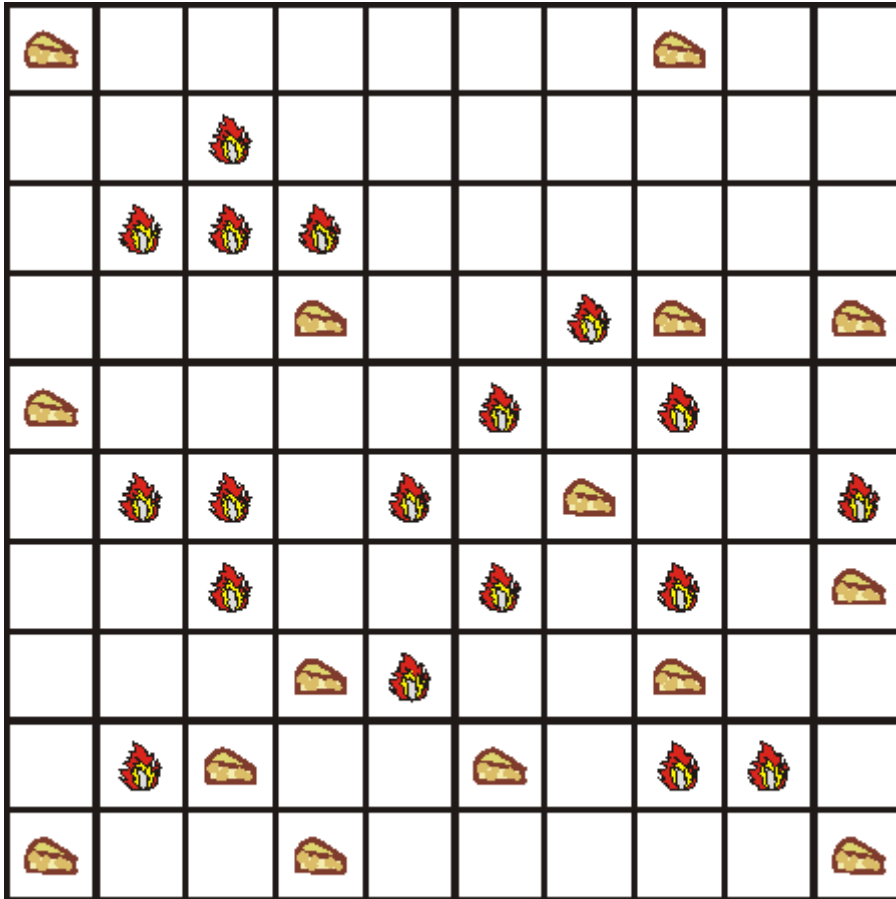


Labirynt nr 1

Twoim zadaniem jest zjeść wszystkie serki.

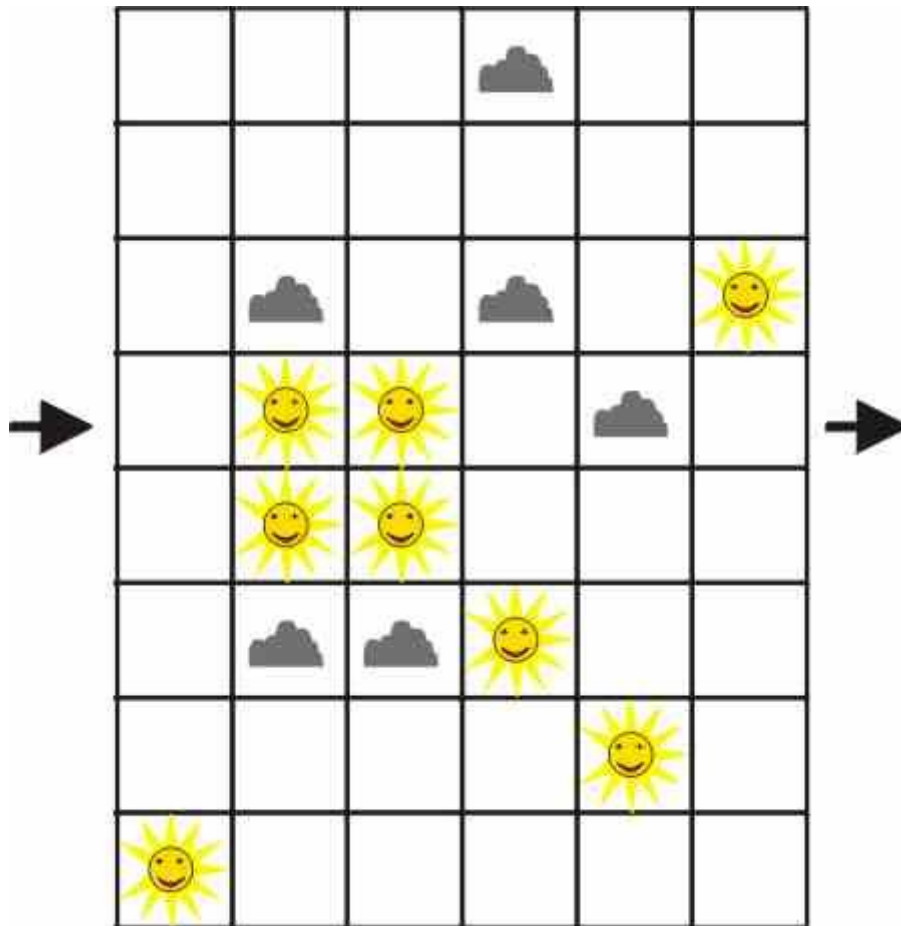
Ale uwaga! Nie wolno wejść na minę czyli pole z ogniem. Nie wolno także przejść przez jakiegokolwiek pole więcej niż jeden raz.

Poruszać się można tylko pionowo i poziomo.

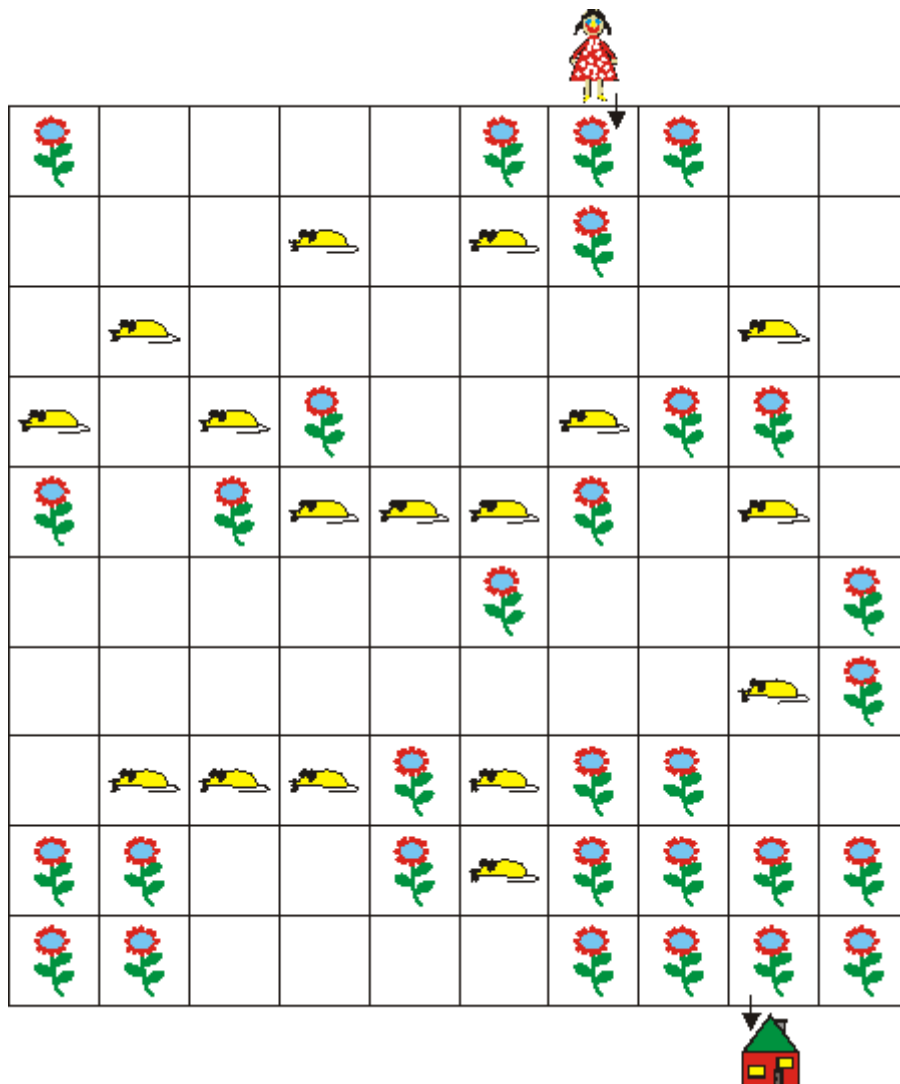


Uwolnij słoneczka od chmurek!

Twoim zadaniem jest przejść przez labirynt i zebrać wszystkie słoneczka.
Pamiętaj! Nie wolno wchodzić na pola z chmurką. Nie wolno także przejść przez jakiegokolwiek pole więcej niż jeden raz.
Poruszać się można tylko pionowo i poziomo.

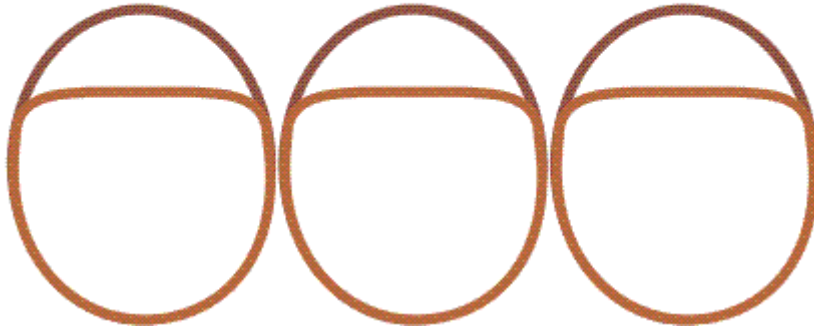
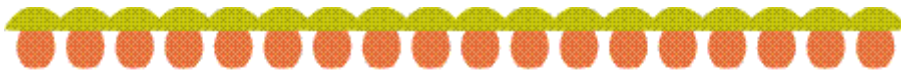


Zosia wraca do domu przez łąkę. Postanowiła zerwać kwiatki na bukiet dla mamy.
 Przeprowadź Zosię przez łąkę tak, by zerwała wszystkie kwiatki.
 Zosia boi się myszy. Proszę, uważaj by nie weszła na pole z myszką.
 Pamiętaj, że Zosia może przechodzić tylko na sąsiednie pola poruszając się poziomo lub pionowo.
 Weź także pod uwagę, że Zosia wraca z dalekiej wyprawy i ma zmęczone nóżki. Postaraj się więc, by nie odwiedziła żadnego pola więcej niż jeden raz.
 Pomoż więc Zosi i wytycz jej najkrótszą drogę do domu. Mama czeka z niecierpliwością na swoją córkę, ale na pewno ucieszy się z bukietu kwiatów!

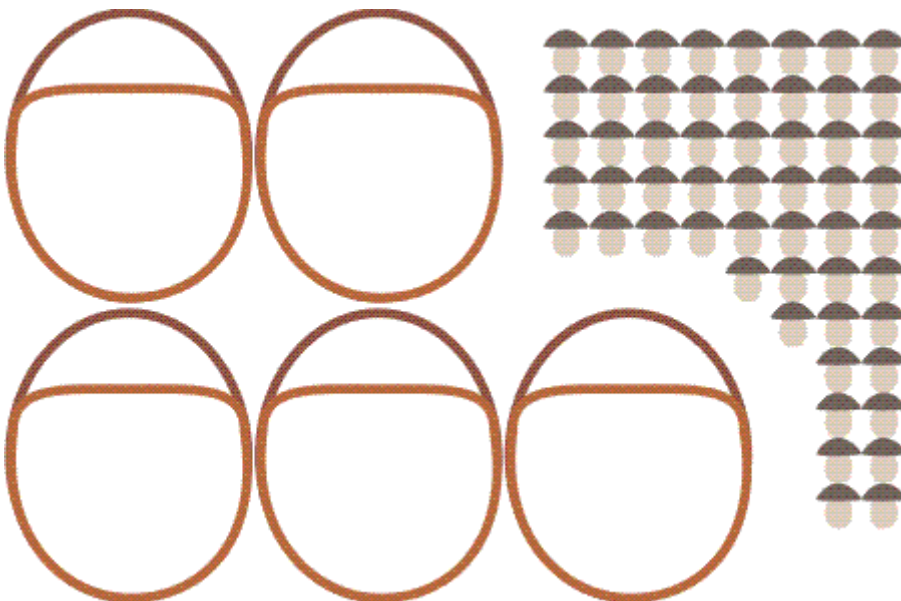


Kosze z grzybami

U góry rysunku znajdują się grzyby. Poukładaj je w każdym z 3 koszy, tak by w kolejnym koszu było o 2 grzyby więcej niż w poprzednim.



Z prawej strony rysunku znajdują się grzyby. Poukładaj je w każdym z 5 koszy, tak by w kolejnym koszu było o 4 grzyby więcej niż w poprzednim.



Magiczny kwadrat

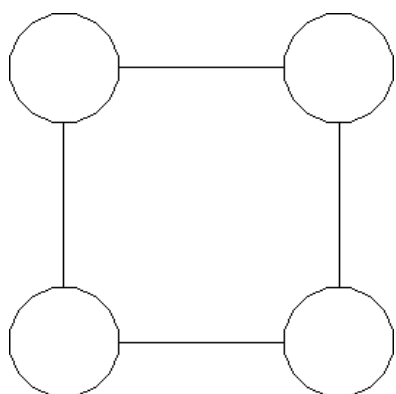
W pola kwadratu wpisz liczby od 1 do 9 tak, aby suma liczb w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i na obu głównych przekątnych była taka sama.

Łamigłówka

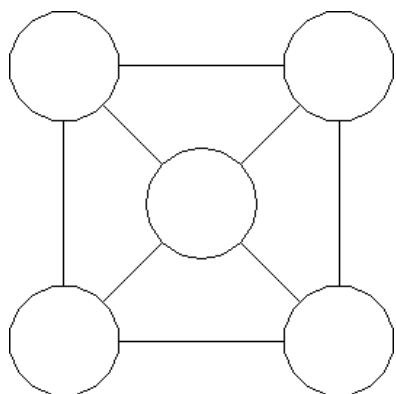
Wstaw w puste miejsca liczby i znaki działań tak by uzyskać równość w każdym rzędzie i w każdej kolumnie. Poniżej widzisz widoki z 3 stron tej samej figury przestrzennej zbudowanej z sześciątów:

10	+		=	19
-		+		-
	-		=	5
=		=		=
2	+		=	

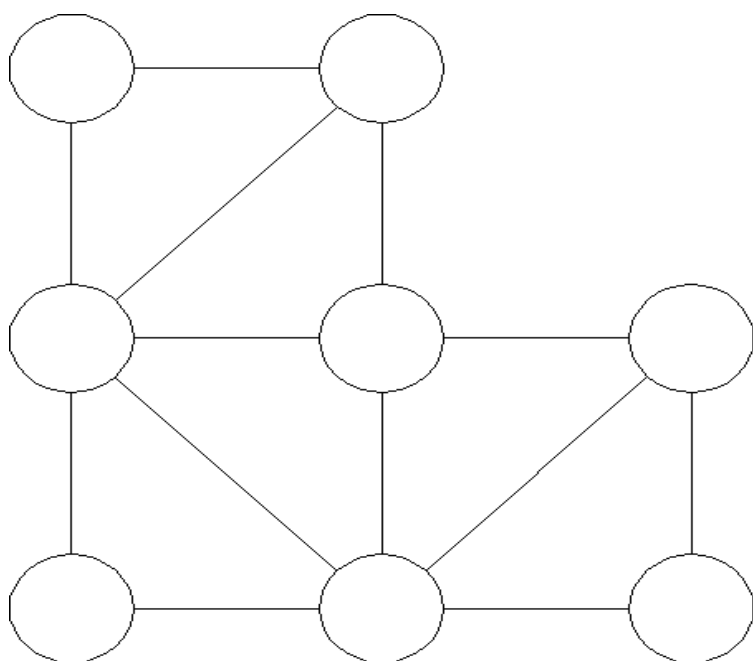
Wpisz liczby 2, 4, 5, 7 tak aby w każdej linii poziomej i pionowej suma liczb była nieparzysta.



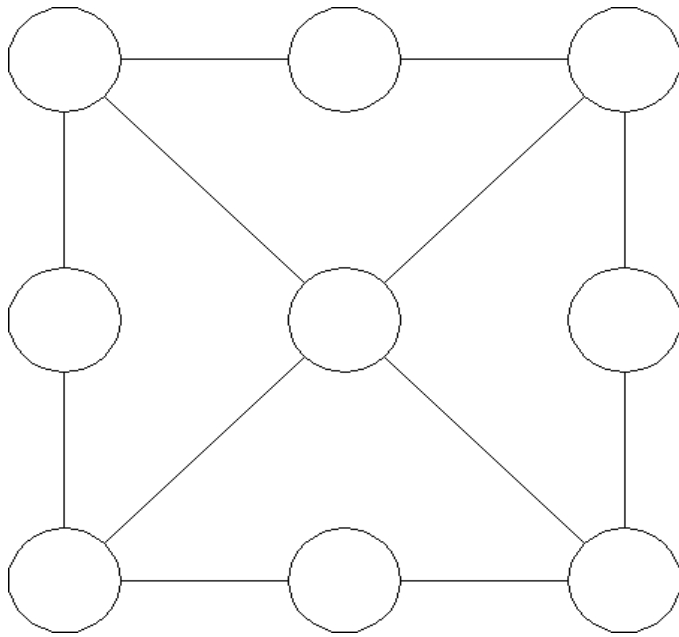
Wpisz liczby 1, 3, 5, 6, 7 tak aby w każdej linii (między skrajnymi kółkami) wyznaczonej przez odcinki suma liczb była parzysta.



Wpisz liczby 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 tak aby w każdej linii (między skrajnymi kółkami połączonymi odcinkami) suma liczb była nieparzysta.



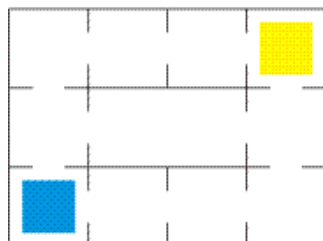
Wpisz liczby 1, 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6, 7 tak aby w każdej linii (między skrajnymi kółkami połączonymi odcinkami) suma liczb była parzysta.



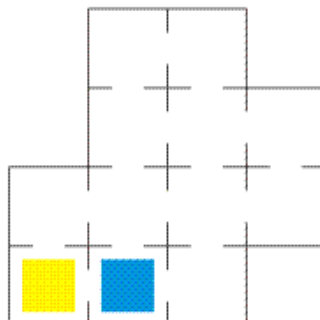
Spacer królów

Poniżej widzisz komnaty 4 królów: króla Jana, króla Ottona, króla Behemota oraz króla Al-Fahima. Każdy z królów codziennie po pracy obchodzi wszystkie swoje komnaty poczynając od pokoju dziennego (oznaczonego kolorem niebieskim) a kończąc w sypialni oznaczonej kolorem żółtym. Każdą komnatę odwiedza tylko raz. Czy potrafisz odtworzyć drogę każdego z królów po swoim pałacu?

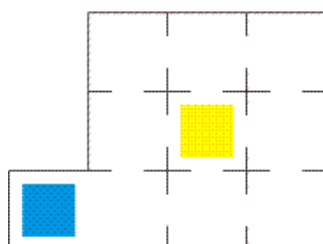
Król Jan



Król Otton



Król Behemot



Król Al-Fahim

