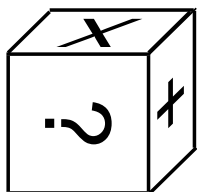
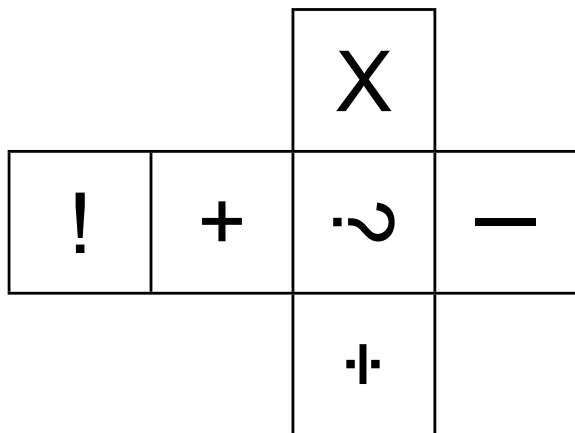


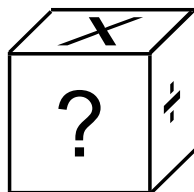
# Pametna kocka

1

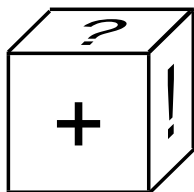
Donja mreža će nakon savijanja dati samo jednu od kocaka pod A, B, C, D i E. Koju?



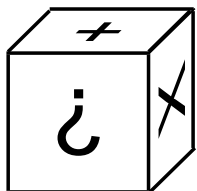
A



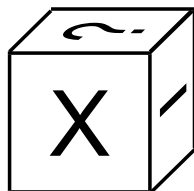
B



C



D



E

## Latinski kvadrat

Mrežu treba popuniti brojevima od 1 do 6 tako da se svaki broj pojavljuje jedanput u svakom retku i stupcu. Kao pomoć navedeni su zbrojevi brojeva u nekim poljima.

Primjerice,  $A\ 1\ 2\ 3 = 6$  znači da zbroj brojeva u poljima A1, A2 i A3 iznosi 6.

- $DE\ 4 = 9$
- $BC\ 5 = 7$
- $ABC\ 6 = 7$
- $A\ 3\ 4\ 5 = 14$
- $B\ 3\ 4 = 4$
- $C\ 2\ 3 = 11$
- $D\ 5\ 6 = 8$
- $E\ 5\ 6 = 6$
- $F\ 2\ 3 = 7$
- $CD\ 1 = 4$
- $AB\ 2 = 10$

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

## Ratni brodovi

U mrežu treba smjestiti ratne brodove.

Neka polja već su popunjena, a brojevi desno i ispod mreže označuju broj zauzetih polja u odgovarajućem stupcu i retku.

Svaki brod može biti postavljen vodoravno ili okomito, a brodovi se ne smiju dodirivati.

More:



Nosač zrakoplova:



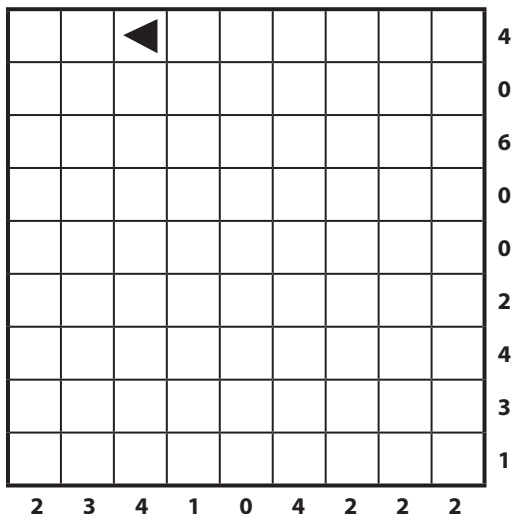
Ratni brodovi:



Krstarice:



Podmornice:



## Lovac na blago

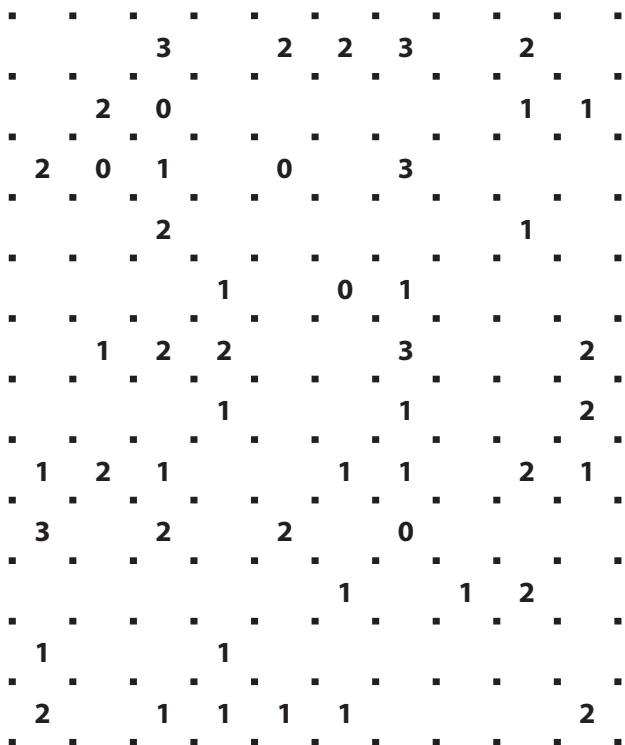
Lovac na blago je detektorom metala pronašao novčiće. Nije imao vremena iskopati ih pa je napravio kartu nalazišta u nadi da je, ako je i zagubi, nitko neće razumjeti. Međutim, nije računao na to da ćeš upravo TI naići na njegovu kartu. Možeš li otkriti točan broj i položaj novčića?

U poljima koja sadrže brojeve nema novčića, ali ti brojevi ukazuju na to koliko se novčića nalazi u poljima koja ih okružuju (ukupno osam polja). U polju se može nalaziti točno jedan novčić.

Ucrtaj krug u svako polje koje sadrži novčić.

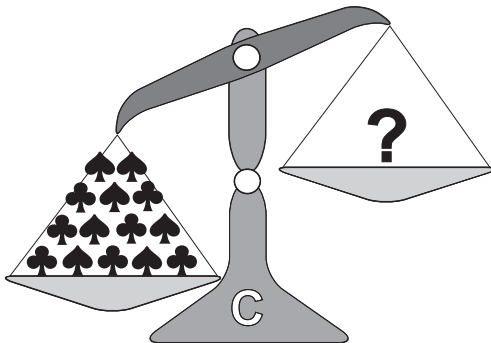
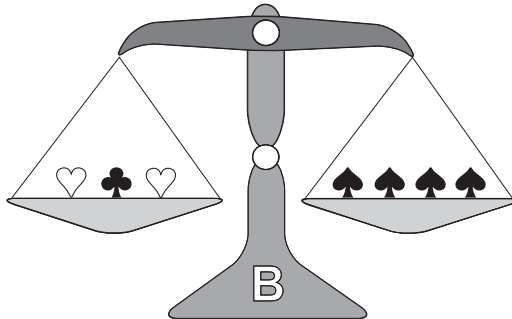
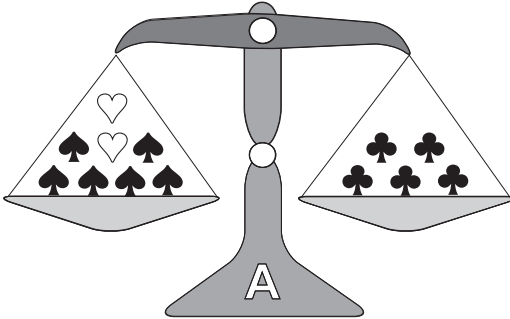
	0					1		2	
		1		3		2			
	1	1				1		3	2
		0			1				
	1	1				3			3
2					2				
2			0			4		1	
			1		3				
2		2	1						
				1			4		3

Poveži susjedne točke okomitim ili vodoravnim linijama tako da se oblikuje neprekidna zatvorena crta. Linije se ne smiju presijecati. Broj između točaka označava s koliko je linija on okružen. Prazna polja mogu biti okružena s bilo kojim brojem linija.



## Uravnoteži vagu

Vage A i B su u ravnoteži. Koliko herc simbola treba postaviti na vagu C da bi se ona uravnotežila?



## Otkrij broj

Brojevi iznad i s lijeve strane mreže označuju koliko se brojeva između 1 i 9 nalazi u retku ili stupcu. Brojevi ispod i s desne strane mreže predstavljaju zbroj brojeva u tom retku ili stupcu. Primjerice:

		2	0	2	0	3	
2	1					2	3
1			3				3
1						9	9
2	4		4				8
1						7	7
		5	0	7	0	18	

Isti se broj može više puta pojaviti u retku ili stupcu. Polja u kojima se brojevi nalaze uopće se ne dodiruju.

		3	1	2	1	2	1	2	
2									5
2			2						11
1									6
3									12
1									2
2									8
1									1
		9	1	9	4	6	4	12	

Svaki redak i stupac u mreži treba sadržavati po jedno od slova A, B, C, D, E i F. Dodatno, svaki od šest likova (omeđenih debljom crtom) također treba sadržavati po jedno od slova A, B, C, D, E i F.

Ispuni mrežu do kraja.

		<b>B</b>		<b>A</b>	
<b>C</b>					
				<b>E</b>	<b>D</b>
	<b>F</b>				



Smjesti svih dvanaest likova u mrežu. Svaki se lik može rotirati i zrcaliti, ali se oni nigdje ne smiju dodirivati. Brojevi oko mreže označuju broj uzastopnih ispunjenih polja. Svaki blok ispunjenih polja mora biti odvojen barem jednim praznim poljem. Primjerice, '3 2' može opisivati redak ili stupac popunjen na sljedeći način: nijedno, jedno ili više praznih polja iza kojih slijede tri ispunjena polja, zatim barem jedno prazno polje i onda dva ispunjena polja iza kojih se nalaze samo prazna polja.

1

2 1 2 3 1 3 1

2 2 1 1 1 3 1

5 2 2 2 4 1 1 1 3

2 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1

3 2 1

2 1 1

2 3

0

1 1 2 1

3 2 3

1 1

1 1

1 2 1

1 1 1

1 1 3

1 1

3

1

2 4

3 1

Smjesti osam pločica u mrežu tako da im se dodiruju polja s istim brojevima. Pločice se smiju rotirati ali se ne smiju zrcaliti.

