

ВОССТАНОВИ ИСХОДНИК

Задачей всех собранных здесь головоломок является полностью восстановить некую исходную позицию, из которой были убраны часть элементов (цифр, палочек и т.п.). Головоломки очень разнообразны как по начальным условиям, так и по способу их решения.

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ	2
Разные соседи	4
Пример 1	4
Пример 2	4
Пример 3	5
Примечание	5
Мосты.....	6
Пример 1	6
Пример 2	6
Пример 3	7
Комментарии	7
Крестики-нолики	8
Пример 1	8
Пример 2	8
Пример 3	9
Пример 4	9
Путь короля	10
Пример 1	10
Пример 3	10
Пример 2	10
Сапер	11
Пример 1	11
Пример 2	11
Пример 3	12
Пример 4	12
Домино	13
Пример 1	13
Пример 2	13
Пример 3	14
Тетра-Домино	15
Пример 1	15
Пример 2	15
Уголки	16
Пример 1	16
Пример 2	16
Пример 3	17
Пример 4	17
Уголки с точками	18
Пример 1	18
Пример 2	18
Пример 3	19
Пример 4	19
Пример 5	19

Шашки	20
Пример 1	20
Пример 3	20
Пример 4	20
Пример 2	20
Шашки-2	21
Пример 1	21
Пример 3	21
Пример 2	21
Дорожка	22
Пример 1	22
Пример 3	22
Пример 2	22
Мумбо-Юмбо	23
Пример 1	23
Пример 3	23
Пример 4	23
Пример 2	23
Путь нагруженной ладьи	24
Пример 1	24
Пример 2	24
Лыжня	25
Пример 1	25
Пример 2	25
Пример 3	26
Пример 4	26
Камень-Ножницы-Бумага	27
Пример 1	27
Пример 2	27
Пример 3	28
Пример 4	28
Пример 5	29
Пример 6	29
Деревья и палатки	30
Пример 1	30
Пример 3	30
Пример 2	30
ОТВЕТЫ	31

Разные соседи

Оценочная сложность: 3

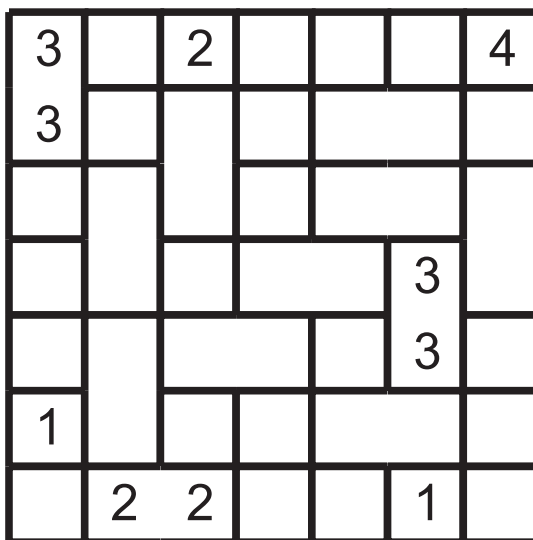
Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=11>

Заполнить поле так, чтобы зоны с одинаковыми цифрами (цветом) не касались друг друга не только сторонами, но и углами.

Это головоломка на основе классической проблемы четырех красок (можно ли раскрасить географическую карту со случайными границами государств только четырьмя красками так, чтобы две граничащих друг с другом страны не имели один цвет?).

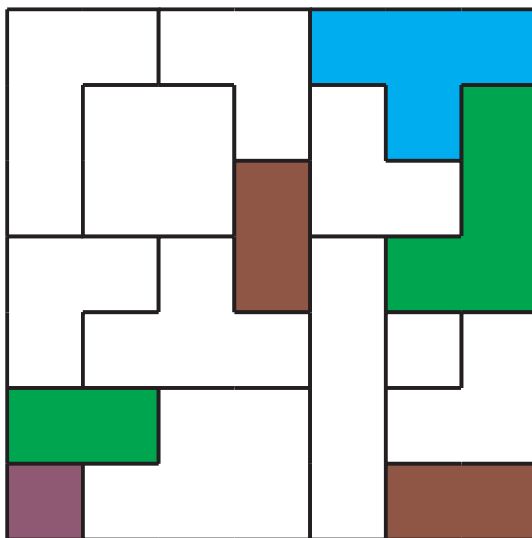
Пример 1

Расставьте цифры от 1 до 4 так, чтобы ни одна пара соседних зон не имели одинаковые цифры. Зоны называются соседними если у них есть хотя бы одна общая точка. Чтобы упростить задачу можете взять цветные карандаши и назначить каждой цифре свой цвет.



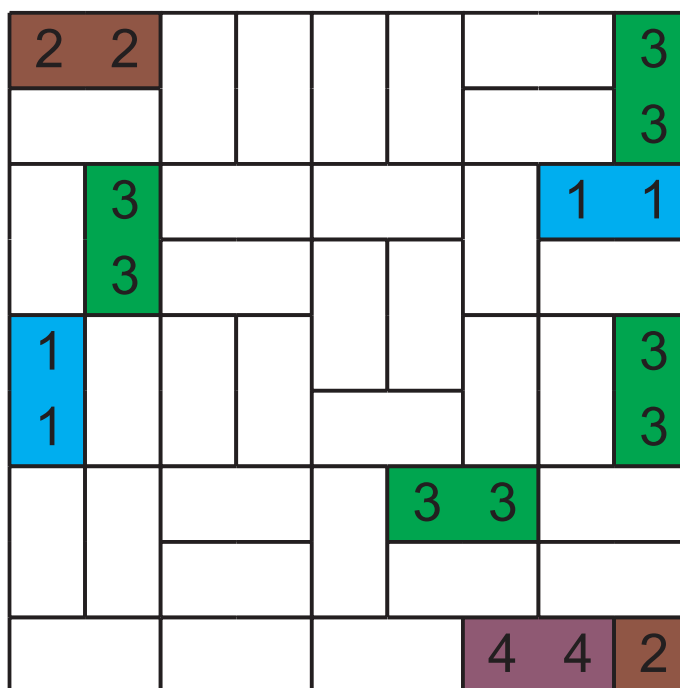
Пример 2

Аналогичная задача. Только поданная в цвете, без цифр.



Пример 3

Аналогично предыдущим заданиям. Размеры головоломки достаточно большие и задача существенно усложняется.



Примечание

Головоломка достаточно сложная и построенная практически исключительно на логике. Чтобы ее решить приходится делать гипотезы о том, какой цвет можно ставить в ту или иную позицию. Самое сложное в этой головоломке при решении не сбиться, не пропустить диагонального контакта с одинаковой цифрой.

Иногда удастся сделать правильные выводы пользуясь тем, что решение всегда единственное!

Мосты

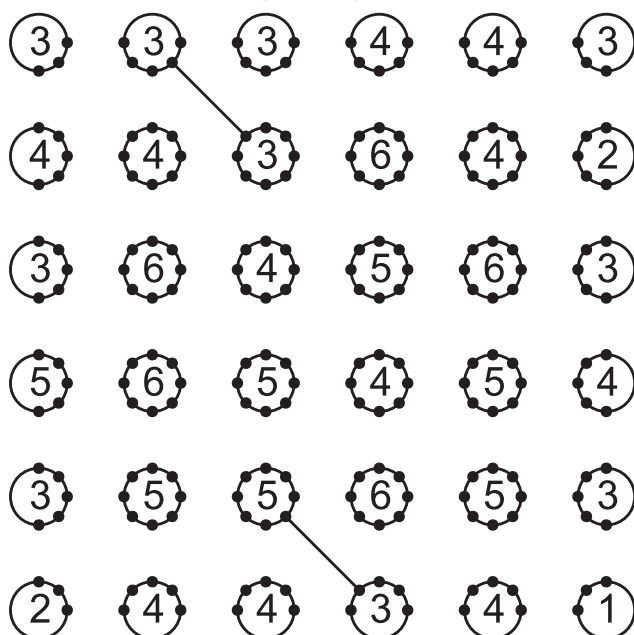
Оценочная сложность: 3

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=12>

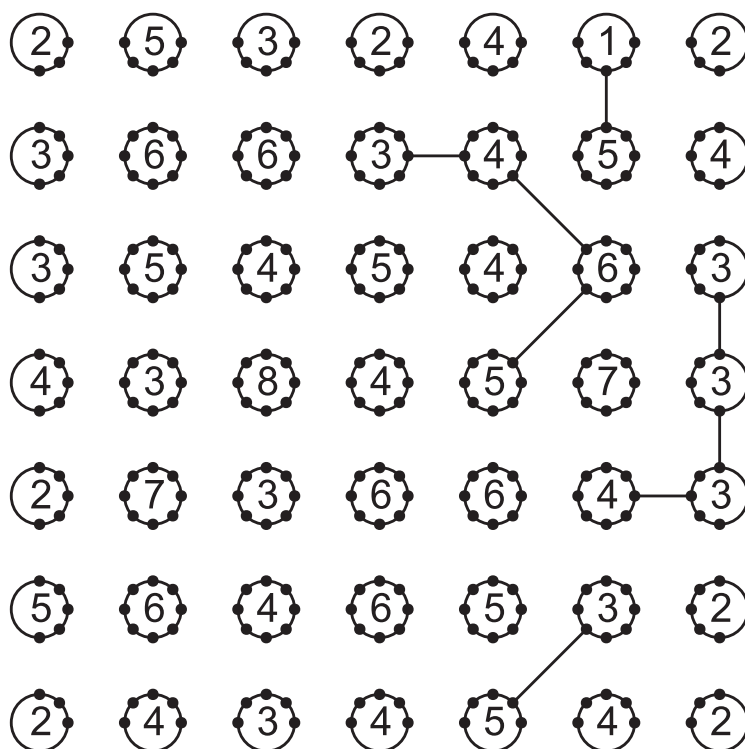
Требуется соединить все кружочки «мостами», соблюдая два условия:

1. Мосты не должны пересекаться.
2. Количество мостов от данного кружка, соответствует поставленной на нем цифре.

Пример 1



Пример 2



Крестики-нолики

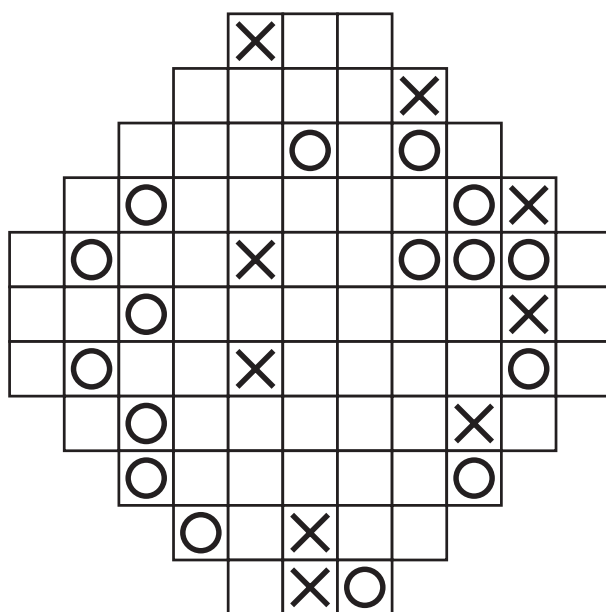
Оценочная сложность: 2

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=39>

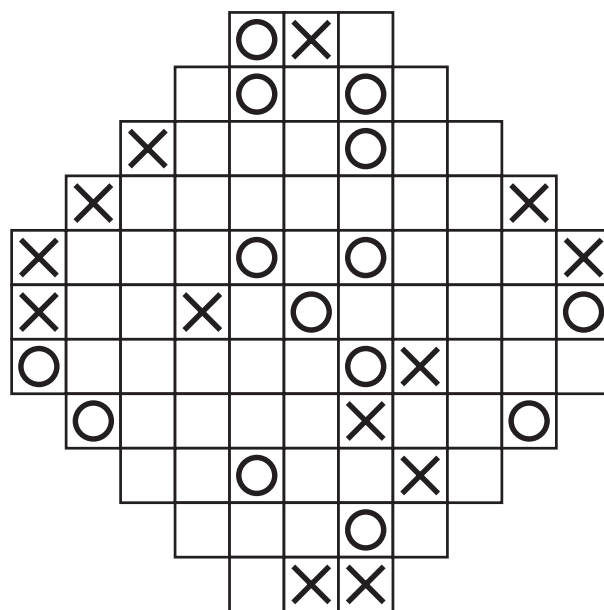
Заполните поле крестиками и ноликами, так чтобы ни в одном горизонтальном, вертикальном или диагональном ряду не было более трех одинаковых знаков подряд.

Решение головоломки достаточно механично. Ищутся места, где местоположение следующего знака определяется однозначно (при установке одного из знаков нарушается условие головоломки (становится 4 или более знаков подряд), а значит нужно поставить в это место противоположный знак). В виду своей механичности решения головоломка очень нравится как детям, так и взрослым читателям.

Пример 1

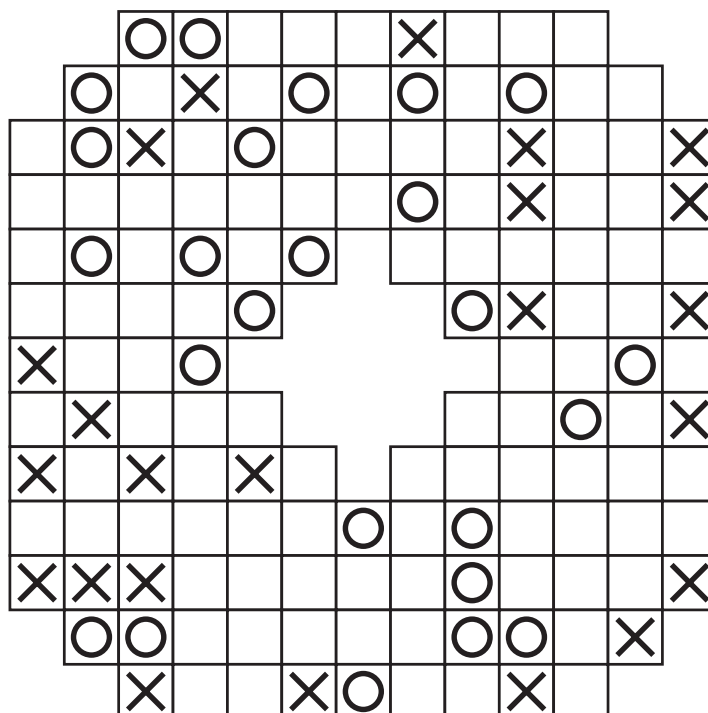


Пример 2



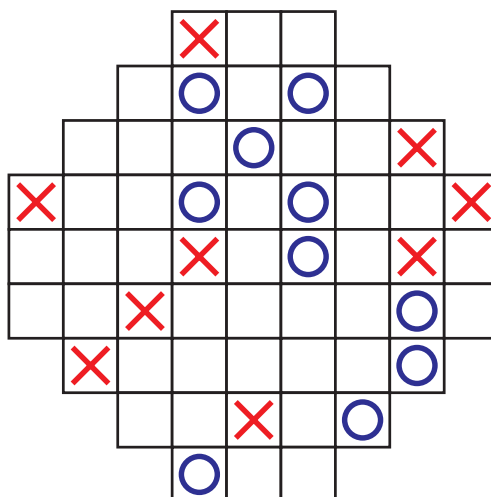
Пример 3

Другой вариант игрового поля с большими размерами



Пример 4

Адаптированный для детей вариант головоломки



Путь короля

Оценочная сложность: 3

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=40>

Королю нужно обойти все свое королевство, побывав в каждом из полей ровно один раз. Помогите ему сделать это. Король ходит по правилам шахматного короля (т.е. на любую соседнюю клетку, включая диагонали). Цифры в клетках означают номер хода, на котором король оказался в данной клетке королевства.

Не забывайте, что между двумя точками существует не только прямой путь, но более сложный, с тем же количеством ходов!

Пример 1

							64
42		45		54		60	
40	48		50		14	62	
						16	17
	38					18	
4				10	11		
	3		31			27	
1				32	26		

Пример 2

	29	38	39		43		
	28	36		41			45
	27		17				
26			20			49	
23							50
							54
			6	10	8		
1	64					57	

Пример 3

Поле 10x10 существенно усложняет решение головоломки

		22			96				100
	17		23		25			99	
	66				26	87	94		
		64	69						
			72				32		
	12					81			35
	61				74		82		
	3		56		79				43
				55	52		40		46
1	6	7				51			

Сапер

Оценочная сложность: 4

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=41>

На поле расположены мины, в одной клетке - не более одной. В клетках с цифрами мин нет. Каждая цифра означает, сколько всего мин находится в соседних с ней (и по диагонали тоже) клетках. Восстановите расположение мин.

Головоломка относится к разряду сложных, при решении которых зачастую приходится прибегать не только к логике, но и к частичному перебору вариантов. Это добавляет головоломке определенный шарм, так как при ее решении приходится использовать нестандартные методы.

Пример 1

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

Пример 2

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

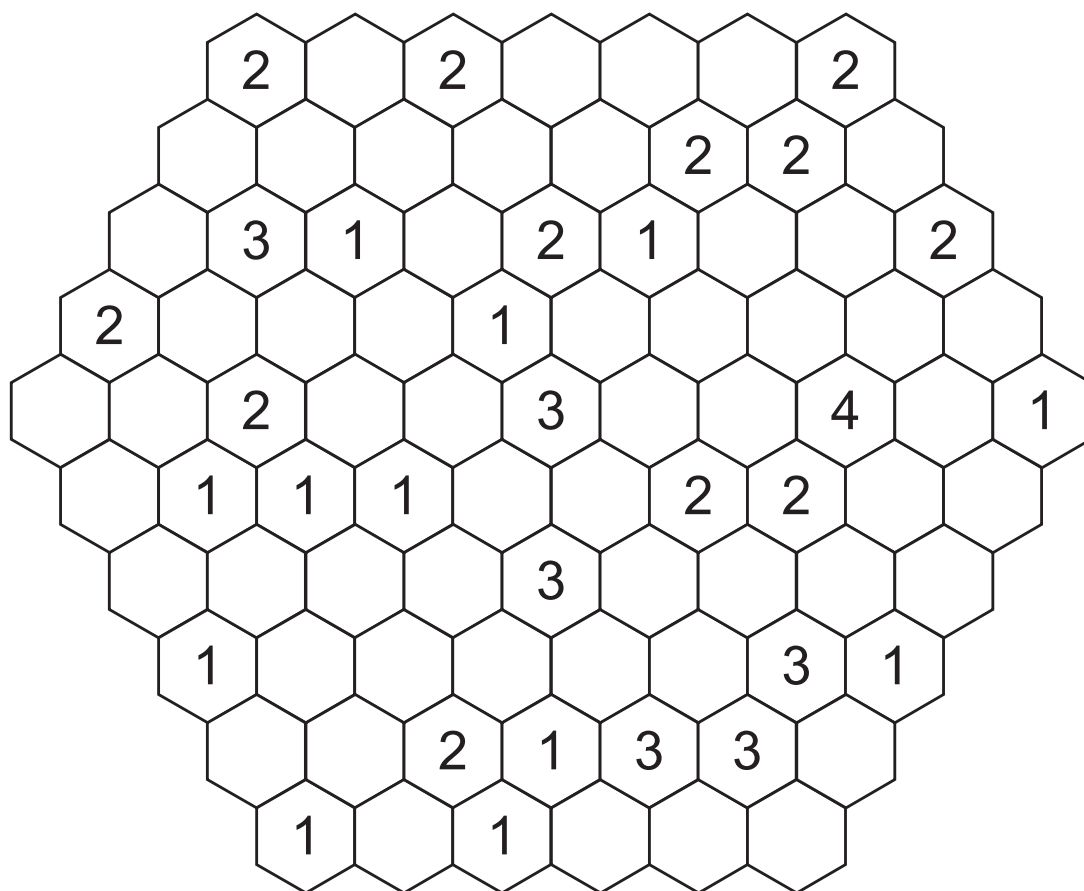
Пример 3

После разгадывания головоломки из мин будет выложено ключевое слово. Аналогично можно делать сапер с картинками (хотя изобразить на небольшом поле понятную контурную картинку достаточно сложно - со словами все проще и нагляднее).

	1	1				2					0	
	2	2		3			3			2		
	3	3		5		3	1			3		1 1
				5				3		3		
	5			4							2	
		3		2		4				3		5
			2					2	3			4
	4			2			2	1				3
	2	1			1		0				3	
				1					2			2

Пример 4

Сапер на шестиугольном поле



Домино

Оценочная сложность: 2

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=42>

Перед вами полный комплект стандартного домино (28 костей). Некоторые из доминошек уже засвечены. Восстановите границы всех костей домино.

Эта головоломка относится к головоломкам на внимательность, при почти полном отсутствии логики. Из-за своей простоты она очень нравится детям.

Пример 1

Стандартный вариант головоломки

4	2	5	5	2	5	4	4
4	1	1	4	1	2	5	1
3	3	6	6	5	0	6	1
0	0	2	6	4	1	5	2
4	3	3	0	5	3	6	0
3	0	1	6	6	1	6	2
5	3	0	2	2	3	4	0

6-6 5-5 4-4 3-3 2-2 1-1 0-0
 6-5 5-4 4-3 3-2 2-1 1-0
 6-4 5-3 4-2 3-1 2-0
 6-3 5-2 4-1 3-0
 6-2 5-1 4-0
 6-1 5-0
 6-0

Пример 2

Вместо цифр используются картинки

Пример 3

Более сложный вариант головоломки, где используется комплект домино с полным набором цифр от 0 до 9 (55 доминошек)

4	4	5	1	6	1	7	8	9	4	2
2	0	2	5	1	3	8	2	8	0	4
9	9	8	0	1	8	7	6	4	5	6
8	3	4	9	2	2	4	0	0	8	9
0	7	3	3	5	6	9	5	6	1	9
0	6	7	5	2	2	1	8	7	9	4
2	9	9	8	8	3	3	3	7	7	5
3	1	1	2	0	6	6	5	5	7	4
0	6	3	7	1	6	8	3	7	4	1
9	7	0	2	3	0	4	6	1	5	5

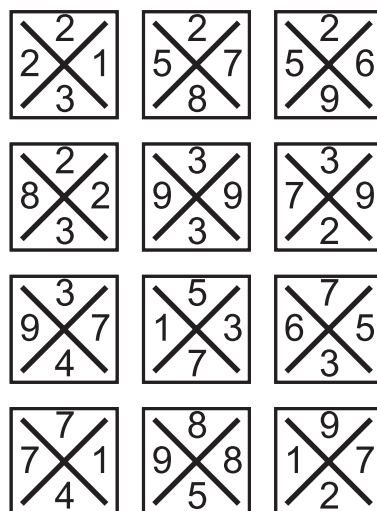
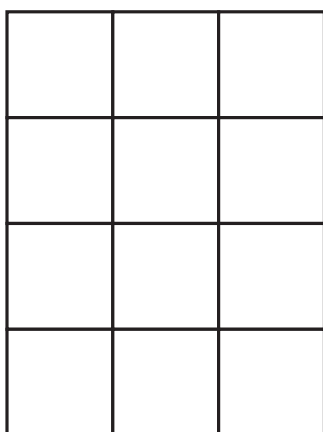
Тетра-Домино

Оценочная сложность: 3

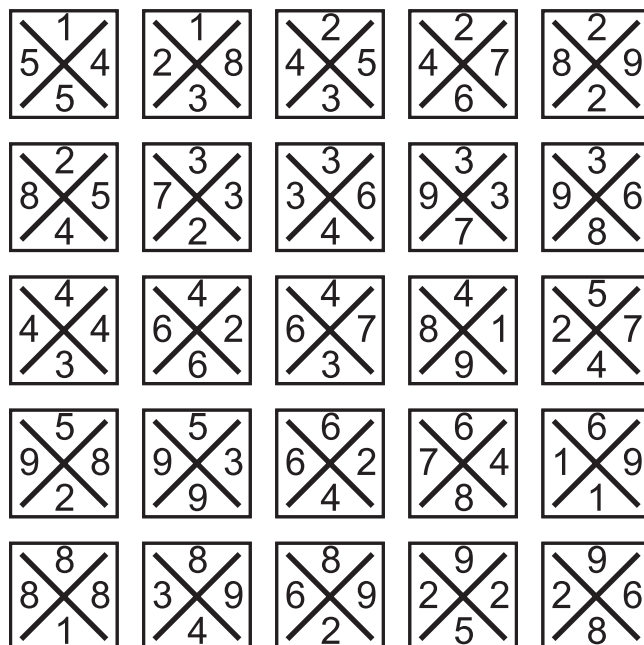
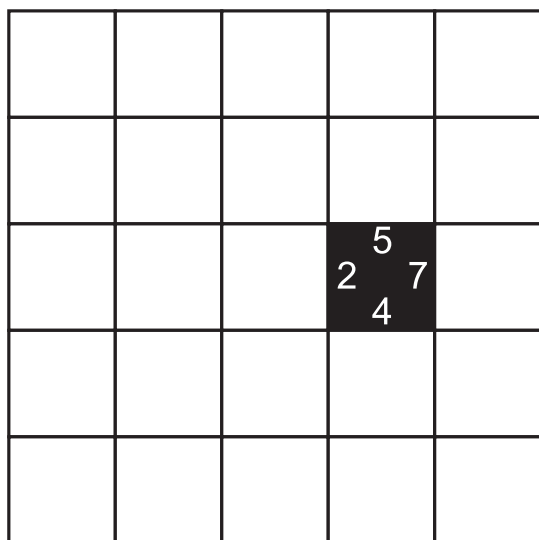
Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=43>

Соберите квадратики с числами так, чтобы числа на их соседних гранях были одинаковыми. Достаточно простая головоломка на внимательность. Определенную логику и расчет вариантов приходится применять только при большом размере головоломки, как во втором примере.

Пример 1



Пример 2



Уголки

Оценочная сложность: 2

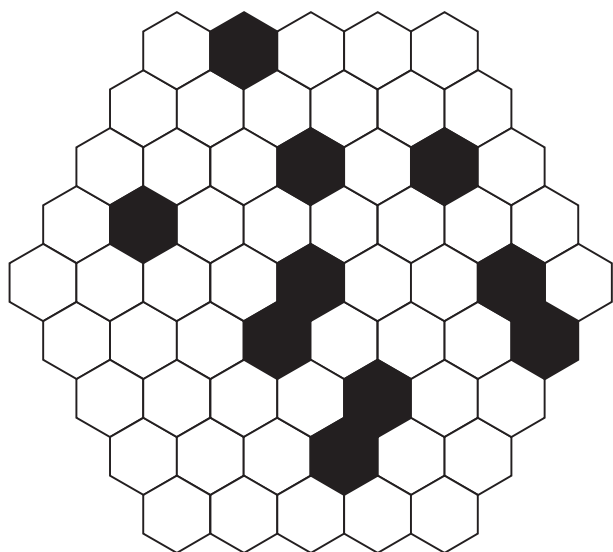
Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=44>

Заполните все поле “уголками”, указанной формы. Обратите внимание, что обычно используется одна и та же фигура, повернутая 6 раз (для полей с шестиугольниками) или 4 раза (для полей с квадратами)

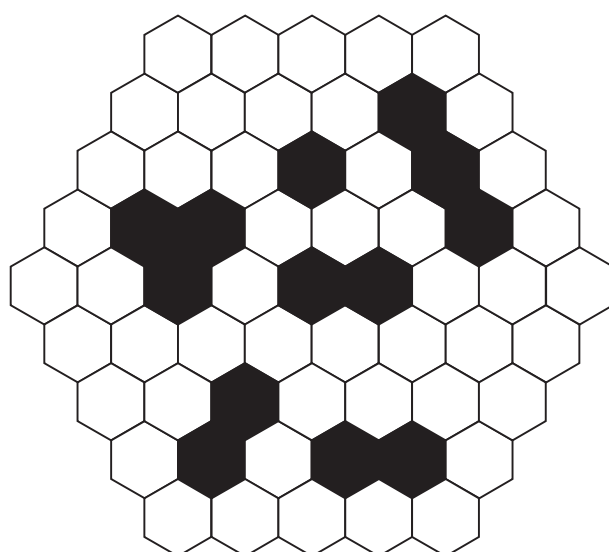
Очень интересная головоломка, которая нравится как детям, так и взрослым. Головоломка имеет разновидность «Уголки с точками».

Пример 1

Наиболее ходовой вариант головоломки



Пример 2

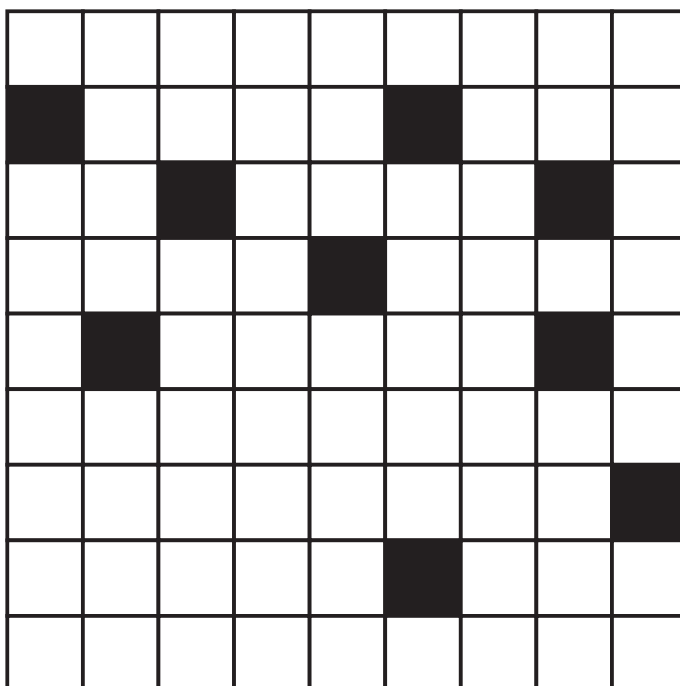


Набор фигур



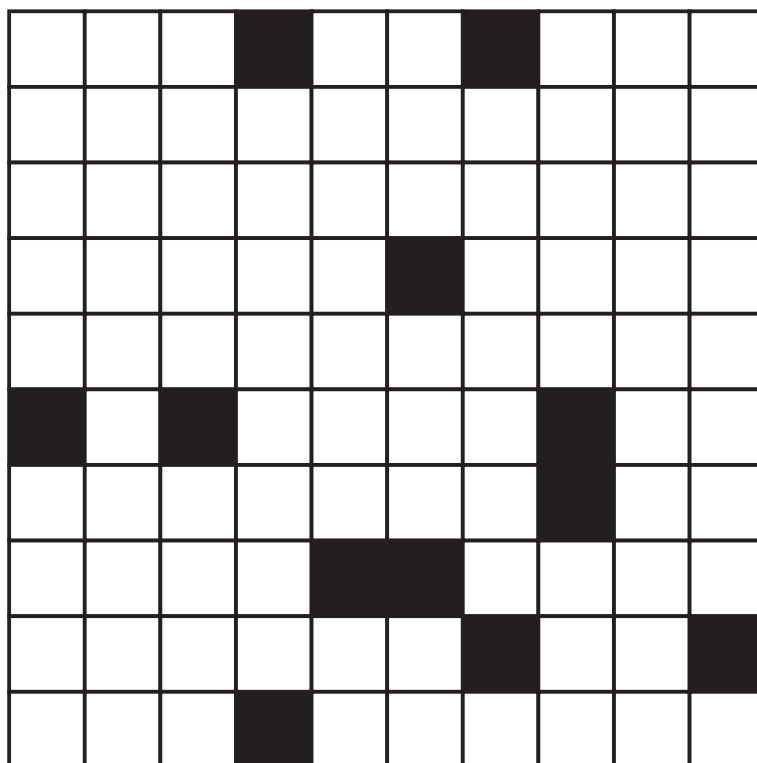
Пример 3

В качестве «уголка» используется прямая линия, длиной три клетки



Пример 4

Еще один вариант головоломки на квадратном поле



Уголки с точками

Оценочная сложность: 3

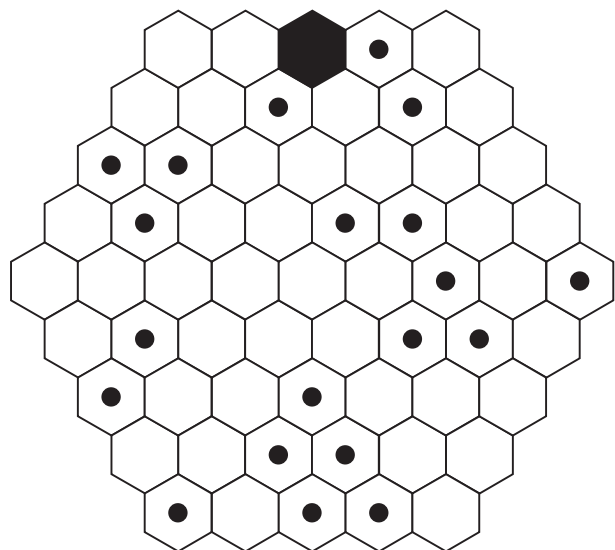
Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=45>

Заполните все поле фигурами уголками, указанной формы. Обратите внимание, что каждая фигура проходит через одну (и только одну!) точку. Обратите внимание, что обычно используется одна и та же фигура, повернутая 6 раз (для полей с шестиугольниками) или 4 раза (для полей с квадратами).

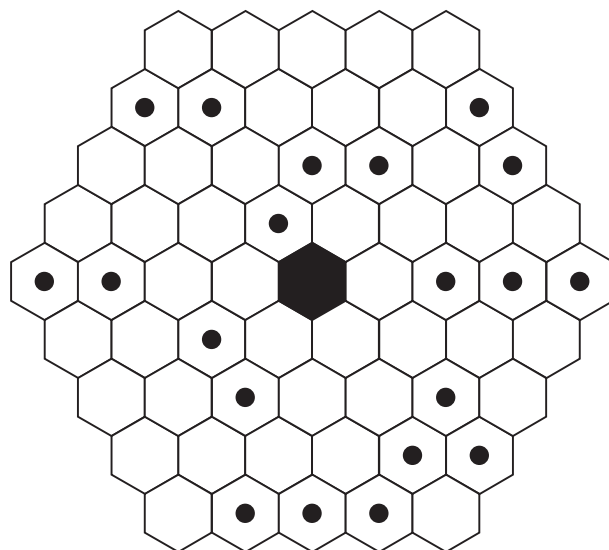
Эта головоломка представляет усовершенствованный вариант головоломки «Уголки», в котором логика при решении играет еще большую роль. Головоломка, в целом, становится более сложной, но и более изящной в решении. Увеличивается и разнообразие задач, которые можно реализовать.

Пример 1

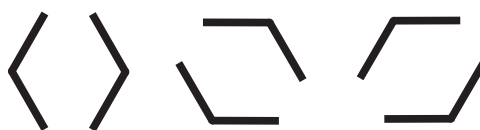
Наиболее ходовой вариант головоломки

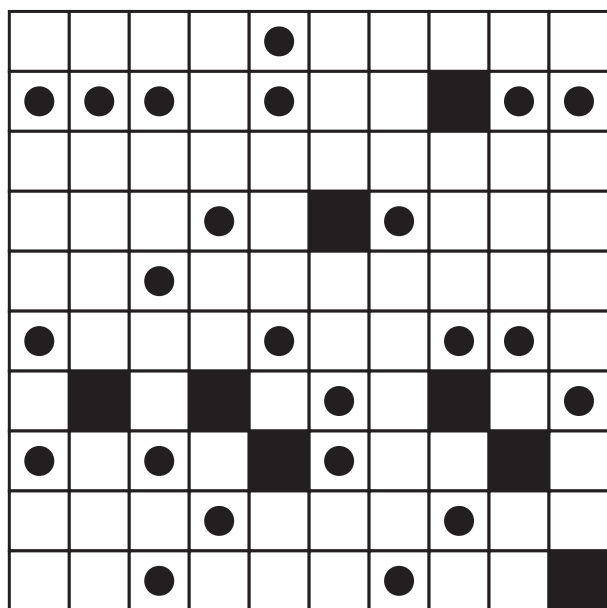


Пример 2



Набор фигур

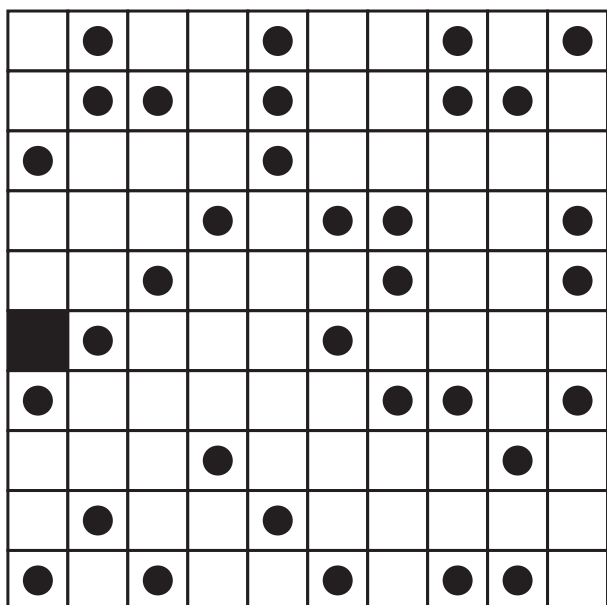




Пример 3

Вариант головоломки на квадратном поле

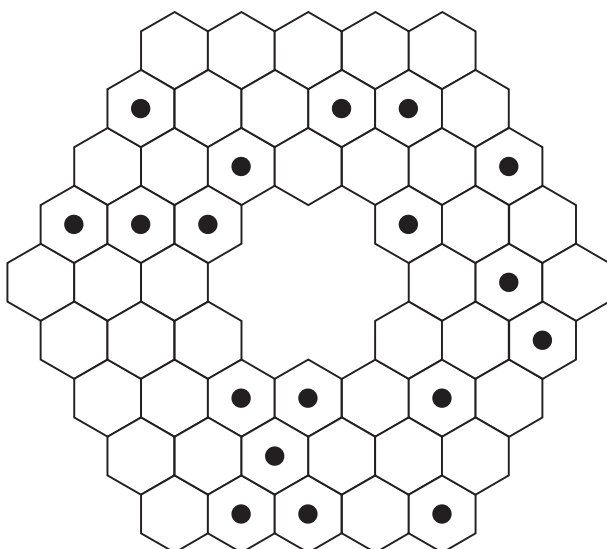
Набор фигур



Пример 4

Вариант головоломки на квадратном поле

Набор фигур



Пример 5

В этом варианте головоломки используются две фигуры (каждую из которых можно поворачивать на любой угол, кратный 60 градусам, как в предыдущих примерах с шестиугольными клетками)

Набор фигур



Шашки

Оценочная сложность: 2

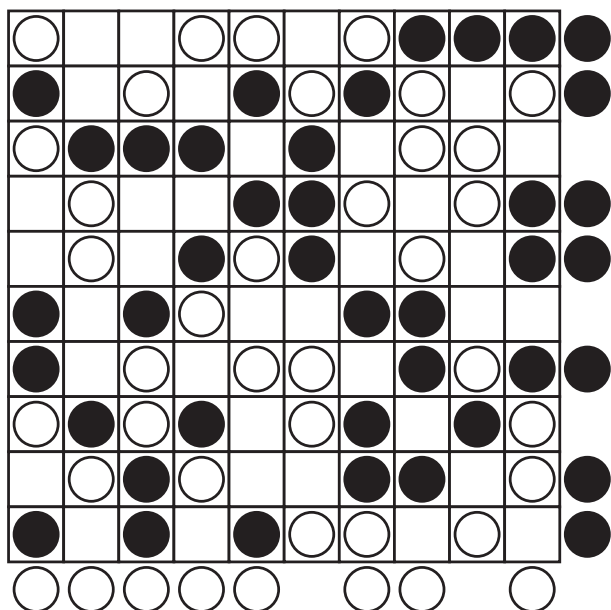
Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=46>

Поставьте черные шашки в свой горизонтальный ряд, а белые - в свой вертикальный так, чтобы в каждом отдельном горизонтальном или вертикальном ряду в результате находилось ровно по 4 шашки каждого цвета.

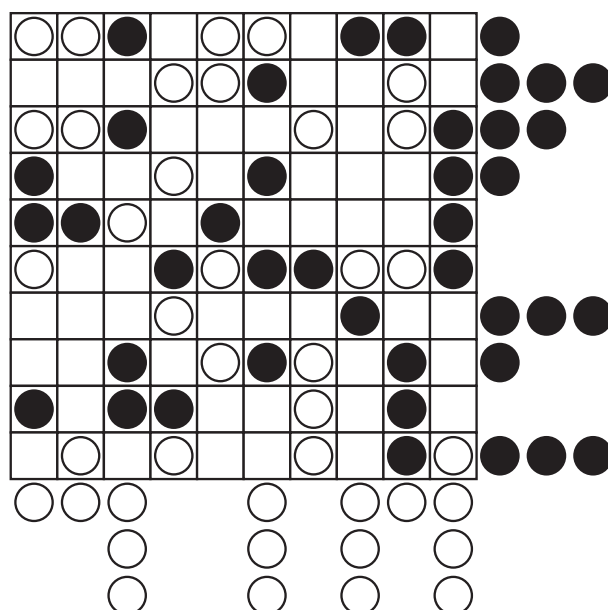
Достаточно простая головоломка, предназначенная для детей.

Пример 1

Наиболее распространенные варианты головоломки

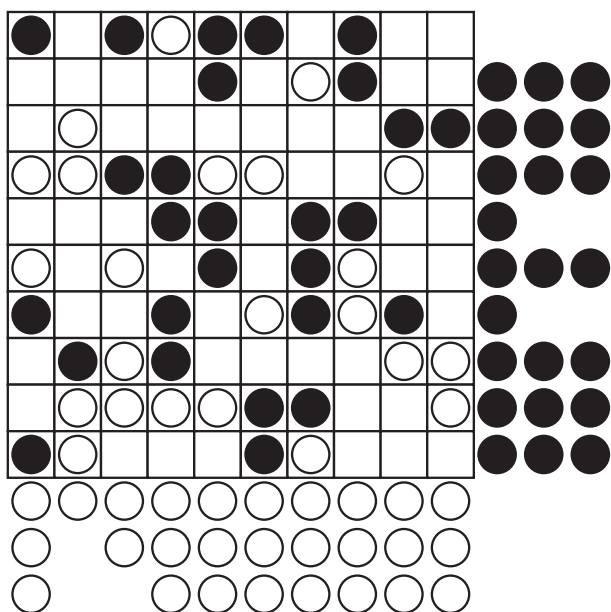


Пример 2



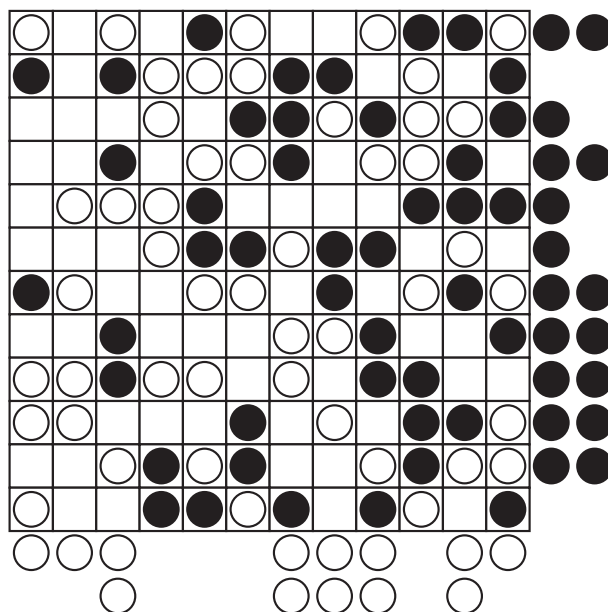
Пример 3

Правила несколько изменены - поле полностью заполнено шашками (в каждом ряду и каждом столбце находятся по 5 шашек каждого цвета).



Пример 4

Увеличенное поле - в каждой строке и каждом столбце находятся по 5 шашек каждого цвета.



Шашки-2

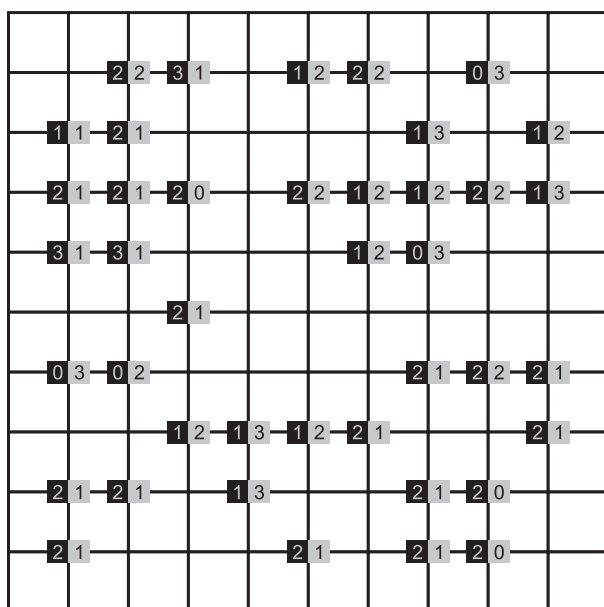
Оценочная сложность: 3

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=47>

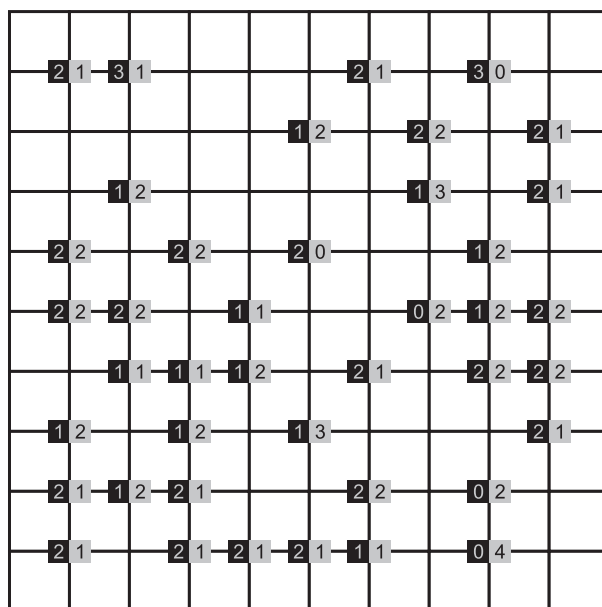
В каждом ряду и каждом столбце должно находиться ровно по 4 шашки черного и серого цветов. Цифры в пересечениях клеток показывают сколько шашек каждого из цветов находится вокруг этого пересечения.

Головоломка представляет собой усложненный вариант головоломки Шашки, где на первое место выходит логика, а не внимательность.

Пример 1

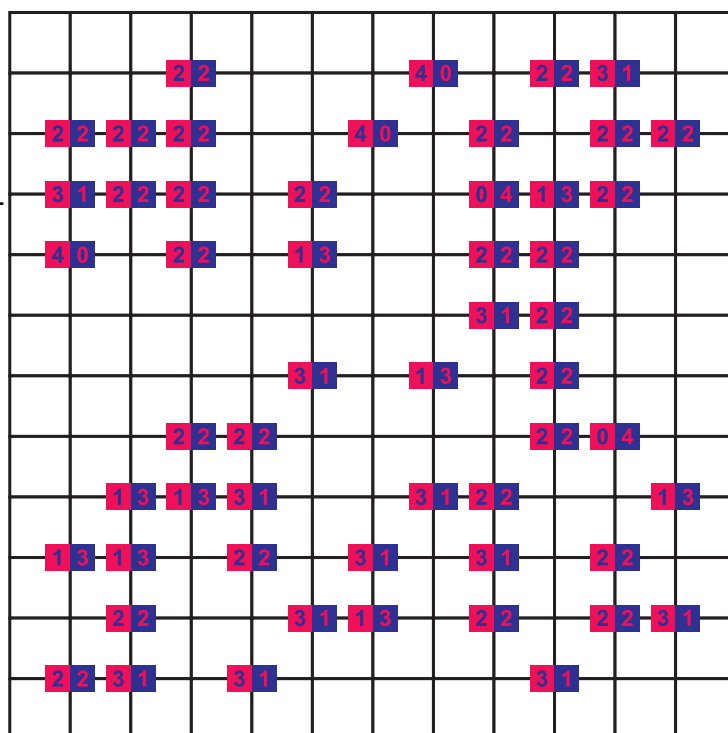


Пример 2



Пример 3

Головоломка увеличенного размера, причем заполненная полностью (в каждом ряду и столбце находится по 6 шашек каждого цвета). Обратите внимание, что когда игровое поле заполнено целиком, то решать головоломку становится значительно проще.



Дорожка

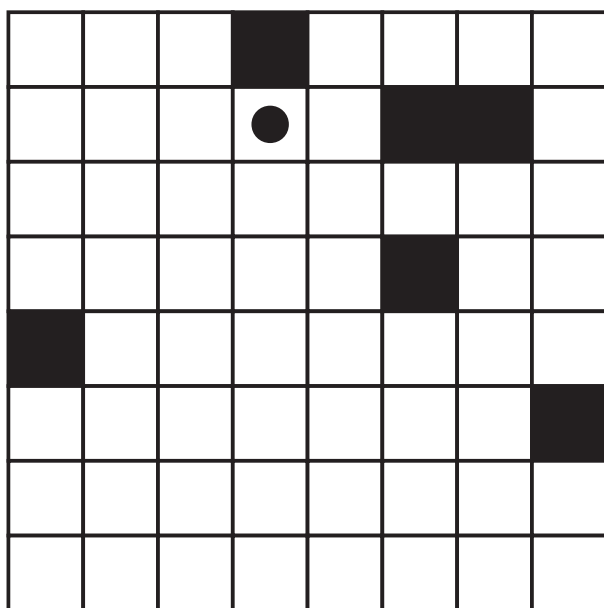
Оценочная сложность: 3

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=48>

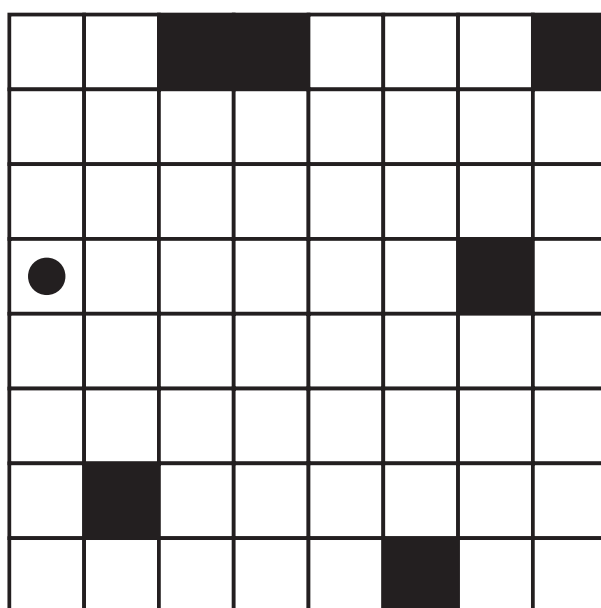
Проложите дорожку, начинающуюся с клетки с точкой и проходящую через все белые клетки. Дорожка может пересекать себя, но не может дважды проходить через белый квадрат ни горизонтально, ни вертикально. Поворачивать на 90 градусов дорожка может только, если доходит до края поля или упирается в черный квадрат. Конец дорожки должен упираться в край поля или черный квадрат.

Достаточно сложная головоломка, так как при ее решении не всегда бывает достаточно одной логики - иногда приходится применять и перебор вариантов. Но именно по этой причине головоломка годится не только для взрослых, но и для детей.

Пример 1

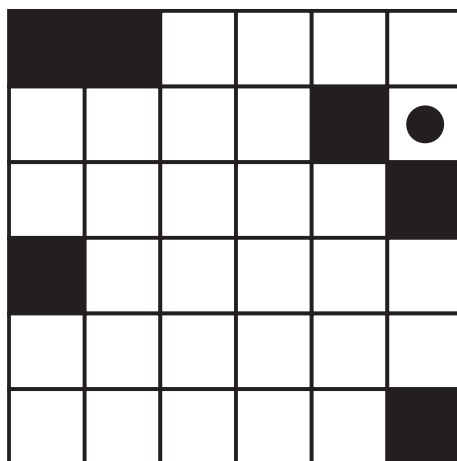


Пример 2



Пример 3

Уменьшенный вариант головоломки (вариант для детей)



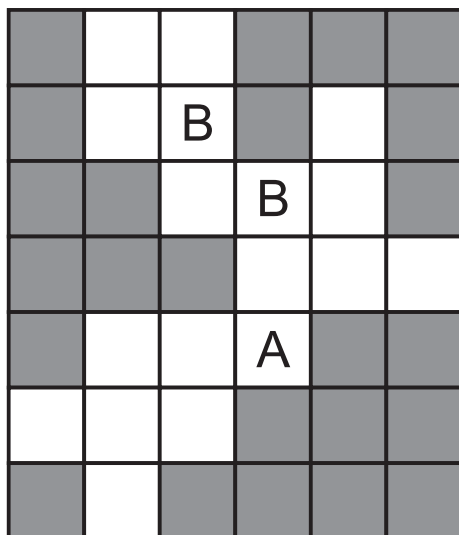
Мумбо-Юмбо

Оценочная сложность: 3

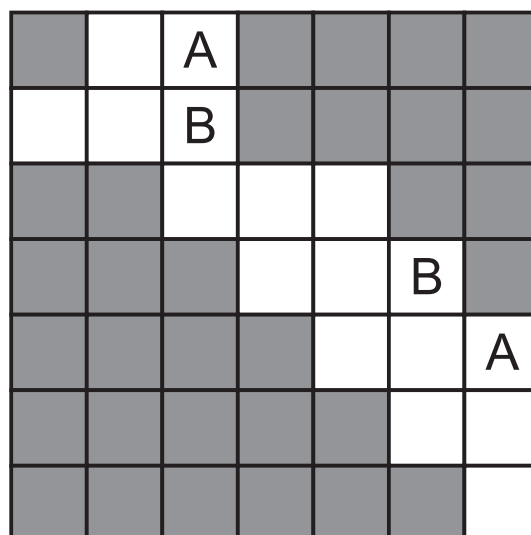
Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=49>

В языке мумбо-юмбо только две буквы - А и В. Слова - любые комбинации этих букв. Составьте кроссворд из слов Мумбо-юмбо, если каждое слово может встречаться только один раз!

Пример 1



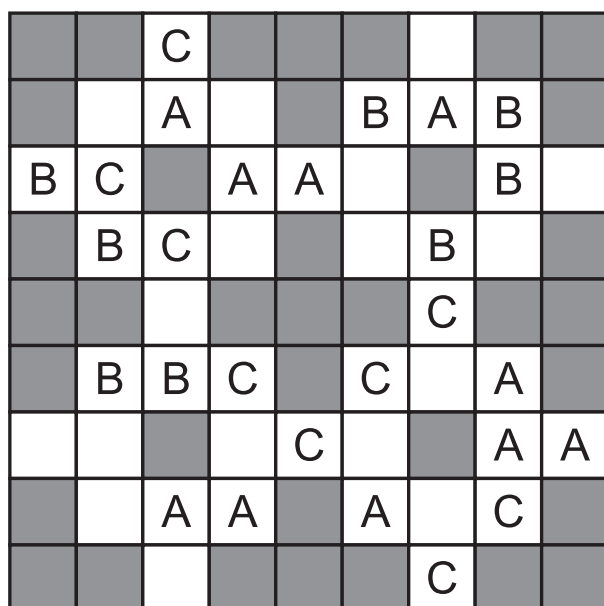
Пример 2



Вот список всех слов языка Мумбо-юмбо из букв «А» и «В», длиной в 2 и 3 буквы:
 АА, АВ, ВА, ВВ, ААА, ААВ, АВА, АВВ, ВАА, ВАВ, ВВА, ВВВ

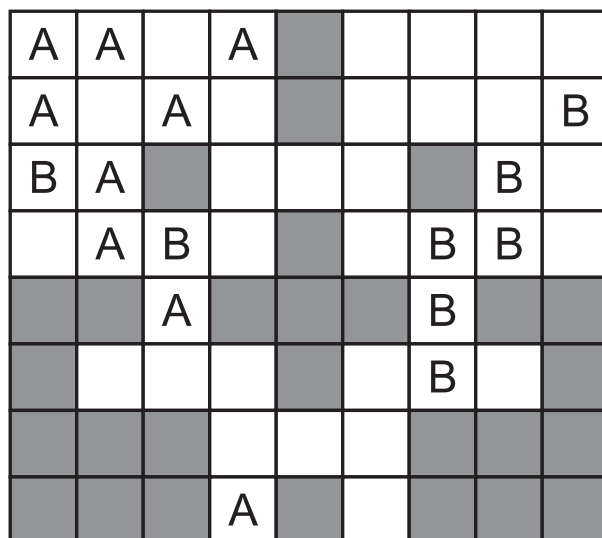
Пример 3

А это кроссворд племени Мумбо-юмбо-тумбо, в котором уже целых три буквы «А», «В» и «С»



Пример 4

В этом примере часть слов имеет длину в 4 буквы



Путь нагруженной ладьи

Оценочная сложность: 3

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=65>

Требуется обойти все клетки игрового поля, соблюдая три условия:

- Можно перемещаться только по прямой и только на соседнюю клетку;
- Путь всегда замкнутый (в отличии от «Путь короля») и непересекающийся;
- В каждой клетке вы можете заходить только один раз.

Головоломка очень похожа на «Путь короля», но при этом ее решение строится на несколько иных принципах. Фактически это более сложная разновидность указанной головоломки.

Пример 1

1						23	
64				16	21		
	6	9					
	49						
	56						
							35

Пример 2

	1							
	92							16
			49				20	
83								
	55							29
	77					66	32	

Лыжня

Оценочная сложность: 3

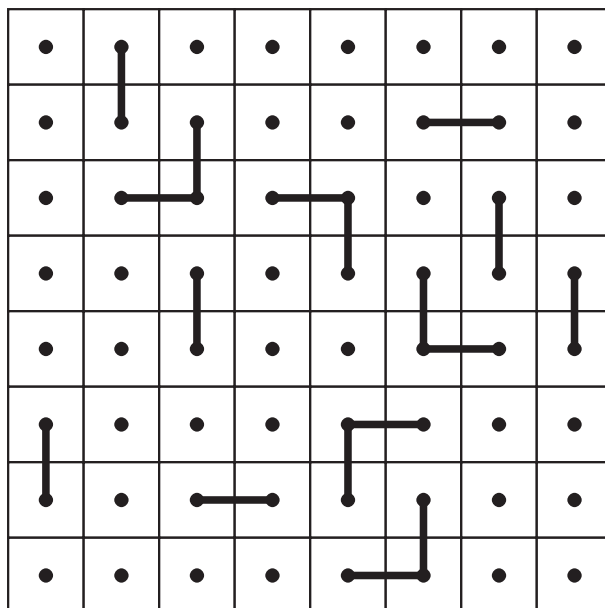
Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=68>

Обойти все клетки поля, построив замкнутую непересекающуюся линию, побывав в каждой клетке не более одного раза.

Есть два варианта головоломки - в одном случае переход по диагоналям запрещен, а в другом - разрешен. Переходить можно только на клетки, содержащие кружок или букву.

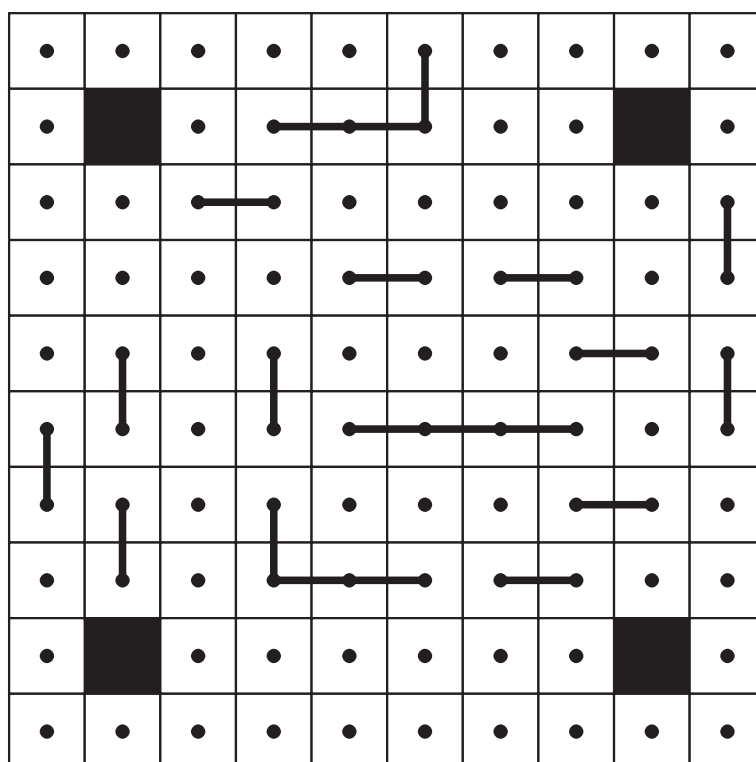
Пример 1

Переход по диагонали запрещен



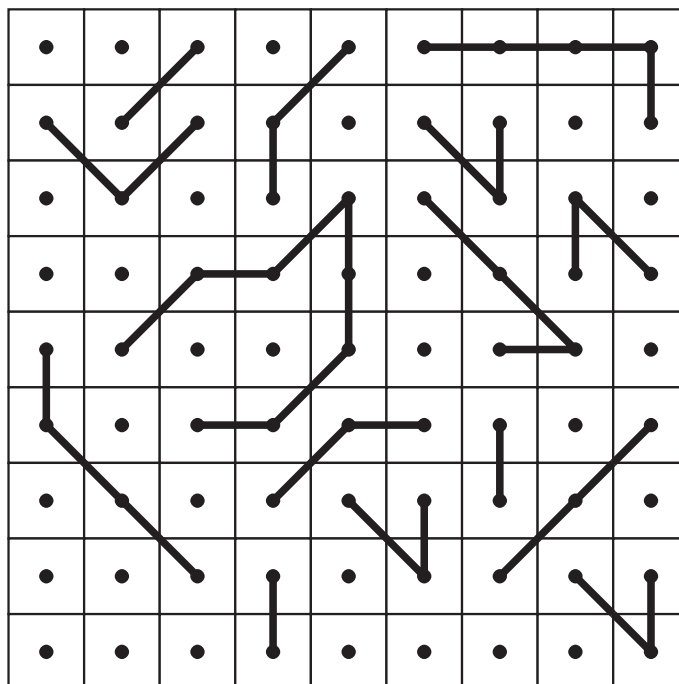
Пример 2

Переход по диагонали запрещен



Пример 3

Переход по диагонали разрешен - головоломка сразу становится чуть более сложной



Пример 4

Переход по диагонали разрешен. Правила головоломки немного расширены - прочтите и разгадайте загадку (начало в левом верхнем углу). За счет присутствия текста решить головоломку становится существенно проще.



Камень-Ножницы-Бумага

Оценочная сложность: 2

Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=67>

Обойти все игровое поле, построив замкнутую не пересекающую себя линию и побывав в каждой клетке не более одного раза. Переходить на соседнюю клетку можно только соблюдая указанную последовательность смены цифр или рисунков. Для большинства заданий переход по диагонали запрещен.

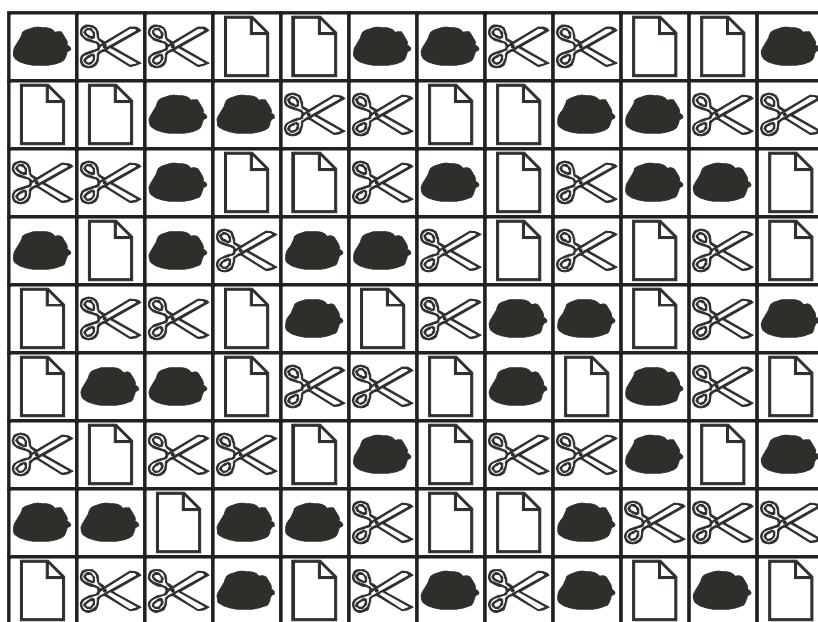
В качестве последовательности обычно выступают цифры 1-2-3 (или более длинный ряд). Соответственно переход из клетки с цифрой 1 возможен только на клетку с цифрой 2, из клетки с 2 на клетку с цифрой 3, из клетки с 3 - на клетку с цифрой 1 и т.д.

Пример 1

1	2	3	1	2	3	1	2	2	3	1	2
3	2	1	1	3	3	2	3	1	1	3	3
2	3	3	2	2	1	1	3	3	2	2	1
1	1	1	2	2	3	1	2	1	3	1	2
3	2	3	3	1	1	3	3	2	2	1	3
1	2	2	1	3	2	2	1	2	1	2	3
3	3	1	2	3	1	1	1	3	3	2	1
2	1	3	2	3	2	3	2	1	2	3	1
2	3	1	1	1	1	2	3	3	3	2	2
1	3	2	3	2	3	2	1	2	1	1	3

Правила без изменений - самый распространенный размер и способ подачи головоломки

Пример 2



Последовательность задана картинками
Камень-Ножницы-Бумага - собственно этот вариант головоломки и дал ей ее название.
Примечание: Картинки могут быть и другими - лишь бы переход по ним выглядел достаточно логичным.

Пример 3

Здесь используется последовательность цифр 1-2-3-4 и ряд переходов уже отмечена (для однозначности решения)

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

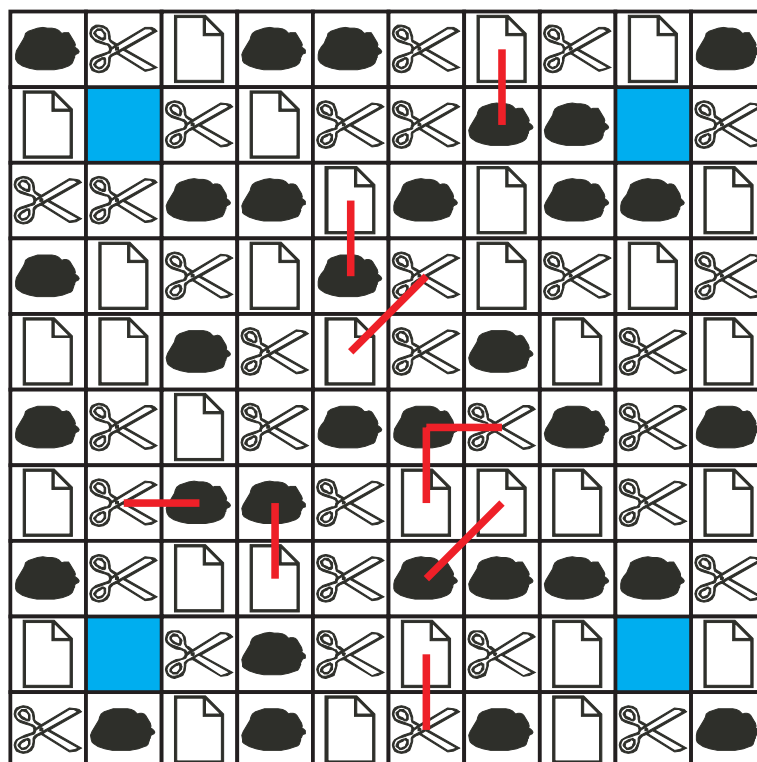
Пример 4

Последовательность цифр от 1 до 5 (1-2-3-4-5)

1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	5	1
5	4	4	5	1	5	4	3	5	4	4	5	3	4	2
2	3	4	3	2	4	5	2	1	3	2	4	3	2	3
1	5	5	1	2	3	1	2	3	4	1	5	1	1	4
3	4	5	4	3	2	4	3	1	5	5	3	2	5	5
2	2	1	2	3	1	5	2	2	3	4	4	3	4	1
1	3	4	1	4	5	1	1	5	4	1	5	2	1	2
5	4	5	5	2	1	2	3	2	3	2	3	4	5	3
2	3	1	4	3	5	5	4	1	1	5	4	3	5	4
1	3	2	2	3	4	1	4	5	2	3	1	2	1	2
5	4	5	1	4	3	2	3	3	2	4	5	2	1	3
4	3	2	1	5	2	1	5	4	1	5	4	3	5	4

Пример 5

Последовательность задана картинками Камень-Ножницы-Бумага, а переход возможен на любую соседнюю клетку (в т.ч. по диагонали) кроме клеток без картинки.



Пример 6

Здесь используется последовательность цифр 1-2-3-4-5-6 и разрешен диагональный переход

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

Деревья и палатки

Оценочная сложность: 2

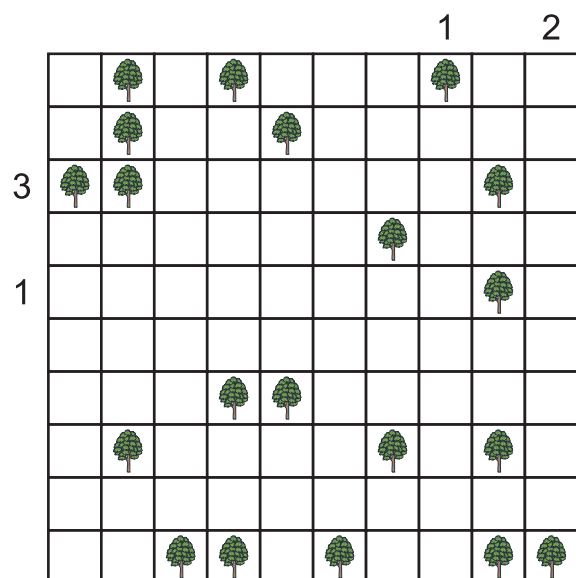
Страница головоломки: <http://golovolom.com/puzzle.php?num=71>

Поставьте у каждого дерева (в соседней с ним по стороне клетке) свою палатку так, чтобы палатки не соприкасались между собой даже углом. Числа означают количество палаток в соответствующем ряду.

Головоломка достаточно простая и вполне годится для детских сборников логических задач.

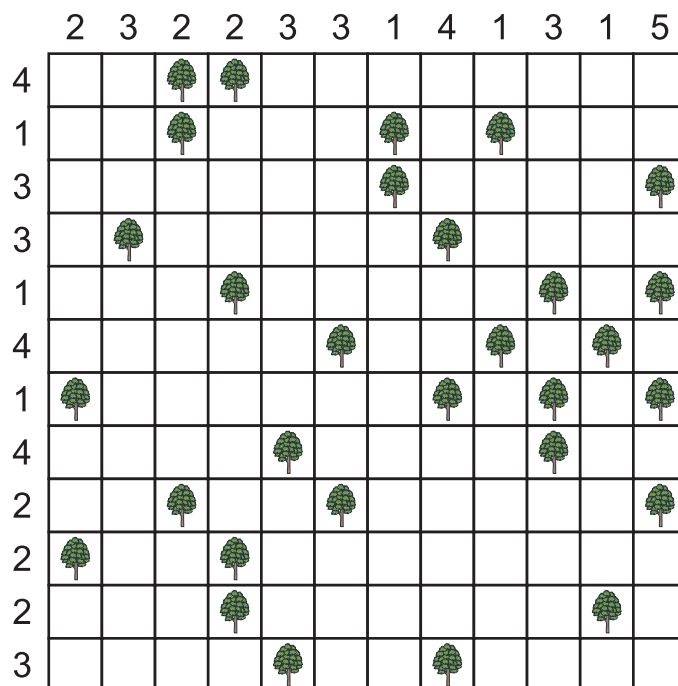
Пример 1

Стандартный вариант головоломки



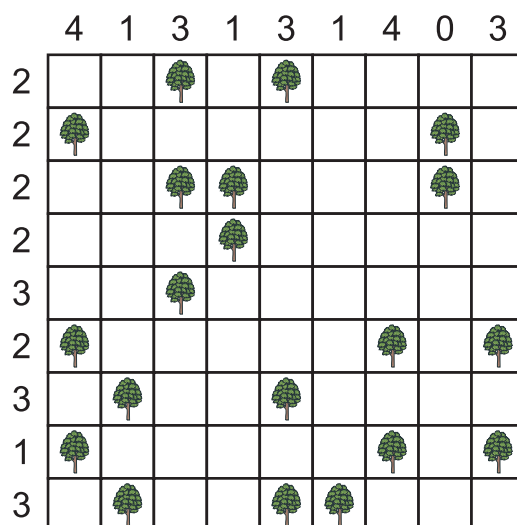
Пример 2

Все цифры оставлены, а размер немного увеличен



Пример 3

Уменьшенный вариант головоломки



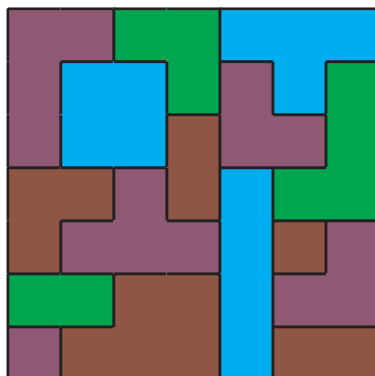
ОТВЕТЫ

Пример 1

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

Разные соседи

Пример 2

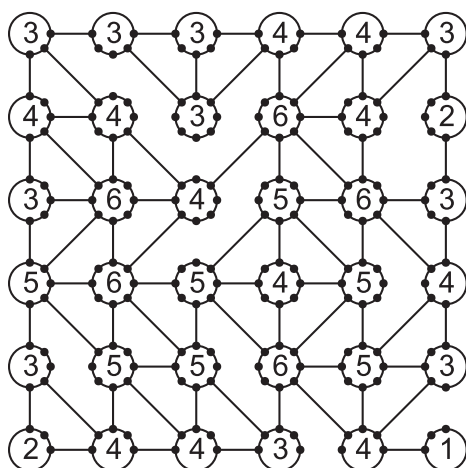


Пример 3

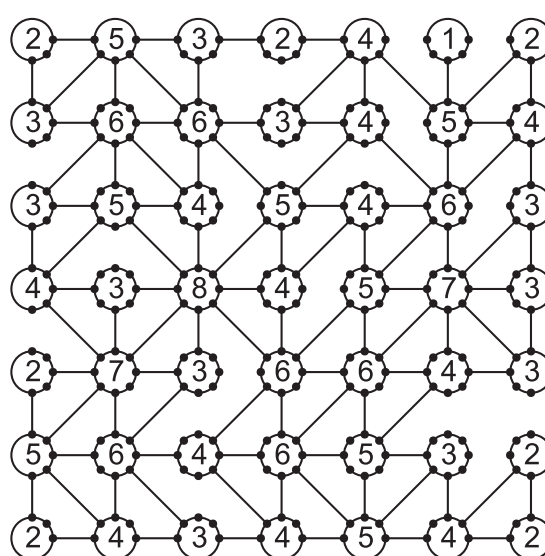
2	2	4	3	4	2	1	1	3
1	1	4	3	4	2	4	4	3
4	3	2	2	1	1	3	1	1
4	3	4	4	3	4	3	4	4
1	2	1	2	3	4	2	1	3
1	2	1	2	1	1	2	1	3
3	4	3	3	4	3	3	4	4
3	4	2	2	4	2	2	1	1
1	1	3	3	1	1	4	4	2

Мосты

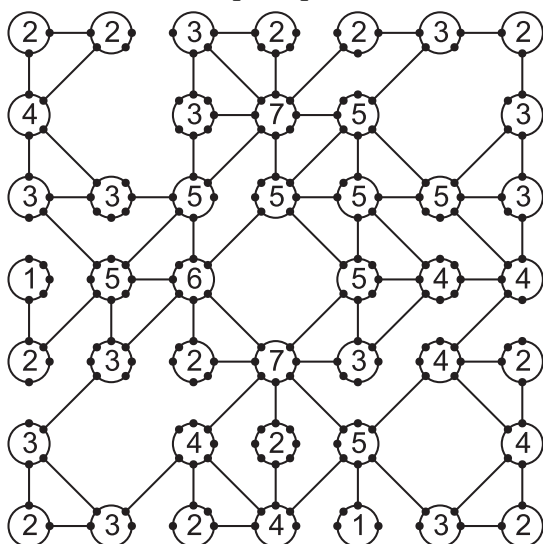
Пример 1



Пример 2

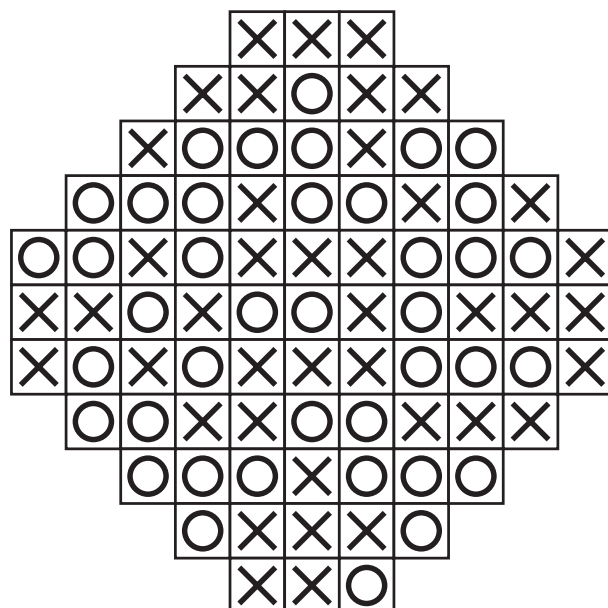


Пример 3

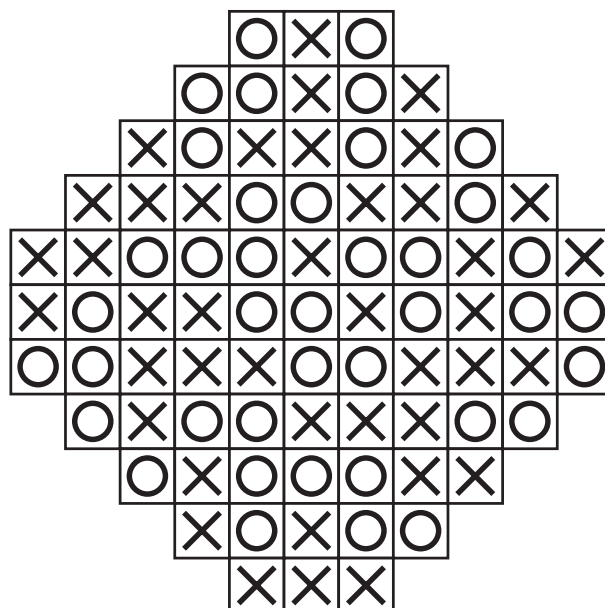


Крестики-нолики

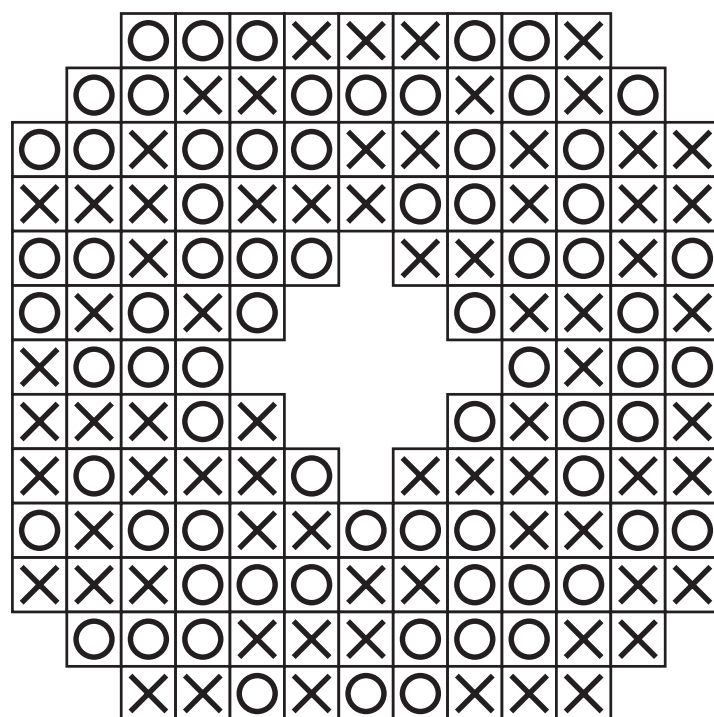
Пример 1



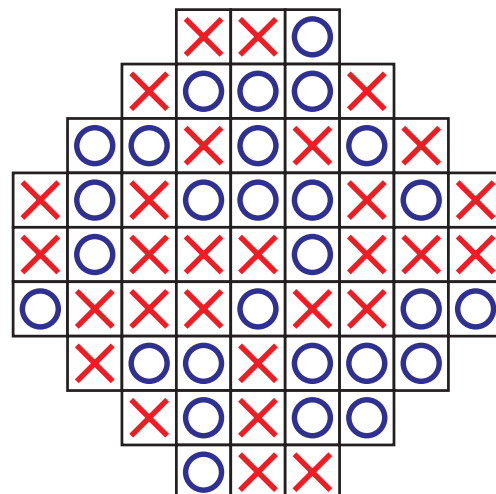
Пример 2



Пример 3



Пример 4



Путь короля

Пример 1

43	44	52	53	57	58	59	64
42	41	45	51	54	56	60	63
40	48	46	50	55	14	62	61
39	47	49	8	13	15	16	17
5	38	7	9	12	19	18	21
4	6	37	30	10	11	20	22
2	3	36	31	29	28	27	23
1	35	34	33	32	26	25	24

Пример 2

30	29	38	39	40	43	44	46
31	28	36	37	41	42	47	45
32	27	35	17	16	15	14	48
26	33	34	20	18	13	49	51
23	25	21	19	60	12	52	50
24	22	62	61	11	59	53	54
2	3	63	6	10	8	58	55
1	64	4	5	7	9	57	56

Пример 3

18	19	22	21	24	96	97	98	89	100
16	17	20	23	27	25	95	88	99	90
15	66	65	70	28	26	87	94	93	91
14	67	64	69	71	29	86	85	33	92
13	63	68	72	76	30	31	32	84	34
11	12	62	77	73	75	81	83	36	35
10	61	60	59	78	74	80	82	37	42
9	3	4	56	58	79	39	38	41	43
2	8	5	57	55	52	49	40	44	46
1	6	7	54	53	50	51	48	47	45

Сапер

Пример 1

		1	●		3	●			●	3	●
	1		2	●	3	●	3	●		●	
●		1		3					2	2	2
3			●	●	2	●	3		2	2	●
●	●		2		3		●	●		●	2
2			1		●	2			4	2	
1		●	1		2	2		●	2	●	
●	3		3		●				3		2
		●	●	2		1		●		1	●

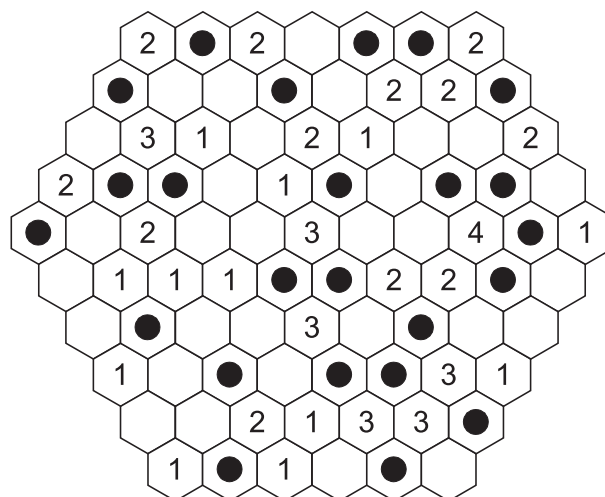
Пример 2

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

Пример 3

	1	1				2	●	●				0
●	2	2	●	3		●	3		●	2		
●	3	3	●	5	●	3	1		●	3		1
●			●	5	●			3	●	3		●
●	5	●		4	●				●		2	●
●	●	3		2	●	4		●		3	●	5
●		●	2			●	●	2	3	●		4
●	4		●	2			2	1		●		3
●	2	1		●	1		0			●	3	●
				1					2	●		2

Пример 4



Домино

Пример 1

4	2	5	5	2	5	4	4
4	1	1	4	1	2	5	1
3	3	6	6	5	0	6	1
0	0	2	6	4	1	5	2
4	3	3	0	5	3	6	0
3	0	1	6	6	1	6	2
5	3	0	2	2	3	4	0

Пример 2

Пример 3

4	4	5	1	6	1	7	8	9	4	2
2	0	2	5	1	3	8	2	8	0	4
9	9	8	0	1	8	7	6	4	5	6
8	3	4	9	2	2	4	0	0	8	9
0	7	3	3	5	6	9	5	6	1	9
0	6	7	5	2	2	1	8	7	9	4
2	9	9	8	8	3	3	3	7	7	5
3	1	1	2	0	6	6	5	5	7	4
0	6	3	7	1	6	8	3	7	4	1
9	7	0	2	3	0	4	6	1	5	5

Тетра-Домино

Пример 1

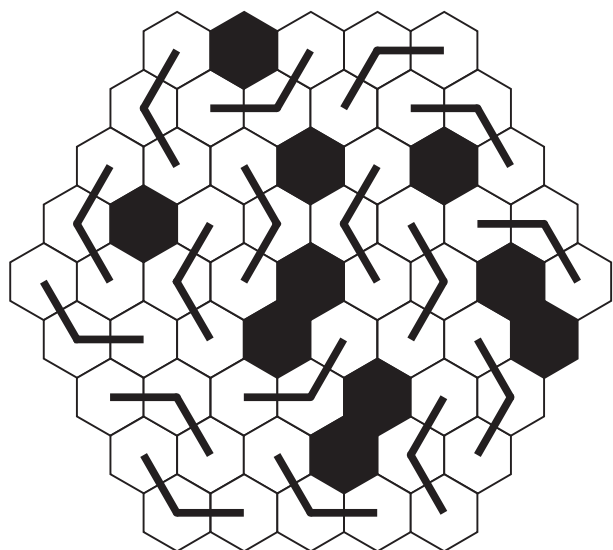
2 5	7 6	2 5
9 1	3 7	8 9
2 8	2 2	5 1
3 9	3 9	7 7

Пример 2

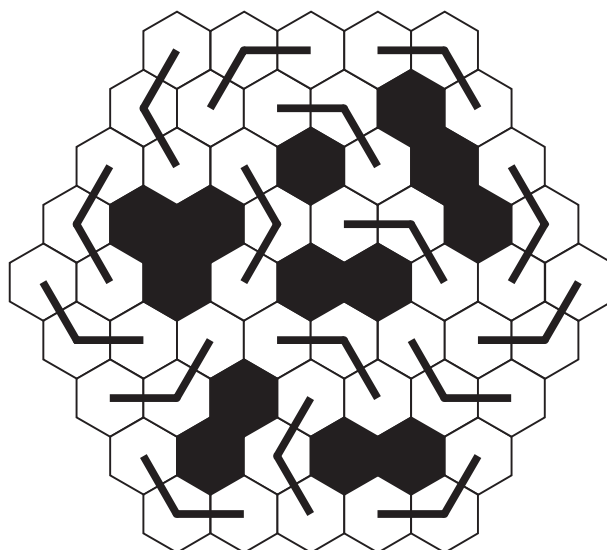
4 8	6 1	5 9	8 8	2 8
1 9	1 2	8 5	1 5	2 4
2 5	3 3	4 6	2 4	3 7
5 9	3 4	6 6	2 4	2 2
9 2	4 6	7 3	4 4	2 4
8 6	3 9	8 3	3 9	6 6
2 6	7 7	4 4	8 8	2 4

Уголки

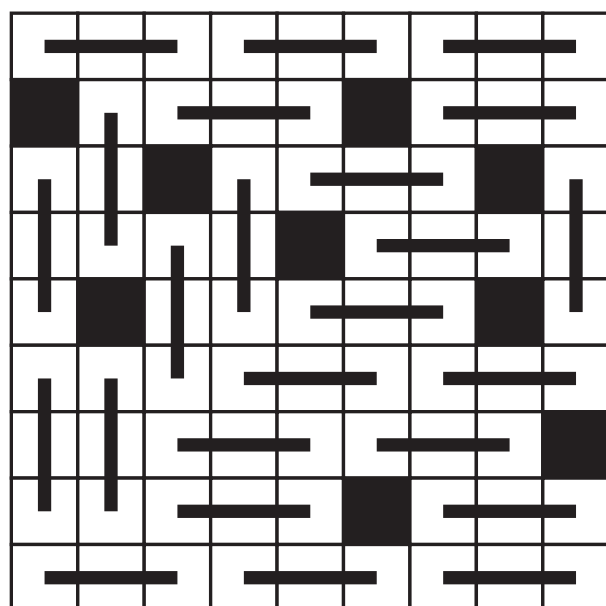
Пример 1



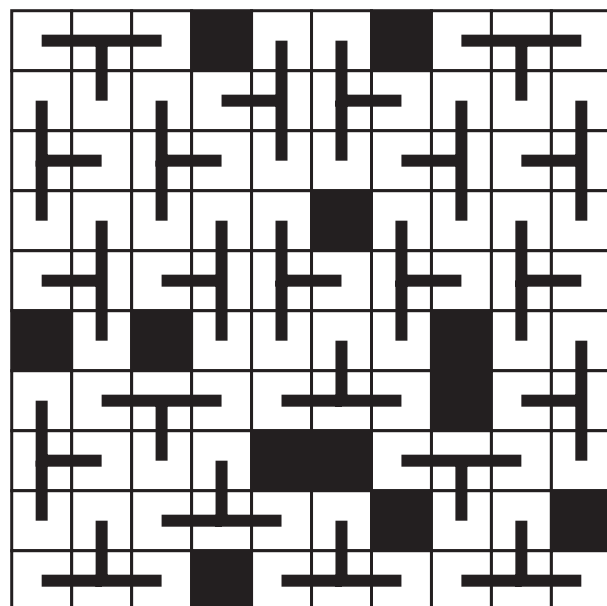
Пример 2



Пример 3

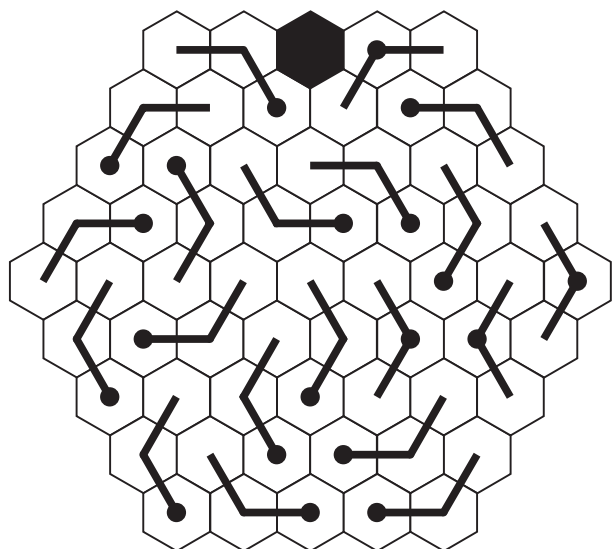


Пример 4

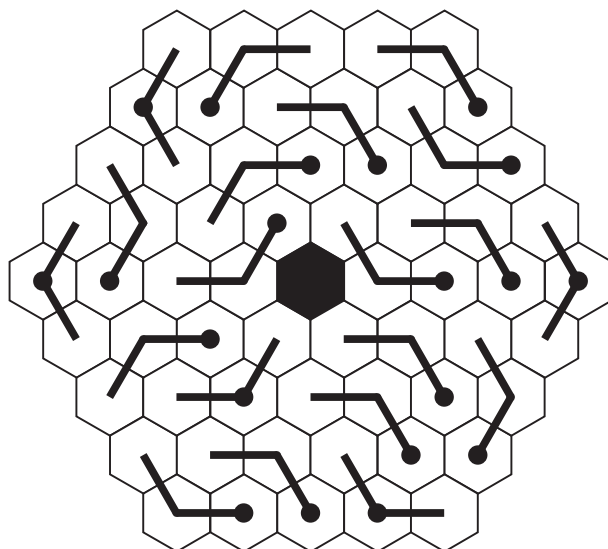


Уголки с точками

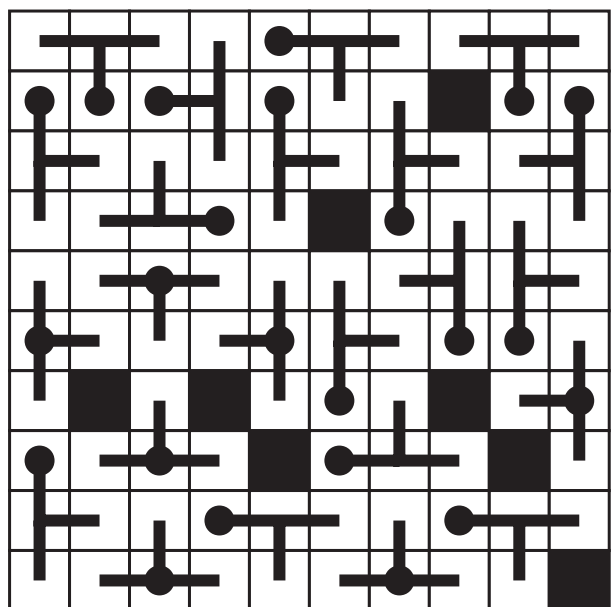
Пример 1



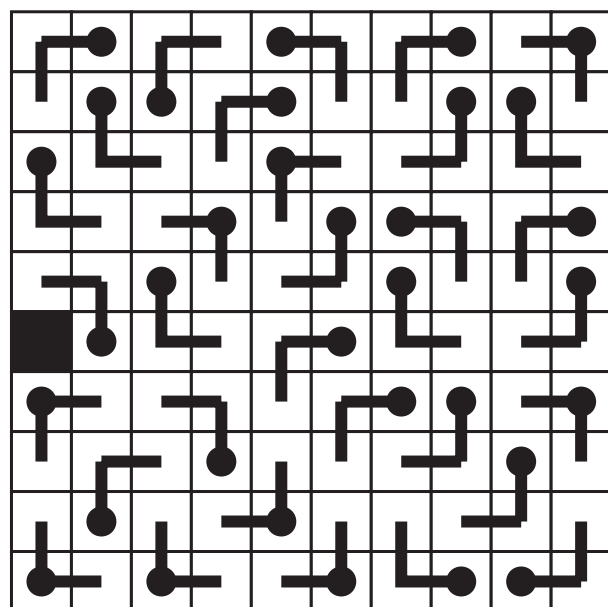
Пример 2



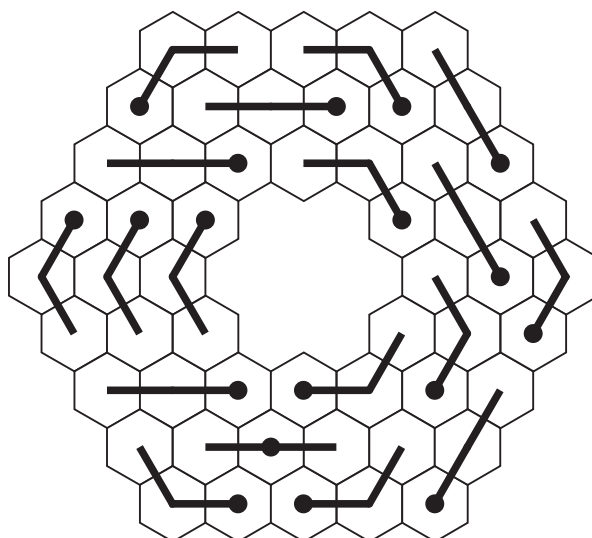
Пример 3



Пример 4

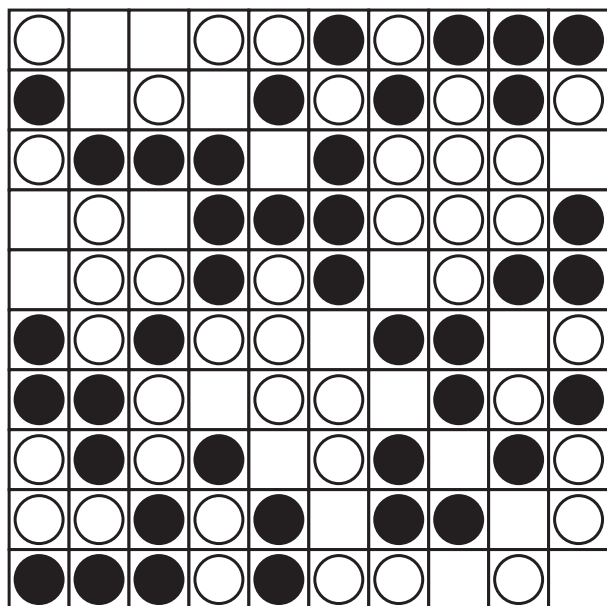


Пример 5

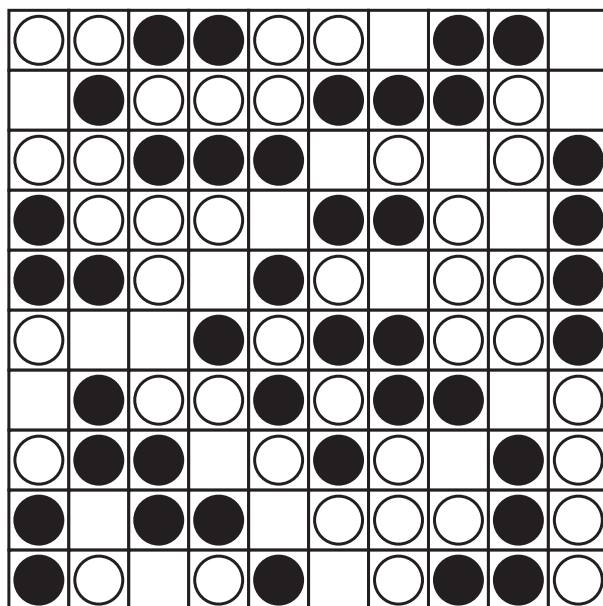


Шашки

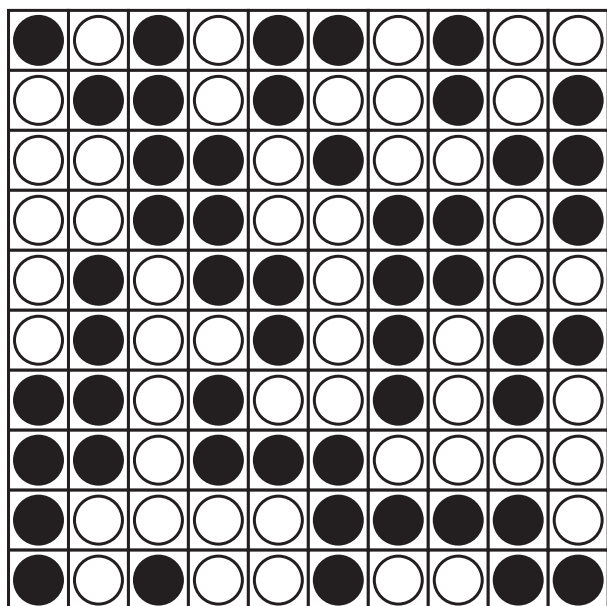
Пример 1



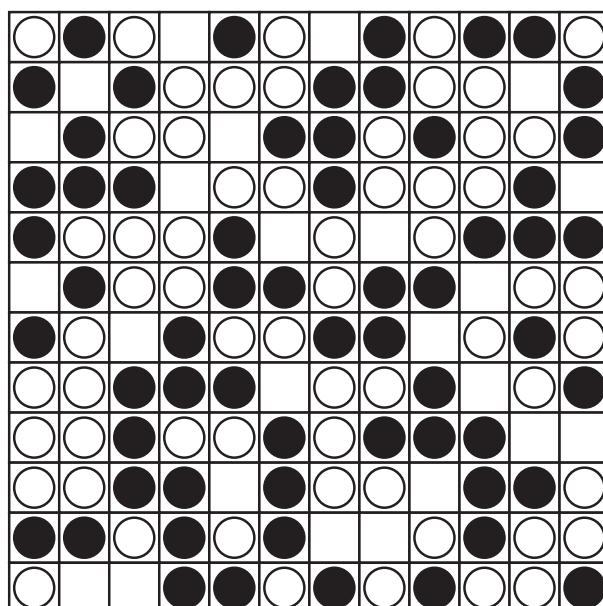
Пример 2



Пример 3

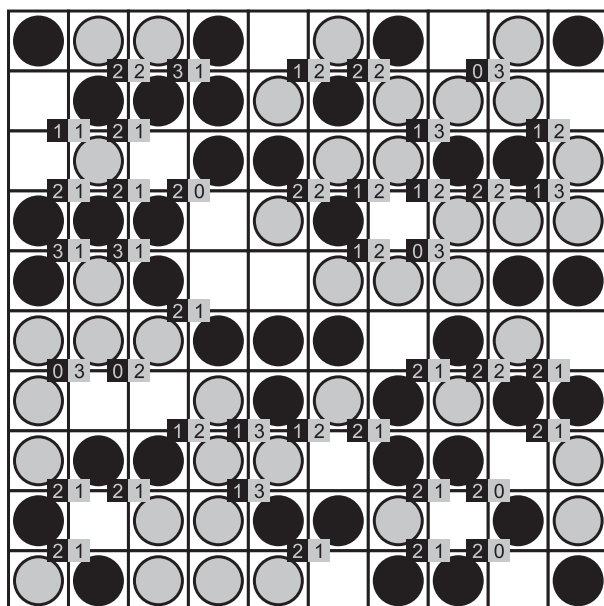


Пример 4

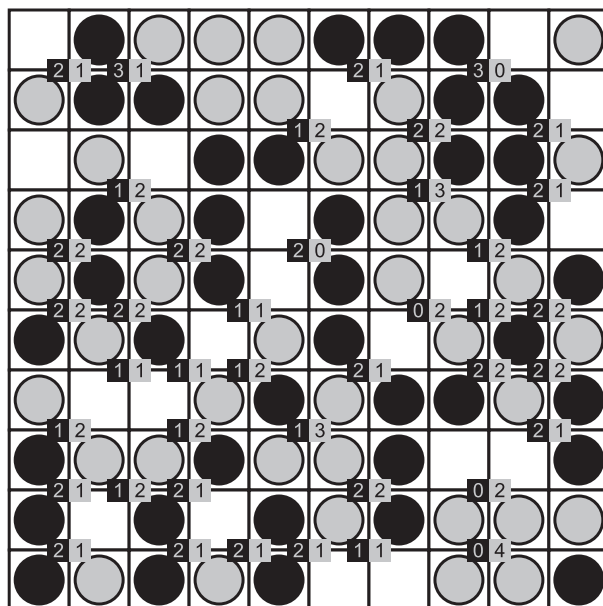


Шашки-2

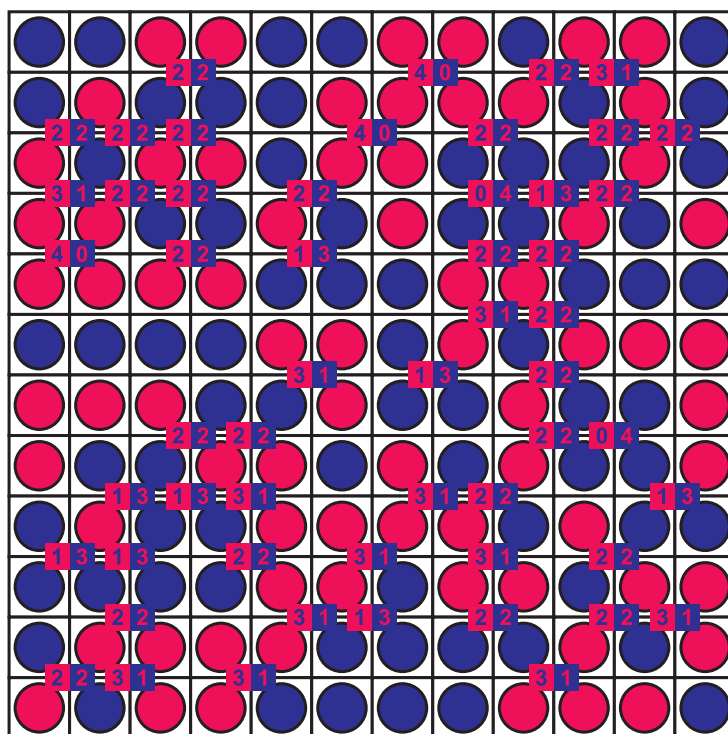
Пример 1



Пример 2

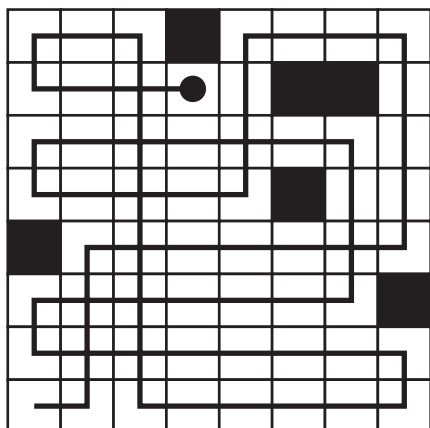


Пример 3

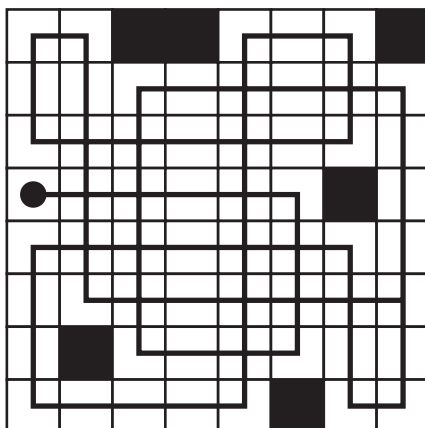


Дорожка

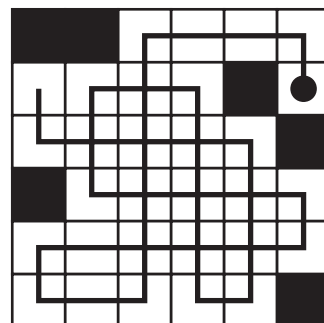
Пример 1



Пример 2



Пример 3

**Мумбо-Юмбо**

Пример 1

	A	A			
	B	B		A	
		B	B	B	
			A	A	B
	B	B	A		
A	A	A			
	B				

Пример 2

	B	A				
B	B	B				
		B	A	A		
			B	A	B	
				A	B	A
					A	A
						B

Пример 3

		C				B		
	C	A	C		B	A	B	
B	C		A	A	B		B	B
	B	C	B		A	B	B	
		B				C		
	B	B	C		C	C	A	
A	C		A	C	B		A	A
	A	A	A		A	C	C	
		B				C		

Пример 4

A	A	A	A		B	A	B	A
A	B	A	B		B	B	A	B
B	A		B	A	B		B	B
A	A	B	B		B	B	B	A
		A				B		
	A	A	A		A	B	B	
			B	B	A			
			A		B			

Путь нагруженной ладьи

Пример 1

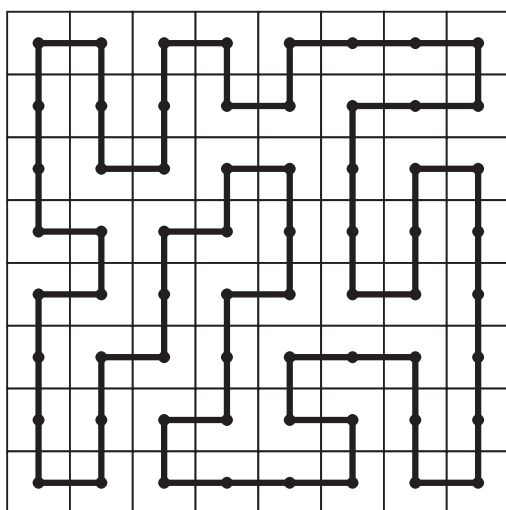
1	2	3	18	19	20	23	24
64	5	4	17	16	21	22	25
63	6	9	10	15	14	27	26
62	7	8	11	12	13	28	29
61	48	47	46	45	44	31	30
60	49	50	51	42	43	32	33
59	56	55	52	41	38	37	34
58	57	54	53	40	39	36	35

Пример 2

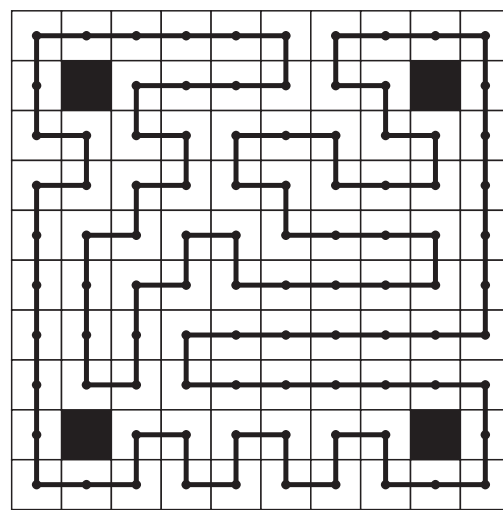
	1	2	5	6	9	10	13	14	
91	92	3	4	7	8	11	12	15	16
90	89	88	49	48	45	44	21	20	17
83	84	87	50	47	46	43	22	19	18
82	85	86	51				42	23	26
81	54	53	52				41	24	25
80	55	58	59	62	63	40	39	38	29
79	56	57	60	61	64	65	36	37	30
78	77	74	73	70	69	66	35	32	31
	76	75	72	71	68	67	34	33	

Лыжня

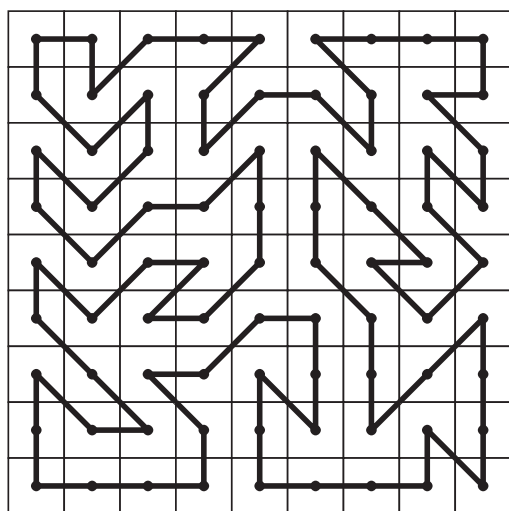
Пример 1



Пример 2



Пример 3



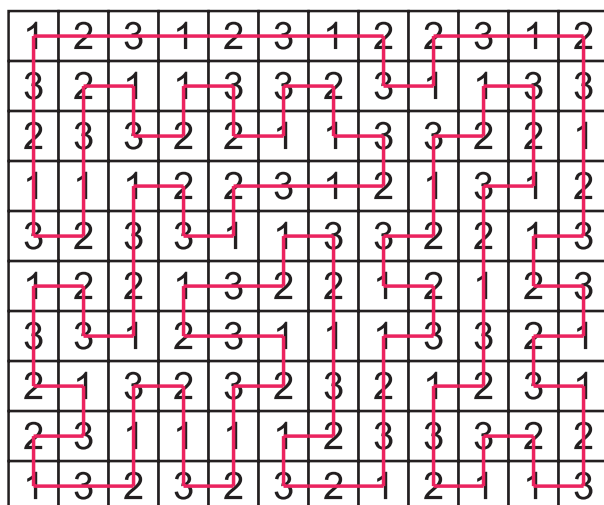
Пример 4



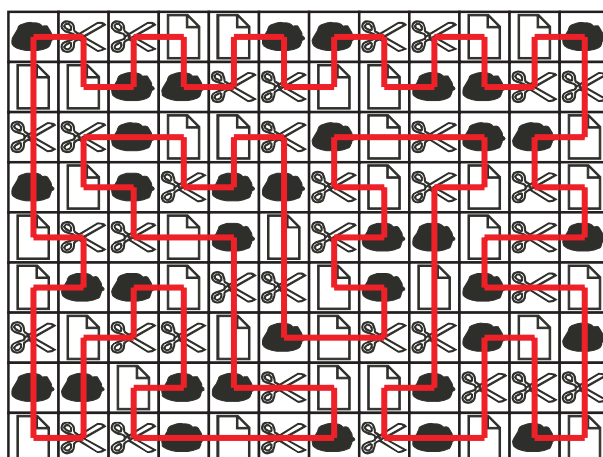
В ночном лесу летает птица и не боится заблудиться. Незря о ней идет молва, что ночью видит всё ... // Сова

Камень-Ножницы-Бумага

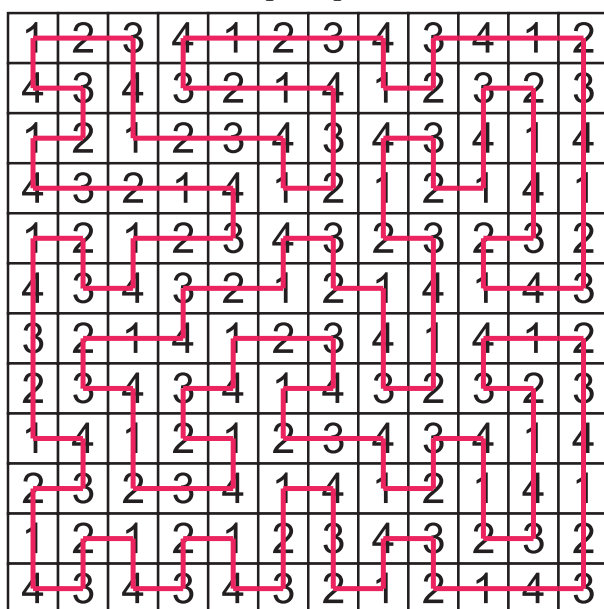
Пример 1



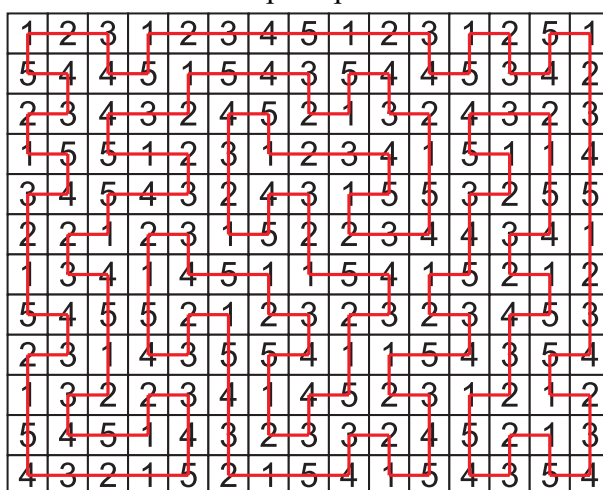
Пример 2



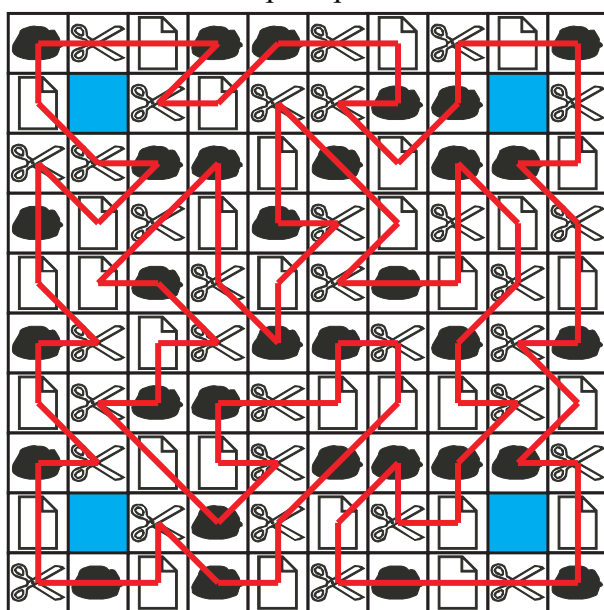
Пример 3



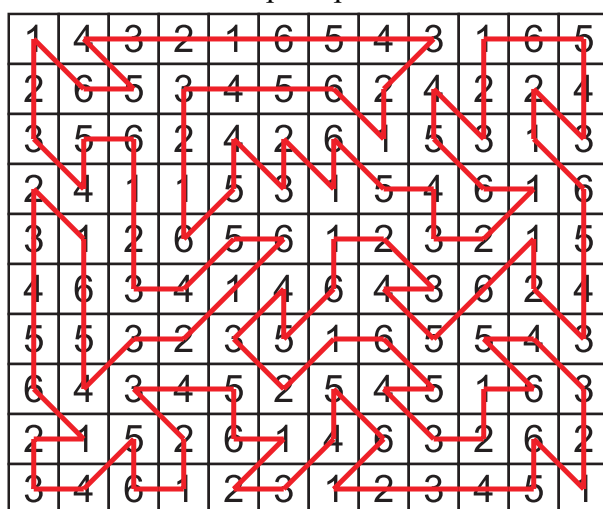
Пример 4



Пример 5

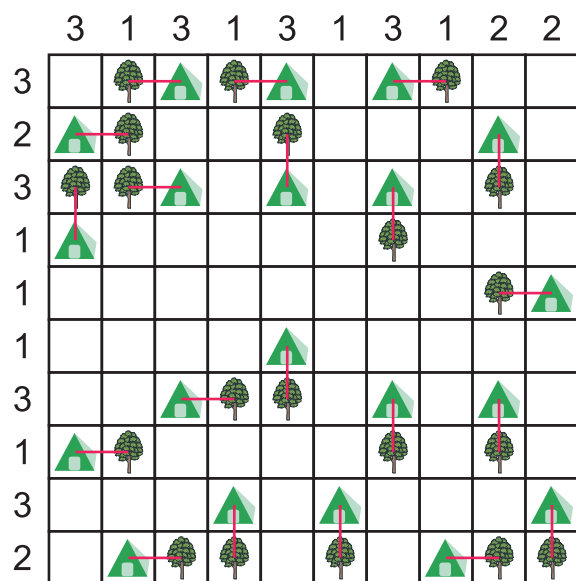


Пример 6

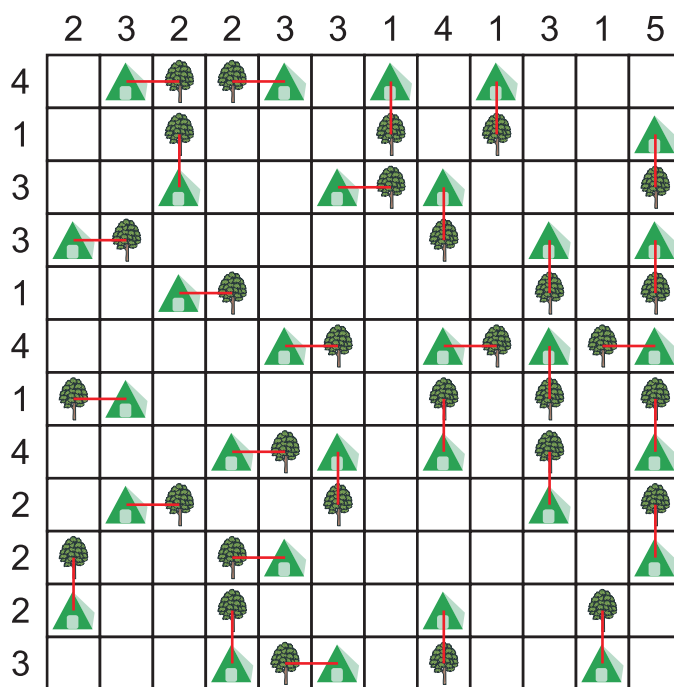


Деревья и палатки

Пример 1



Пример 2



Пример 3

