

Ответы на задания конкурса сдаются прямо на бланке с заданиями. В процессе решения можно использовать дополнительные листы бумаги, перерисовывать задания, но итоговый ответ принимается только на бланке.

Рекомендуется пользоваться простым карандашом, чтобы была возможность легко исправить ошибки в процессе решения.

Оценка, указанная в задании, дается только при полном и правильном выполнении задачи. Частичные баллы за продвижение в решении не начисляются.

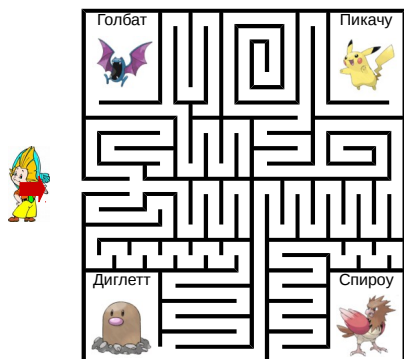
Задания 1-5 предназначены для всех участников, задания 6-7 только для участников 3 класса и старше, задание 8 будет предложено участникам, начиная с 5 класса.

Объяснение некоторых типов задач можно посмотреть в специальном плейлисте на канале YouTube:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLq\\_Od8gSWIsGqebCwwQ3x59PLEqUHXs3m](https://www.youtube.com/playlist?list=PLq_Od8gSWIsGqebCwwQ3x59PLEqUHXs3m)

### 1. ЛОВИМ ПОКЕМОНОВ

До каких покемонов сможет добраться Незнайка?



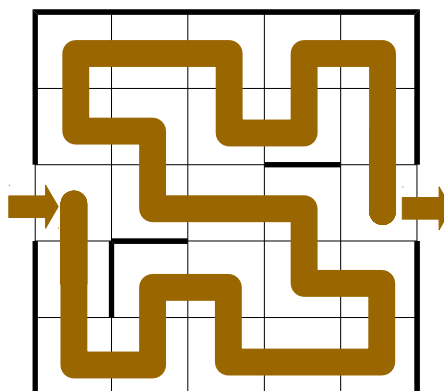
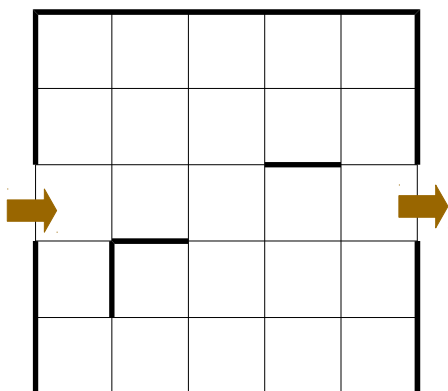
Диглетт

Пикачу

### 2. Во все клетки

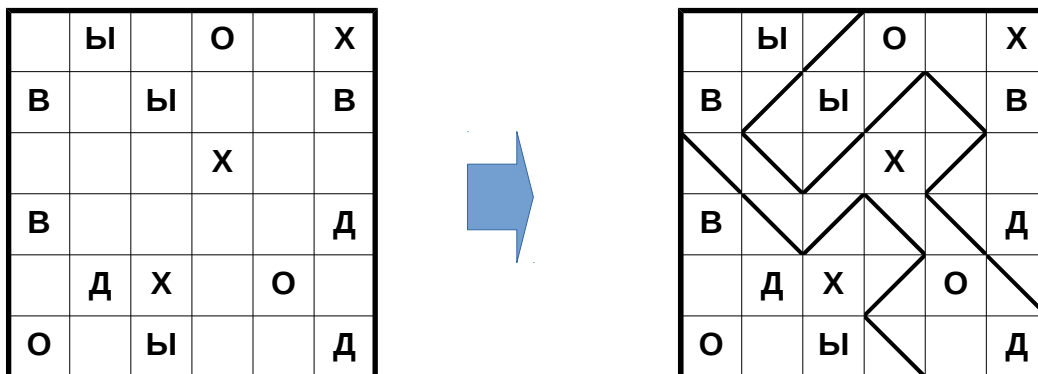
Пройдите лабиринт от входа до выхода побывав в каждой клетке ровно один раз. Из клетки в клетку можно проходить через сторону вертикально или горизонтально.

“Наискосок” ходить нельзя. Черные стенки пересекать нельзя.



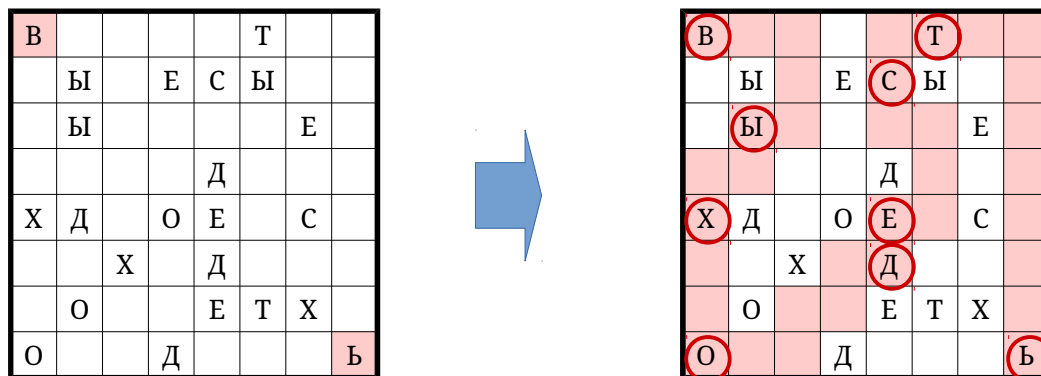
### 3. Диагональное разрезание

Проведите в некоторых клетках одну из диагоналей так, чтобы вся сетка разделилась на связные области. Каждая область должна содержать буквы В, Ы, Х, О, Д по одному разу.



### 4. Тропинка с буквами

Проведите в сетке тропинку шириной в одну клетку из левого верхнего угла в правый нижний. Тропинка не должна касаться себя даже углом. Вдоль тропинки должна читаться надпись “ВЫХОД ЕСТЬ” (“ВЫХОД” в маленькой головоломке). Никаких лишних букв по пути быть не должно. Постарайтесь сделать тропинку как можно длиннее.



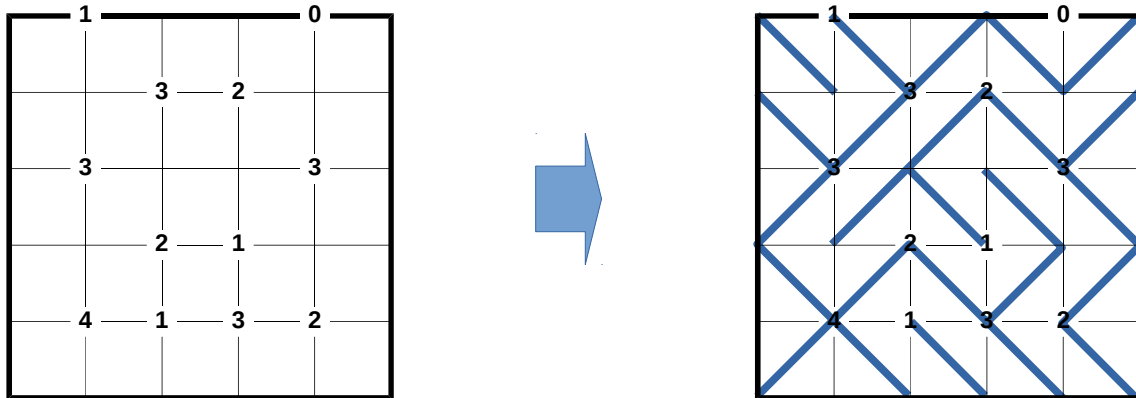
### 5. Только налево

Винтик и Шпунтик запрограммировали робота, который работает по следующему алгоритму – он идёт прямо, пока не упрётся в стену, после чего поворачивает на 90 градусов влево. Далее он снова идёт до стены и т.д. В имеющемся лабиринте добавьте несколько стенок так, чтобы робот дошёл от входа до выхода. Постарайтесь обойтись наименьшим числом стенок.



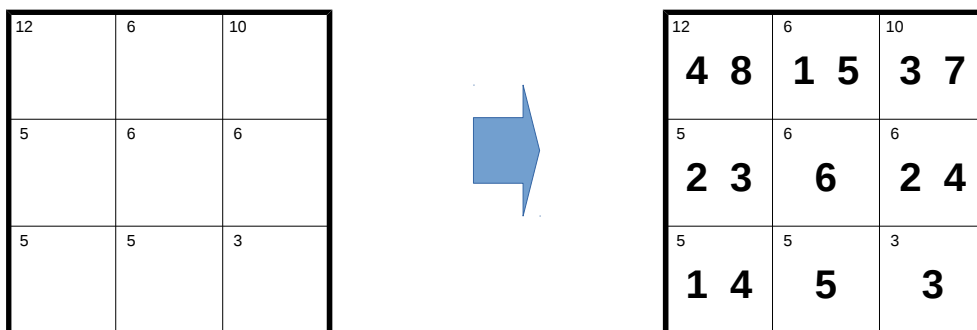
## 6. Слалом

В каждой клетке проведите ровно одну диагональ. Линии из диагоналей не должны образовывать замкнутых контуров – каждая линия соединяется с краем сетки. Цифры показывают сколько диагоналей сходятся в соответствующей точке.



## 7. Сумматор

В каждую клетку впишите одну или несколько цифр (из диапазона 1-9) так, чтобы сумма цифр в клетке равнялась указанному числу. Цифры в каждой клетке должны быть различны. Также цифры не могут повторяться в клетках, касающихся друг друга хотя бы углом.



## 8. Строим лабиринт

Постройте стенки вдоль некоторых линий сетки так, чтобы получился лабиринт по которому можно пройти из левого нижнего угла в правый нижний, посетив все клетки. Цифры снизу и слева показывают длины всех стенок в соответствующем ряду по-порядку.

