

# ЛОГИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ

За страницами  
учебника

# ТЕМА ЗАНЯТИЯ

Сегодня наше занятие  
посвящено  
разнообразным  
головоломкам,  
представленным на  
чемпионате пазлспорта

# ПАЗЛСПОРТ

Интеллектуальный вид спорта, в котором участники соревнуются в скоростном решении головоломок. Задачей пазлспортсмена является решение как можно большего количества головоломок за отведённое время.

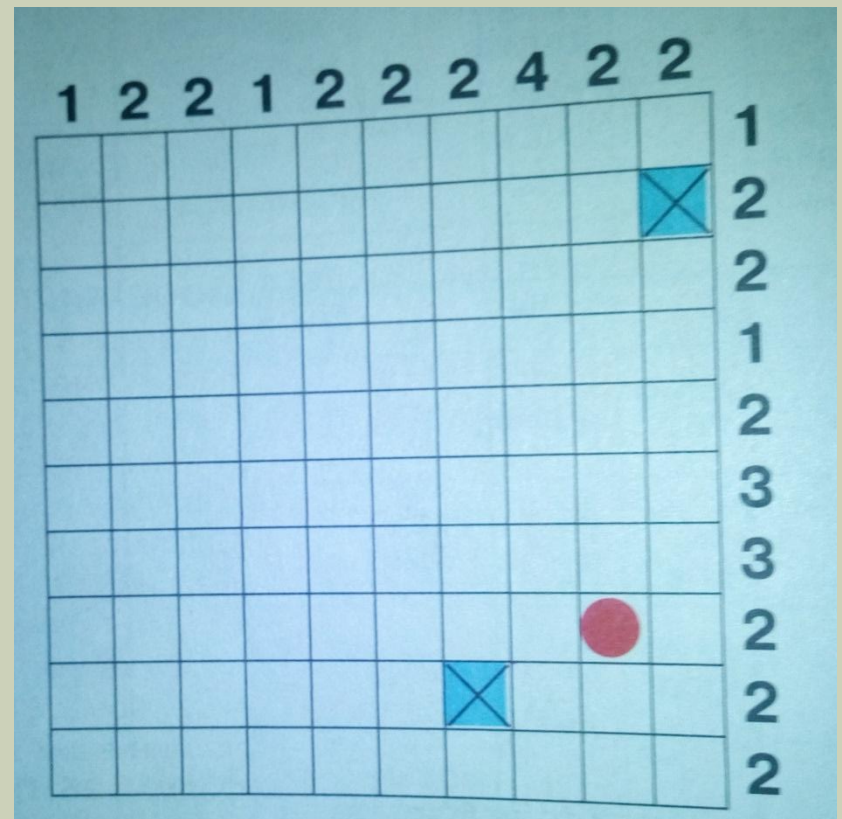
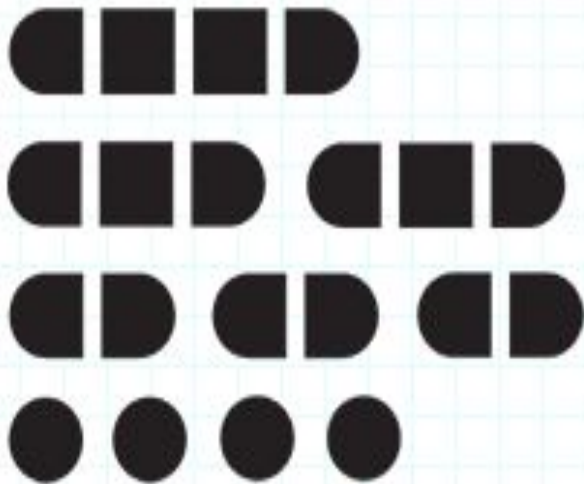
# МОРСКОЙ БОЙ

Разместите в таблице предложенную флотилию. Клетки с различными кораблями не должны касаться друг друга даже углами.

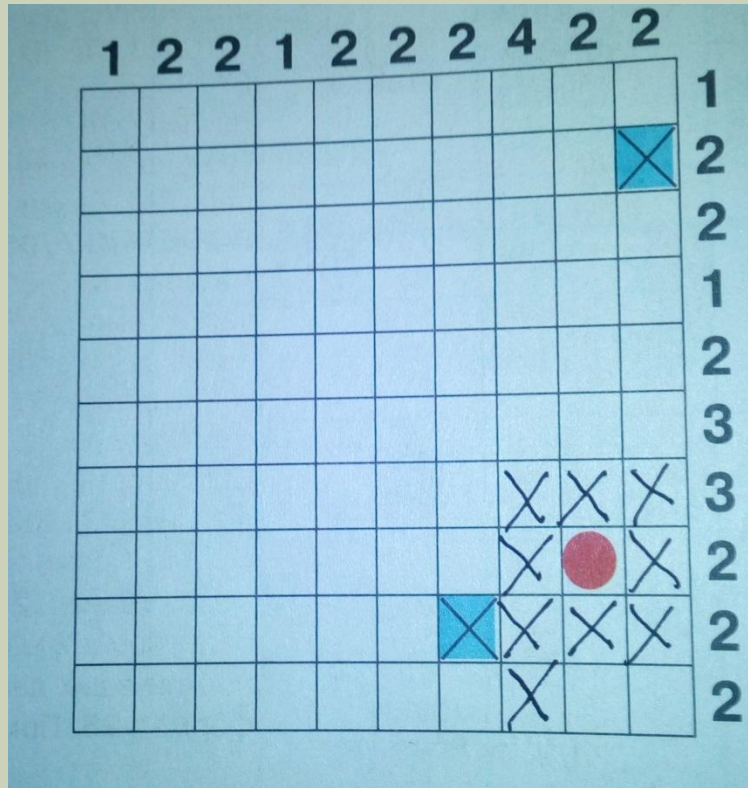
Цифры справа и снизу от таблицы показывают количество клеток, занятых кораблями в соответствующих строках и столбцах.

# МОРСКОЙ БОЙ

Стандартный комплект кораблей



# МОРСКОЙ БОЙ



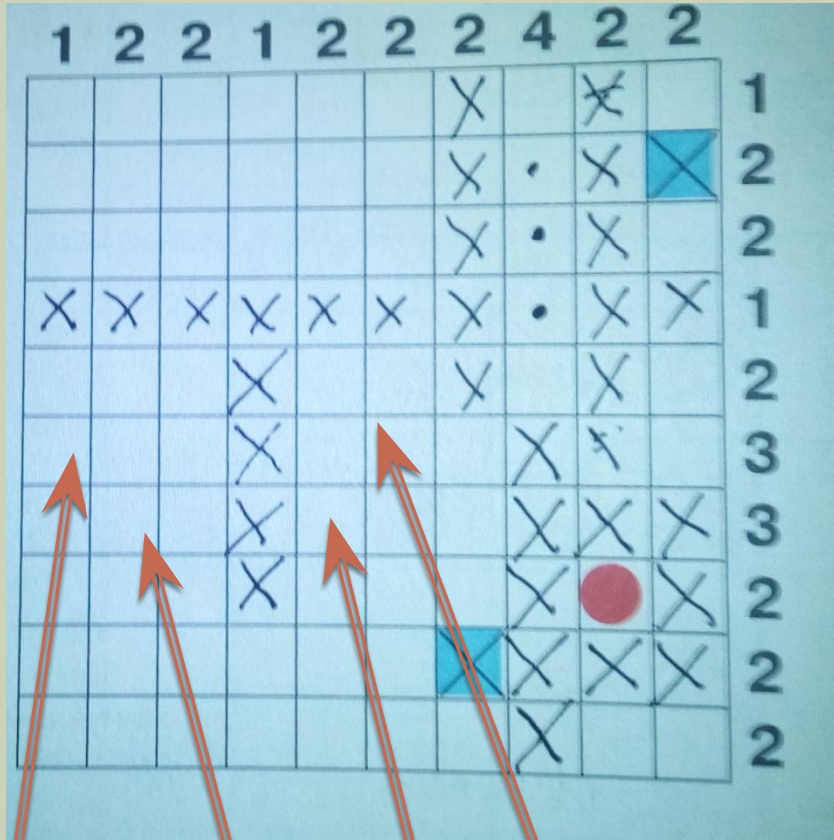
Сначала отметим те клетки, в которых точно нет кораблей

# МОРСКОЙ БОЙ



Четырехклеточный корабль может располагаться только в одном столбце, две клетки заняты однозначно (обозначено точками). Так как корабли не могут касаться друг друга даже углами, то часть клеток (помеченных крестиком) точно свободны.

# МОРСКОЙ БОЙ

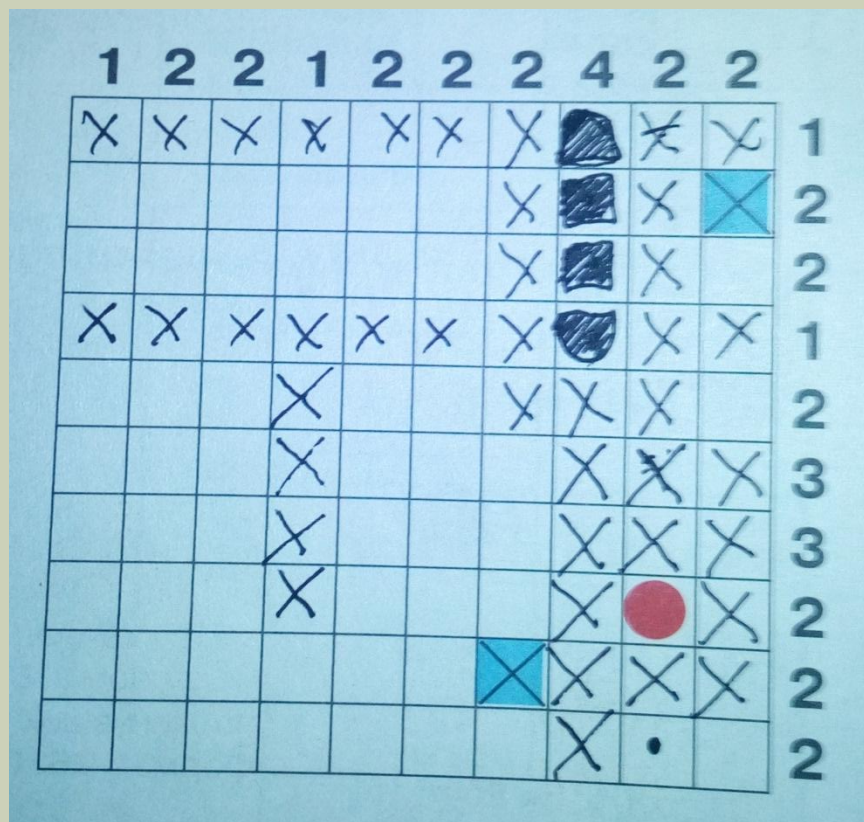


Для расположения трехклеточных кораблей возможны два равнозначных положения, но пустые клетки определены однозначно

Положение трехклеточных кораблей

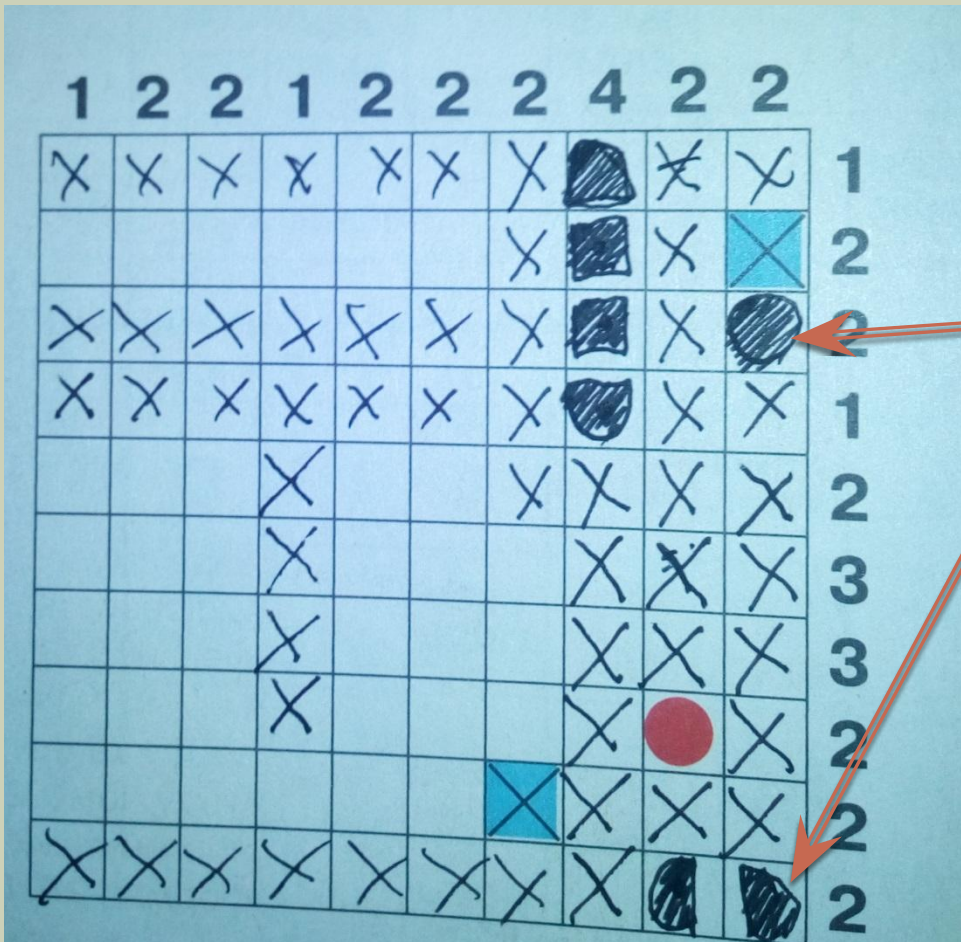


# МОРСКОЙ БОЙ



Получаем, что все двухклеточные корабли расположены горизонтально . Однозначно определим расположение четырехклеточного корабля и положение либо одноклеточного, либо двухклеточного корабля (обозначено точкой)

# МОРСКОЙ БОЙ



Анализируя положение трехклеточных кораблей и информацию со столбцов, определяем две занятые клетки. Соответственно, три ряда можно закрыть крестиками свободных клеток

# МОРСКОЙ БОЙ



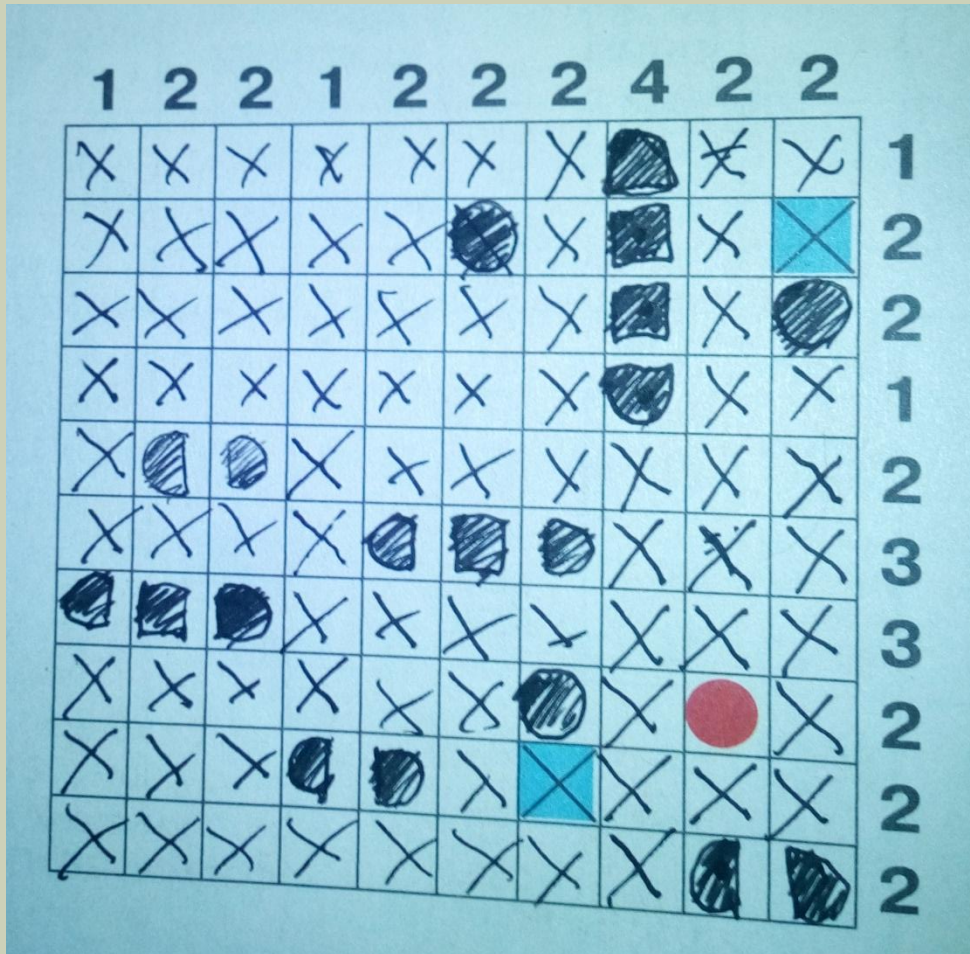
В данной строке двухклеточный корабль располагаться не может, следовательно, на выше лежащей строке размещается трехклеточный корабль.

# МОРСКОЙ БОЙ



Мы точно определили  
расположение  
трехклеточных и  
двухклеточного  
корабля. Теперь  
известно и  
расположение  
одноклеточных  
кораблей

# МОРСКОЙ БОЙ



Решение  
найдено!



# МОРСКОЙ БОЙ

	2	5	1	1	0	1	1	3	3	3
3								X		
1										
0										
3										
4										
2							■			
1										
2										
2										
2									■	

Для  
самостоятельног  
о  
решения

# МОРСКОЙ БОЙ

	2	2	3	1	1	1	2	3	5	0
1										
5										
0										
1										
4						X				
2										
4								■		
1										
2										
0										

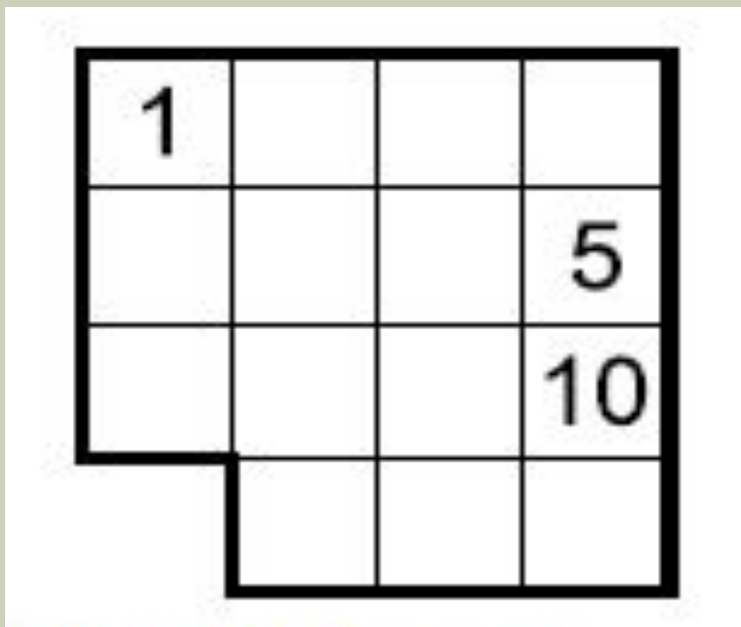
Для  
самостоятельног  
о  
решения



# ГОЛОВОЛОМКА СВОИМИ РУКАМИ

Сделайте своими  
руками головоломку  
«Дважды подумай» и  
найдите её решение

# ХОДОМ КОНЯ



Расставьте в клетках сетки числа от 1 до 15, где 15 - количество клеток в сетке. Последовательные числа должны находиться на расстоянии хода шахматного коня друг от друга. Некоторые числа уже даны.

# СЧИТАТЬ ЛЕГКО

6 5 0 **пример**

9 25 75

•  $9 \times 75 = 675$

•  $675 - 25 = 650$

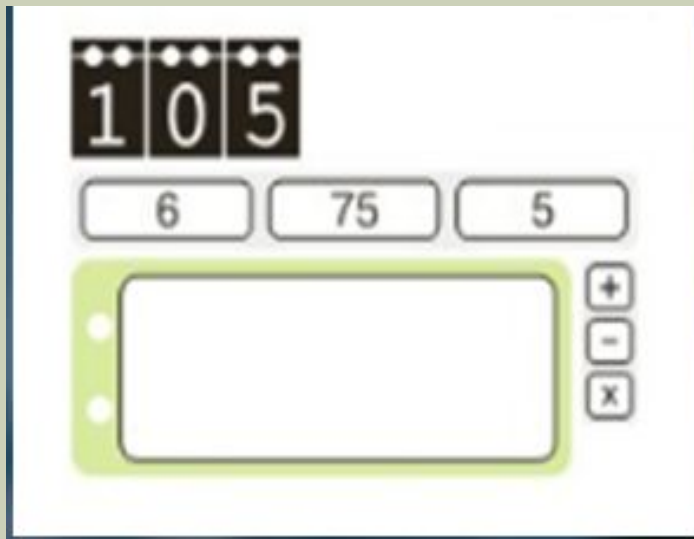
+  
-  
x

The image shows a digital interface for a math puzzle. At the top, three black boxes contain the digits 6, 5, and 0, with the word 'пример' (example) in red text to their right. Below this, three rounded rectangular boxes contain the numbers 9, 25, and 75. A light green rounded rectangle highlights two lines of calculations:  $9 \times 75 = 675$  and  $675 - 25 = 650$ . To the right of these calculations are three small square buttons with the symbols +, -, and x.

Получите трехзначный результат в два действия, используя каждое из предложенных трех чисел только один раз. Допустимые операции: сложение, вычитание, умножение.

Получите трехзначный результат в два действия, используя каждое из предложенных трех чисел только один раз. Допустимые операции: сложение, вычитание, умножение.

# СЧИТАТЬ ЛЕГКО



Получите трехзначный результат в два действия, используя каждое из предложенных трех чисел только один раз. Допустимые операции: сложение, вычитание, умножение.

Получите трехзначный результат в два действия, используя каждое из предложенных трех чисел только один раз. Допустимые операции: сложение, вычитание, умножение.

# СЧИТАТЬ ЛЕГКО

450

75 1 5

A calculator interface with a large display area and three buttons (+, -, x) on the right side. The display area is currently empty.

175

25 1 6

A calculator interface with a large display area and three buttons (+, -, x) on the right side. The display area is currently empty.

# СЧИТАТЬ ЛЕГКО (ТЕПЕРЬ ТРИ ДЕЙСТВИЯ)

105

50 100 10 2



845

10 75 7 6



# АРИФМЕТИКА

$$\square + \square + \square = 14$$

x

+

-

$$\square - \square + \square = 0$$

+

-

+

$$\square + \square + \square = 13$$

=

=

=

7

10

3

Расставьте в квадратиках цифры от 1 до 9 ровно по одному разу так, чтобы по горизонталям и вертикалям образовались верные равенства. Приоритет операций - стандартный: сначала умножение и деление, затем сложение и вычитание.

# ЗАДАНИЯ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ



КАКОЙ ИЗ ОХОТНИКОВ ВЕРНЕТСЯ  
ДОМОЙ БЕЗ ДОБЫЧИ? У ВАС 30 СЕКУНД.



# НАЙДИ КОТА



# НАЙДИ КОТА



# ИСТОЧНИКИ

Салон кроссвордов и игр первый игровой  
ежемесячный журнал

Клуб ценителей головоломок  
<http://diogen.info/>