

ლოგიკური თამაშების ლიგის ამოცანების ნიმუში

N1 ამოცანა “ვაშლის წვენი“.

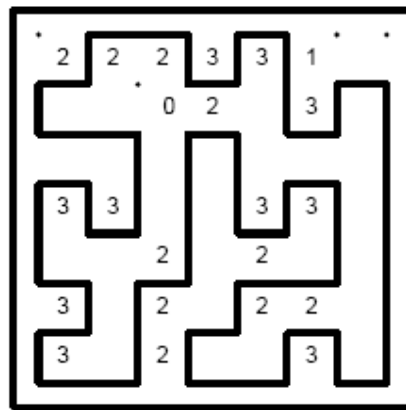
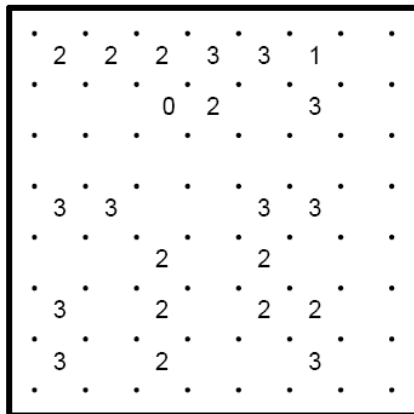
გვაქვს სამი ქილა: ხუთლიტრიანი – პირამდე სავსე ვაშლის წვენით და ორი ცარიელი – ორლიტრიანი და სამლიტრიანი. მხოლოდ ამ სამი ქილის საშუალებით ხუთლიტრიან ქილაში მიიღეთ 4 ლიტრი წვენი.

ამოხსნა. ხუთლიტრიანიდან ვავსებთ სამლიტრიანს და სამლიტრიანიდან – ორლიტრიანს. ხუთლიტრიანში დარჩენილ ორ ლიტრს დავუმატოთ ორლიტრიანში მიღებული ორი ლიტრი და მივიღებთ 4 ლიტრს.

N2 თავსატეხი „ჩინეთის კედელი“

- ორ მეზობელ წერტილს შორის შეიძლება გავატაროთ ჰორიზონტალური და ვერტიკალური ხაზი.
- რიცხვები მიუთითებენ ხაზების რაოდენობას მათ გარშემო.
- ცარიელი ადგილების გარშემო შეიძლება ნებისმიერი რაოდენობის ხაზის გავლება.
- ხაზებმა უნდა შექმნან ჩაკეტილი უწყვეტი კონტური, რომელიც თავის თავს არ ჰკვეთს.

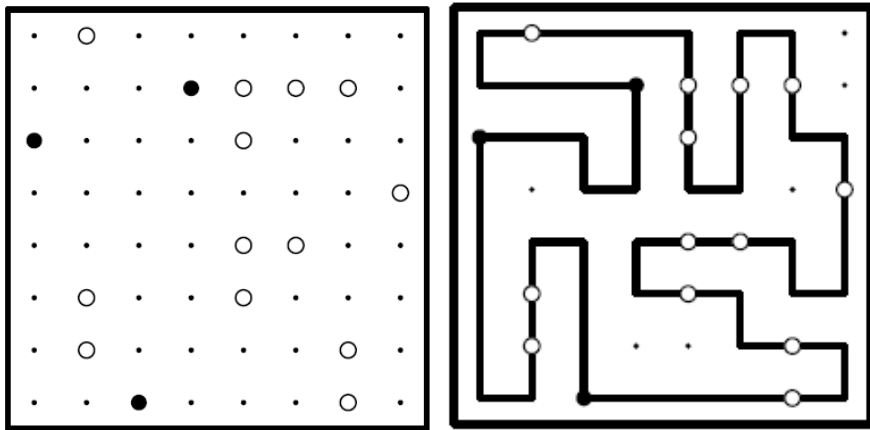
მარცხენა ნახაზზე მოცემულია თავსატეხი, ხოლო მარჯვენაზე მისი ერთ-ერთი ამოხსნა.



N3 თავსატეხი „მძივი“

თავსატეხი წარმოადგენს მართკუთხა არეს, რომელიც დაყოფილია კვადრატულ უჯრედებად. ზოგიერთ უჯრედში მოთავსებულია შავი ან თეთრი წრეები. თქვენი მიზანია შეაერთოთ ყველა წრე ერთი შეკრული ტეხილით, რომელიც საკუთარ თავთან არ იკვეთება. ტეხილმა თეთრი წრეები წრფივად (პირდაპირ) უნდა გაიაროს, მაგრამ უნდა მობრუნდეს წინა ან მომდევნო უჯრედში (ან ორივეში). როცა ტეხილი გადაკვეთს შავ წრეს, მან უნდა გააკეთოს 90-გრადუსიანი ბრუნვი, ამასთან წინა და მომდევნო უჯრედებში მობრუნება აკრძალულია.

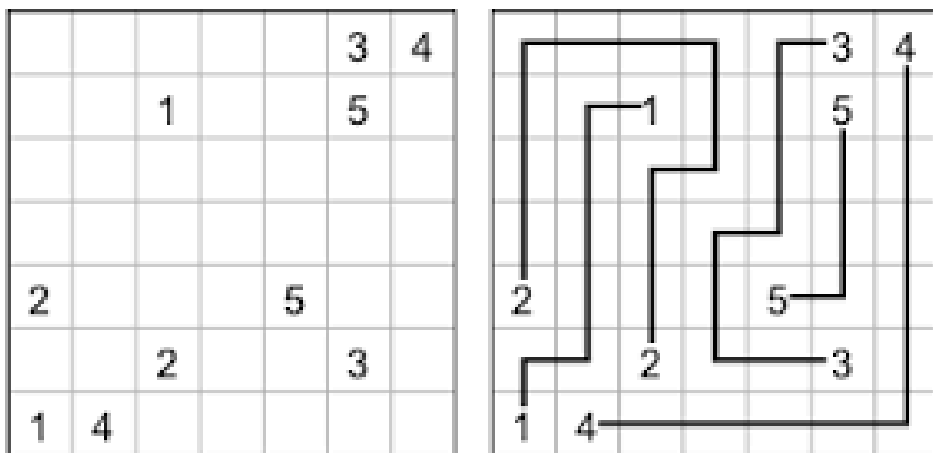
მარცხენა ნახაზზე მოცემულია თავსატეხის ნიმუში, ხოლო მარჯვენაზე მისი ერთ-ერთი ამოხსნა.



N4 თავსატეხი „რიცხვების დაკავშირება“

თქვენი მიზანია ვერტიკალური და ჰორიზონტალური ხაზებისაგან შედგენილი ტეხილით შეაერთოთ ერთნაირი რიცხვების ყველა წყვილი. ტეხილები არ უნდა ჰკვეთდნენ ერთმანეთს ან თავის თავს. რიცხვები უნდა იმყოფებოდნენ ყოველი ტეხილის თავსა და ბოლოში. გავლებულმა ხაზებმა დაფა მთლიანად უნდა შეავსოს.

მარცხენა ნახაზზე მოცემულია თავსატეხის ნიმუში, ხოლო მარჯვენაზე მისი ერთ-ერთი ამოხსნა.



N5 ამოცანა

ასანთის ღერებისაგან შედგენილია ხოჭო, რომელიც მოძრაობს მარჯვნივ. გადაადგილეთ მხოლოდ სამი ღერი ისე, რომ ის მოძრაობდეს მარცხნივ. ნახატზე მონიშნეთ, რომელ ღეროებს გადაანაცვლებთ და სად გადაიტანთ.

