



MONETY, KARTY & KLUCZE ŁAMIGŁÓWKI

wzmocnij możliwości swojego umysłu



Pan Pytajnik
panpytajnik.pl

Wprowadzenie

Karty do gry, monety i klucze są w użyciu od bardzo dawna. Książka ta wykorzystuje je w łamigłówkach przeznaczonych do zabawy w pojedynkę lub z przyjaciółmi. Wszystkie one zapewniają zarówno rozrywkę, jak i doskonałą gimnastykę umysłu.

Zadania, zależnie od ich stopnia trudności, podzielone zostały na trzy grupy. Rozwiązywanie łatwiejszych umożliwi nabranie wprawy przed zmierzeniem się z trudnymi łamigłówkami zamieszczonymi pod koniec książki.

Niektóre z zadań posiadają kilka rozwiązań. Brak miejsca nie pozwala na pokazanie w odpowiedziach więcej niż jednego rozwiązania do każdego z nich.

Zamieszczamy je po to, by pomóc Czytelnikowi, który utknął podczas borykania się z problemami. Inne rozwiązania można otrzymać, przekształcając je przez obroty i odbicia symetryczne.

Pod koniec książki zamieszczone są interesujące i zabawne sztuczki karciane.

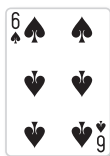
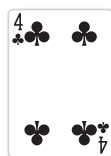
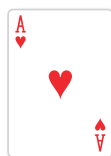
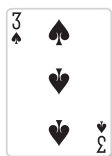
Kto wie – być może po rozwiązaniu zamieszczonych łamigłówek i opanowaniu sztuczek uda Ci się wymyślić swoje własne.

1

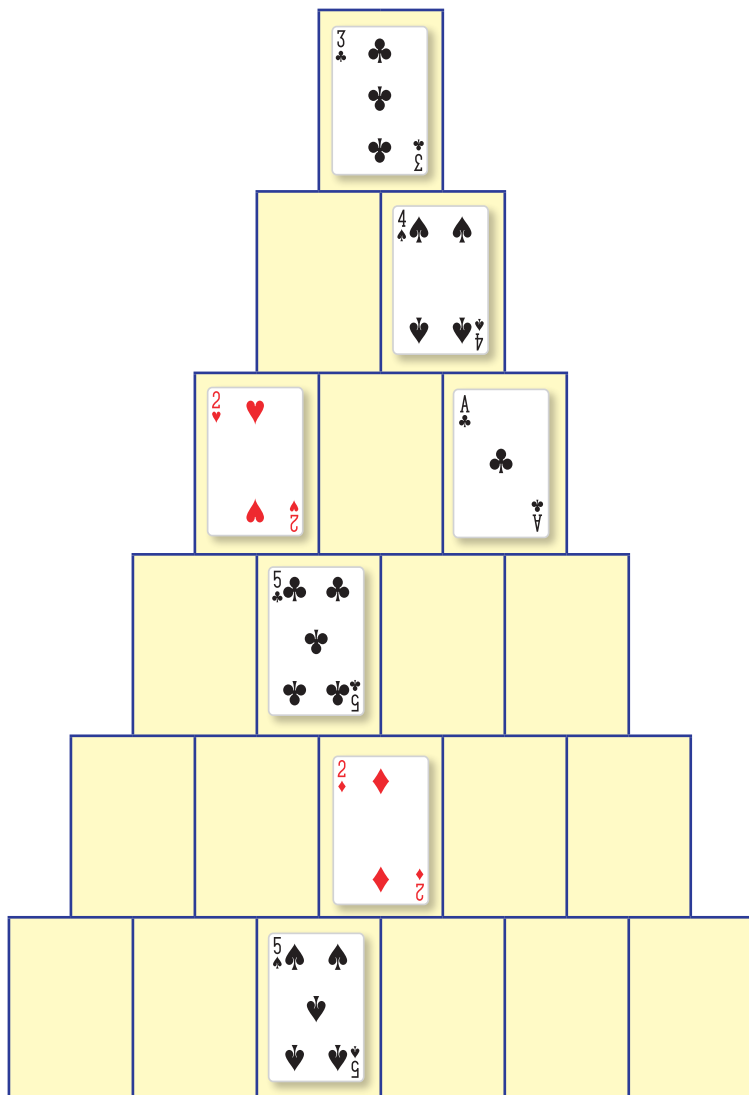
Piramidę przedstawioną na sąsiedniej stronie uzupełnij zamieszczonymi poniżej kartami.

Wartość karty w komórce musi być sumą albo różnicą wartości kart z dwóch komórek znajdujących się bezpośrednio pod nią.

W każdym rzędzie może znaleźć się co najwyżej jedna karta określonej wartości. Kolory kart nie mają znaczenia. Wartość asa = 1.



1



4

Dopasuj klucze do przedstawionych
poniżej ich końcówek.



A



B



C



D



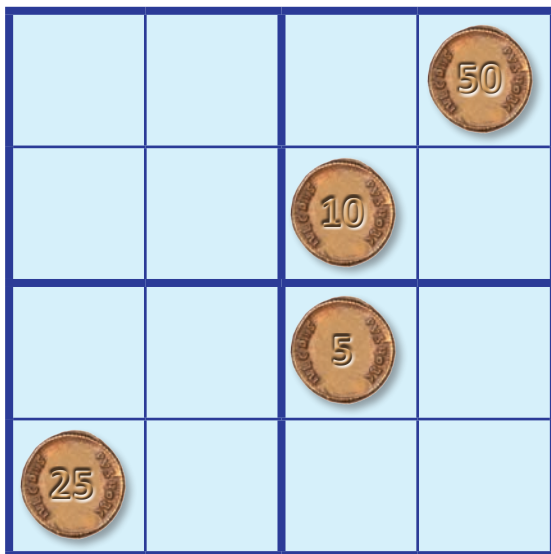
E



F

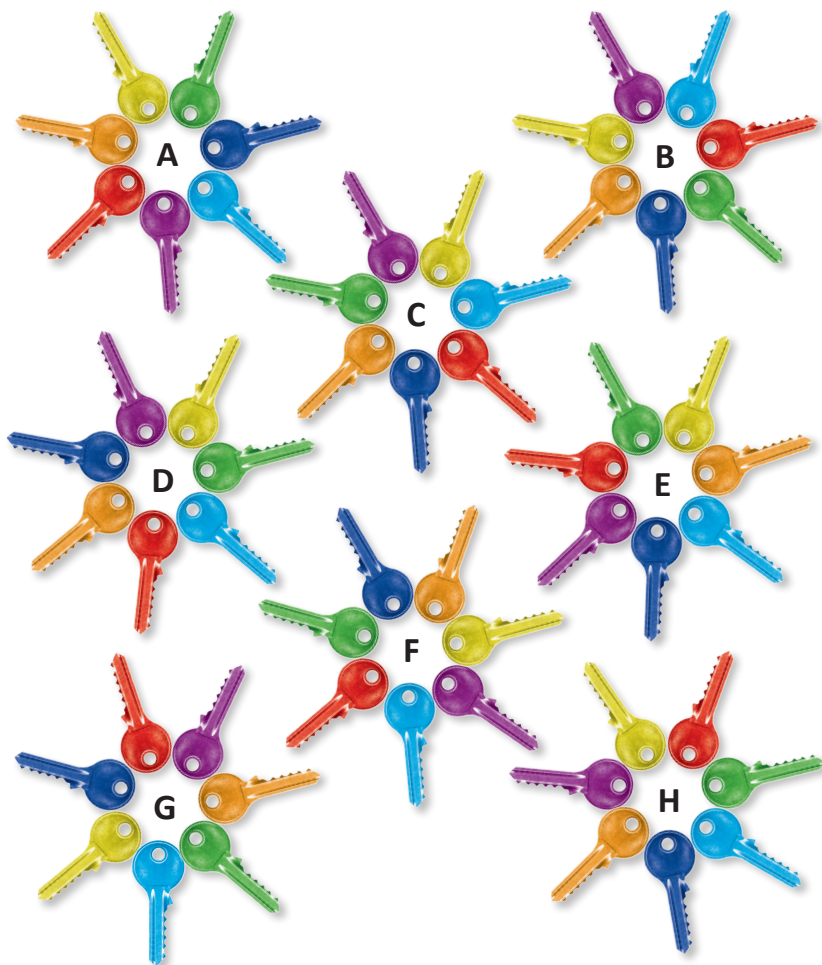
5

W tym monetowym sudoku w każdym wierszu,
w każdej kolumnie oraz w każdym
zaznaczonym kwadracie 2 x 2 powinna
znaleźć się każda z podanych monet.



35

Które dwa zbiory kluczy są identyczne?



58

W tym karcianym sudoku w każdym wierszu, w każdej kolumnie oraz w każdym zaznaczonym prostokącie 2 x 3 powinna znaleźć się każda z podanych kart.

