

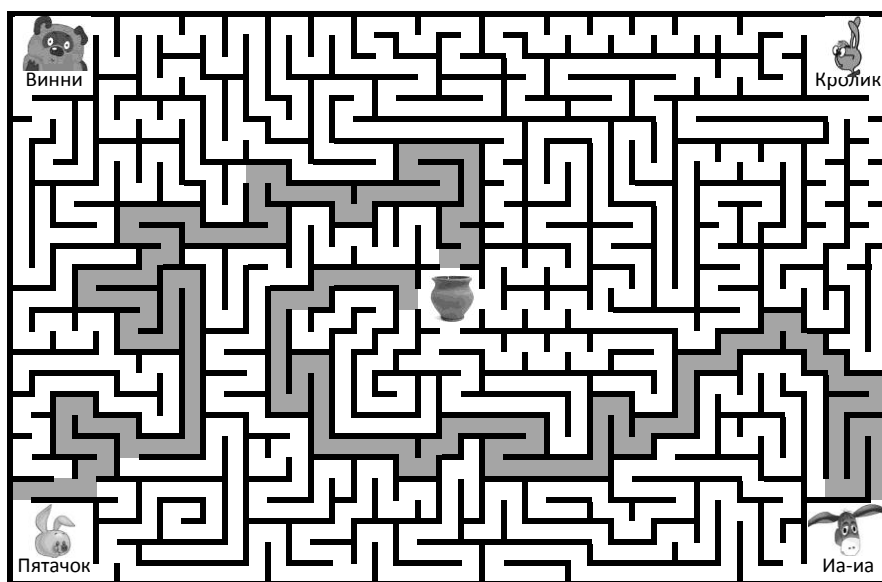
## Ответы. Лига 1

### 1. Лабиринт

Оценка - 20 баллов

Назовите имена всех, кто сможет дойти до центра лабиринта.

Засчитывается либо правильно указанные персонажи в графе "Ответ", либо четко нарисованные пути для этих персонажей. Если указан не полный ответ то за каждого правильного +10, за каждого неправильного -10 баллов. В частности, если указан только один из двух персонажей, то оценка 10 баллов.

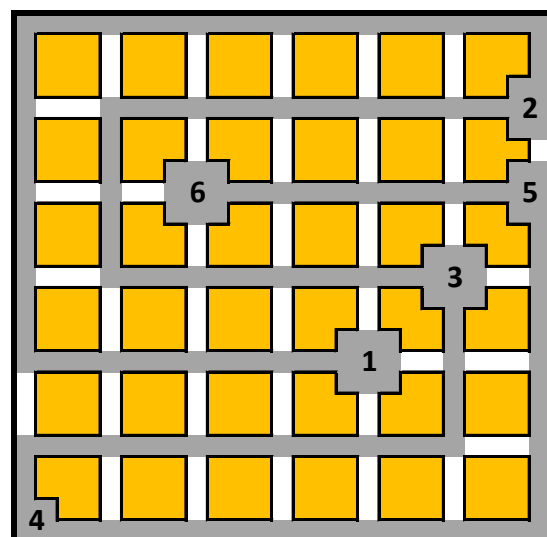
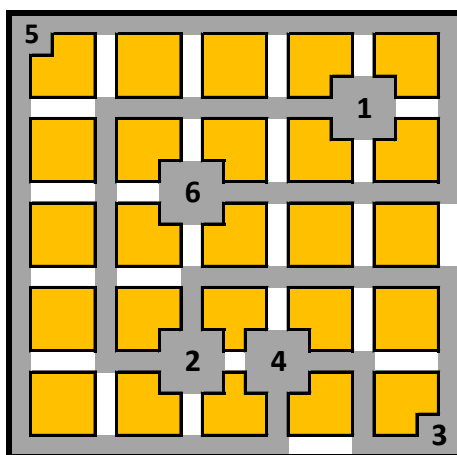
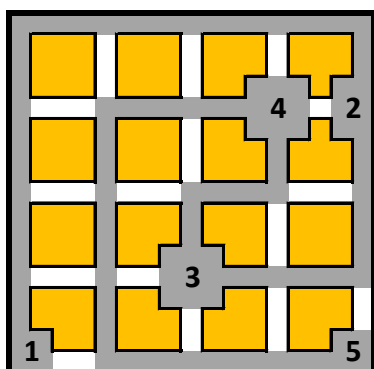


Ответ: Пятачок, Иа-иа

### 2. По порядку

Оценка - 5 + 10 + 10 баллов

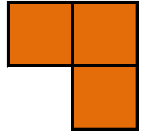
Нарисуйте маршрут, проходящий через все цифры по порядку, начиная с единицы. Маршрут может идти только по дорожкам. Дважды по одному месту (включая перекрёстки) проходить нельзя.



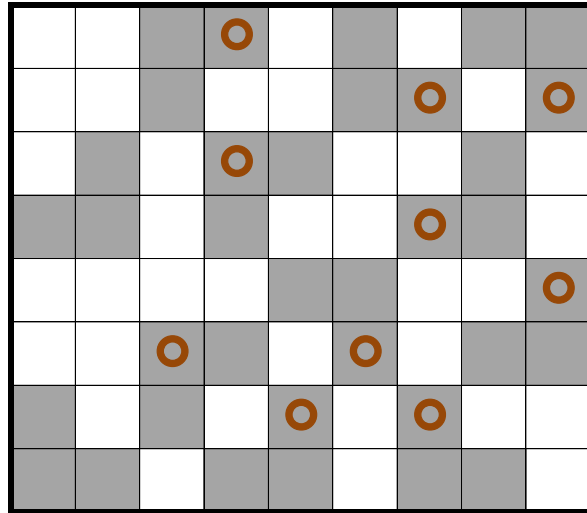
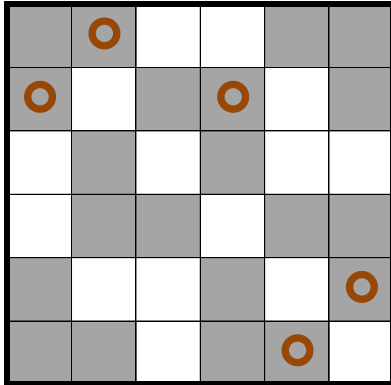
### 3. Уголки

Оценка - 7 + 12 баллов

Закрасьте некоторые клетки так, чтобы покрашенные клетки образовали уголки, которые не могут касаться друг друга сторонами (углами касаться можно). Все клетки с кружками должны быть покрашены. Постарайтесь разместить как можно больше уголков.



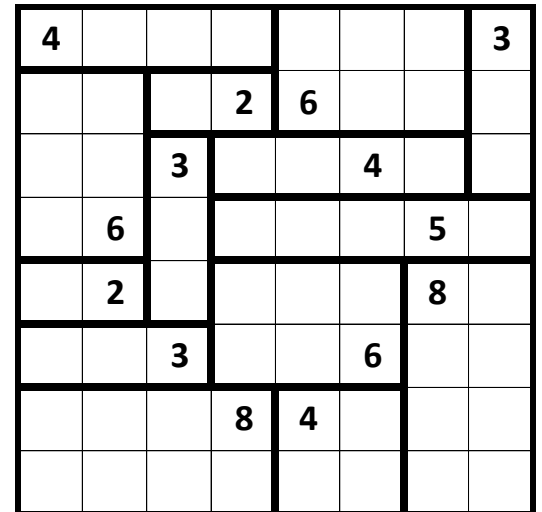
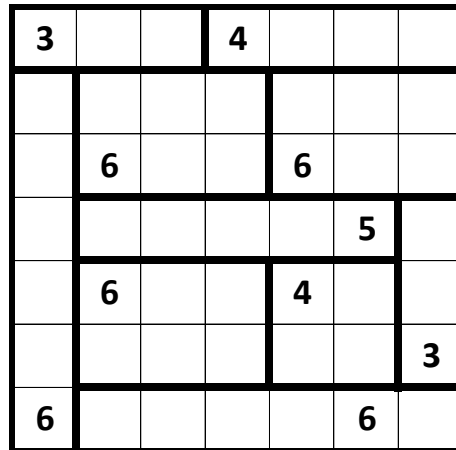
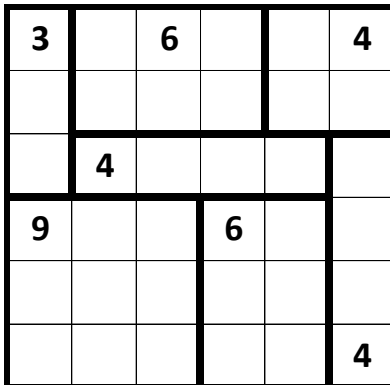
7 и 12 баллов максимально возможная оценка. Участник получает меньше, если разместил меньшее число уголков. Если уголки касаются друг друга стороной или некоторые кружки не накрыты, то оценка - 0 баллов.



### 4. Прямоугольники

Оценка - 5 + 10 + 10 баллов

Разделите сетку на прямоугольники так, чтобы в каждом оказалось ровно одно число. Число должно быть равно площади соответствующего прямоугольника.



### 5. Стрелки

Оценка - 15 + 20 + 30 баллов

Нарисуйте во всех пустых клетках стрелки, которые показывают внутрь квадрата по горизонтали, вертикали или диагонали. Цифра задаёт количество стрелок, которые показывают на клетку с этой цифрой.

