



Автор заданий:  
Андрей Богданов (Клуб "Диаген")



1 Февраля 2026

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

Рекомендуется пользоваться простым карандашом, чтобы легко исправлять ошибки во время решения. Убедитесь, что окончательное решение четко видно, например, обведите его ручкой.

Для каждого задания указано количество баллов, которое начисляется при **полном и правильном решении**. Частичные баллы за частично выполненные задачи не начисляются.

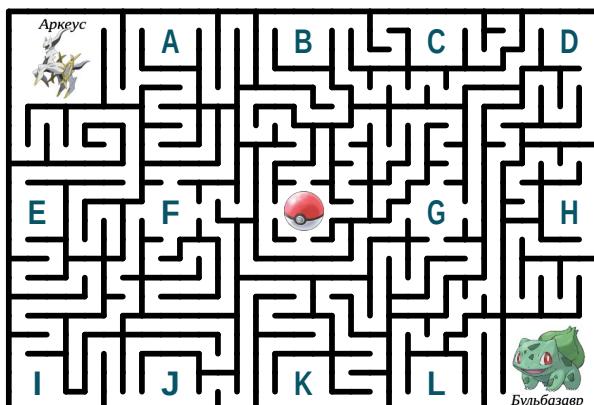
- В первой лиге предлагаются только задания 1–5.
- Во второй лиге — задания 1–7.
- В третьей лиге доступны все задания.

Для тренировки рекомендуем ознакомиться с подборкой задач по адресу:

<https://www.puzzleduel.club/puzzleset/1yc2fl5lmjepfepj?lang=ru>

## 1. Дорога к центру

Для каждого покемона найдите кратчайший путь к центру (где находится покебол) и выпишите буквы, которые он увидит на пути, в соответствующем порядке.

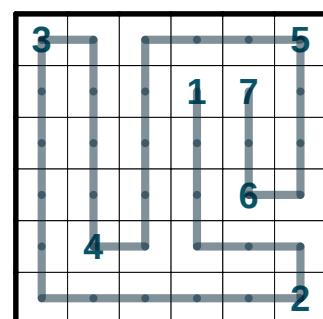
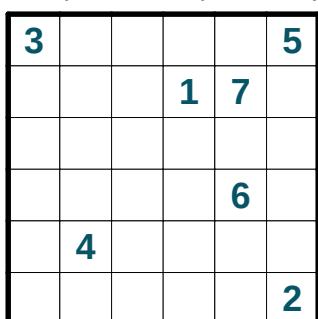


Аркеус: EIJKG

Бульбазавр: LDB

## 2. По порядку

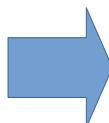
Соедините числа от 1 до N по порядку линией без самопересечений, которая начинается в клетке с числом 1 и заканчивается в клетке с числом N. Линия состоит из вертикальных и горизонтальных отрезков и проходит через каждую клетку ровно один раз.



### 3. Сапёр

Разместите мины в некоторых пустых ячейках так, чтобы каждое число показывало количество мин в соседних ячейках. В одной ячейке может находиться не более одной мины. Мину обозначьте чёрным кружочком.

		2		2		
	4				4	
3		4				3
		2	2			
3		4			1	
	2			4		
	2	3				



*		2		2		*
*	4	*	*	*	4	*
3		*	4			3
*	*	2		2		*
3			4	*		1
*	2	*	*	*	4	*
	2		3	*	*	

### 4. Чёрное и белое

Разделите сетку на прямоугольные области. Каждый прямоугольник должен содержать ровно два кружка — один чёрный и один белый.

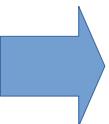




### 5. Фузули

Впишите цифры от 1 до 3 (от 1 до 4 в большой сетке) в некоторые пустые ячейки так, чтобы каждая цифра встречалась ровно один раз в каждой строке и каждом столбце. При этом не должно образовываться квадратов  $2 \times 2$ , полностью заполненных цифрами. В клетках с крестом цифры нет.

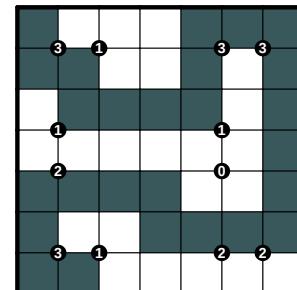
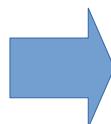
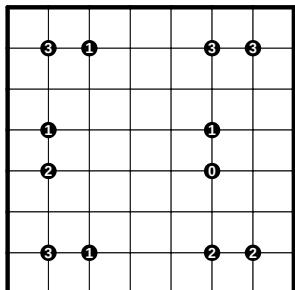
	1				
		3			
		1	2		
1					3
	2				



	1		3	2
2		3		1
	3	1	2	
1		2		3
3	2		1	

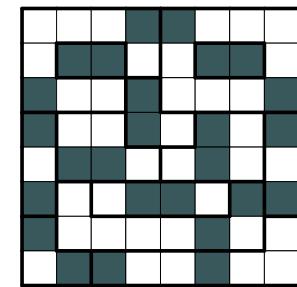
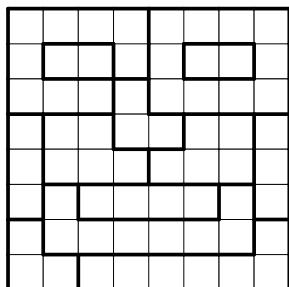
## 6. Змея

Закрасьте некоторые ячейки так, чтобы получилась «змея» — цепочка закрашенных клеток, которая не касается сама себя даже углом. Числа в узлах сетки показывают, сколько из соседних клеток закрашено.



## 7. Нори-нори

Закрасьте некоторые клетки так, чтобы в каждой обведённой области было ровно две закрашенные клетки. Каждая закрашенная клетка должна соприкасаться стороной только с одной другой закрашенной клеткой.



## 8. Араф

Разделите сетку на области так, чтобы каждая область содержала ровно два числа. Размер области должен быть строго больше одного из этих чисел и строго меньше другого.

