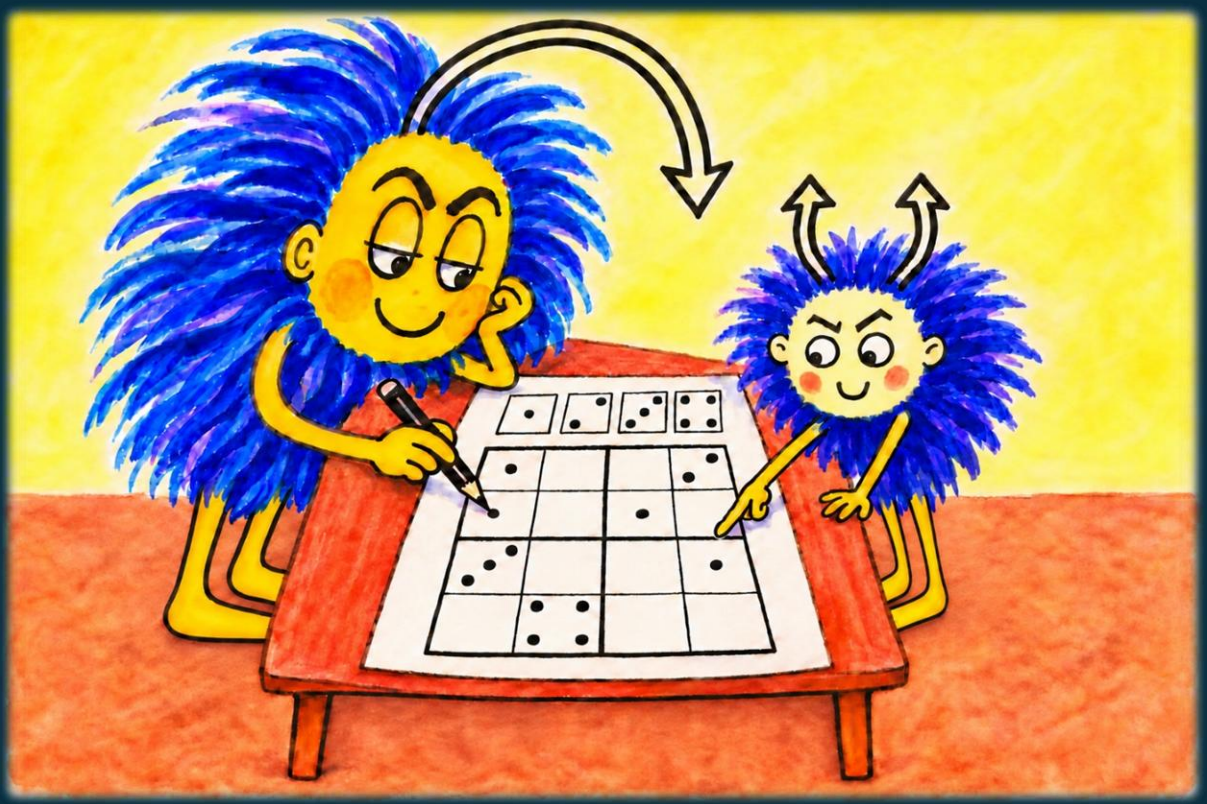
LOGIKA

&

RAZVEDRILNA MATEMATIKA

2026/2027, št. 1



LOGIKA & RAZVEDRILNA MATEMATIKA

revija za vse, ki radi razmišljajo

Letnik XXXVI, št. 1 od 4, 2026/2027

Datum izida: 8. 11. 2026

Revija *Logika & razvedrilna matematika* je vpisana v register medijev pri Ministrstvu za kulturo pod številko 759.

ISSN 2350-5321

Avtorja te številke

Prof. dr. Aleš Vavpetič (Pikasti sudoku)

Dr. Izidor Hafner (ostalo)

Glavna in odgovorna urednica

Ana Hafner

Člana časopisnega sveta

Prof. dr. Tomaž Pisanski

Prof. dr. Darjo Felda

Recenzent

Vilko Domajnko, prof.

Sodelavci: izr. prof. dr. Urša Demšar, prof. dr. Gregor Dolinar, izr. prof. dr. Monika Kavalir Tomšič, prof. dr. Meta Lah, dr. Boštjan Kuzman, Teja Oblak, Hiacinta Pintar, prof. dr. Maja Pohar Perme, mag. Katka Šenk in prof. dr. Aleš Vavpetič.

Oblikovanje: Ana Hafner

Naslovnica: Maša Bratkovič in UI

Izdaja: Založniško podjetje **LOGIKA d.o.o., Svetčeva pot 11, 1241 Kamnik**. Poslovni račun pri NLB: 02312-0016592829. Davčna številka: SI56917309. Podjetje je zavezanec za DDV po zakonu o DDV.

Revija je na voljo brezplačno, zato za prispevke ne plačujemo honorarjev.

E-mail: **info@logika.si**

Spletna stran: **https://www.logika.si**

Strokovna pokrovitelja: UP FAMIT in Slovensko društvo za diskretno in uporabno matematiko.

Uvodna beseda

»Spoštovani, prišli smo do 1. številke 36. letnika revije Logika & razvedrilna matematika.« S temi besedami je Izidor začel to številko, ki jo je pripravil že pred več kot pol leta. Podobno je začel tudi naslednje, vse do leta 2029. Za nepotrebno leporečenje res ni izgubljal časa. Zelo pomembno pa mu je bilo, da bi revija, logične naloge in druge izobraževalne vsebine, ki jih je pripravljal, živele naprej tudi takrat, ko njega ne bo več. Zato je pripravil številke revije za več let vnaprej. Pri vsaki je pustil tudi nekaj prostora za nove vsebine.

Danes je 8. 11. 2026. Izidor bi moral praznovati 77-ti rojstni dan. Vendar ga mi praznujemo brez njega. Vem pa, da bi se zelo razveselil prenovljenih spletnih strani Logike, ki so jih pripravili strokovnjaki SiWeb, nove verzije sudokuja, ki je v Sloveniji še ne poznamo in jo je prispeval Aleš Vavpetič in seveda zelo vesel bi bil nove številke revije.

Razmišljala sem, da bi za njeno promocijo med učenci in dijaki pripravili nagradno nalogo ter jih tako spodbudili k reševanju in pošiljanju rešitev. Kaj kmalu pa sem ugotovila, da ne glede na težavnost naloge, umetna inteligence vse reši v trenutku in seveda pravilno.

Nekateri se bojijo, da prihodnje generacije otrok ne bodo znale kritično razmišljati, saj se jim ne bo dalo več reševati miselnih problemov, celo brati bodo nehali in se bodo pri vsem zanašali na umetno inteligenco. Takšnega sveta si gotovo ne želimo, še sploh, če pomislimo, da so najmočnejša orodja umetne inteligence danes v rokah peščice ljudi, ki nam morda ne želijo samo najboljšega. Želimo si ljudi, ki bodo brali z razumevanjem, postavljali vprašanja in znali presojati tudi odgovore umetne inteligence.

Za mlajšo generacijo lahko veliko naredimo že s tem, da z otroki igramo karte ali šah, skupaj beremo in si vsaj enkrat na mesec vzamemo čas za logično nalogo, sudoku ali labirint. Rešitve jim lahko pomagamo iskati z vprašanji in jih spodbudimo, da poskusijo znova, ko se zatakne. Takšno druženje pa je lahko prijetno in zanimivo tudi za starejše. Zato predlagam nekoliko prirejeno staro modrost: »En pikasti sudoku na dan odžene demenco stran.«

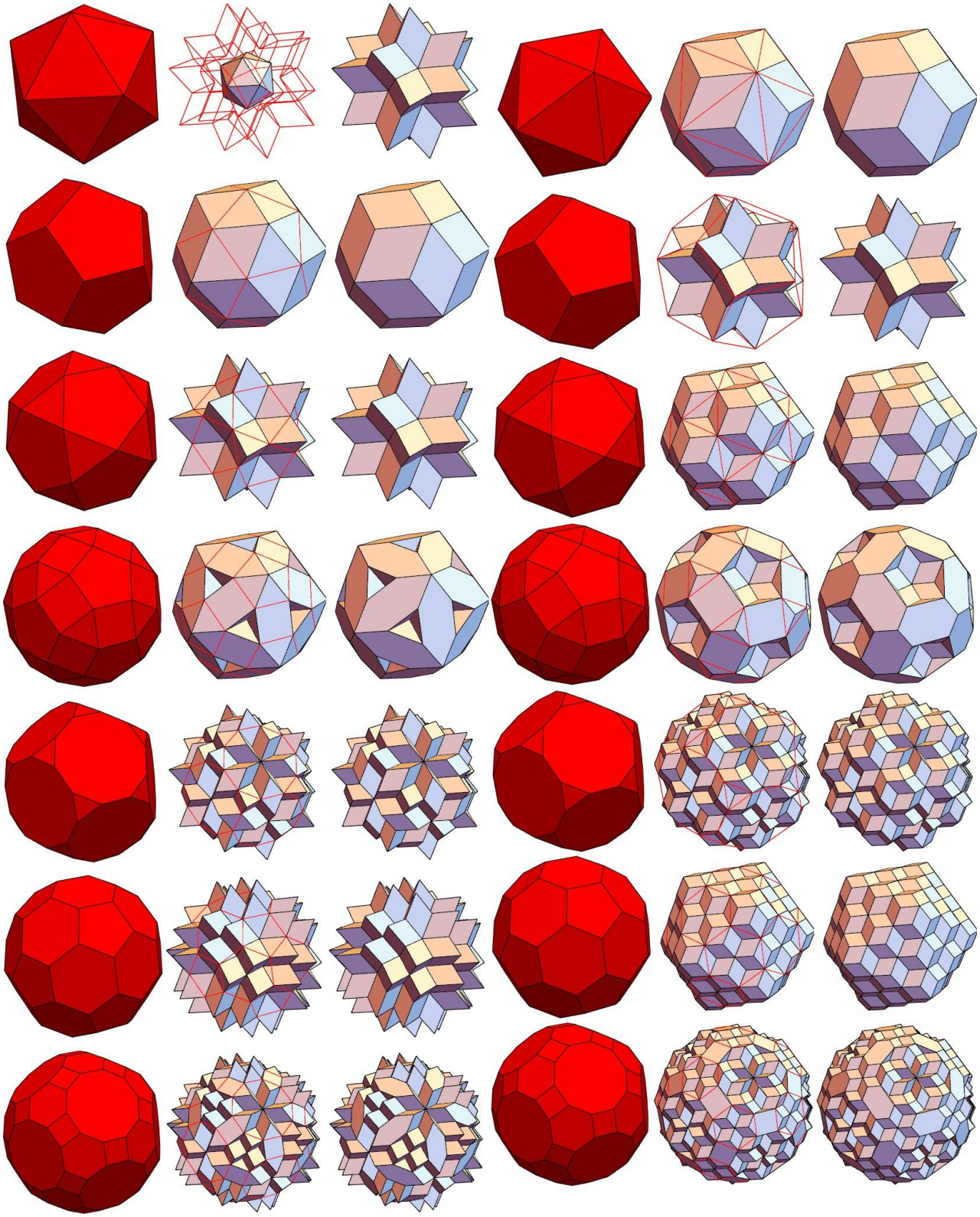
Naj bo ta številka povabilo, da si za razmišljanje vzamemo čas in k reševanju povabimo še koga. Izidor je naloge pripravil za nas, mi pa jim s svojo radovednostjo dajemo življenje. Tako nadaljujemo njegovo delo.

Ana Hafner

Kazalo

Vsebina	Stran
Svet poliedrov – preobrazbe teles	1
Pikasti sudoku	2–3
Barvni sudoku	4–5
Sudoku z večkotniki	6
Latinski kvadrati	7
Sudoku s črkami	8
Futoshiki	9–10
Določi razpored črk	11
Gobelini	12
Križne vsote	13
Križni produkti	14
Labirint na kocki	15
Labirinti na platonskih poliedrih	16
Labirinti na poliedrih	17
Labirinti na robovih poliedra	18
Labirint na zemljevidu	19
Odstranjene kocke	20
Labirint v kvadru	21
Labirinti na ploskvah	22
Labirinti na projekcijah telesa	23
Labirinti na mreži valja in stožca	24
Srečanje na poliedrskem labirintu	25
Logična naloga	26
Naloga v esperantu	27
Rešitve	28–49

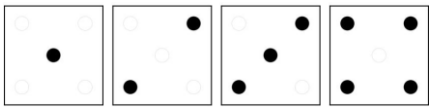
Svet poliedrov – preobrazbe teles



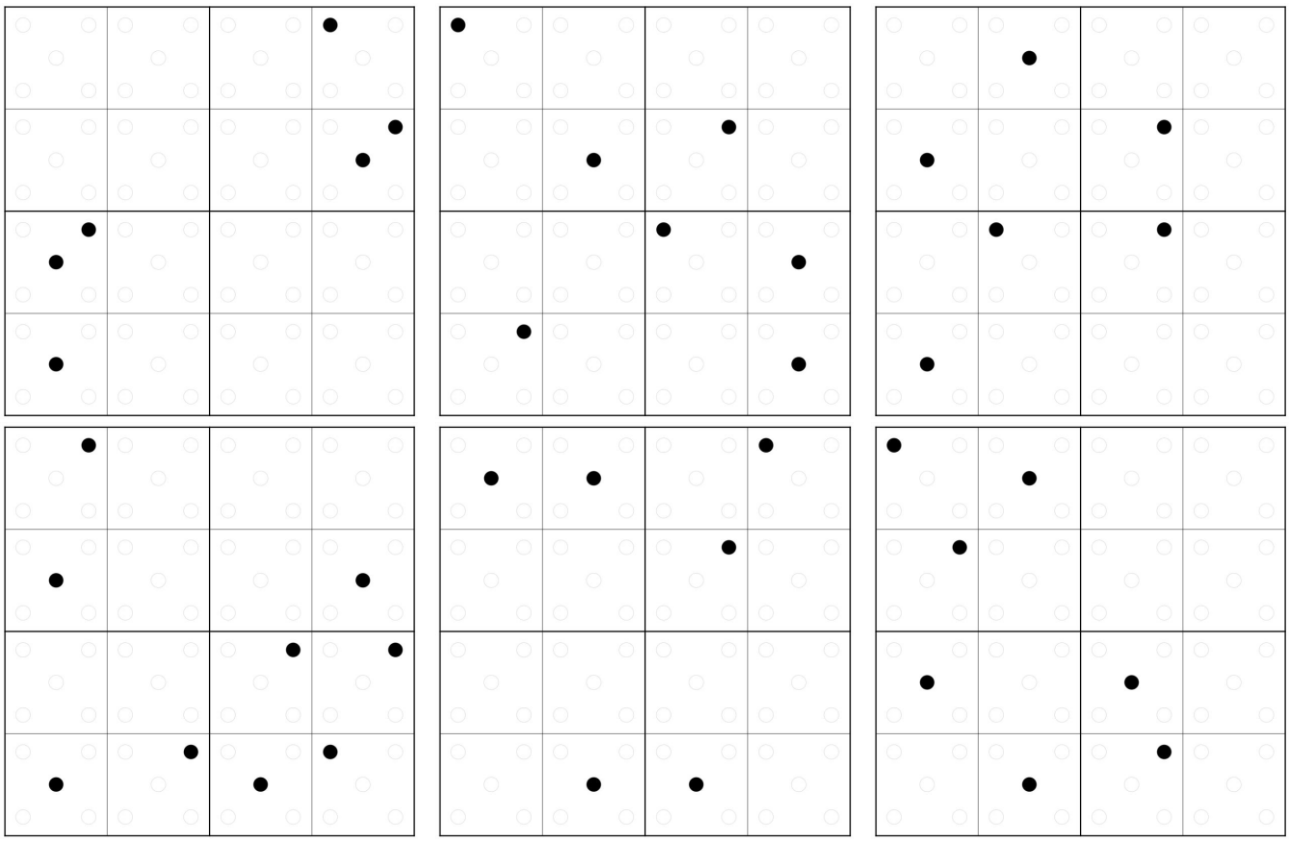
Pikasti sudoku

1.

V vsako polje doriši pike, tako da bodo tvorile enega od štirih vzorcev, prikazanih na spodnji sliki. V vsaki vrstici, vsakem stolpcu in vsakem odebeljeno obrobljenem območju se mora vsako število pik od 1 do 4 pojaviti natanko enkrat.

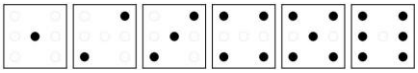


Nekatere pike so že narisane. Položaj pik mora biti vedno enak kot na prikazanih vzorcih. Vzorcev ni dovoljeno vrteti.

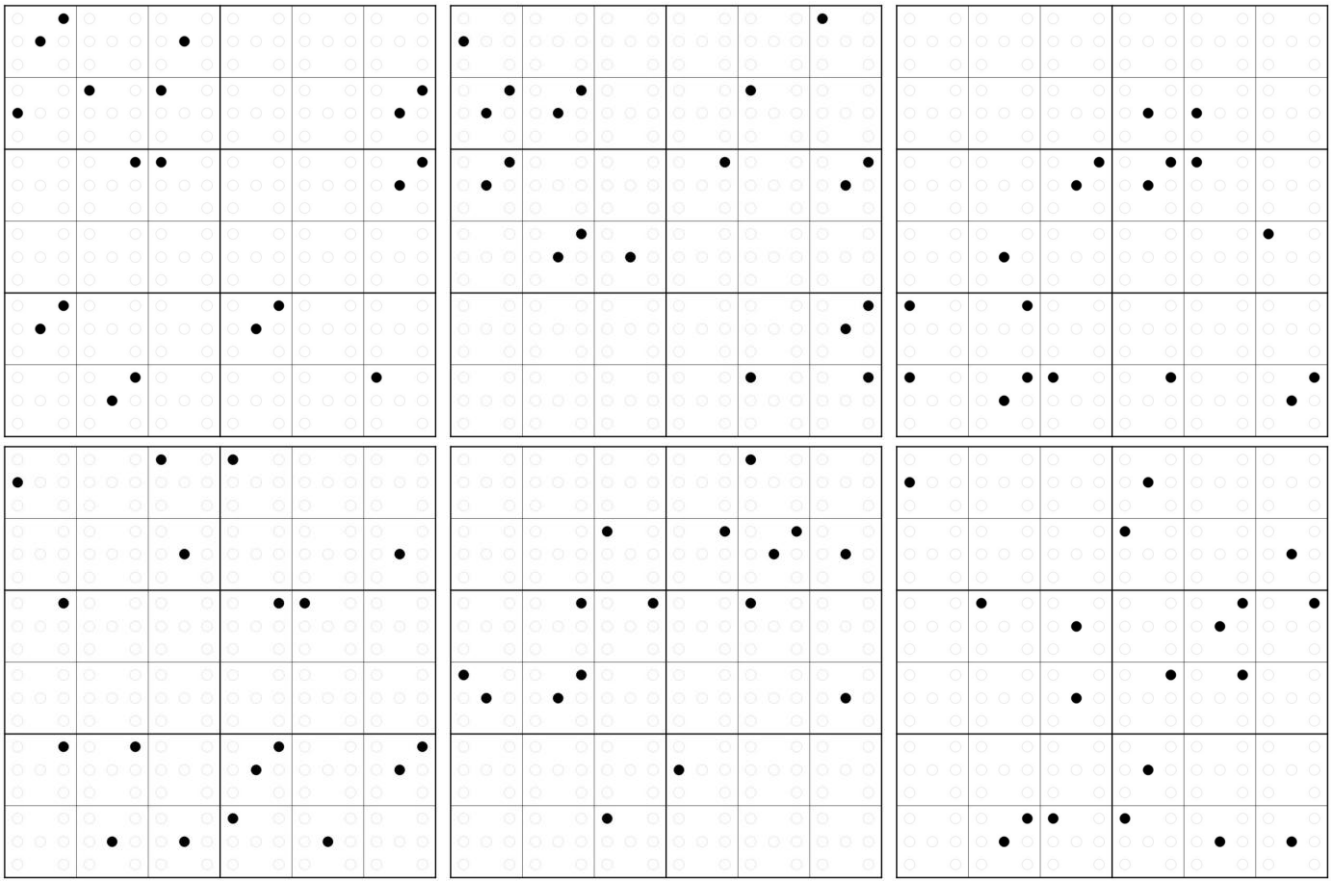


2.

V vsako polje doriši pike, tako da bodo tvorile enega od štirih vzorcev, prikazanih na spodnji sliki. V vsaki vrstici, vsakem stolpcu in vsakem odebeljeno obrobljenem območju se mora vsako število pik od 1 do 6 pojaviti natanko enkrat.



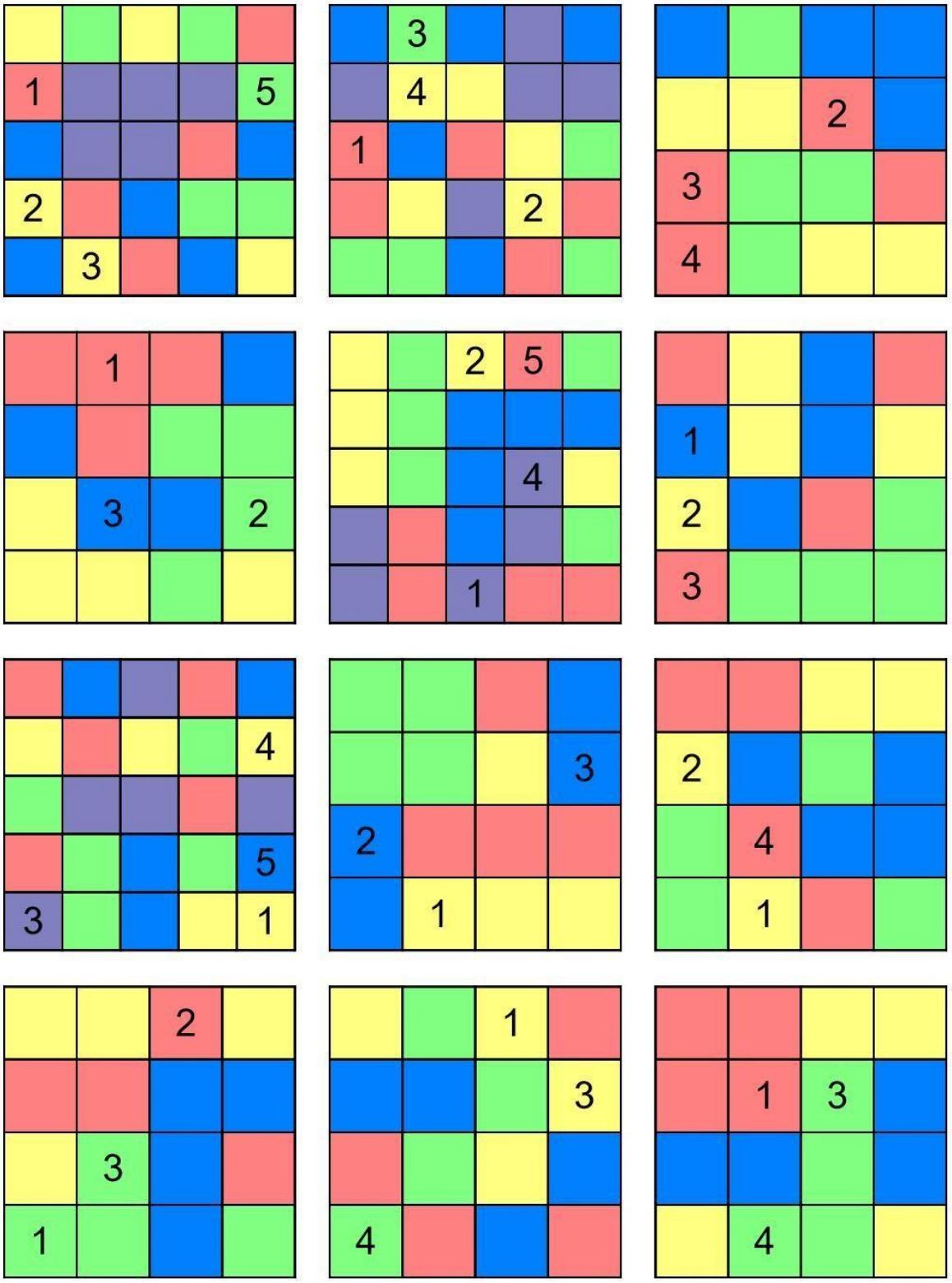
Nekatere pike so že narisane. Položaj pik mora biti vedno enak kot na prikazanih vzorcih. Vzorcev ni dovoljeno vrteti.



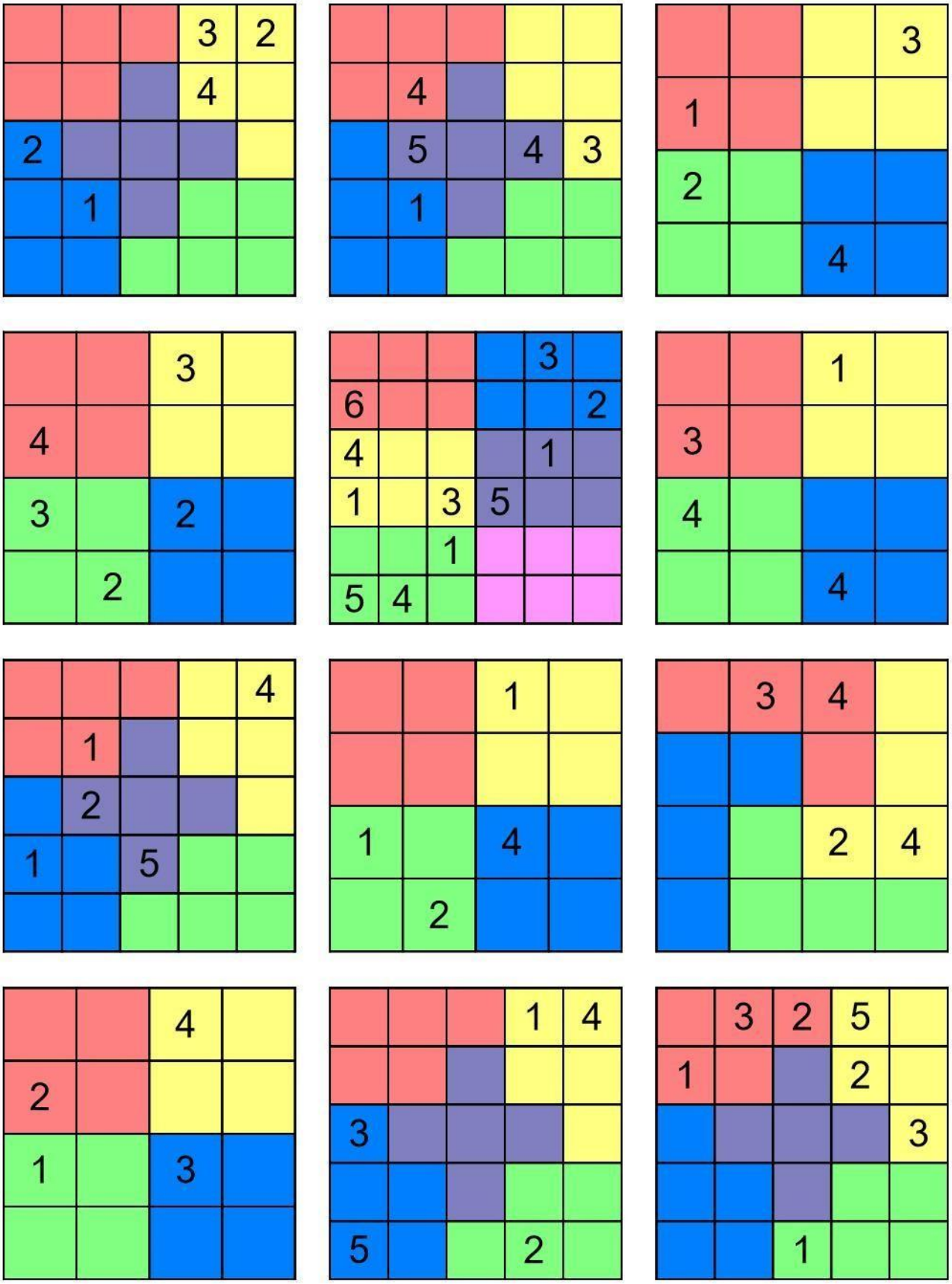
Barvni sudoku

V n × n kvadratkov moraš vpisati začetna naravna števila od 1 do n tako, da bo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih iste barve nastopalo vseh n števil.

1.

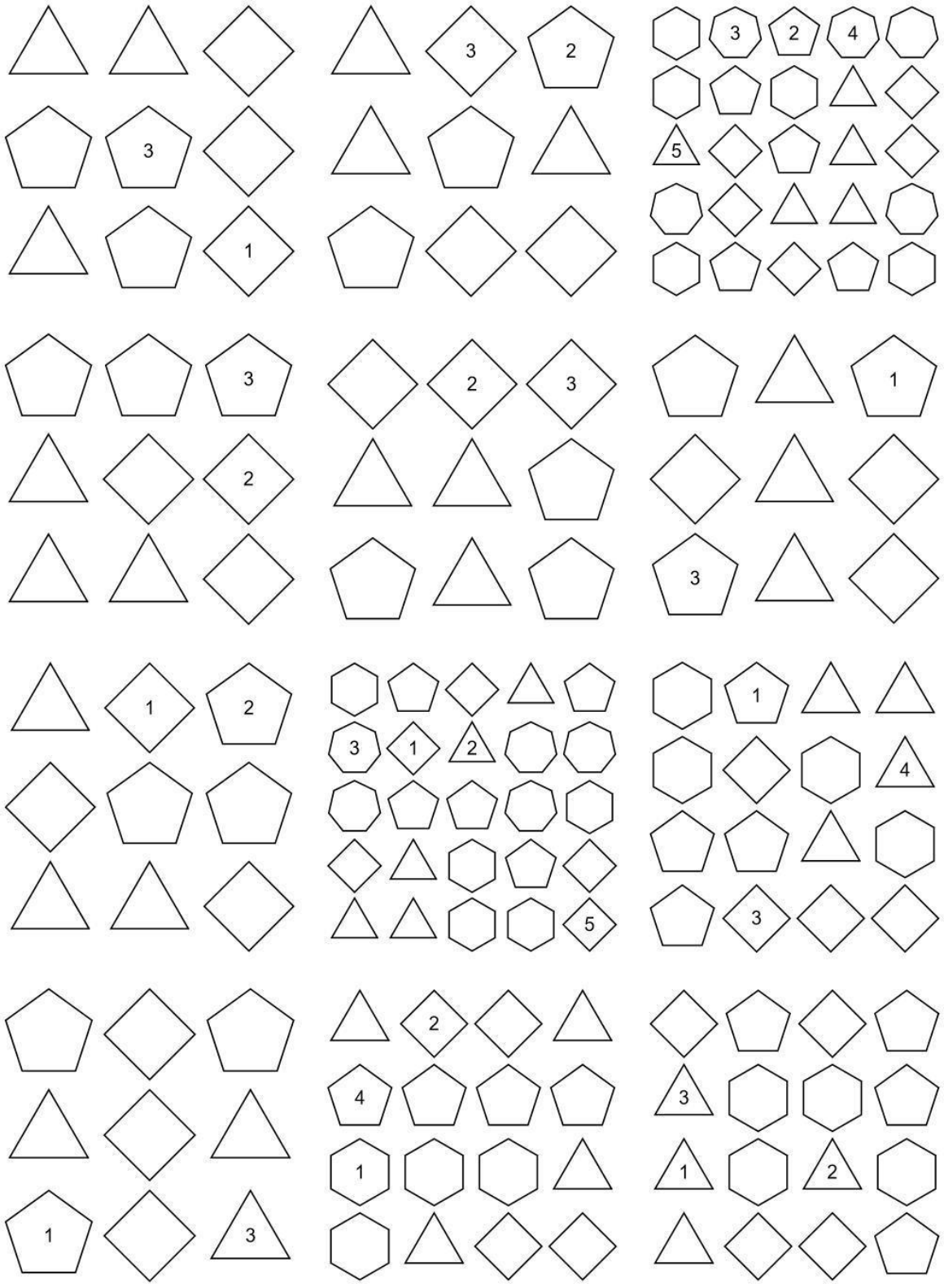


2.


3 2
4
2
1
4
5 4 3
1
3
1
2
4
3
4
3 2
2
3
6 2
4 1
1 3 5
1
5 4
1
3
4
4
1
2
1 5
4
1
1 4
2
3 4
2 4
4
2
1 3
3
5 2
3 2 5
1 2
3
1

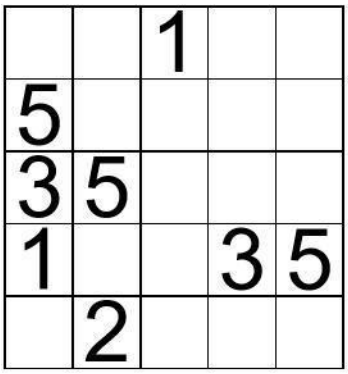
Sudoku z večkotniki

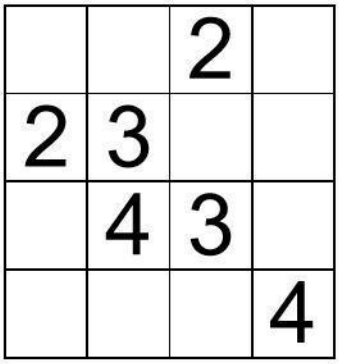
V n × n likov moraš vpisati začetna naravna števila od 1 do n tako, da bo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v skladnih večkotnikih nastopalo vseh n števil.

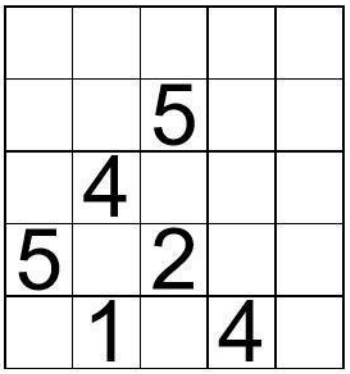


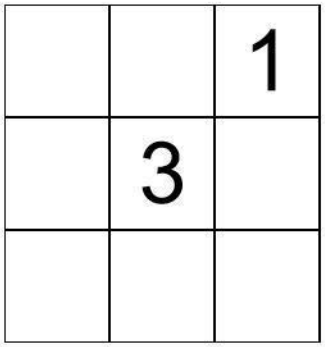
Latinski kvadrati

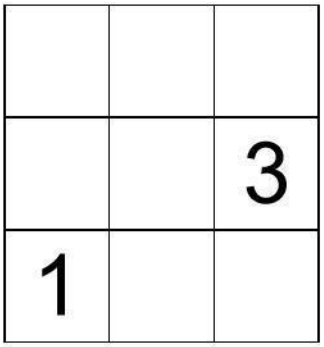
V n × n kvadratkov moraš vpisati začetne številke tako, da bo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu nastopalo vseh n številk.

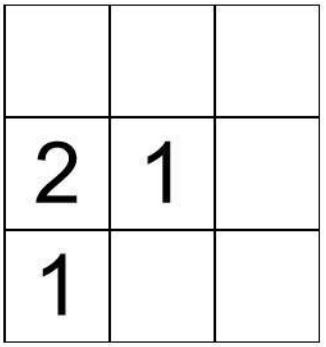


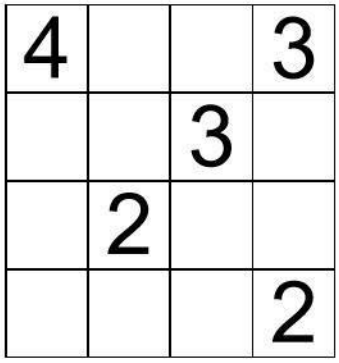


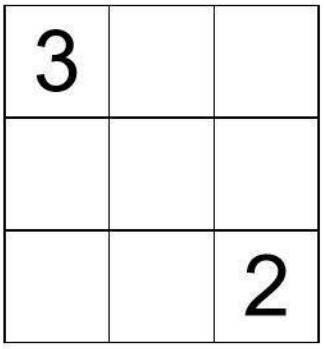


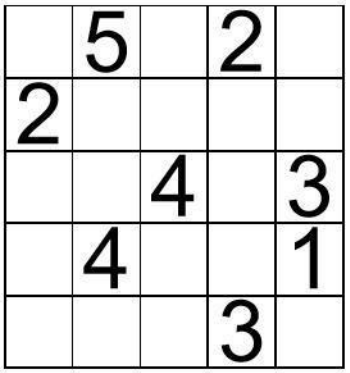


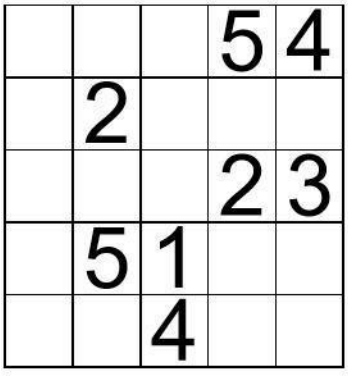


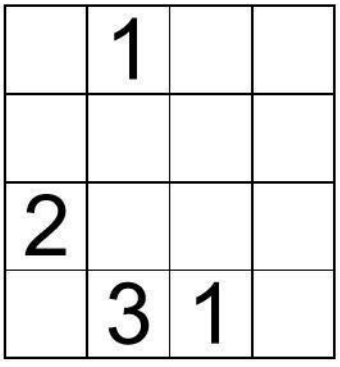


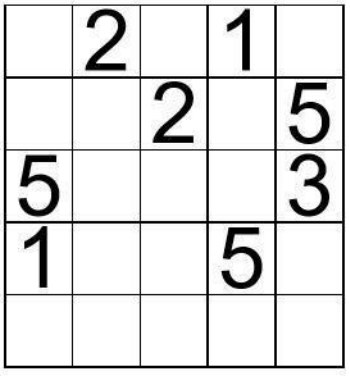












Sudoku s črkami

V n × n kvadratkov moraš vpisati začetna naravna števila od 1 do n tako, da bo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih z isto črko nastopalo vseh n števil.

D	B 2	D	B
A	C	C	C
A 3	D	D	B
A 4	B	A	C

C	C	B 3	C	E
A	D	D	E	E
A 5	D	A 2	C 1	E
B	B	D	B	A
C	B	A 1	D	E

D	D	B	B
D 3	A 2	D	B
C 1	C	C	A
A	C	A	B

C	A 3	C	A 1
B	D	D	A
C	B	D	B
D	B	A 2	C

D	B	C	A 4
B	B 4	C	A
D	D	C 3	D 1
A	B	C	A

A	E 5	D 1	B 3	A 4
A	B	B	E	A
B	D	C	D	C
E	A	E	D	E
B	C	C	D 4	C

D	D	C	D
C	D	C	A 3
A	A	C	B
B	A 2	B	B 1

B	D	A	C	E
A 4	B 2	E	E	B
A	D	A	D	C
E 3	B	C	A 5	D
D	B	E	C	C

B	E	A	C	C
D	D	B	C	C
A	A	A	A	E
B	E 5	D 2	C 1	E 4
D	B	E	B	D

D	B	C	D
D	A	C	C
B 2	B 1	A	C 3
A	B	A	D

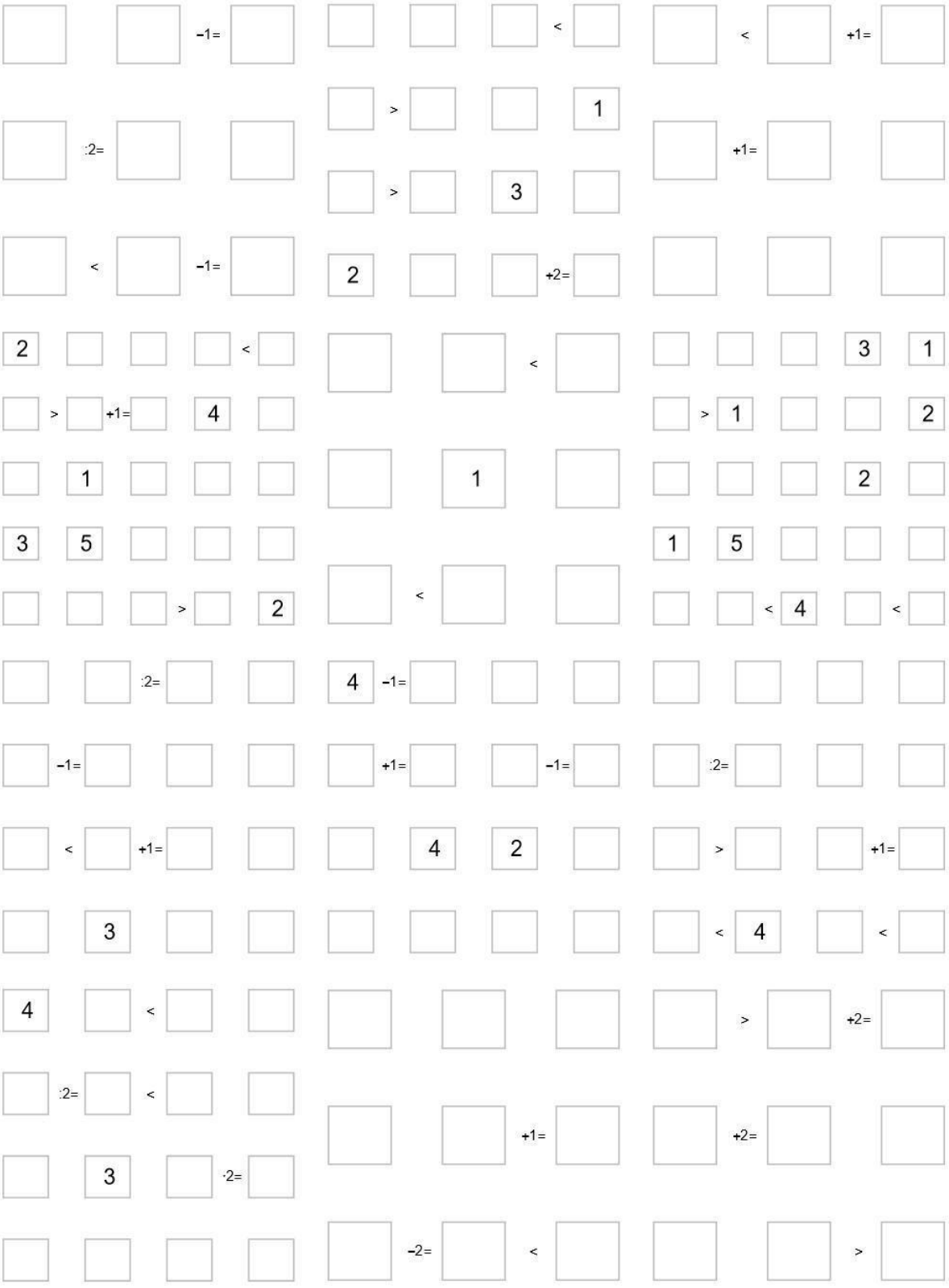
C	B 4	A	B
A	C	D	A
A	D 2	B 3	D
B	D	C	C

A	B	D	E 5	C
B	B	E	E	E
A 2	C	A	B	C
A	C	D	D 4	B
A	D 1	E	C	D

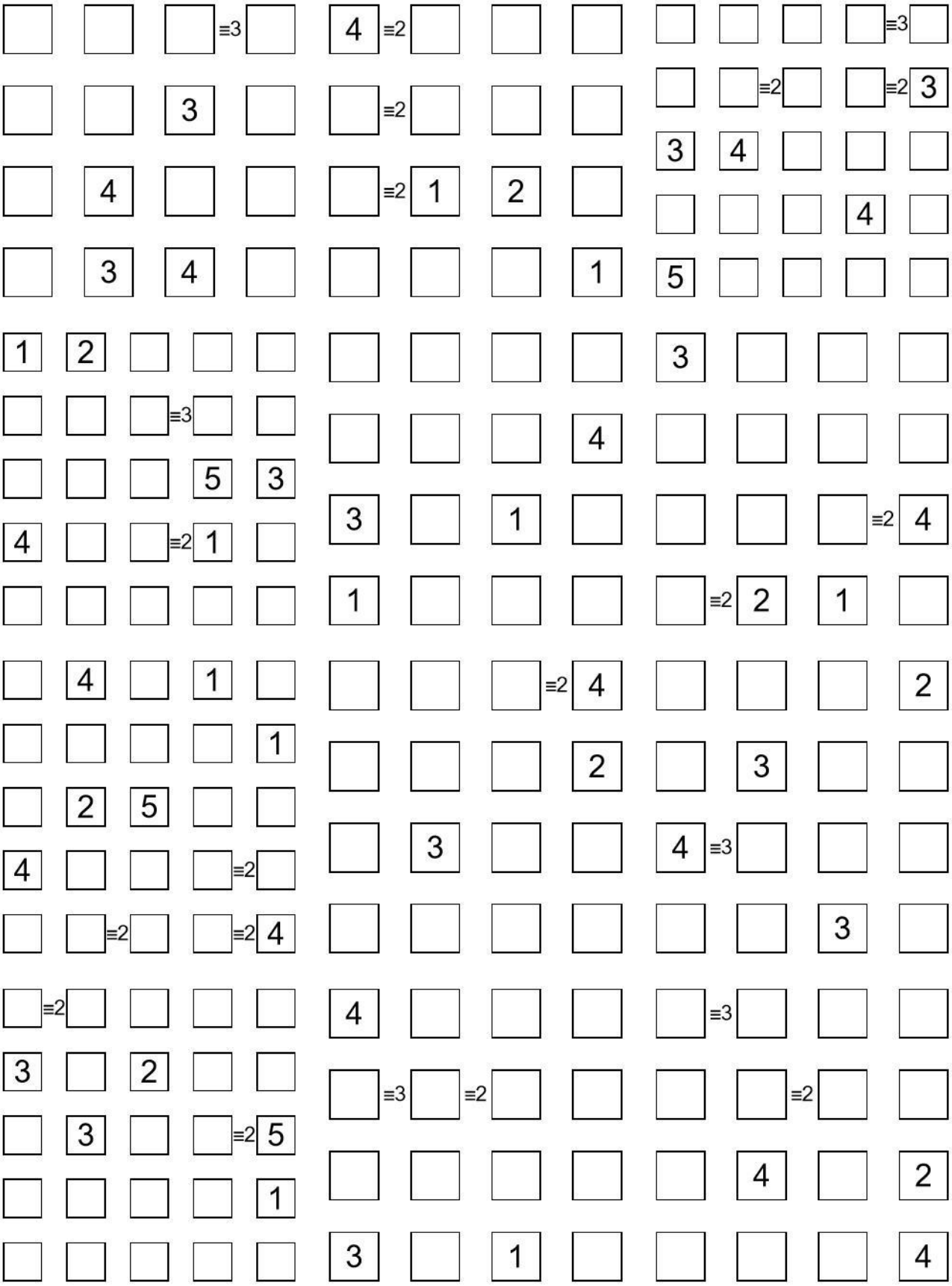
Futoshiki

V n × n kvadratkov moraš vpisati začetna naravna števila od 1 do n tako, da bo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopalo vseh n števil ter da bodo izpolnjene vse relacije. Tu a ≡ k b pomeni, da je razlika med a in b deljiva s k.

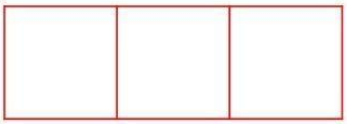
1.



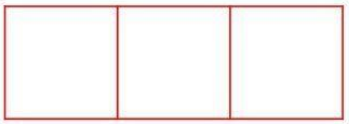
2.


≡3
3
4
3 4
4 ≡2
≡2
≡2 1 2
1
≡3
≡2 ≡2 3
3 4
4
5
1 2
≡3
5 3
4 ≡2 1
3
4
3 1
1
2 1
≡2 4
2
≡2 4
2
3
4 ≡3
3
4
≡3
≡2
4 2
4 1
1
2 5
4
≡2
≡2 ≡2 4
≡2
3 2
3
≡2 5
1
3
≡3 ≡2
4 2
3 1

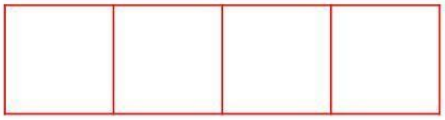
Določi razpored črk



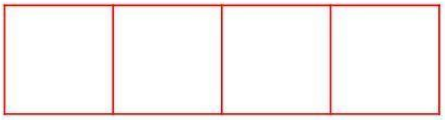
A JE LEVO OD C.	R
A JE LEVO OD B.	N
B JE DESNO OD C.	N



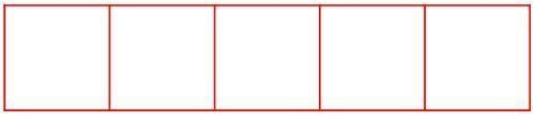
B JE LEVO OD C.	R
A JE DESNO OD C.	N
A JE DESNO OD B.	N



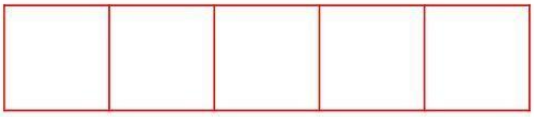
A JE DESNO OD D.	R
C JE DESNO OD D.	N
A JE LEVO OD B.	R



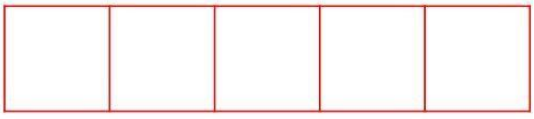
B JE SOSEDA OD D.	N
C JE DESNO OD D.	N
C JE SOSEDA OD D.	R
A JE LEVO OD C.	N
B JE LEVO OD D.	R



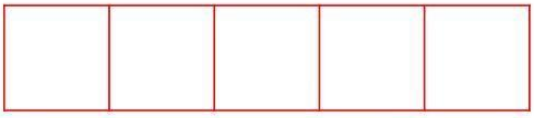
D JE LEVO OD E.	R
B JE LEVO OD D.	N
A JE LEVO OD B.	N
B JE SOSEDA OD D.	N
C JE LEVO OD D.	R



B JE DESNO OD D.	R
D JE SOSEDA OD E.	N
A JE LEVO OD B.	N
C JE LEVO OD D.	N
C JE DESNO OD E.	R
A JE SOSEDA OD E.	N



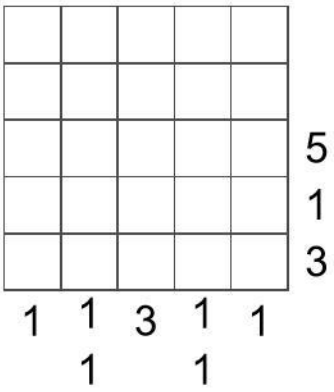
A JE SOSEDA OD B.	R
A JE LEVO OD C.	N
D JE LEVO OD E.	N
A JE DESNO OD E.	N
A JE SOSEDA OD E.	N

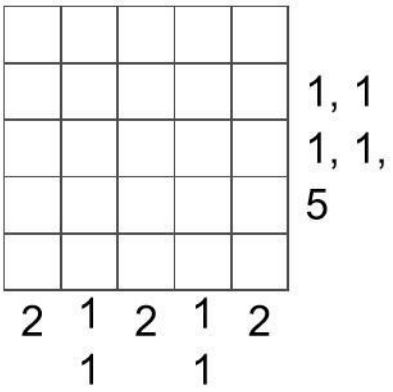


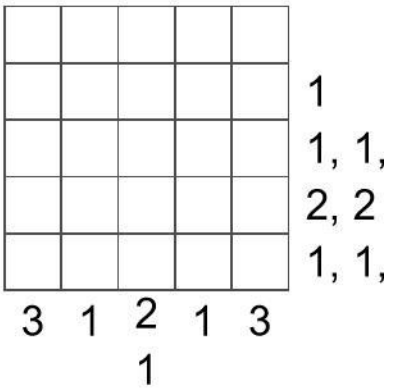
B JE SOSEDA OD C.	R
C JE SOSEDA OD D.	R
D JE DESNO OD E.	N
C JE LEVO OD E.	R
C JE LEVO OD D.	N
A JE DESNO OD C.	N

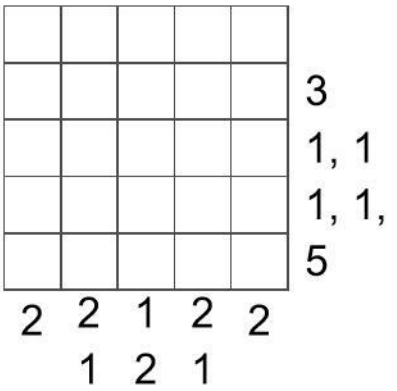
Gobelini

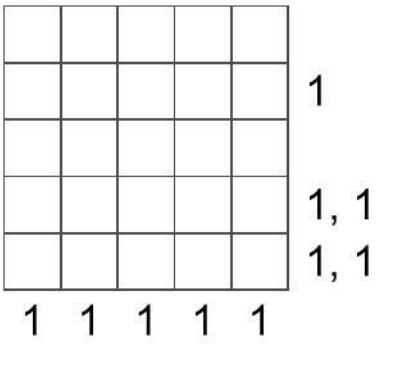
Kvadratke v razpredelnici moraš pobarvati sivo tako, da bo zaporedje sivih pasov v vrstici ustrezalo zaporedju števil na desni in da bo zaporedje sivih pasov v stolpcu ustrezalo zaporedju števil pod njim.

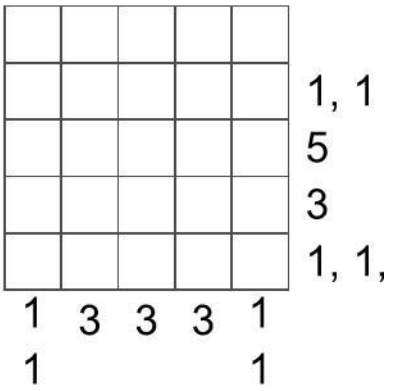


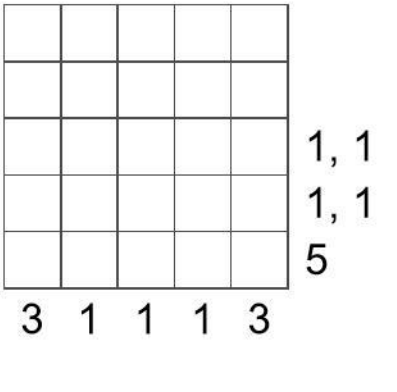


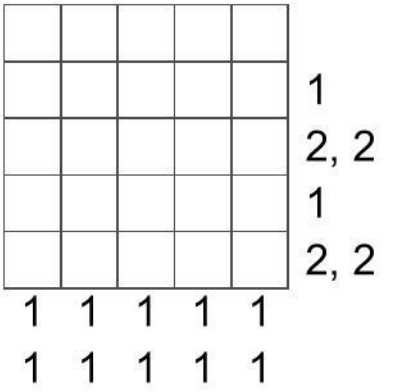


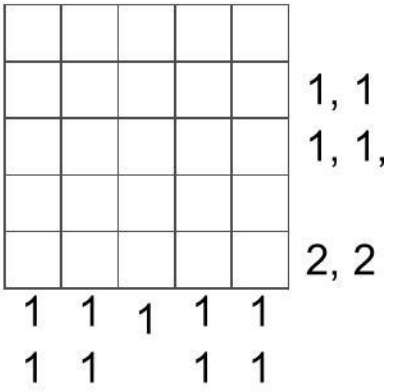


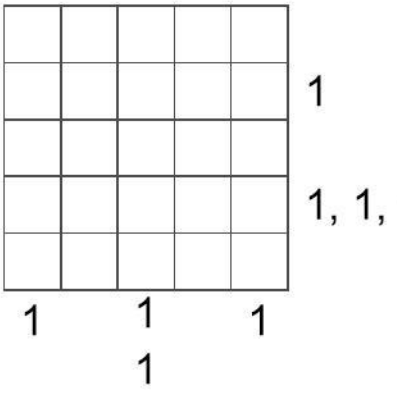


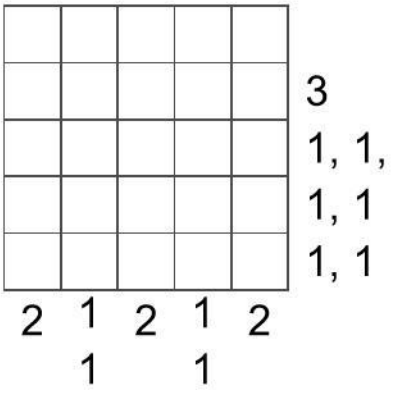


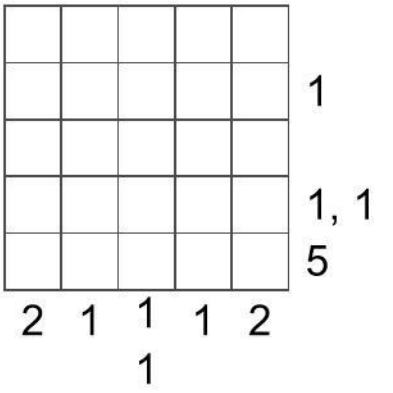






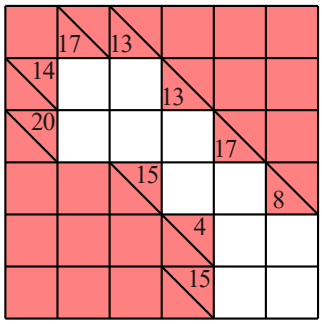


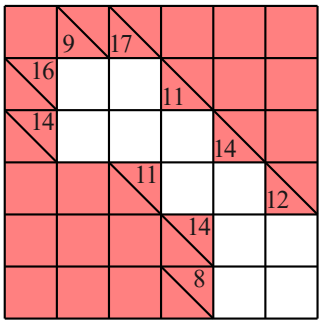


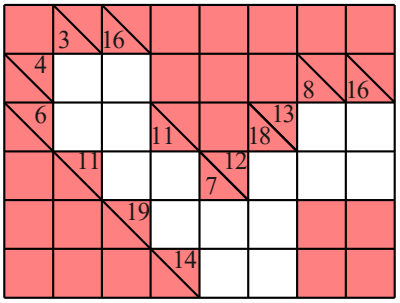


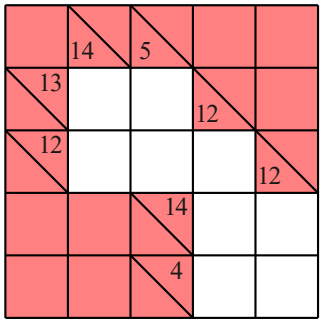
Križne vsote

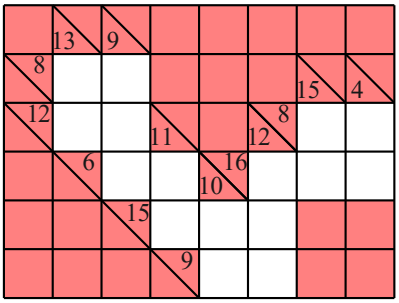
Naloga reševalca je, da izpolni bele kvadratke s števkami od 1 do 9 tako, da je vsota števk v zaporednih belih kvadratkih po vrsticah in stolpcih enaka številu, ki je zapisano v rdečem kvadratku na začetku vrstice (stolpca) nad (pod) diagonalo. Pri tem pa morajo biti vse števke v posamezni vrstici (stolpcu) različne.

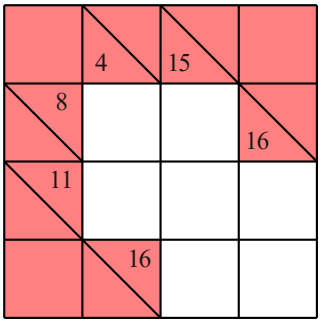


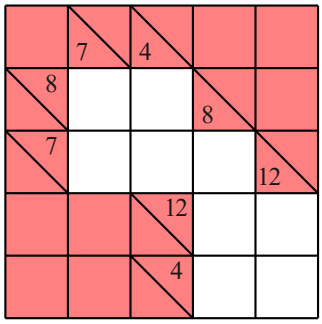


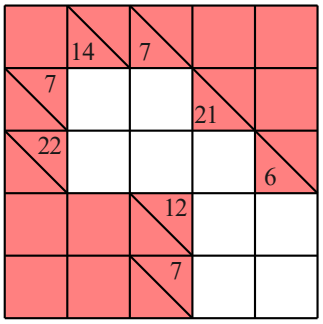


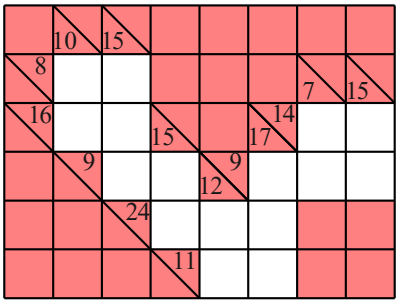


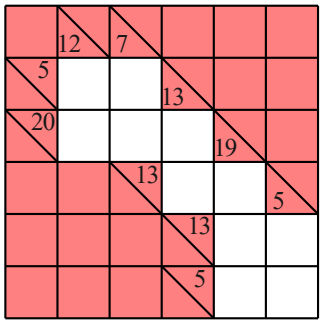


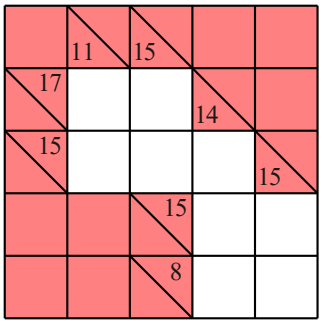


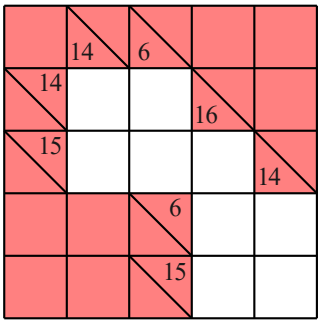






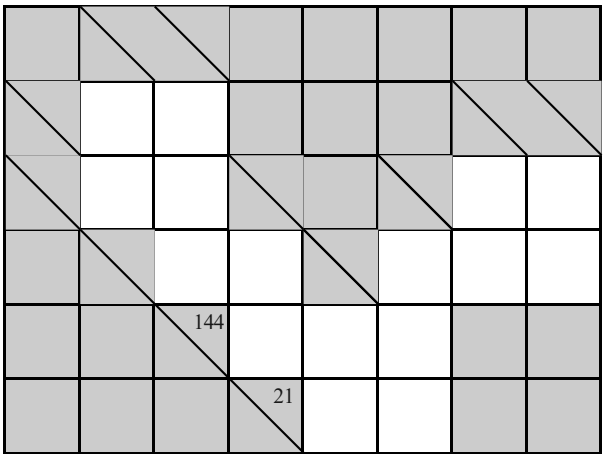


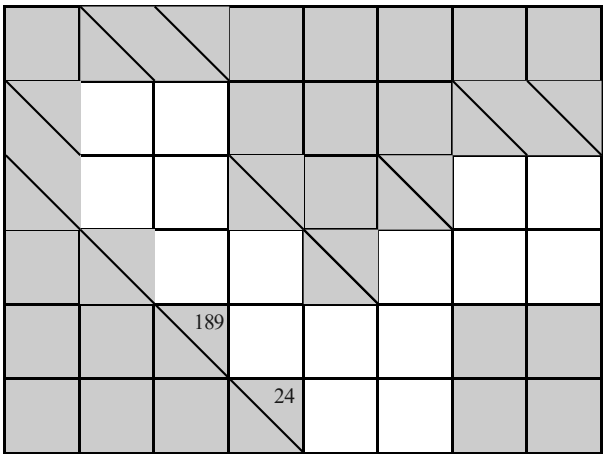


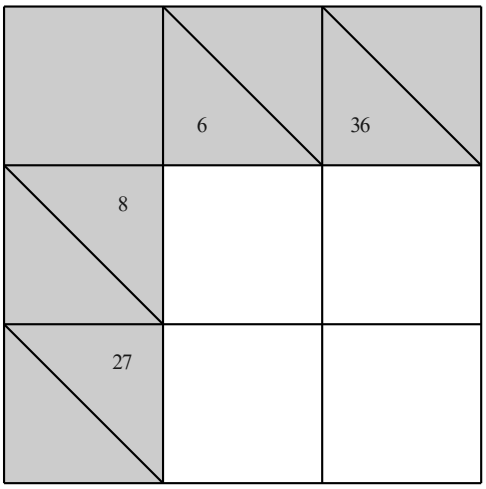


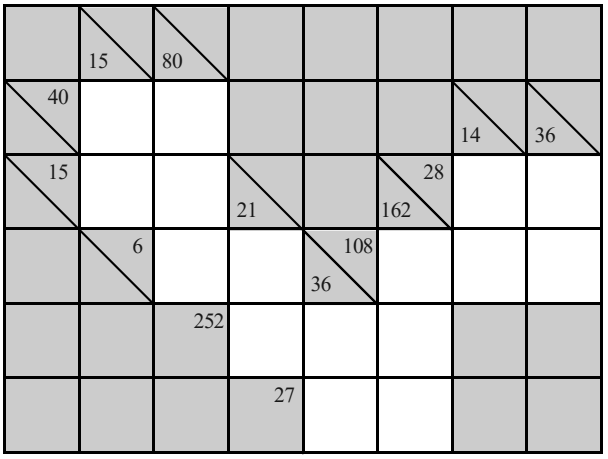
Križni produkti

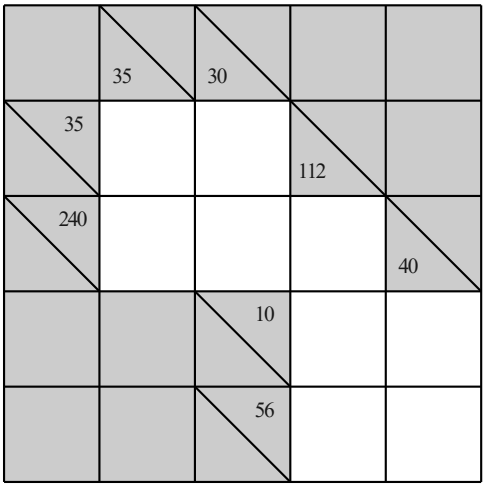
Naloga reševalca je, da izpolni bele kvadratke s števkami od 2 do 9 tako, da bo zmnožek števk v zaporednih belih kvadratkih po vrsticah in stolpcih enak številu, ki je zapisano v sivem kvadratku na začetku vrstice (stolpca) nad (pod) diagonalo. Pri tem pa morajo biti vse števke v posamezni vrstici (stolpcu) različne.

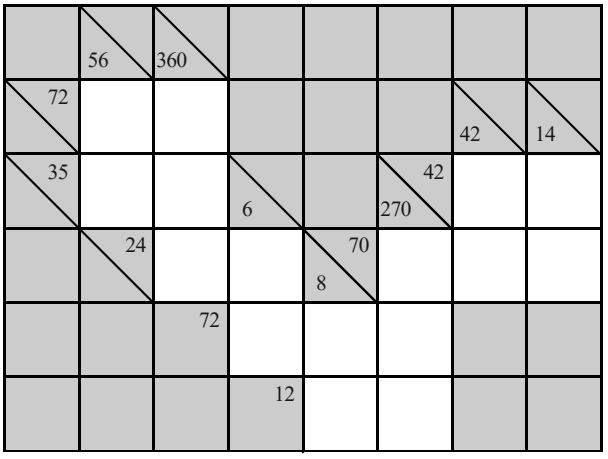






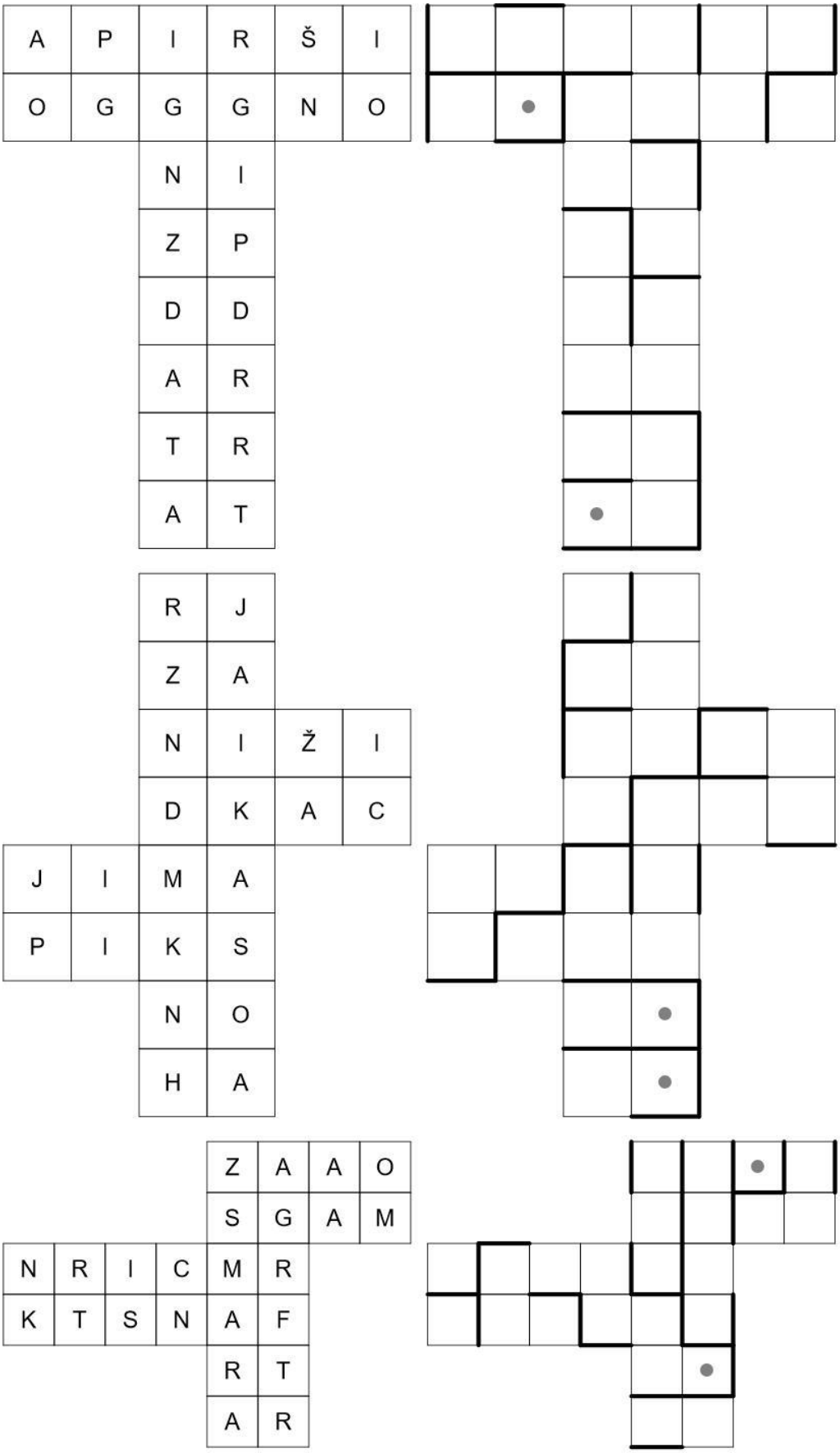






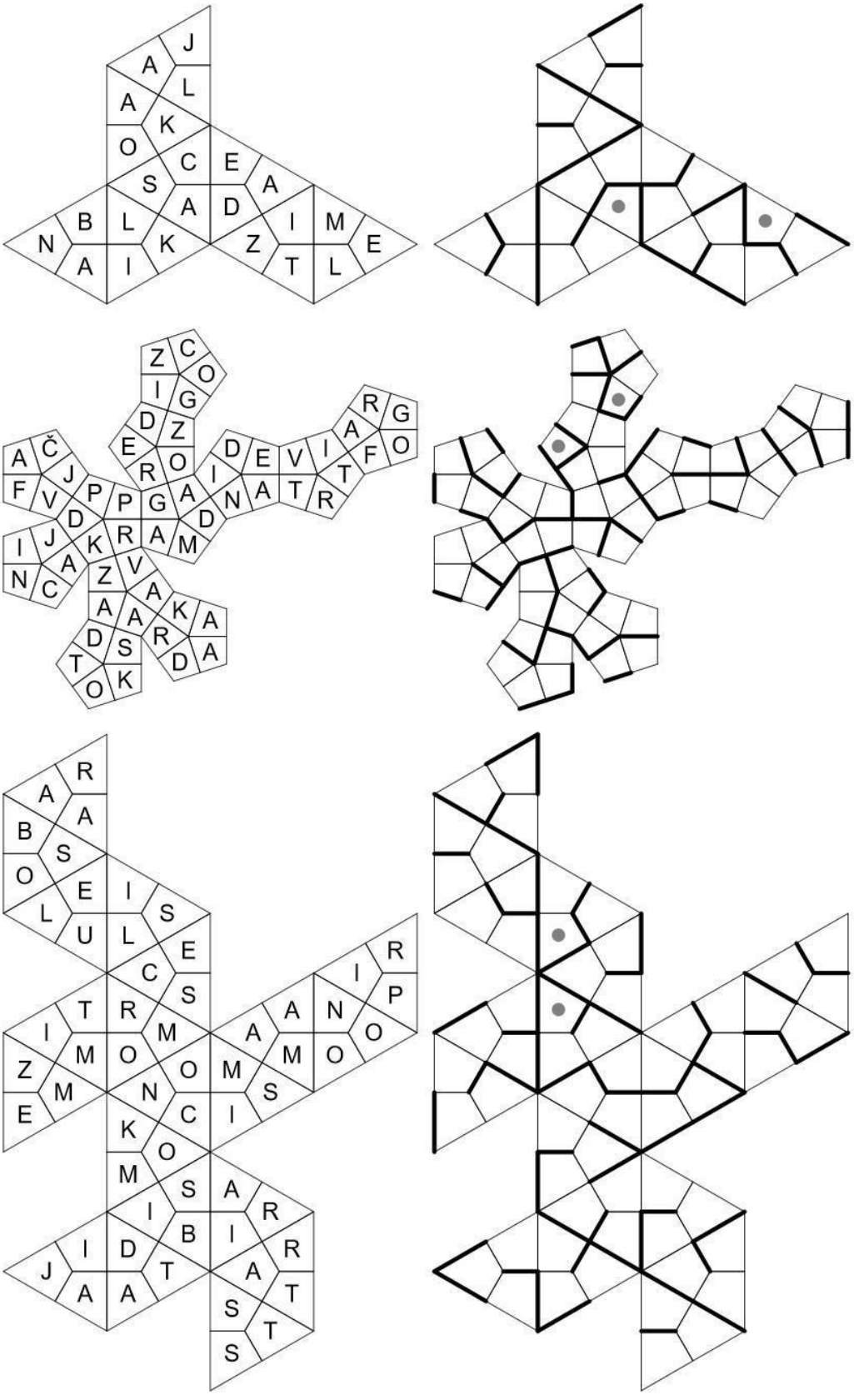
Labirint na kocki

Poveži točki na kocki. Na tej poti je zapisano zaporedje besed, kjer zadnja beseda ni nujno zapisana v celoti. Poišči zaporedje.



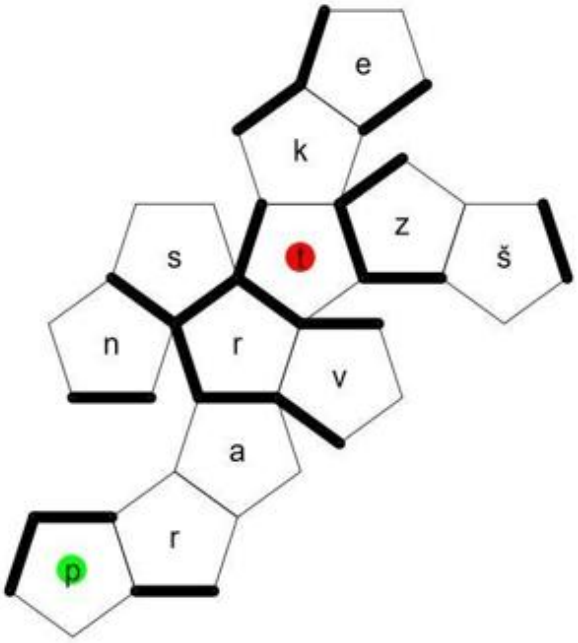
Labirinti na platonskih poliedrih

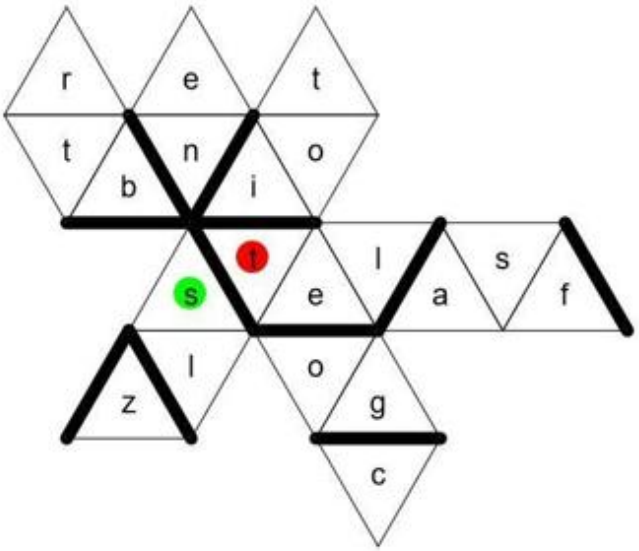
Poveži točki na poliedru. Na tej poti so zapisane besede (zadnja, ne nujno cela). Poišči jih.

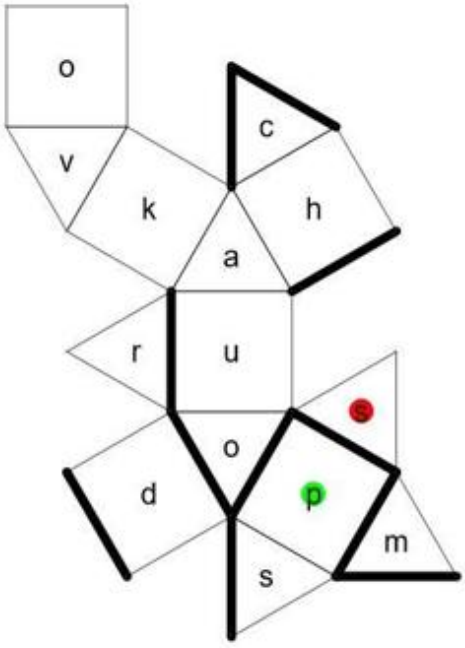


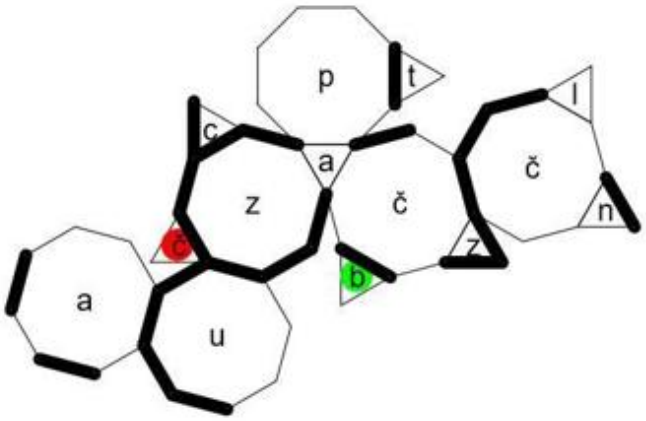
Labirinti na poliedrih

Poveži točki na poliedru. Na tej poti so zapisane besede (zadnja, ne nujno cela). Poišči jih.



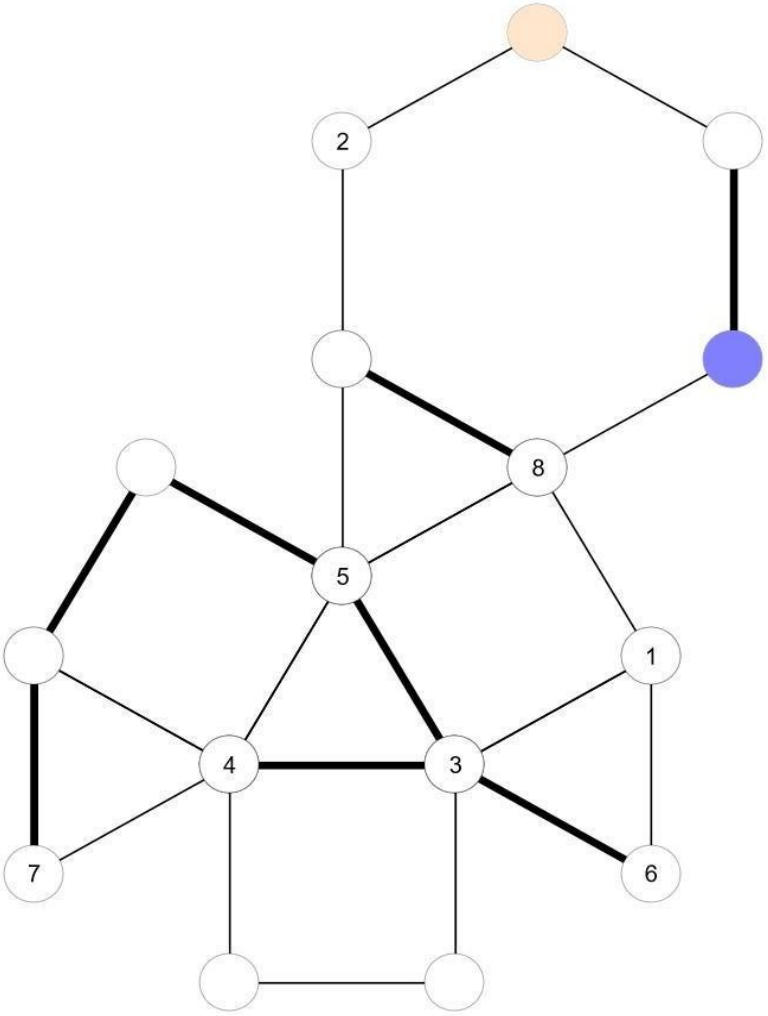


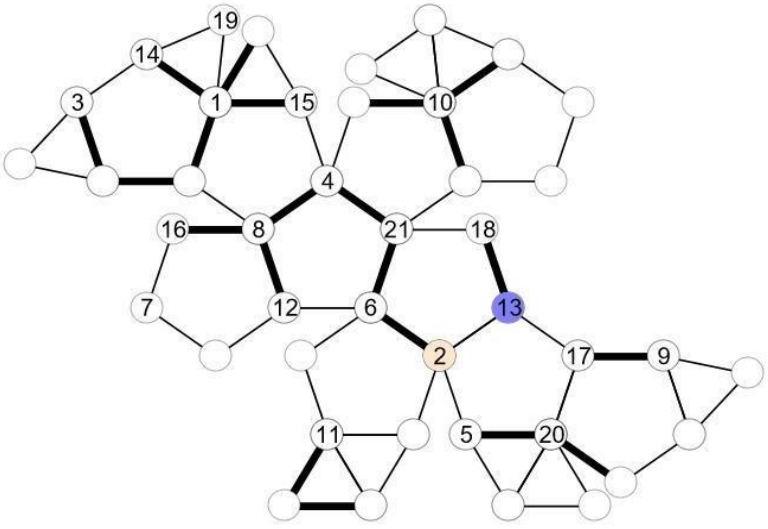




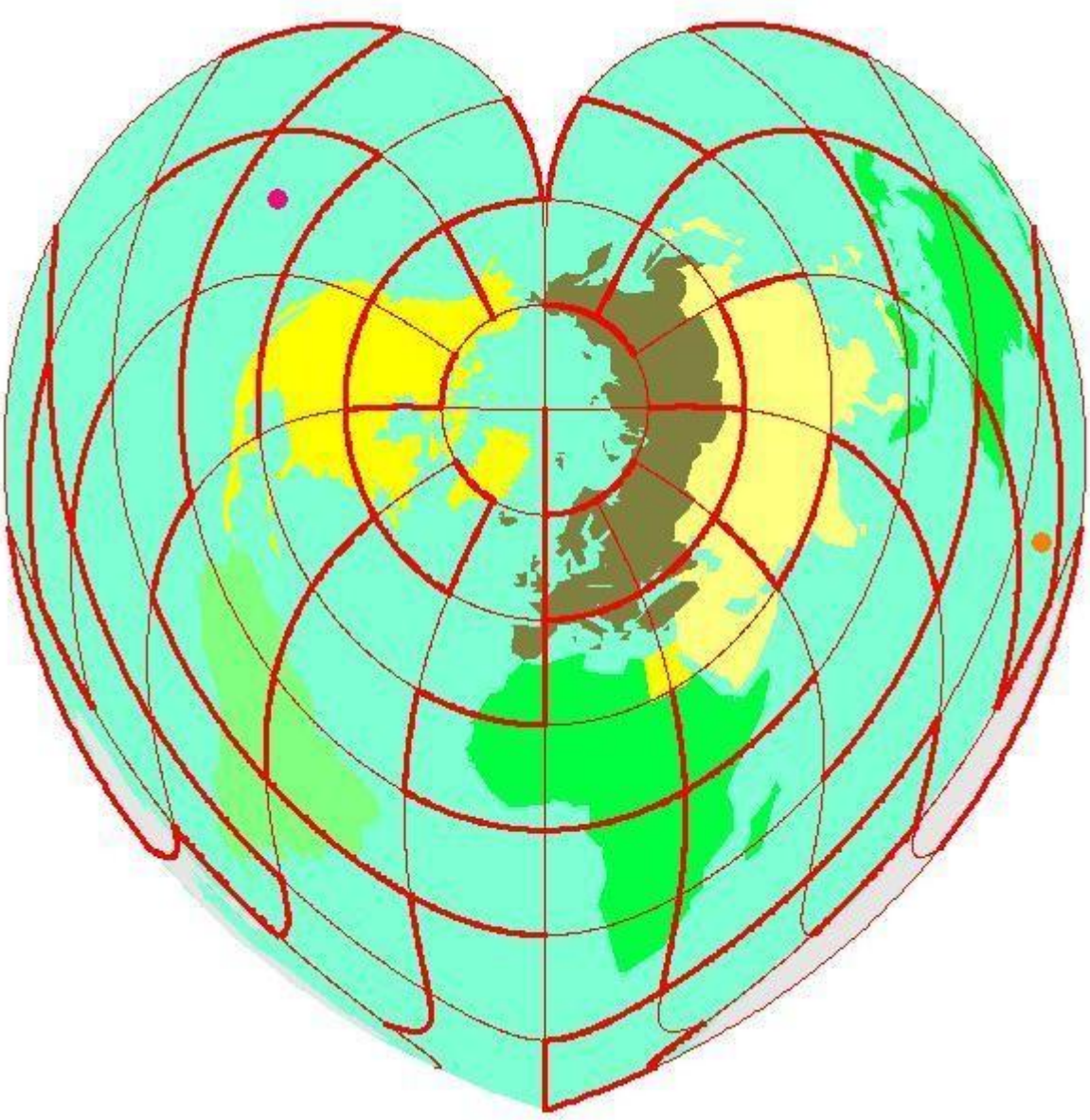
Labirinti na robovih poliedra

Pri naslednjih nalogah moramo povezati dve oglišči poliedra, ki je podan z mrežo. Poiskati moramo pot od oranžne do modre točke. Iz ene točke lahko gremo do druge točke, če je med njima debelejša črta ali pa točki predstavljata isto oglišče poliedra.



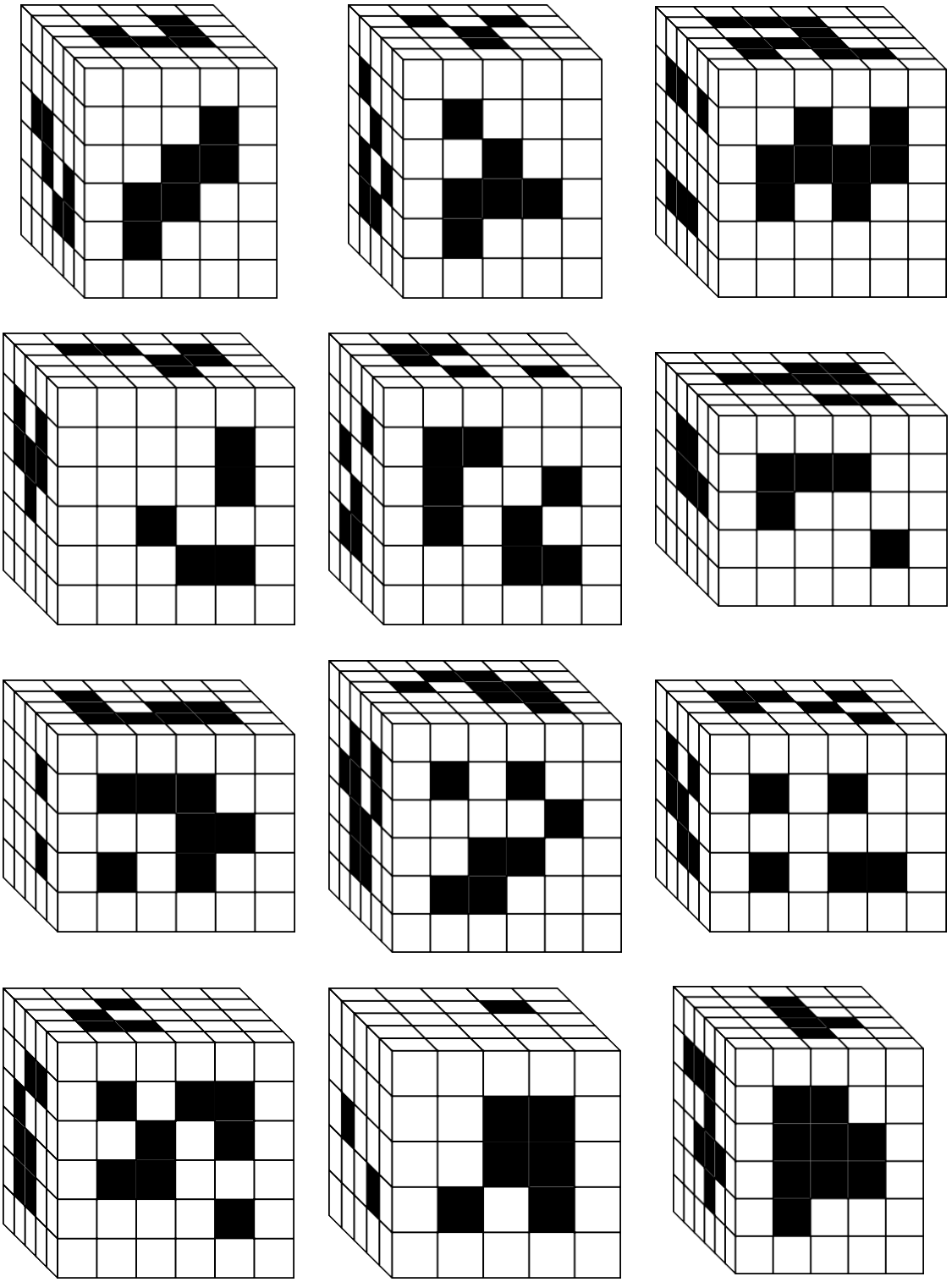


Labirint na zemljevidu



Odstranjene kocke

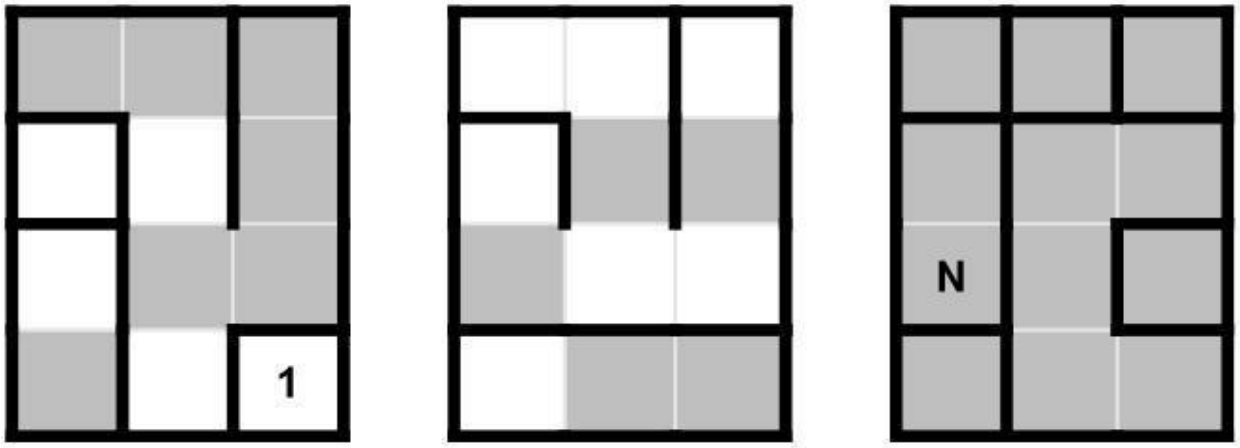
Dan je kvader, ki sestoji iz kockic. Odstranimo vse kocke, ki so zaznamovane črno od vrha do dna, od leve do desne in od spredaj do zadaj. Koliko kock smo odstranili?



Labirint v kvadru

Kvader je sestavljen iz vodoravnih slojev kockastih oddelkov. Sloji so prikazani od leve proti desni, od zgornjega do spodnjega. V posameznem sloju lahko prehajaš med oddelkoma, ki imata skupno stranico, če med njima ni odebeljene črte. Med navpično sosednjima oddelkoma lahko prehajaš v obe smeri, vendar le, če je zgornji oddelek pobarvan belo.

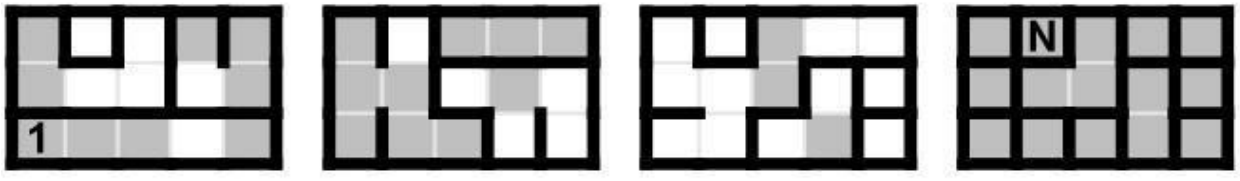
Poišči najkrajšo pot od oddelka, označenega z 1, do oddelka, označenega z N. Oddelke na poti označi z zaporednimi naravnimi števili: začetni je že označen z 1, naslednje pa označi z 2, 3 in tako naprej do cilja. Vsakemu oddelku pripada črka na istem mestu v mreži pod njegovim slojem. Črke na najdeni poti preberi po vrstnem redu oštevilčenih oddelkov in poišči zapisano zaporedje besed. Zadnja beseda ni nujno zapisana v celoti.



J	E	V
V	S	H
D	M	J
L	A	I

R	Č	A
I	P	R
J	O	U
N	L	S

P	E	U
N	Š	E
A	L	J
K	R	V



B	S	Ž	Ž	F
H	Š	E	I	G
O	Z	V	E	F

I	N	J	S	G
K	U	J	D	D
P	N	F	Z	D

Č	K	L	C	E
F	G	I	I	C
N	M	Z	A	T

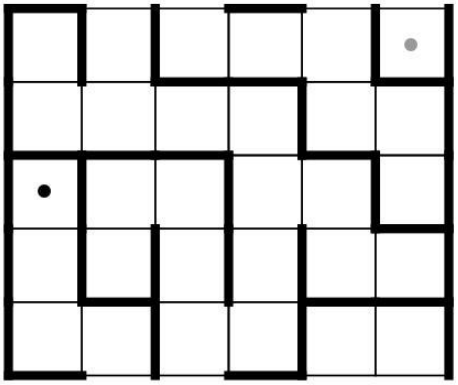
D	A	Š	Č	L
F	J	E	L	V
P	Z	C	H	N

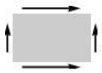
Labirinti na ploskvah

Podan je labirint na pravokotniku. Prehod med sosednjima kvadratkoma je možen, če med njima ni odebeljene črte. Skica na zgoraj pomeni, kako sta nasprotni stranici pravokotnika povezani (miselno ju moramo zlepiti). Na neki (daljši) poti je zapisano zaporedje besed. Zadnja beseda ni nujno podana v celoti. Poišči začetek in konec poti in zapiši zaporedje besed.

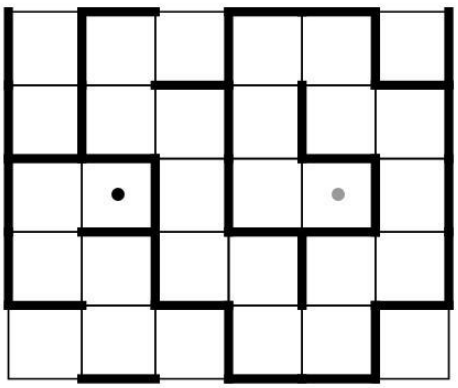


j	l	e	k	d	n
t	a	r	u	f	l
k	r	t	n	z	v
r	r	j	a	h	č
o	g	r	d	r	e



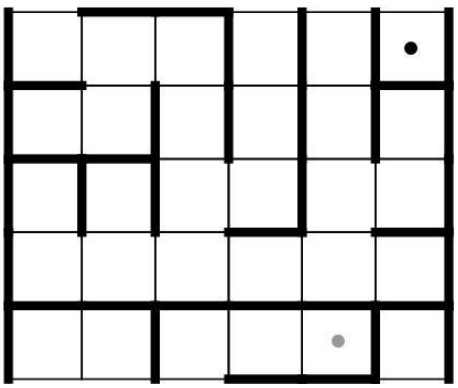


d	o	b	z	a	r
g	n	e	d	n	e
k	o	k	r	a	t
e	l	v	a	r	s
h	g	i	t	o	o



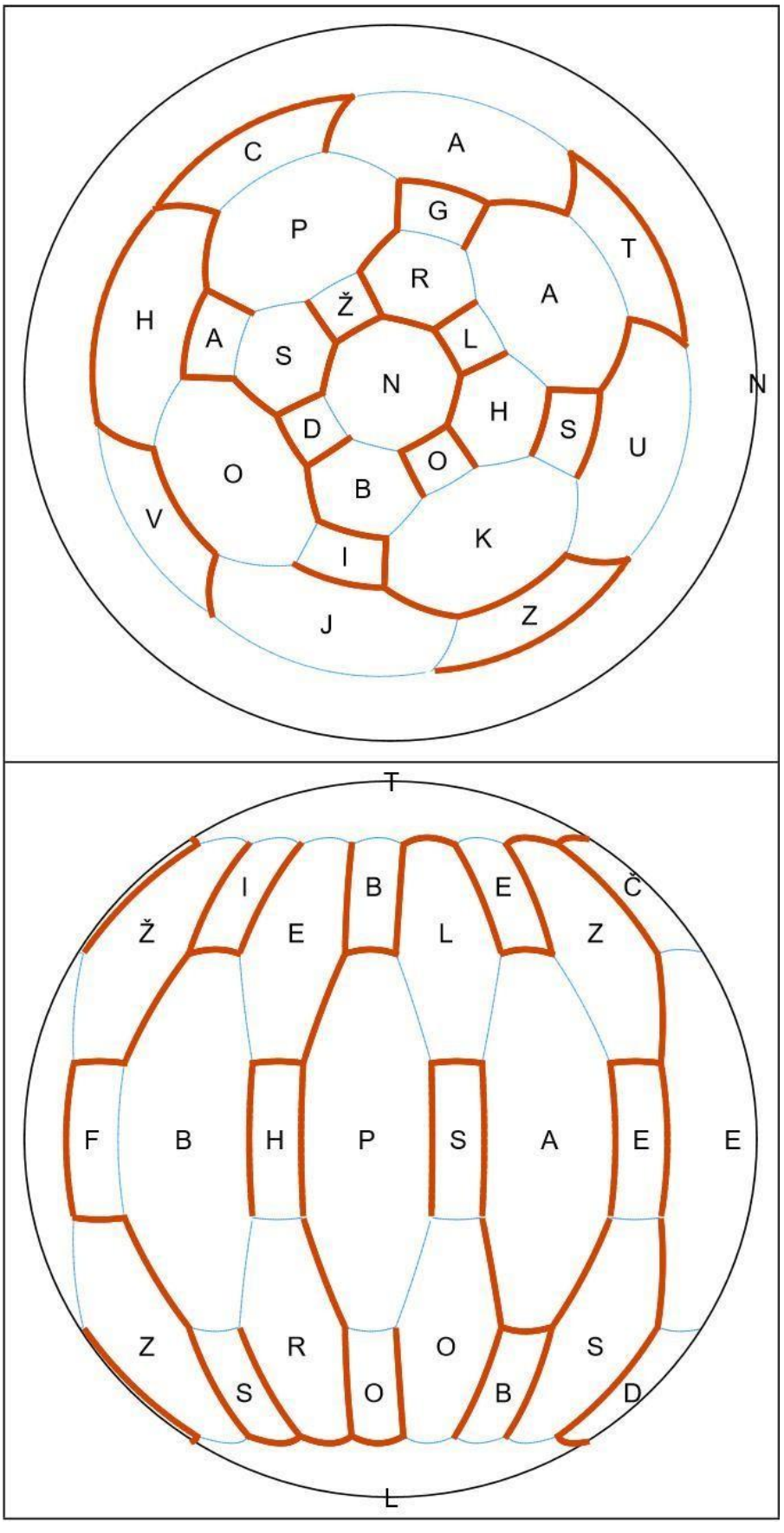


o	n	ž	h	r	e
č	n	d	i	i	n
ž	k	a	p	j	g
a	č	r	e	m	p
m	b	a	l	o	r



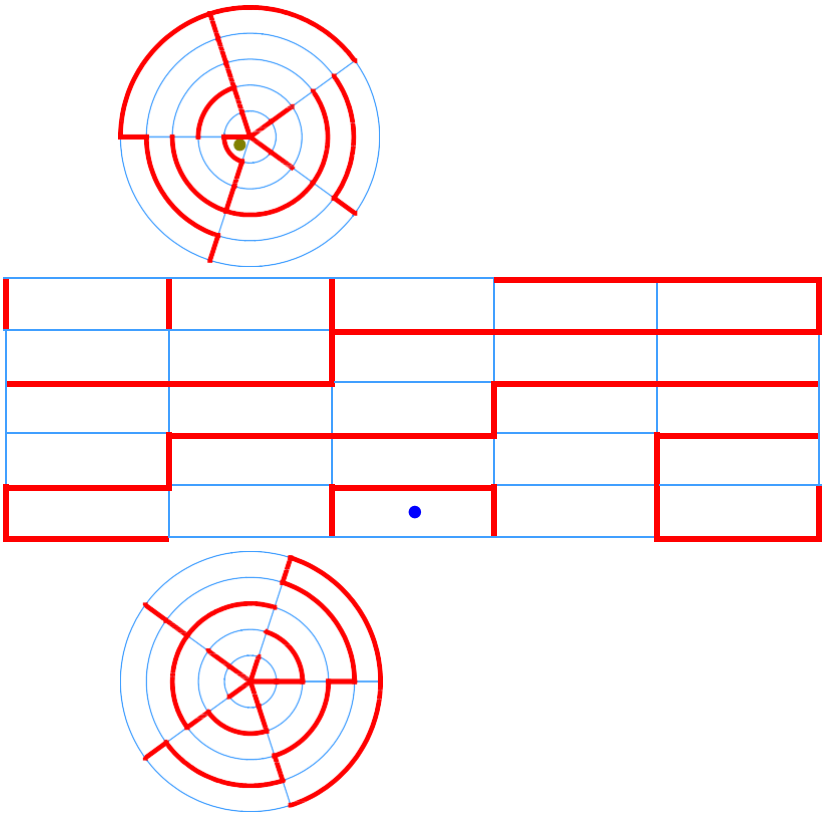
Labirinti na projekcijah telesa

Telo je projicirano v ravnino. Na projekciji je podan labirint, kjer odebeljene črte preprečujejo prehod iz projekcije mejne ploskve na projekcijo sosednje mejne ploskve. Poišči pot v labirintu in besedo na njej.

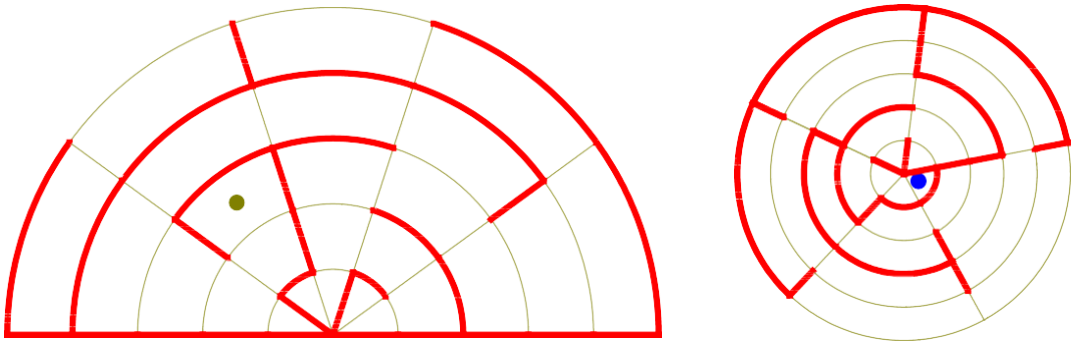


Labirinti na mreži valja in stožca

1.

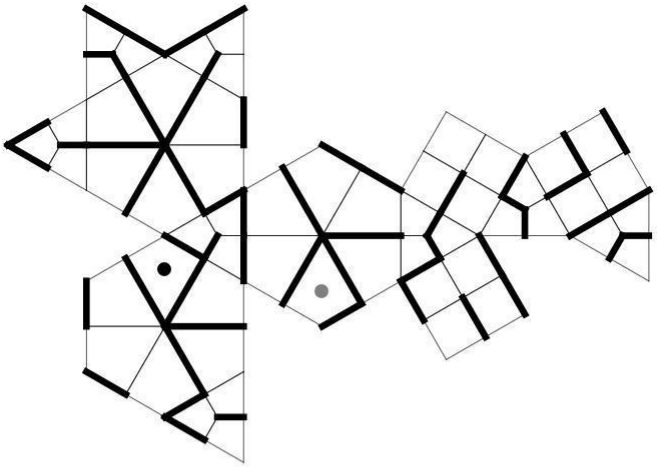


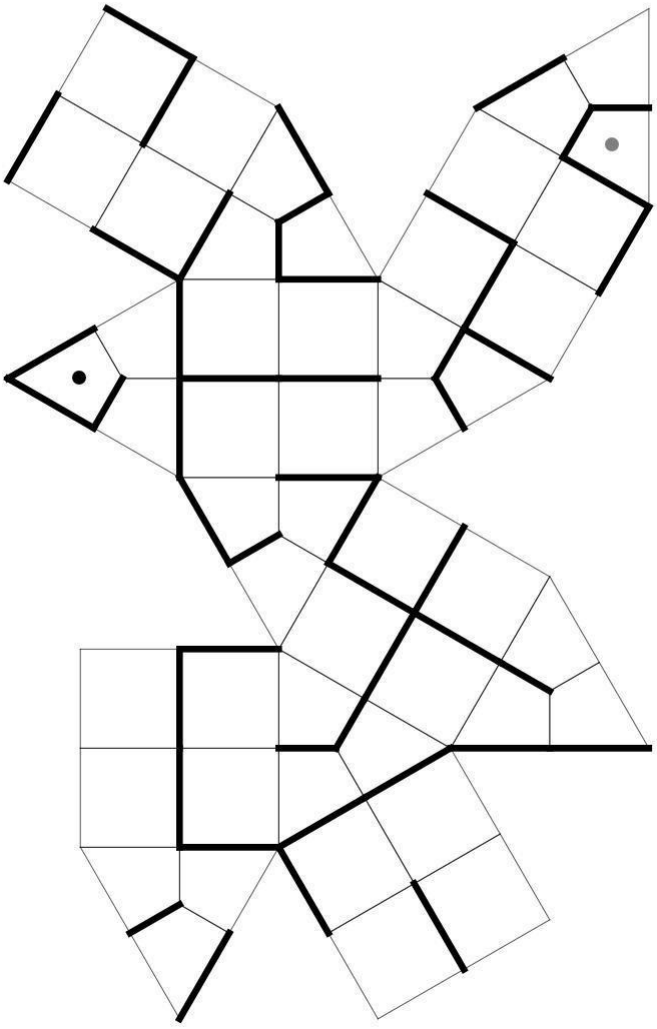
2.



Srečanje na poliedrskem labirintu

Dan je labirint na mreži poliedra. Med sosednjima poljema se lahko prehaja, če med njima ni odebeljene črte. Črna pika se pomika po korakih proti sivi piki in siva pika proti črni. Kje se bosta srečali? Če je dolžina celotne poti sodo število, se srečata na mejo med dvema poljema. Označi ta del za obe piki. Če je dolžina celotne poti liho število, potem se srečata na nekem polju, ki ga moraš označiti.





Logična naloga

Štiri prijateljice (Iva, Dora, Eva, Ada) imajo z različnine konje (Blisk, Mistral, Reno, Flobert), ki so različnih pasem (lipicanec, frizijec, arabec, vranec).
Za vsako določi ime, ime konja in njegovo pasmo.

1. Reno ni ne lipicanec ne frizijec.
2. Dora nima ne frizijca ne lipicanca.
3. Blisk ni frizijec.
4. Iva nima ne Rena ne Bliska.
5. Ada nima lipicanca.
6. Mistral je arabec.
7. Iva nima Floberta.

	Blisk	Mistral	Reno	Flobert	lipicanec	frizijec	arabec	vranec
Iva								
Dora								
Eva								
Ada								
lipicanec								
frizijec								
arabec								
vranec								

ime	konj	pasma
Iva		
Dora		
Eva		
Ada		

Naloga v esperantu

Kvar amikinoj (Ildiko, Nina, Eva, Ada) havas kvar hundojn (Etono, Kingo, Pongo, Bucefalo) de diversaj bredoj (angla setero, malamuto, boksero, biglo).
Divenu iliajn nomojn kaj la nomojn kaj bredojn de iliaj hundoj.

1. Etono estas nek boksero nek biglo.
2. Bucefalo estas nek biglo nek malamuto.
3. Ada havas hundon, kies nomo estas Kingo.
4. Ildiko ne havas biglon.
5. Kingo ne estas biglo.
6. Etono ne estas malamuto.
7. Nina ne havas Pongon.
8. Ildiko ne havas Etonon.

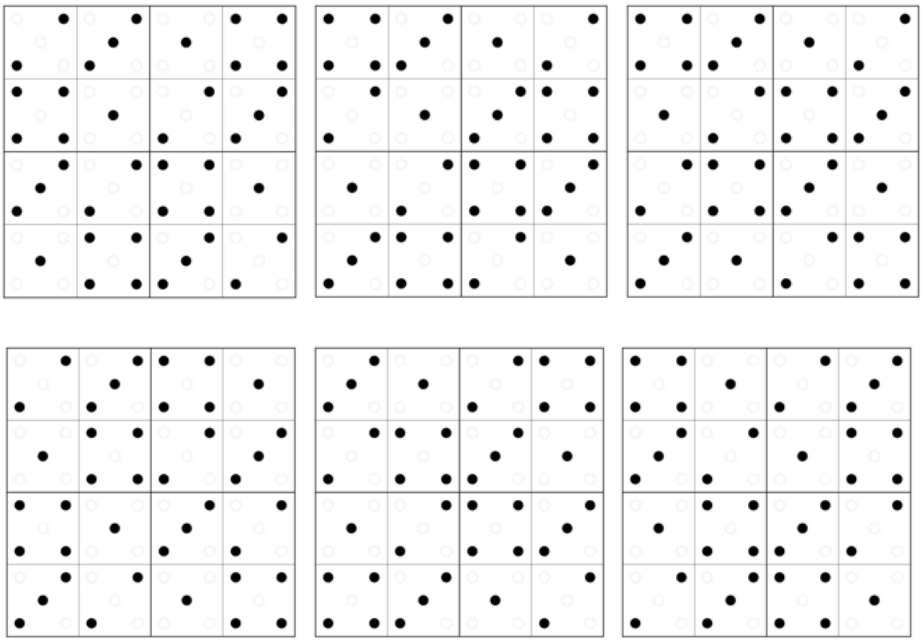
	Etono	Kingo	Pongo	Bucefalo	angla setero	malamuto	boksero	biglo
Ildiko								
Nina								
Eva								
Ada								
angla setero								
malamuto								
boksero								
biglo								

nomo	hundo	bredo
Ildiko		
Nina		
Eva		
Ada		

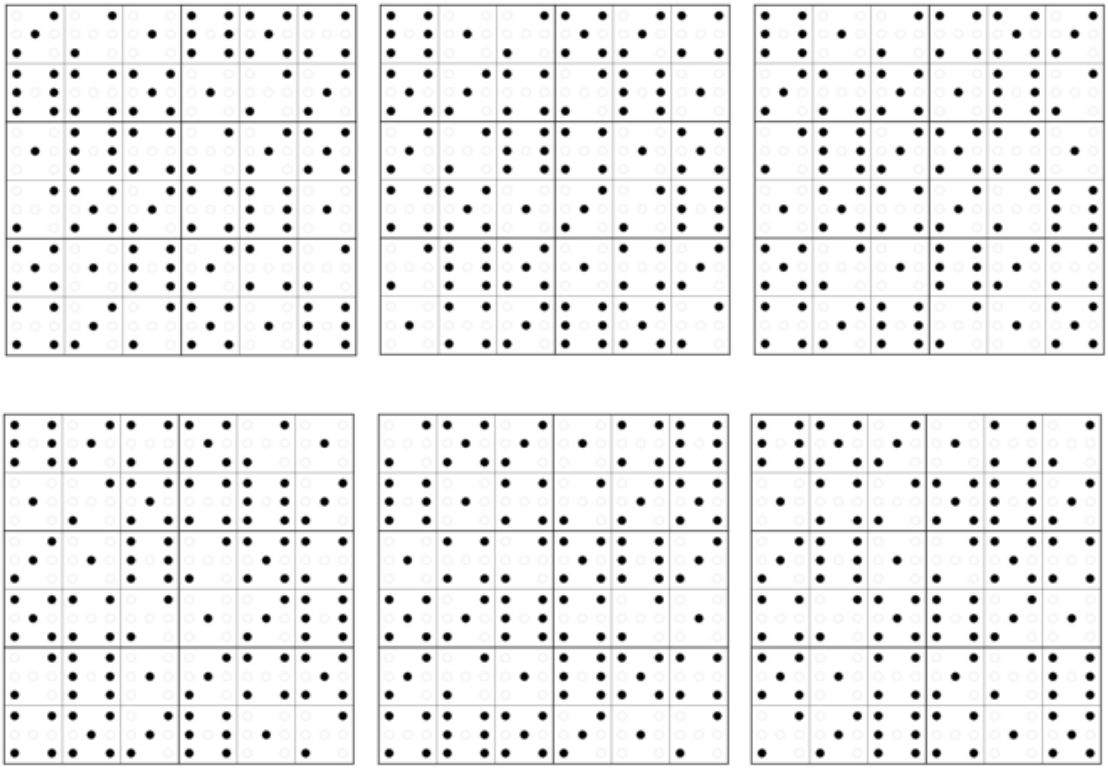
Rešitve

Pikasti sudoku

1.

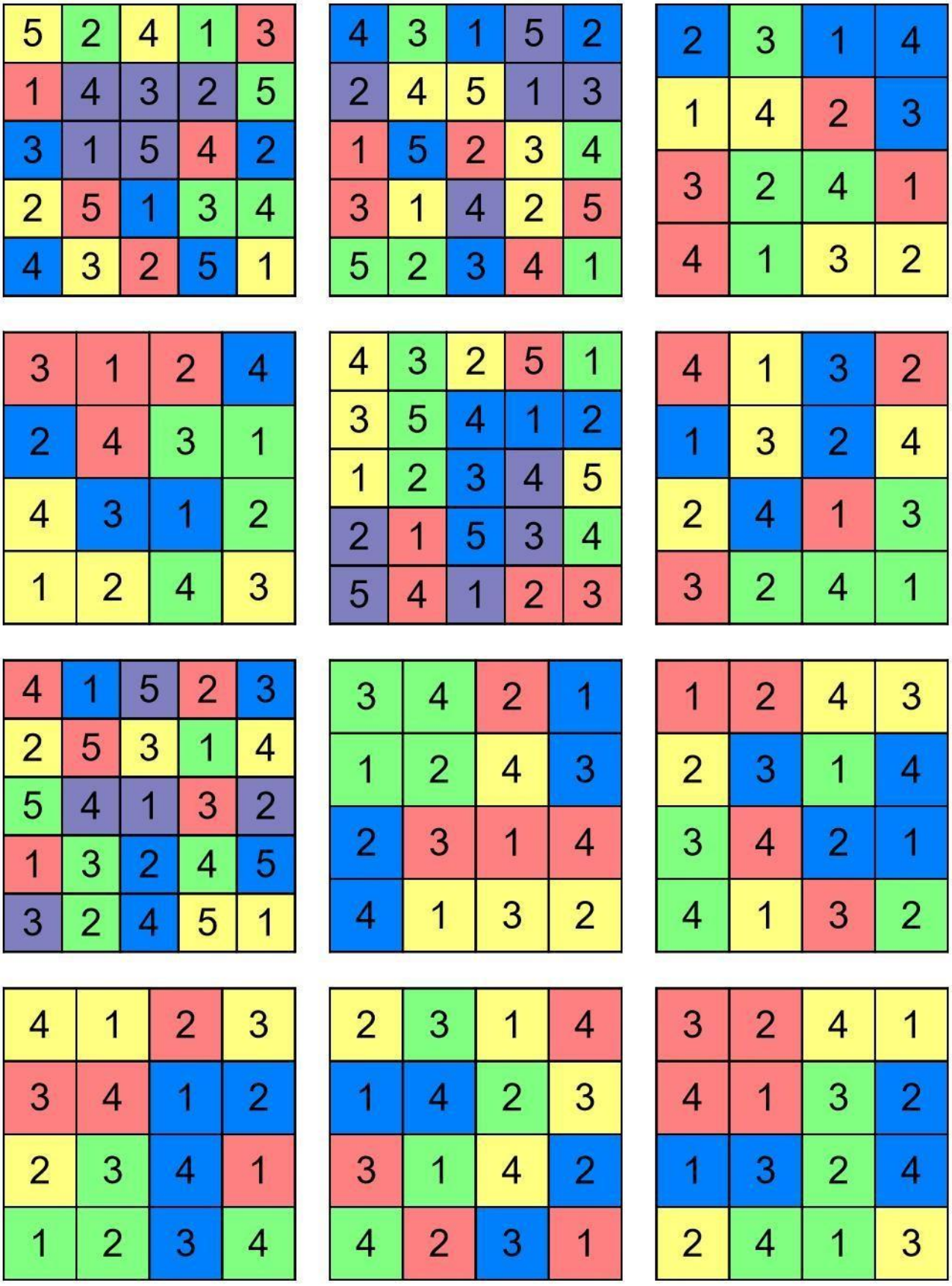


2.

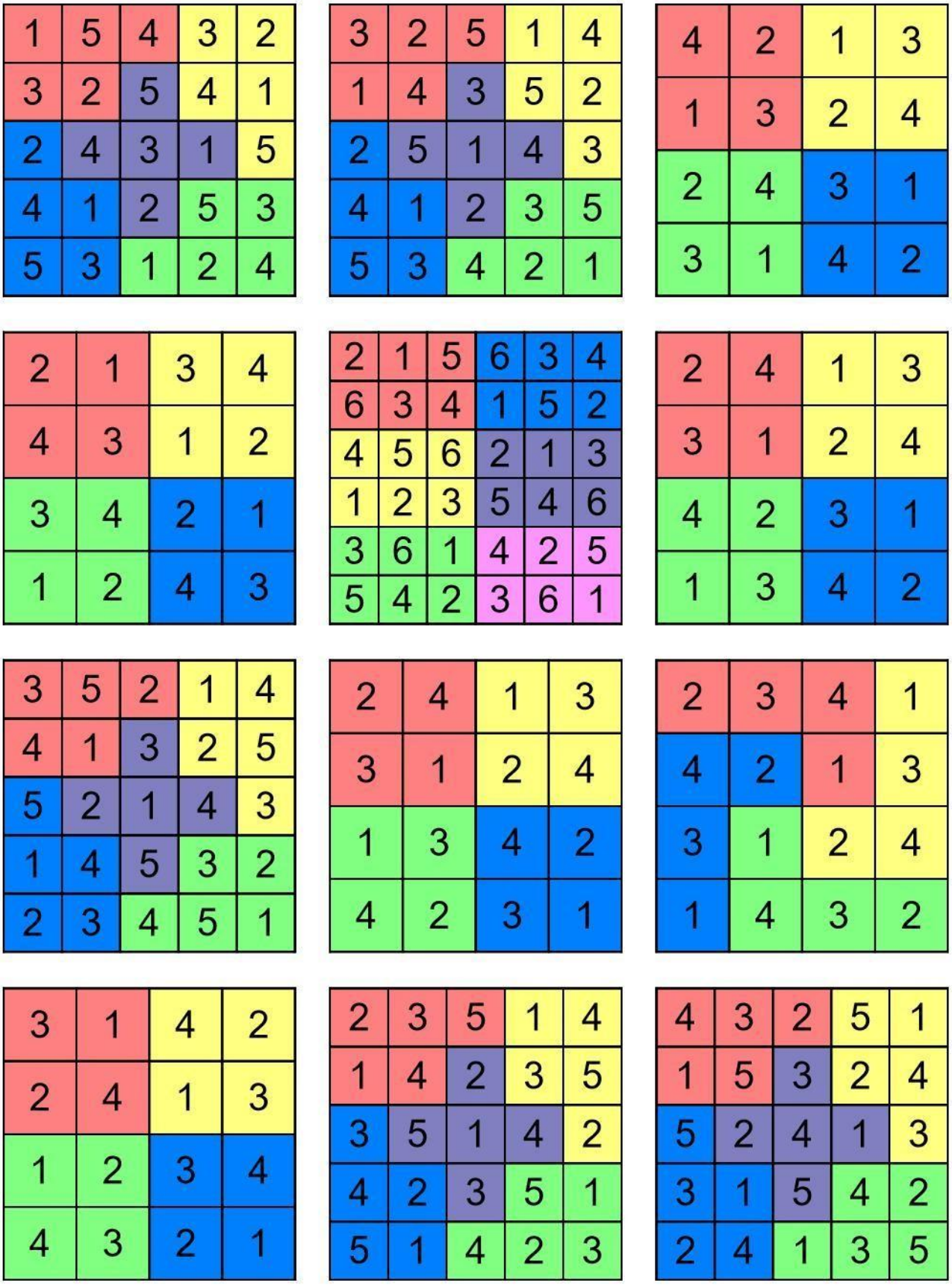


Barvni sudoku

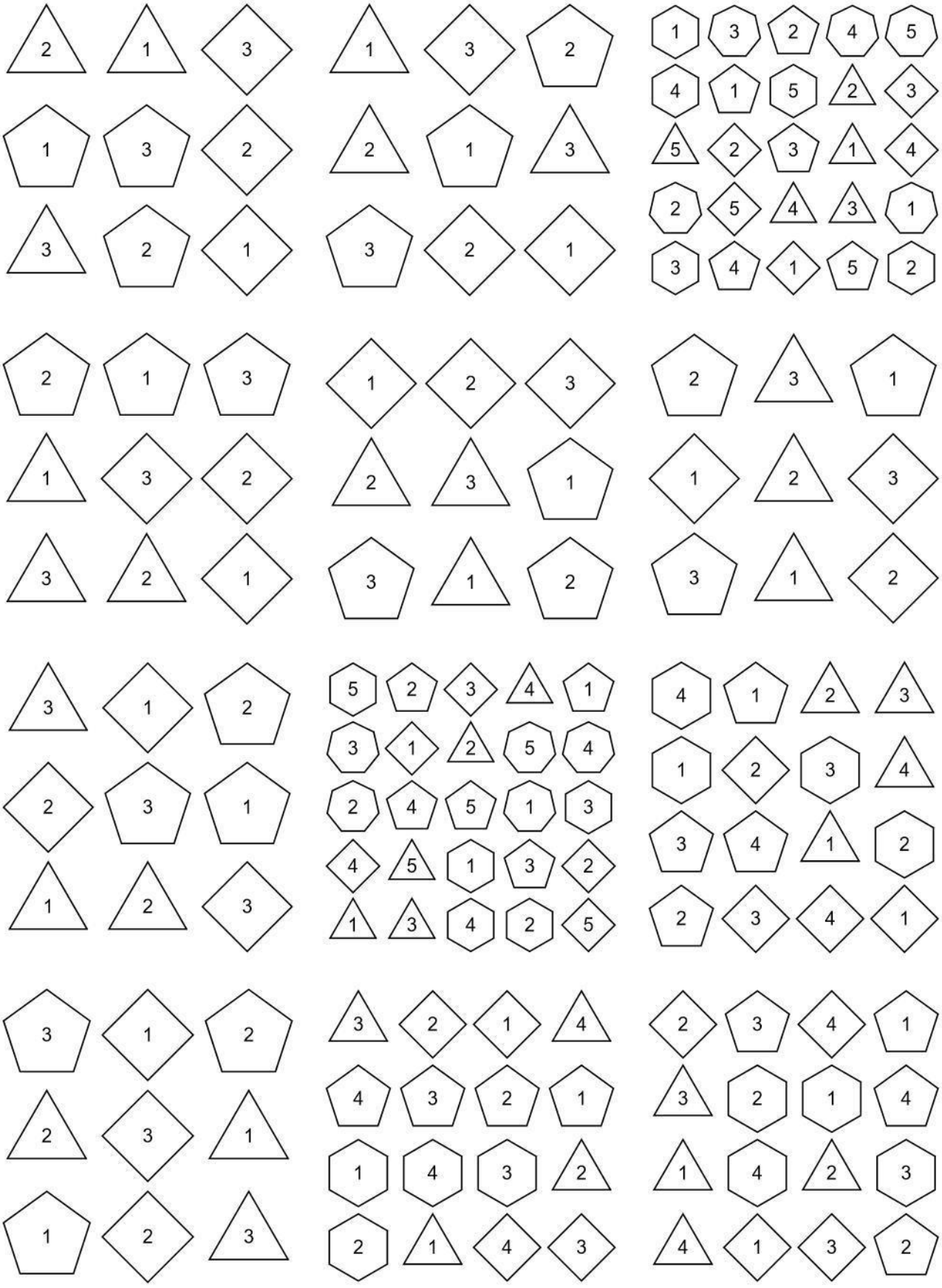
1.



2.


1 5 4 3 2
3 2 5 4 1
2 4 3 1 5
4 1 2 5 3
5 3 1 2 4
3 2 5 1 4
1 4 3 5 2
2 5 1 4 3
4 1 2 3 5
5 3 4 2 1
4 2 1 3
1 3 2 4
2 4 3 1
3 1 4 2
2 1 3 4
4 3 1 2
3 4 2 1
1 2 4 3
2 1 5 6 3 4
6 3 4 1 5 2
4 5 6 2 1 3
1 2 3 5 4 6
3 6 1 4 2 5
5 4 2 3 6 1
2 4 1 3
3 1 2 4
4 2 3 1
1 3 4 2
3 5 2 1 4
4 1 3 2 5
5 2 1 4 3
1 4 5 3 2
2 3 4 5 1
2 4 1 3
3 1 2 4
1 3 4 2
4 2 3 1
2 3 4 1
4 2 1 3
3 1 2 4
1 4 3 2
3 1 4 2
2 4 1 3
1 2 3 4
4 3 2 1
2 3 5 1 4
1 4 2 3 5
3 5 1 4 2
4 2 3 5 1
5 1 4 2 3
4 3 2 5 1
1 5 3 2 4
5 2 4 1 3
3 1 5 4 2
2 4 1 3 5

Sudoku z večkotniki



Latinski kvadrati

2	3	1	5	4
5	1	3	4	2
3	5	4	2	1
1	4	2	3	5
4	2	5	1	3

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

1	5	4	2	3
4	2	5	3	1
3	4	1	5	2
5	3	2	1	4
2	1	3	4	5

3	2	1
1	3	2
2	1	3

3	2	1
2	1	3
1	3	2

3	2	1
2	1	3
1	3	2

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

3	2	1
2	1	3
1	3	2

1	5	3	2	4
2	3	1	4	5
5	2	4	1	3
3	4	2	5	1
4	1	5	3	2

3	1	2	5	4
5	2	3	4	1
1	4	5	2	3
4	5	1	3	2
2	3	4	1	5

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

3	2	5	1	4
4	1	2	3	5
5	4	1	2	3
1	3	4	5	2
2	5	3	4	1

Sudoku s črkami

D 1	B 2	D 3	B 4
A 2	C 1	C 4	C 3
A 3	D 4	D 2	B 1
A 4	B 3	A 1	C 2

C 2	C 5	B 3	C 4	E 1
A 4	D 1	D 5	E 3	E 2
A 5	D 3	A 2	C 1	E 4
B 1	B 2	D 4	B 5	A 3
C 3	B 4	A 1	D 2	E 5

D 2	D 1	B 3	B 4
D 3	A 2	D 4	B 1
C 1	C 4	C 2	A 3
A 4	C 3	A 1	B 2

C 2	A 3	C 4	A 1
B 3	D 2	D 1	A 4
C 1	B 4	D 3	B 2
D 4	B 1	A 2	C 3

D 3	B 1	C 2	A 4
B 2	B 4	C 1	A 3
D 4	D 2	C 3	D 1
A 1	B 3	C 4	A 2

A 2	E 5	D 1	B 3	A 4
A 3	B 4	B 2	E 1	A 5
B 5	D 3	C 4	D 2	C 1
E 4	A 1	E 3	D 5	E 2
B 1	C 2	C 5	D 4	C 3

D 2	D 3	C 1	D 4
C 4	D 1	C 2	A 3
A 1	A 4	C 3	B 2
B 3	A 2	B 4	B 1

B 5	D 3	A 1	C 2	E 4
A 4	B 2	E 5	E 1	B 3
A 2	D 5	A 3	D 4	C 1
E 3	B 1	C 4	A 5	D 2
D 1	B 4	E 2	C 3	C 5

B 5	E 2	A 1	C 4	C 3
D 1	D 3	B 4	C 5	C 2
A 2	A 4	A 5	A 3	E 1
B 3	E 5	D 2	C 1	E 4
D 4	B 1	E 3	B 2	D 5

D 4	B 3	C 2	D 1
D 3	A 2	C 1	C 4
B 2	B 1	A 4	C 3
A 1	B 4	A 3	D 2

C 3	B 4	A 1	B 2
A 2	C 1	D 4	A 3
A 4	D 2	B 3	D 1
B 1	D 3	C 2	C 4

A 4	B 2	D 3	E 5	C 1
B 5	B 4	E 1	E 3	E 2
A 2	C 3	A 5	B 1	C 4
A 1	C 5	D 2	D 4	B 3
A 3	D 1	E 4	C 2	D 5

Futoshiki

1.

3	2	1
2	1	3
1	3	2

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

1	2	3
2	3	1
3	1	2

2	3	4	1	5
5	2	3	4	1
4	1	2	5	3
3	5	1	2	4
1	4	5	3	2

1	2	3
3	1	2
2	3	1

2	4	5	3	1
4	1	3	5	2
5	3	1	2	4
1	5	2	4	3
3	2	4	1	5

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

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

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

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

2	3	1
1	2	3
3	1	2

2	1	3
1	3	2
3	2	1

2.

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

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

4	3	1	2	5
1	2	4	5	3
3	4	5	1	2
2	5	3	4	1
5	1	2	3	4

1	2	4	3	5
3	1	5	2	4
2	4	1	5	3
4	5	3	1	2
5	3	2	4	1

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

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

5	4	3	1	2
2	3	4	5	1
1	2	5	4	3
4	1	2	3	5
3	5	1	2	4

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

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

1	5	3	4	2
3	1	2	5	4
2	3	4	1	5
4	2	5	3	1
5	4	1	2	3

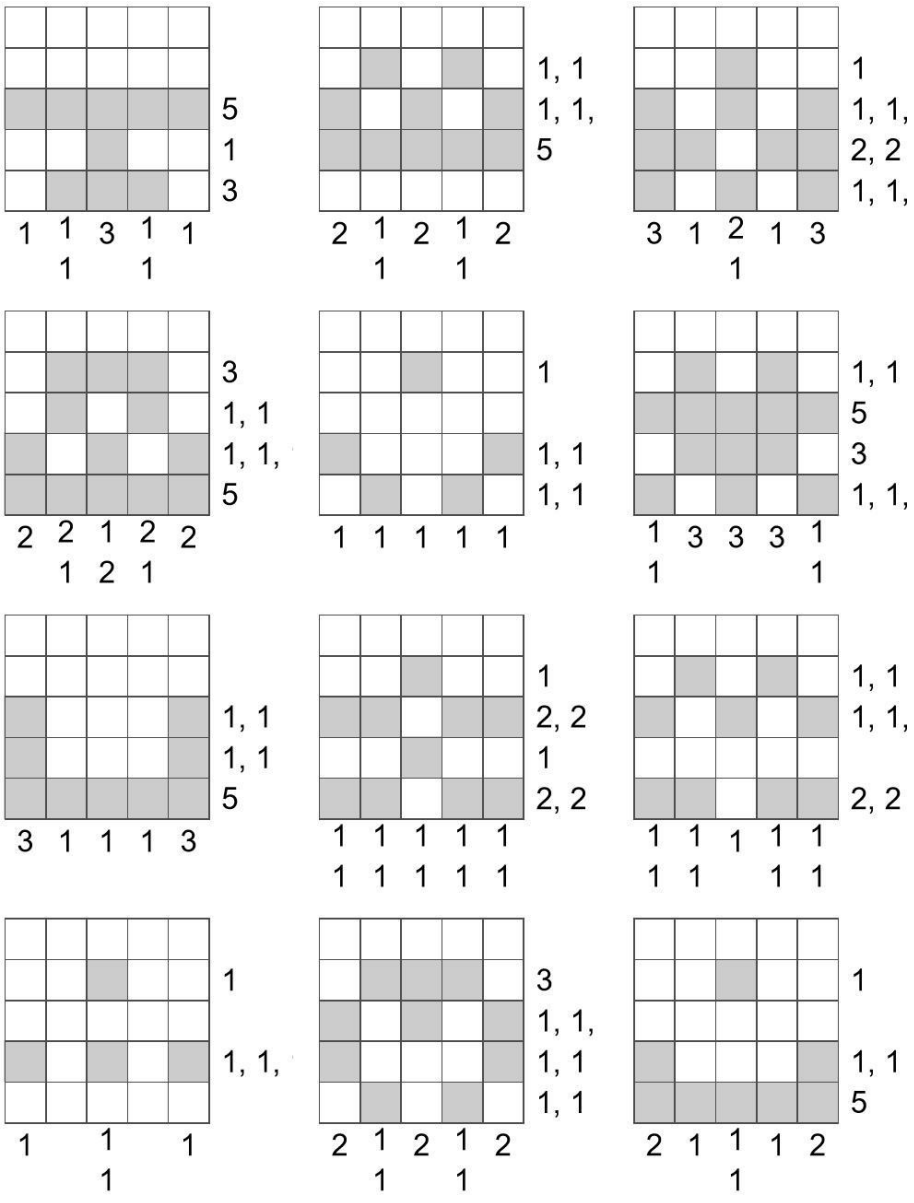
4	1	3	2
1	4	2	3
2	3	4	1
3	2	1	4

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

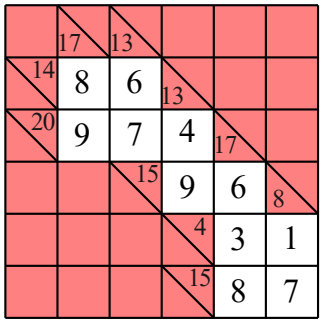
Razpored znakov

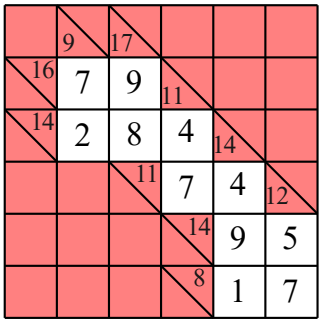
B A C	A B C
C D A B	B C D A
C D E B A	D B E C A
C A B E D	A D C B E

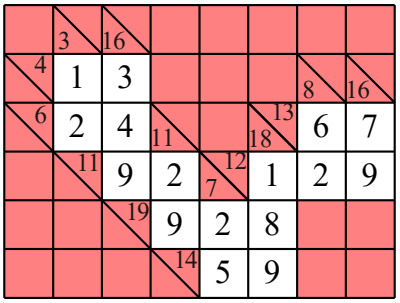
Gobelini

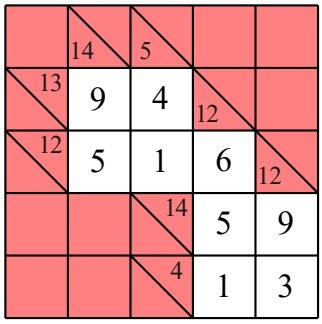


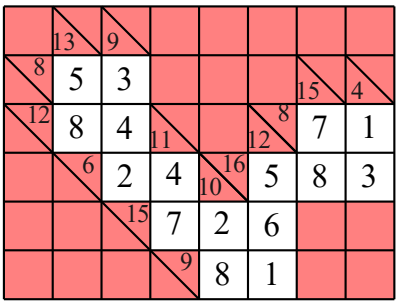
Križne vsote

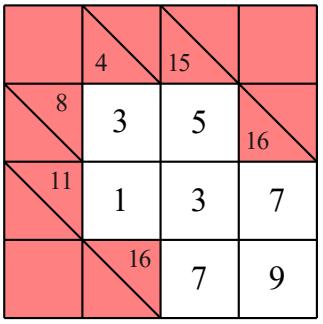


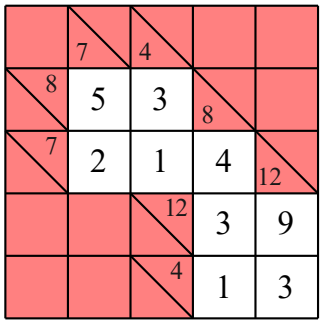


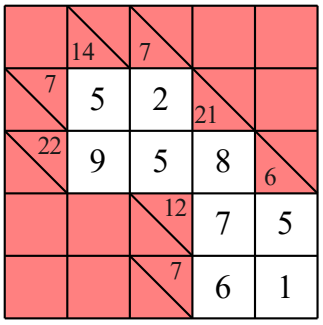


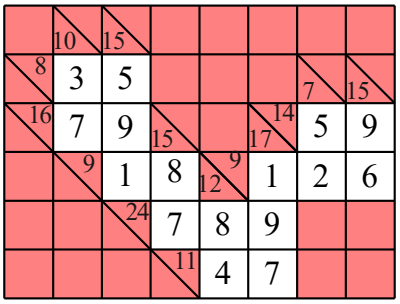


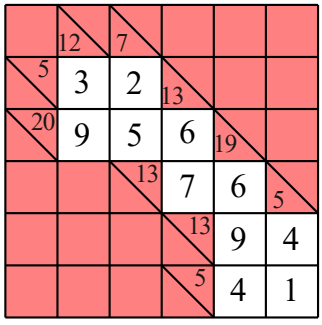


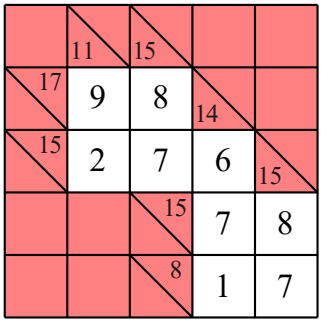


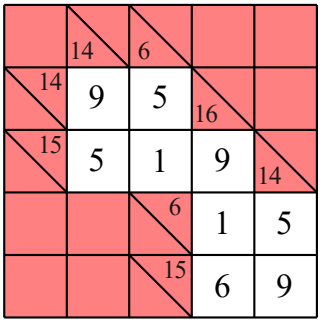












Križni produkti

	12	105					
14	2	7				18	56
30	6	5	18		16 378	2	8
	27	3	9	378 24	6	9	7
		144	2	8	9		
			21	3	7		

	20	288					
20	5	4				54	56
32	4	8	21		42 72	6	7
	63	9	7	144 42	2	9	8
		189	3	7	9		
			24	6	4		

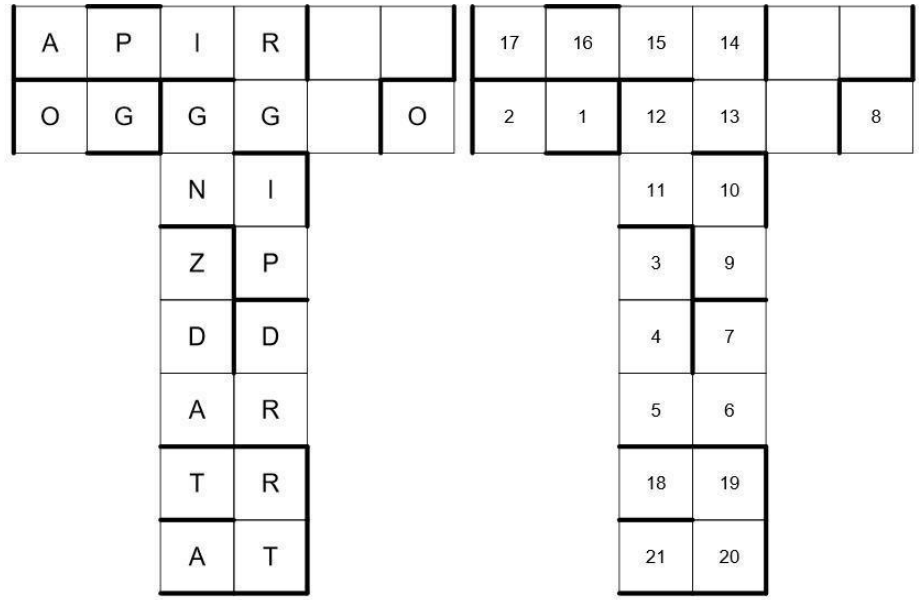
	6	36
8	2	4
27	3	9

	15	80					
40	5	8				14	36
15	3	5	21		28 162	7	4
	6	2	3	108 36	6	2	9
		252	7	4	9		
			27	9	3		

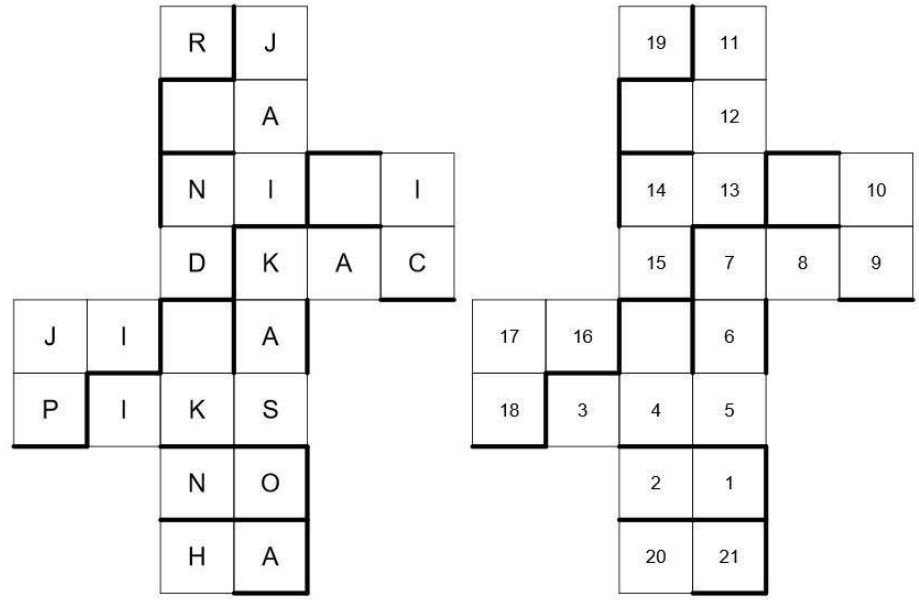
	35	30		
35	7	5	112	
240	5	6	8	40
		10	2	5
		56	7	8

	56	360					
72	8	9				42	14
35	7	5	6		42 270	6	7
	24	8	3	70 8	5	7	2
		72	2	4	9		
			12	2	6		

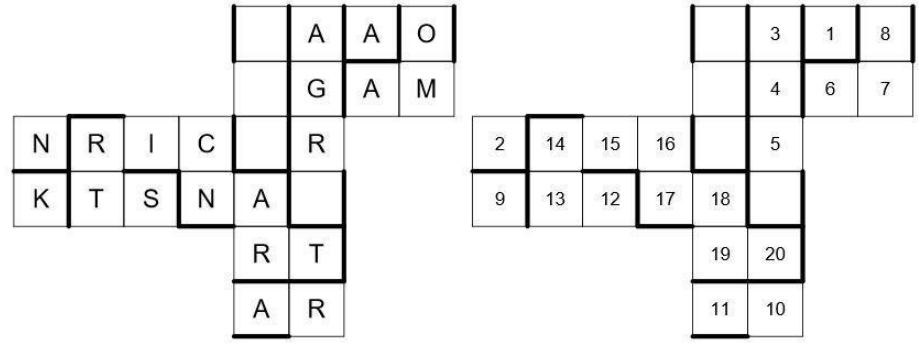
Labirint na kocki



GOZDARDOPINGGRIPATRTA

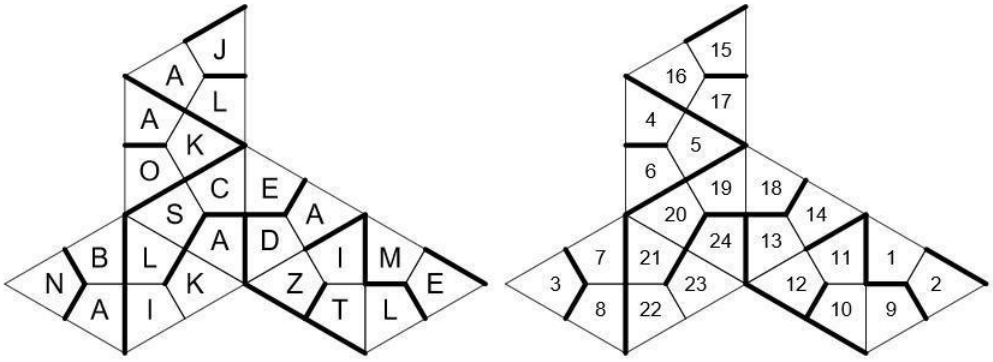


ONIKSAKACIJAINDIJPRHA

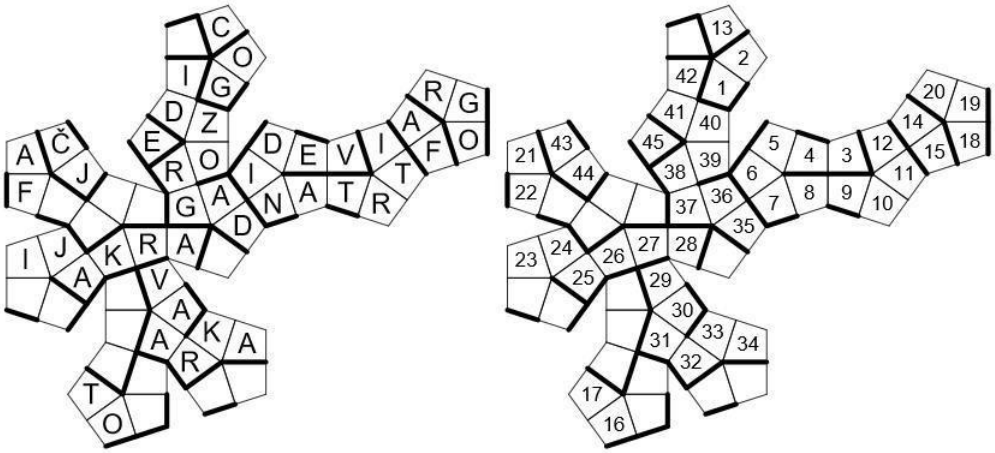


ANAGRAMOKRASTRICNART

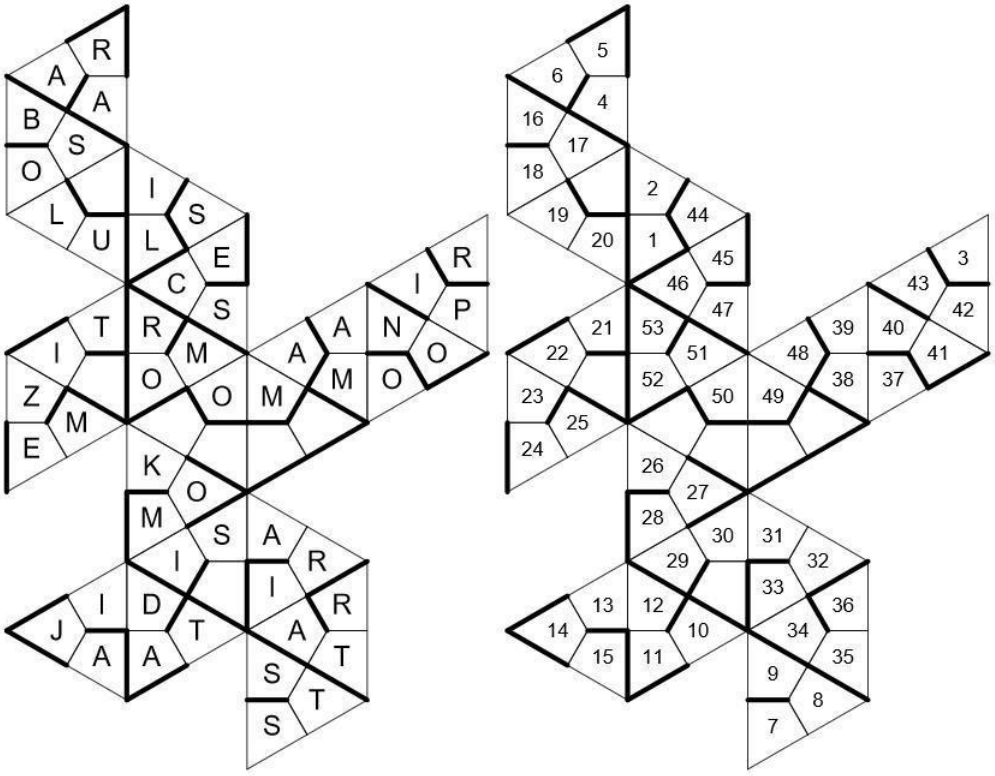
Labirinti na platonskih poliedrih



MENAKOBALTIZDAJALECSLIKA

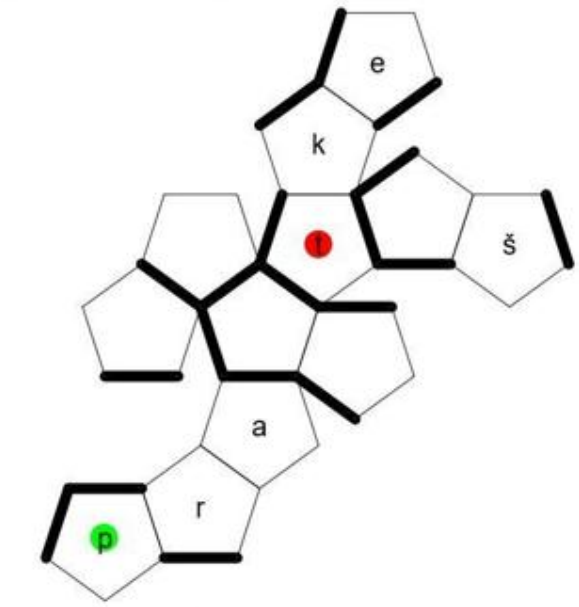


GOVEDINATRTICAFOTOGRAFIJAKRAVAARKADAGROZDIČJE

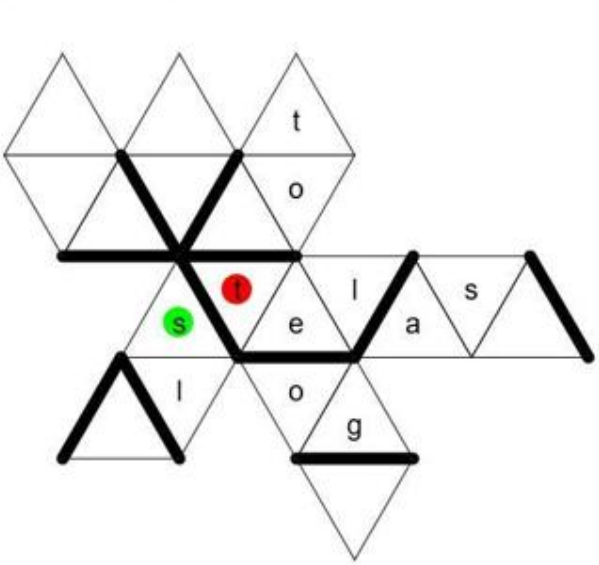


LIRARASTSTADIJABSOLUTIZEMKOMISARIATROMANOPISECSAMOMOR

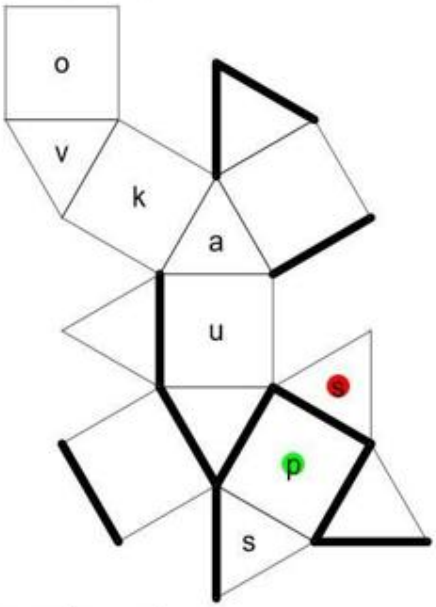
Labirinti na poliedrih



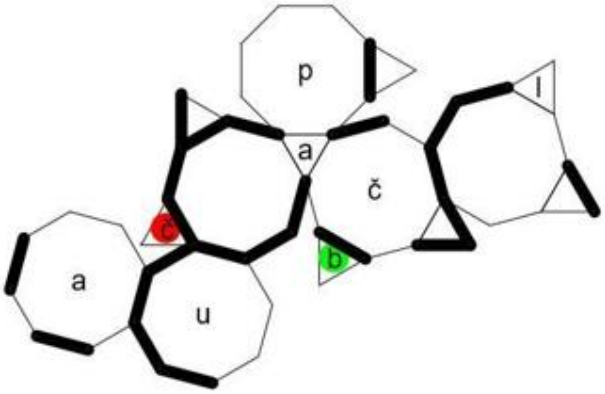
{prašek, toplina}



{sloga, stoletje}

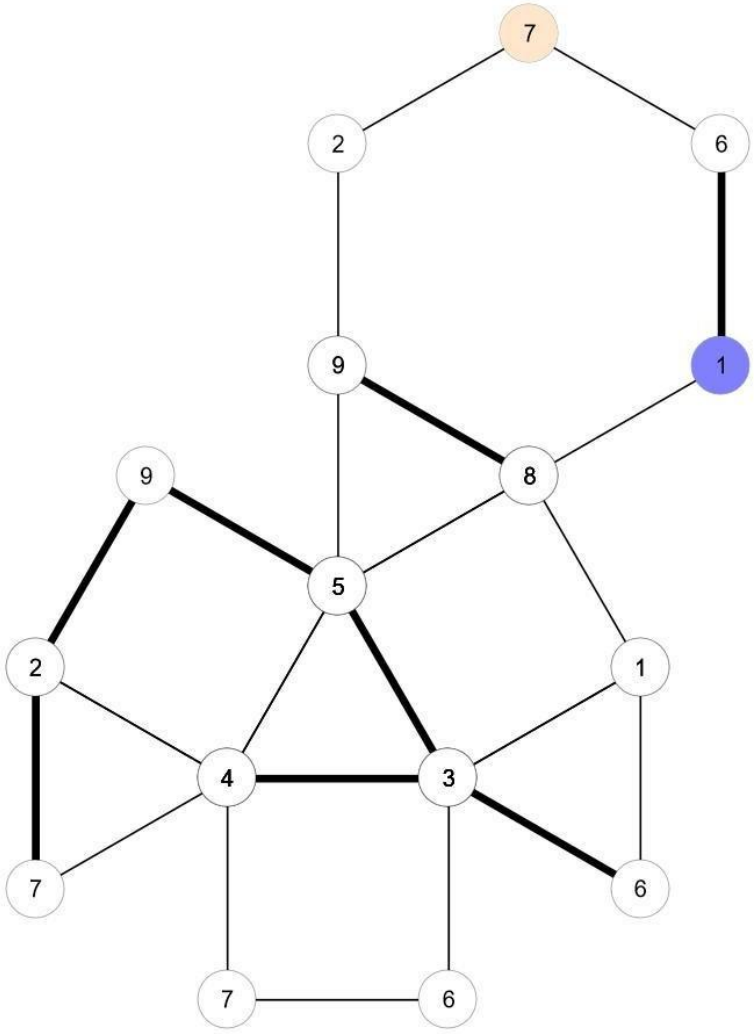


{psovka, ustanova}

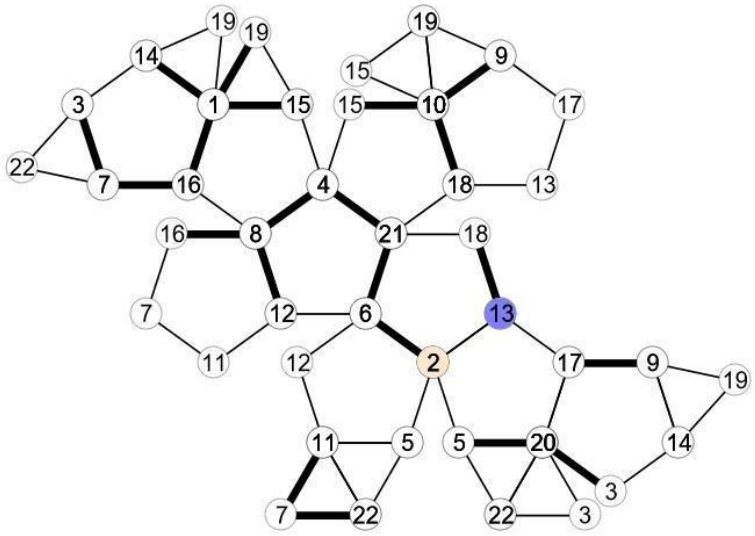


{buča, plača}

Labirinti na robovih poliedra

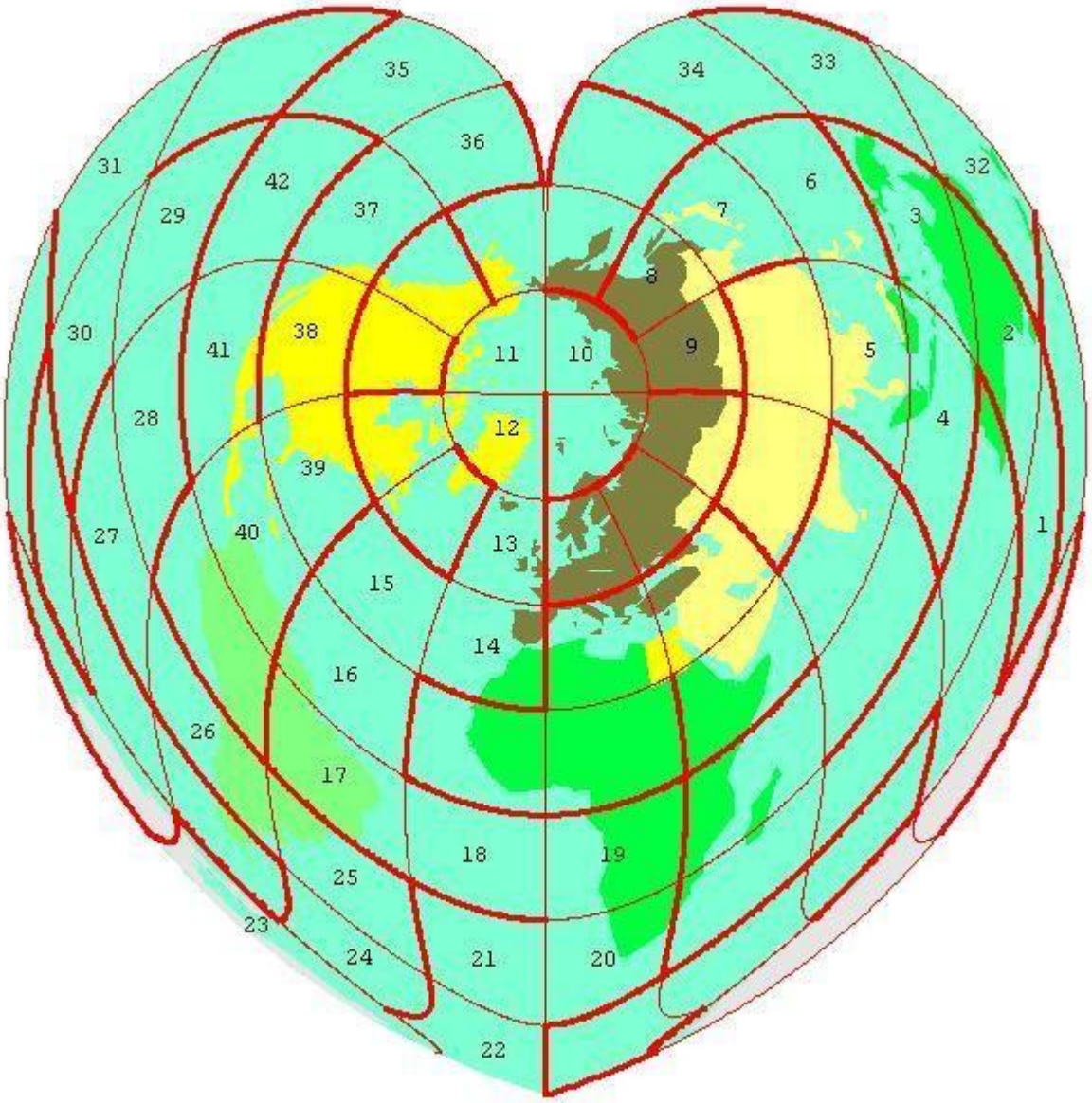


{{7, 2, 9, 5, 3, 6, 1}, 9}



{{2, 6, 21, 4, 8, 16, 1, 15, 10, 18, 13}, 22}

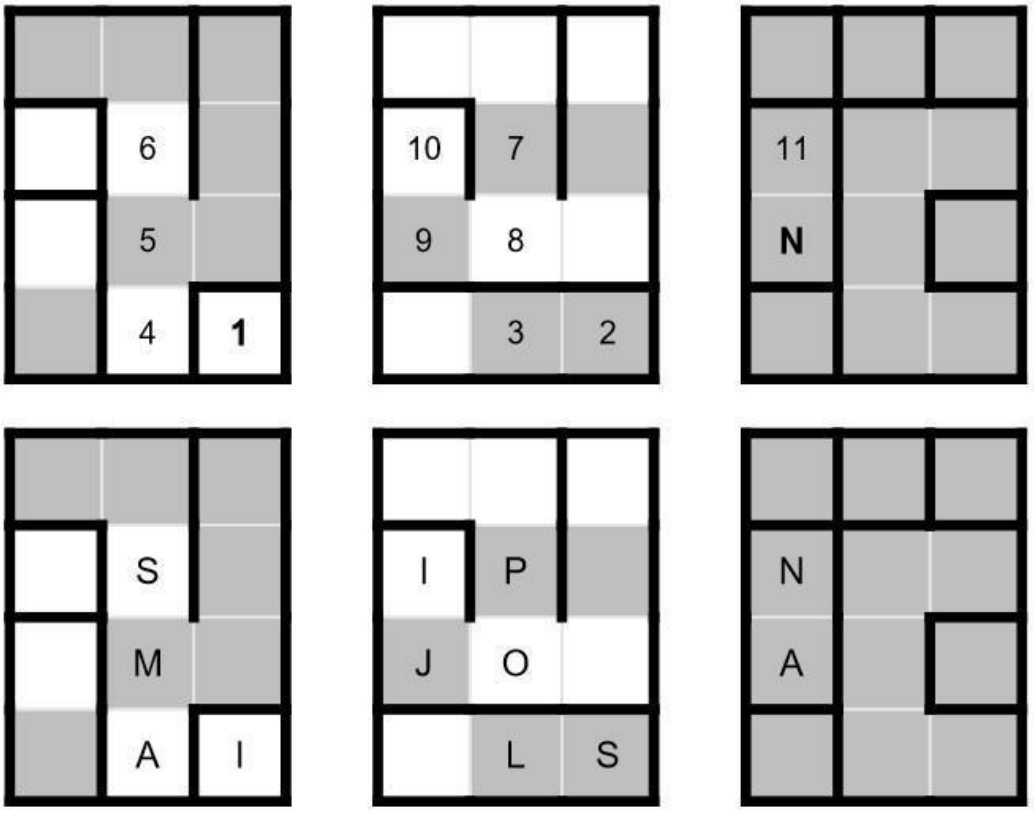
Labirint na zemljevidu



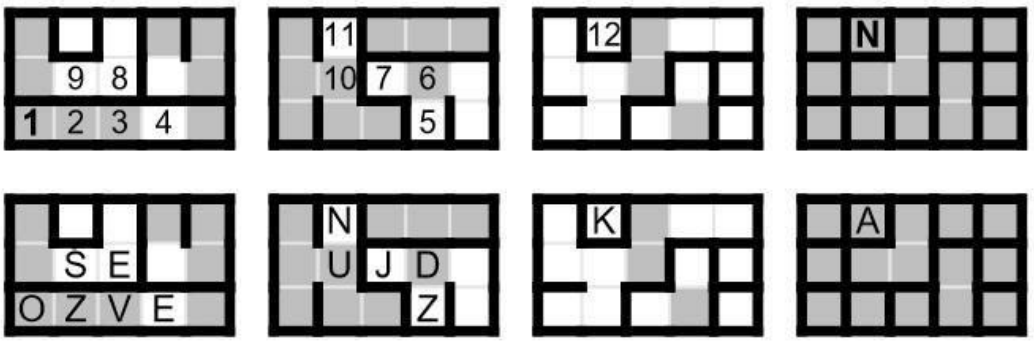
Odstranjene kocke

76 63 106
73 75 76
64 103 65
81 38 88

Labirint v kvadru

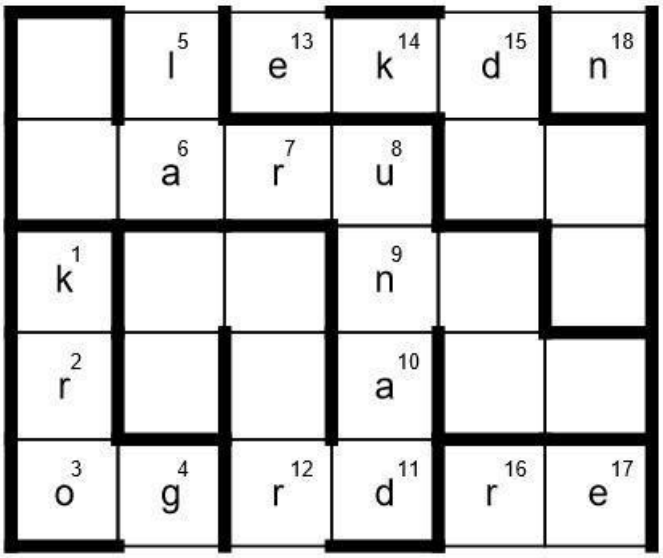


ISLAMSPOJINA

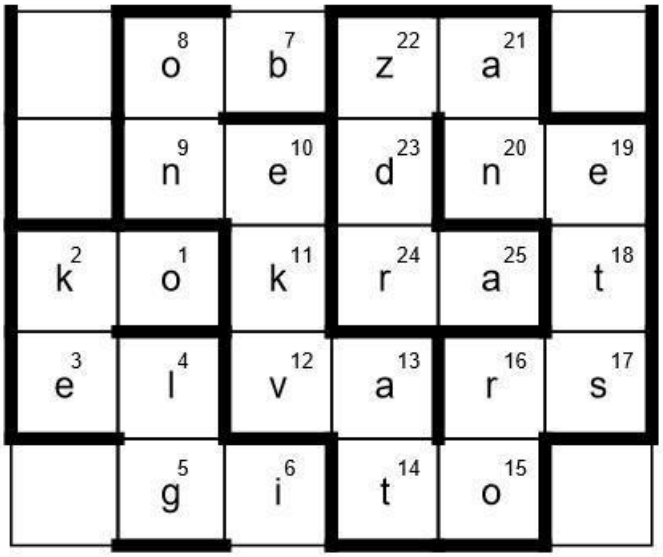


OZVEZDJEŠUNKA

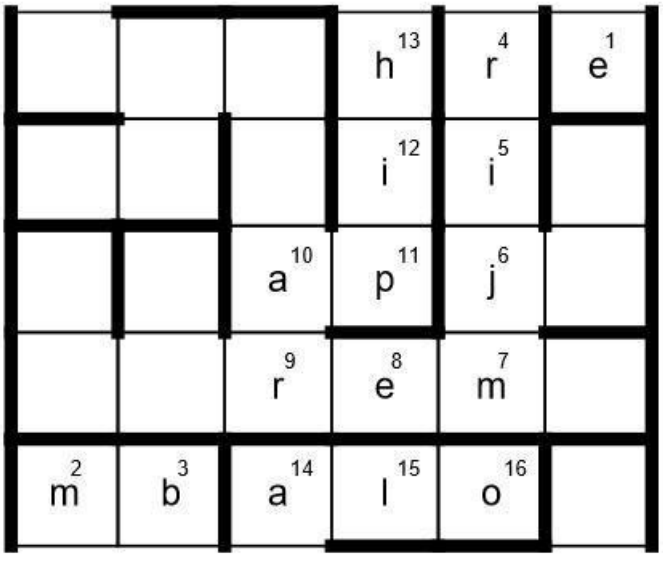
Labirint na ploskvah



{krogla, runa, drekdren}

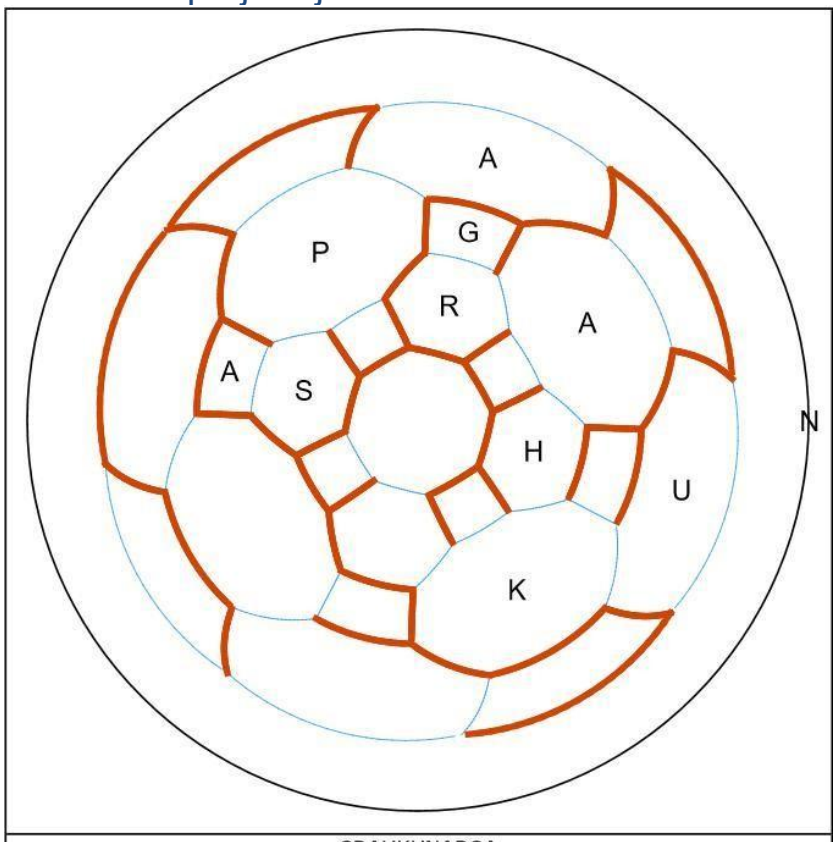


{okel, gibon, ekvator, stena, zdravje}

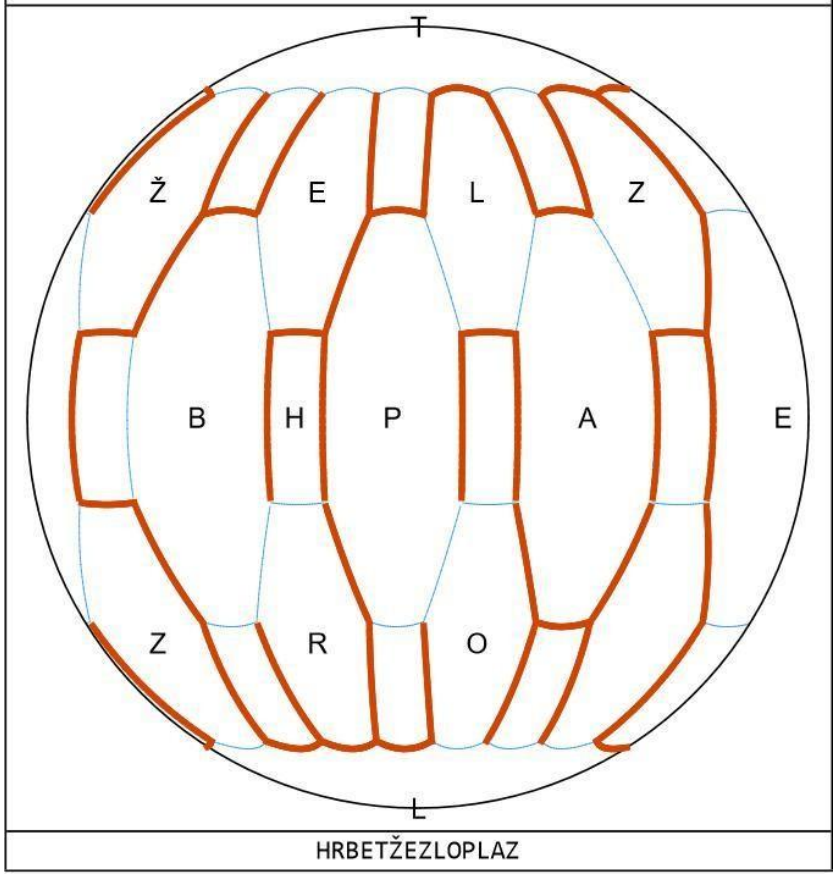


{embrij, mera, pihalo}

Labirint na projekcijah teles



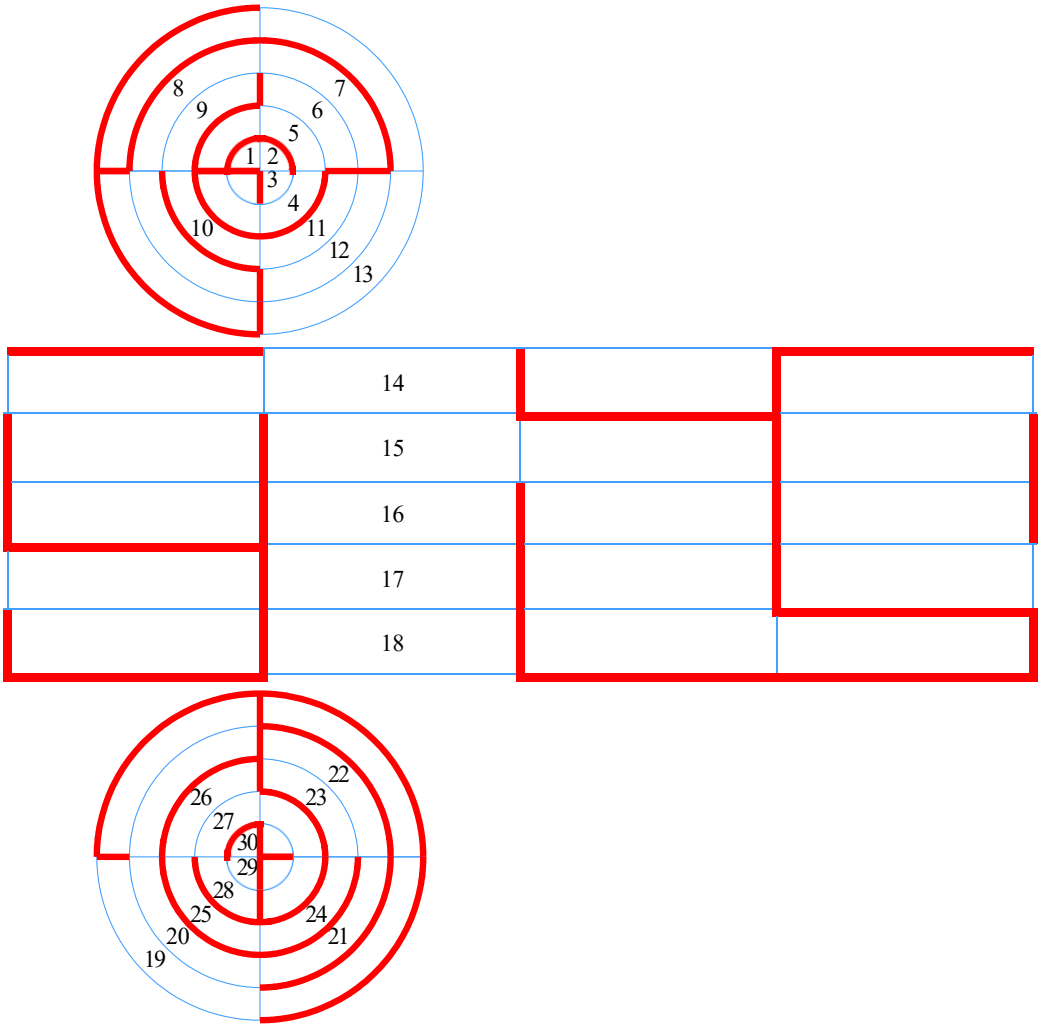
GRAHKUNAPSA



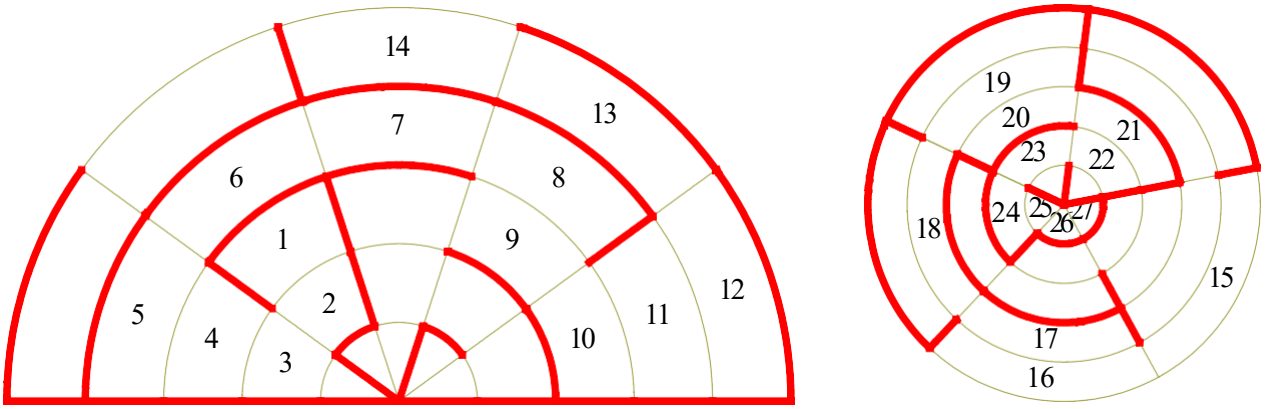
HRBETŽEZLOPLAZ

Labirinti na mreži valja in stožca

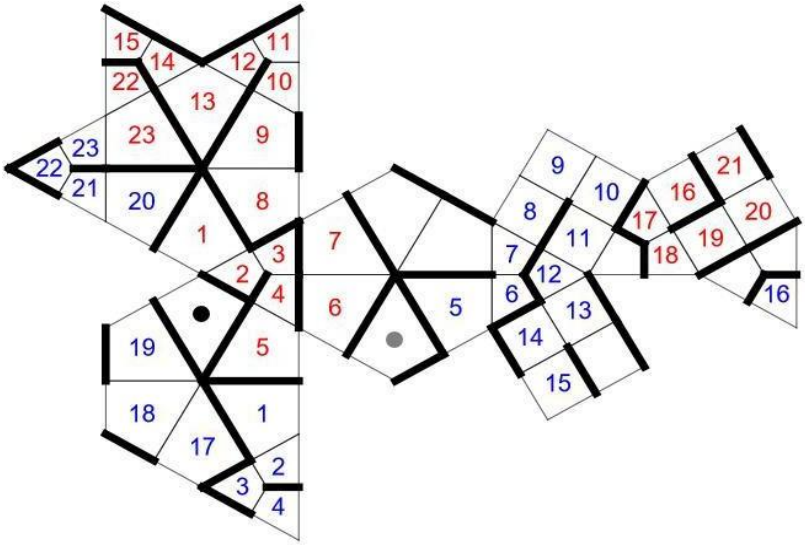
1.

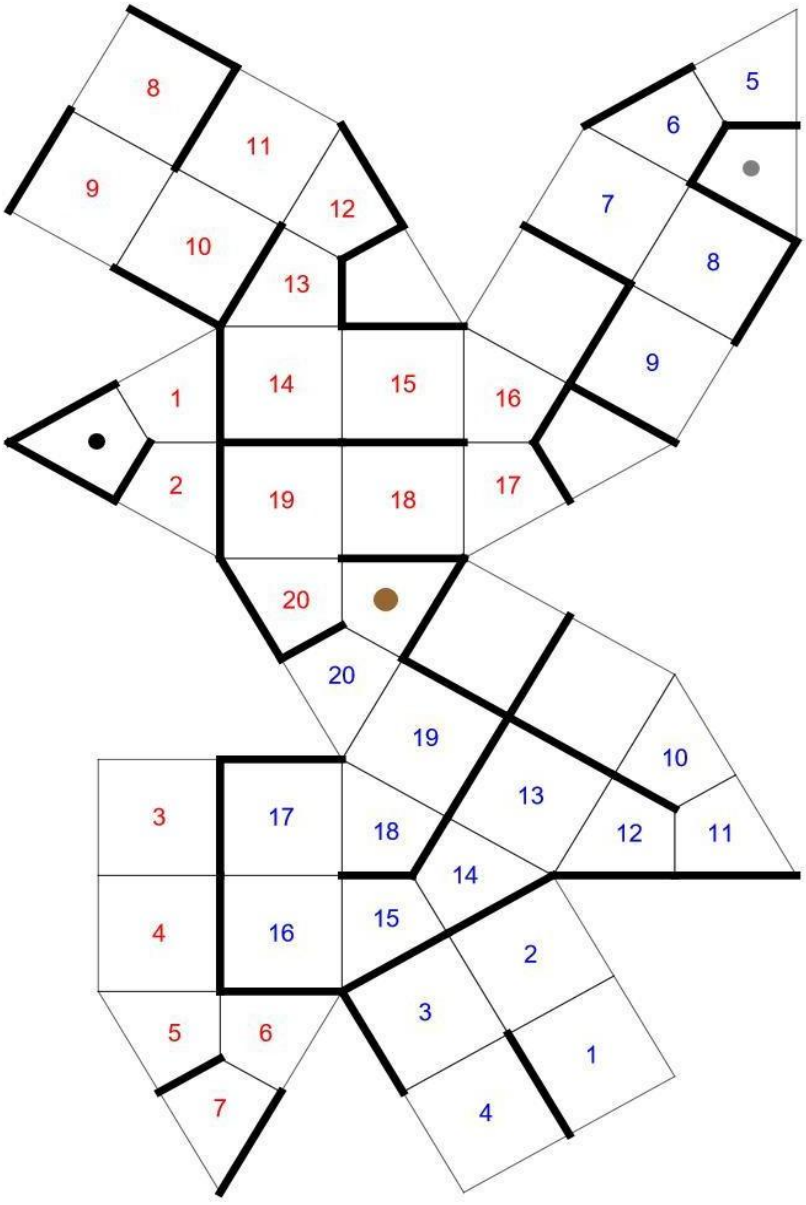


2.



Srečanje na poliedrskem labirintu





Logična naloga

ime, konj, pasma

Eva, Blisk, lipicanec
Ada, Flobert, frizijec
Iva, Mistral, arabec
Dora, Reno, vranec

Naloga v esperantu

nomo, hundo, bredo

Nina, Etono, angla setero
Ada, Kingo, malamuto
Ildiko, Bucefalo, boksero
Eva, Pongo, biglo

