

*Татьяне Германовне Гороховской
посвящается*

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие от автора	9	Задача 2	34
01 «Бабочка»	13	Задача 3	35
Правила игры	13	Задача 4	36
Решаем вместе	14	05 «Чародеи»	37
Задача 1	14	Правила игры	37
Думайте и рассуждайте!	15	Решаем вместе	37
Задача 2	16	Задача 1	37
Задача 3	17	Думайте и рассуждайте!	38
Задача 4	18	Задача 2	39
02 «Чехарда»	19	Задача 3	40
Правила игры	19	Задача 4	41
Решаем вместе	20	06 «Зеркало»	42
Задача 1	20	Правила игры	42
Думайте и рассуждайте!	21	Решаем вместе	42
Задача 2	22	Задача 1	42
Задача 3	23	Думайте и рассуждайте!	43
Задача 4	24	Задача 2	45
03 «Прятки»	25	Задача 3	46
Правила игры	25	Задача 4	47
Решаем вместе	26	07 «Шифровка»	48
Задача 1	26	Правила игры	48
Думайте и рассуждайте!	27	Решаем вместе	48
Задача 2	28	Задача 1	48
Задача 3	29	Думайте и рассуждайте!	49
Задача 4	30	Задача 2	51
04 «Хвостоед»	31	Задача 3	52
Правила игры	31	Задача 4	53
Решаем вместе	32	08 «Пиксели»	54
Задача 1	32	Правила игры	54
Думайте и рассуждайте!	33	Решаем вместе	54
		Задача 1	54

Думайте и рассуждайте!	55	13 «Тепловизор»	84
Задача 2	57	Правила игры	84
Задача 3	58	Решаем вместе	84
Задача 4	59	Задача 1	84
09 «Стрелки»	60	Думайте и рассуждайте!	86
Правила игры	60	Задача 2	87
Решаем вместе	60	Задача 3	88
Задача 1	60	Задача 4	89
Думайте и рассуждайте!	62	14 «Лазеры»	90
Задача 2	63	Правила игры	90
Задача 3	64	Решаем вместе	90
Задача 4	65	Задача 1 «Стегозавр»	90
10 «Игрушки»	66	Думайте и рассуждайте!	92
Правила игры	66	Задача 2 «Лошадь»	93
Решаем вместе	66	Задача 3 «Ананас»	95
Задача 1	66	Задача 4 «Пушкин»	97
Думайте и рассуждайте!	68	15 «Рубашки»	100
Задача 2	69	Правила игры	100
Задача 3	70	Решаем вместе	100
Задача 4	71	Задача 1	100
11 «Ридикюль Фуаро»	72	Думайте и рассуждайте!	103
Правила игры	72	Задача 2	104
Решаем вместе	73	Задача 3	105
Задача 1 «Агент иностранной разведки»	73	Задача 4	106
Думайте и рассуждайте!	74	16 «Ветряки»	107
Задача 2 «Важная информация»	75	Правила игры	107
Задача 3 «Инопланетянин»	76	Решаем вместе	107
Задача 4 «Отравитель»	77	Задача 1	107
12 «Минотавр»	78	Думайте и рассуждайте!	109
Правила игры	78	Задача 2	110
Решаем вместе	79	Задача 3	111
Задача 1	79	Задача 4	112
Думайте и рассуждайте!	80	17 «Парусники»	113
Задача 2	81	Правила игры	113
Задача 3	82	Решаем вместе	114
Задача 4	83	Задача 1	114
		Думайте и рассуждайте!	115
		Задача 2	116

Задача 3	117	Задача 1	145
Задача 4	118	Думайте и рассуждайте!	147
18 «Спутники»	119	Задача 2	148
Правила игры	119	Задача 3	149
Решаем вместе	120	Задача 4	150
Задача 1	120	23 «Стекло»	151
Думайте и рассуждайте!	122	Правила игры	151
Задача 2	123	Решаем вместе	152
Задача 3	124	Задача 1	152
Задача 4	125	Думайте и рассуждайте!	153
19 «Латиница»	126	Задача 2	154
Правила игры	126	Задача 3	155
Решаем вместе	126	Задача 4	156
Задача 1	126	24 «Рычаги»	157
Думайте и рассуждайте!	127	Правила игры	157
Задача 2	129	Решаем вместе	157
Задача 3	130	Задача 1	157
Задача 4	131	Думайте и рассуждайте!	159
20 «Сигнальщик»	132	Задача 2	160
Правила игры	132	Задача 3	161
Решаем вместе	133	Задача 4	162
Задача 1	133	25 «Шотландка»	163
Думайте и рассуждайте!	134	Правила игры	163
Задача 2	135	Решаем вместе	164
Задача 3	136	Задача 1	164
Задача 4	137	Думайте и рассуждайте!	166
21 «Ипподром»	138	Задача 2	167
Правила игры	138	Задача 3	168
Решаем вместе	138	Задача 4	169
Задача 1	138	26 «Октава»	170
Думайте и рассуждайте!	141	Правила игры	170
Задача 2	142	Решаем вместе	171
Задача 3	143	Задача 1	171
Задача 4	144	Думайте и рассуждайте!	172
22 «Практиканты»	145	Задача 2	173
Правила игры	145	Задача 3	174
Решаем вместе	145	Задача 4	175

27 «Бильярд»	176
Правила игры	176
Решаем вместе	177
Задача 1	177
Думайте и рассуждайте!	178
Задача 2	179
Задача 3	180
Задача 4	181
28 «Шахматы»	182
Правила игры	182
Решаем вместе	183
Задача 1	183
Думайте и рассуждайте!	184
Задача 2	185
Задача 3	186
Задача 4	187
29 «Виртуоз»	188
Правила игры	188
Решаем вместе	189
Задача 1	189
Думайте и рассуждайте!	191
Задача 2	192

Задача 3	194
Задача 4	196

30 «Франкенштайн»	198
Правила игры	198
Задача 1 «Улика	
“Схема плана эвакуации”»	198
Думайте и рассуждайте!	199
Задача 2 «Улика	
“Обрывок таблицы”»	200
Задача 3 «Улика	
“Криокамеры”»	202
Задача 4 «Улика	
“Сообщения с угрозами”»	204

Послесловие	206
--------------------	-----

Ответы на задания	236
--------------------------	-----

Приложение	259
-------------------	-----

Список рекомендуемой литературы	260
--	-----

Благодарности	261
----------------------	-----

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ АВТОРА

Дорогой читатель!

Идея создания книги-тренажера для развития мозга родилась во время моей работы редактором и автором головоломок в онлайн-проекте «Реальная Мозгокачка». Я намеревалась собрать лучшие из более чем тысячи заданий, созданных мною за год.

В разгар первого года пандемии и локдауна проект привлекал как молодежь, искавшую идеи для полезного досуга, так и множество зрелых интеллектуалов, традиционно заботящихся о поддержании остроты ума. Опытные пожилые участники легко справлялись с заданиями наравне с молодыми. Однако среди марафонцев встречались и новички, для которых значительный прогресс, казалось, потребует немалых усилий. Каково же было наше удивление, когда всего за месяц-полтора эти начинающие «мозгокачатели», зачастую в преклонном возрасте, начинали догонять опытных асов!

Как врач-невролог, я проанализировала этот феномен. Причина метаморфоз оказалась в структуре марафона, новизне и разнообразии заданий. Мы чередовали 25–30 типов головоломок, используя как известные, так и уникальные авторские приемы. Повторяющиеся механизмы способствовали сокращению времени на поиск решения и уменьшению количества ошибок, подтверждая гипотезу о формировании новых устойчивых нейронных связей, улучшающих гибкость и скорость мышления, объем внимания и память. Обширная база результатов давала ценную обратную связь, позволяя отбирать самые эффективные и увлекательные задания.

Однако технические ограничения онлайн-формата не позволяли реализовать ряд перспективных идей, таких как задания с рисованием, черчением или письмом. Их потенциал для развития мышления и способность увлечь огромны. К тому же работа ручкой или карандашом активирует

области мозга, мало задействованные в цифровую эпоху, что делало такие задачи идеальными для книги.

Постепенно идея трансформировалась: от простого сборника головоломок к разработке нейротренажеров с графическими элементами. Вскоре возникла мысль встроить в чисто логические головоломки тренировку памяти и внимания, сделав задачи многофункциональными, развивающими не только логику, анализ и синтез, но и другие когнитивные функции, а сам процесс — чрезвычайно увлекательным.

Так родилась книга с уникальными графическими и логическими тренажерами-головоломками, способными по-настоящему «встряхнуть» ваш мозг!

«Быстрый мозг: 30 дней для улучшения памяти и внимания» — это ваш персональный «гимнастический зал» для ума, содержащий 120 авторских интеллектуальных заданий, каждое из которых — неотъемлемая часть моей методики. Задания распределены по 30 главам, рассчитанным на 30 дней. Каждая глава (за исключением первой и последней) включает четыре варианта одного типа задач. Предлагаемый темп — одна глава в день, что займет от 15 до 30 минут, подойдет как опытным интеллектуалам, так и абсолютным новичкам.

Мой нейромарафон начинается с погружения в тонкости разминки, основанной на мелкой моторике рук. Это не просто гимнастика, а стимуляция мозгового кровообращения, эффективность которой подтверждена наукой, ключевой этап в подготовке вашего ума к успешному выполнению заданий. Я настоятельно рекомендую превратить пару упражнений из этой главы в ежедневный ритуал перед каждым новым занятием. Впрочем, если вам по душе иной подход, любая полюбившаяся мозговая разминка, например пальчиковая гимнастика, которую легко найти в интернете, послужит прекрасным стартом.

Со второго по двадцать девятый день вы погрузитесь в мир нейротренажеров и головоломок, искусно разработанных для скрытой тренировки ваших когнитивных функций. Моя цель — чтобы вы, увлеченные разгадыванием логических задач, незаметно для себя многократно активировали память и внимание. Вам предстоит запоминать и «узнавать в лицо» широкий спектр визуальных объектов — от причудливых чароде-

ев и забавных монстриков до замысловатых орнаментов и букв. Вы будете анализировать их, вычленять уникальные отличительные особенности, сравнивать и находить соответствия в уме. Это означает, что количество когнитивных заданий на каждой странице моей книги на порядок выше, чем в привычных упражнениях на память и внимание.

Каждое выполненное задание таит в себе «ага!»-момент, будь то проявившаяся картинка, найденное решение головоломки, пройденный лабиринт или разгаданная игра слов. Этот всплеск позитивных эмоций – мой способ мотивировать вас двигаться вперед, принимаясь за новые главы день за днем.

Каждый день я буду предлагать вам освоить новые правила игры. Если вы опытный игрок и стремитесь к чистому озарению, смело игнорируйте разделы «Решаем вместе. Задача 1». Эти подробные подсказки, созданные специально для новичков, могут лишить вас драгоценного момента самостоятельного открытия.

Для тех же, кто только начинает свой увлекательный путь, я приготовила поэтапный разбор первого задания. Помните: подробное прохождение этого пути вместе со мной – огромная польза для вашего мозга! Вникните в логику решения, а затем закройте текст и повторите цепочку умозаключений самостоятельно. Если справитесь без подсматривания – вы большой молодец!

Обязательно фиксируйте свой прогресс в таблице (см. Приложение), закрашивая клетки решенных заданий. Эта визуальная диаграмма успеха на вертикальной оси времени станет вашим персональным источником мотивации. Отмечайте задачи, вызвавшие особый интерес или затруднения, чтобы вернуться к ним позже, укрепляя свои навыки.

Четвертая задача каждой главы – традиционно повышенной сложности. Изначально я разрабатывала ее исключительно для продвинутых любителей головоломок, но практика тестирования показала, что и новички порой успешно справляются с этими вызовами. Поэтому не бойтесь пробовать свои силы! Если решение не приходит сразу, не отчаивайтесь – отложите задачу до лучших времен. Для отдыха и переключения внимания в отдельных главах даны несложные задачи под названием «Гимнастика

для глаз». Это анаграммы слов, относящихся к теме дня. Идите от самой дальней буквы к самой ближней, и вы составите искомое слово.

Не старайтесь непременно «добить» все задания одной главы. Устали, потеряли интерес, не получается – просто переходите к следующему дню. Помните: сложность заданий и глав возрастает постепенно, от первого дня к тридцатому, позволяя вашему мозгу плавно наращивать когнитивную мощь. Поэтому, если при беглом просмотре книги некоторые задания после двадцатого дня покажутся вам запредельно сложными – не спешите с выводами!

Большинство заданий со значком штанги можно и нужно использовать многократно, особенно если вы поклонник нейрохакинга. Подробнее о том, как сочетать тренажеры книги с элементами нейрохакинга, добиваясь более выраженного эффекта, вы сможете прочитать в послесловии.

Чтобы ваша книга оставалась в безупречном состоянии, придерживайтесь следующих рекомендаций. Для выполнения заданий используйте простой карандаш с мягкостью грифеля В или 2В. Мягкий графит оставляет четкий, но при этом легко удаляемый след, что позволяет избежать повреждения бумаги. После выполнения упражнений бережно удаляйте следы ваших решений с помощью мягкого ластика. Тогда страницы книги останутся чистыми, позволяя ей служить многим пользователям на протяжении нескольких лет.

А чтобы вам было не одиноко в бушующем океане памяти и море логики, на страницах книги вы встретите научных сотрудников НИИ Мозговедения – профессоров Брейнштейна, Знаева, Мозгового и других.



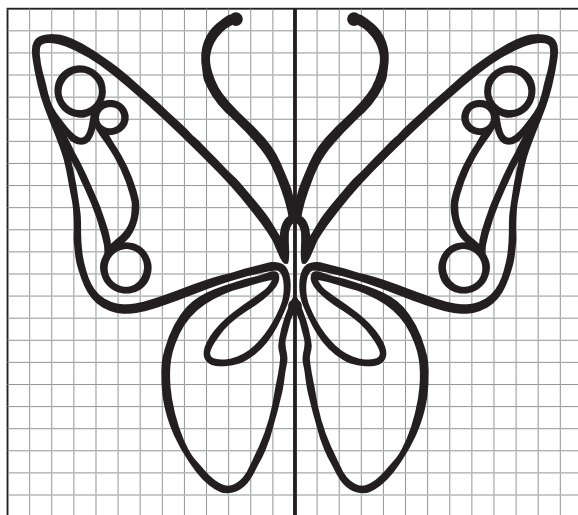


- Упражнения для разминки на каждый день перед началом тренировки



ПРАВИЛА ИГРЫ

Перед вами рисунок бабочки. Изучите все его линии и мысленно пройдитесь от кончиков усиков до основания брюшка бабочки по линии контура, не прерывая взгляда. Вам предстоит рисовать ее обеими руками одновременно.



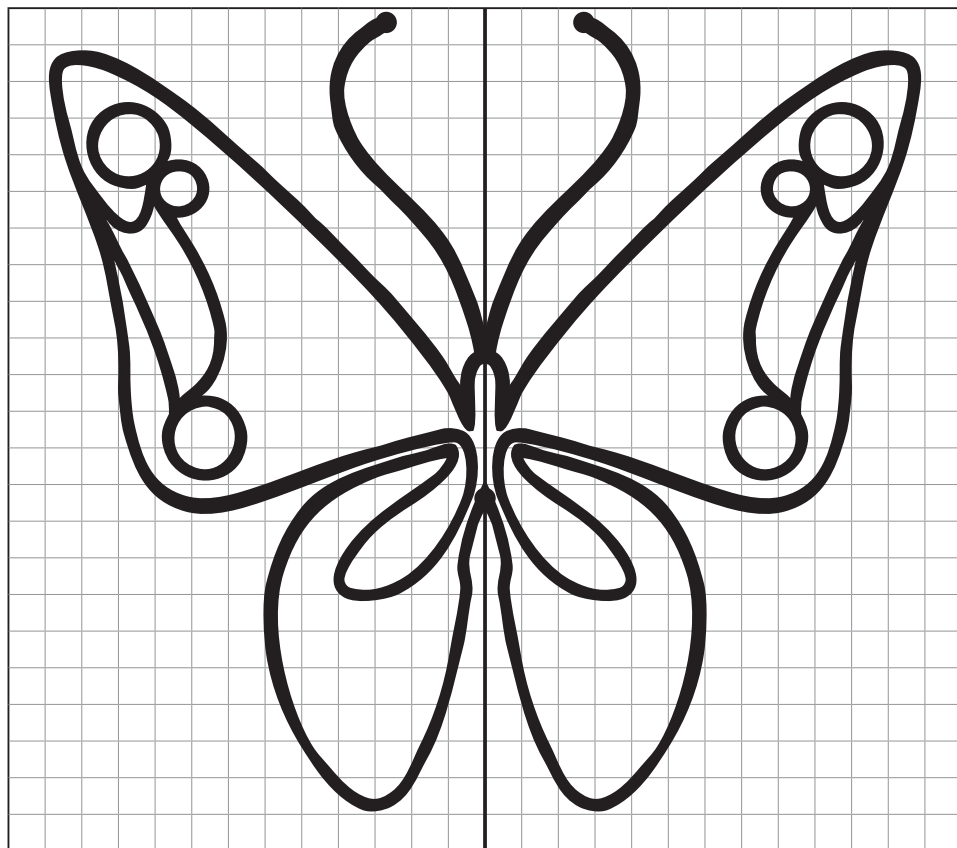
ЗАДАЧА 1

+100 золотых
нейронов!



Возьмите по простому карандашу в каждую руку и поставьте их в точки на концах усиков бабочки. Обведите половину контура бабочки каждой рукой, не отрывая карандаша от бумаги.

Следите за тем, чтобы руки двигались одновременно, а не попеременно!





ДУМАЙТЕ И РАССУЖДАЙТЕ!

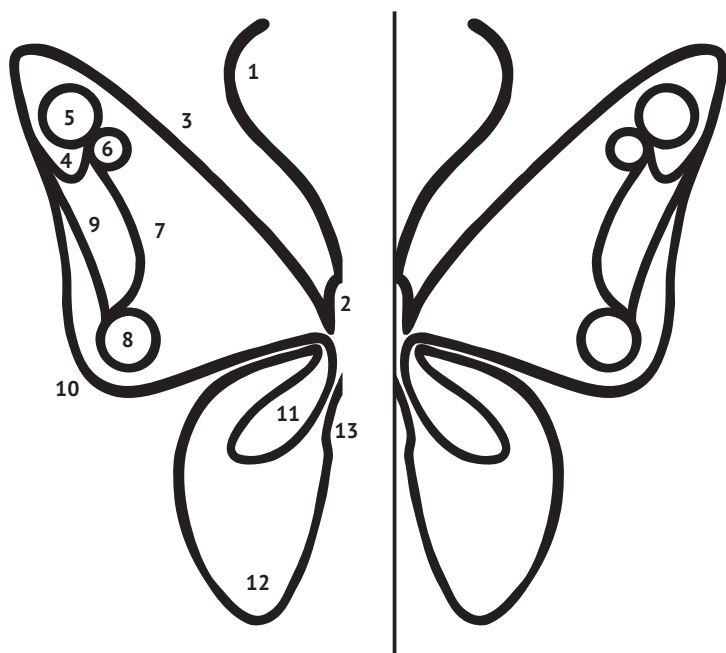
Эти простые упражнения улучшают межполушарное взаимодействие, готовят мозг к более сложным задачам на внимание и память.

Каждый новый день начинайте с упражнений «Бабочка», меняя условия задачи.

Начинайте рисовать контур не сверху вниз, а снизу вверх. Либо одной рукой двигайтесь сверху вниз, а другой – снизу вверх (переходите к усложненным заданиям не ранее десятого дня).

К тридцатому дню работы с книгой вы сможете удивить своих друзей виртуозным рисованием двумя руками на любом листе бумаги без контрольных точек!

Если задание вызвало затруднение, то попробуйте предварительно обвести линии только левой рукой (для правой) отдельно, используя подсказку: числа от 1 до 13 обозначают последовательность кривых линий, в том числе замкнутых в круг. Для левой – аналогично правой рукой в зеркальном отражении.





НЕЙРОТРЕНАЖЕРЫ

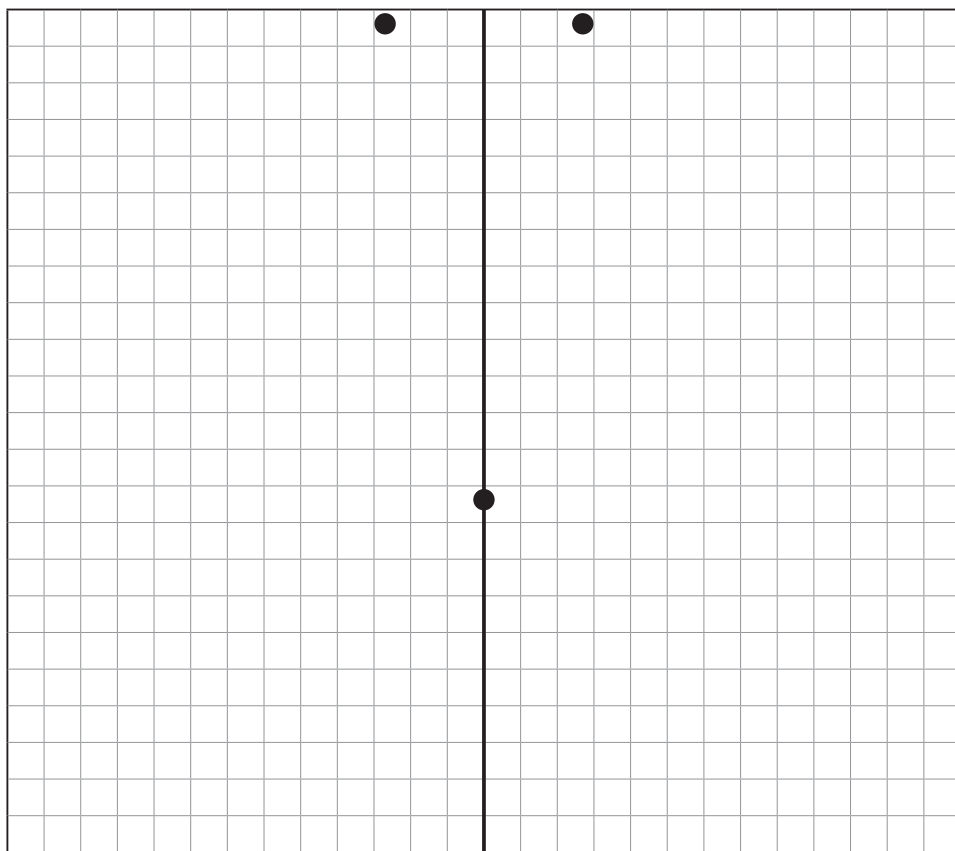
ЗАДАЧА 2

+200 золотых
нейронов!



Нарисуйте контур бабочки самостоятельно по памяти, двигаясь сверху вниз, от стартовой точки к конечной.

Руки двигаются параллельно в зеркальном отражении.



ЗАПИШИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ЗАДАЧИ 2

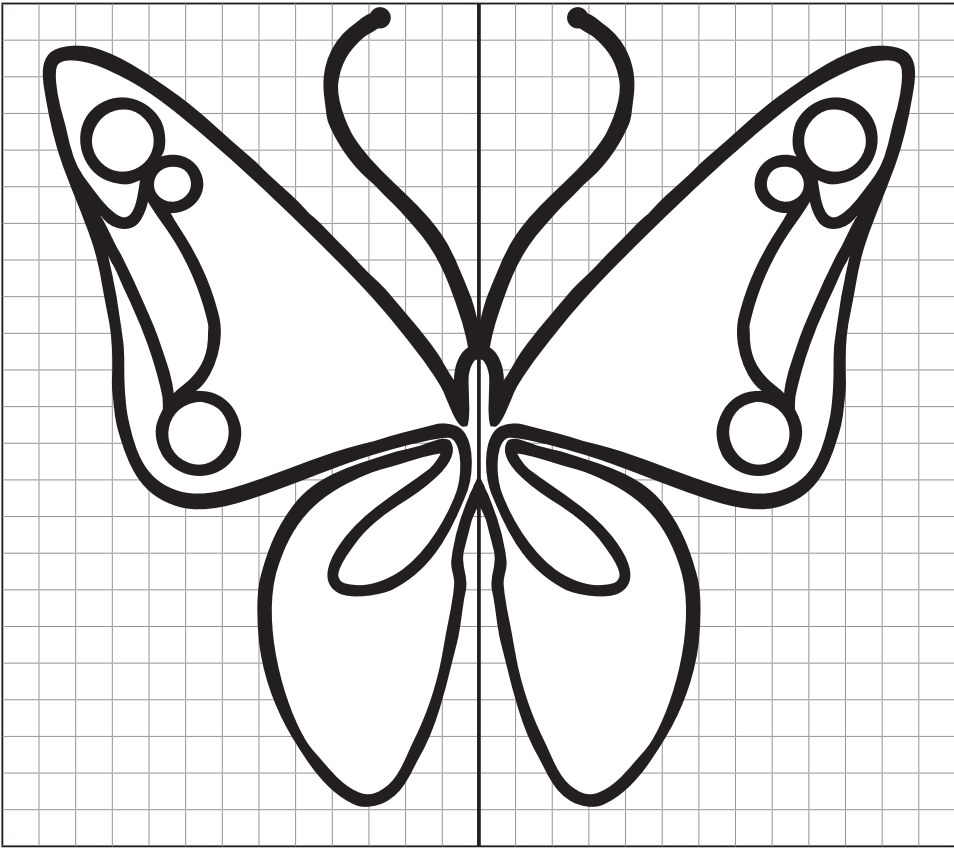
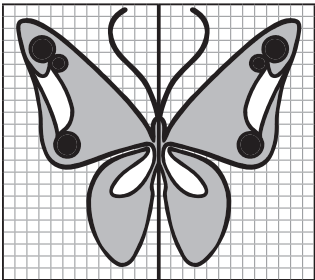
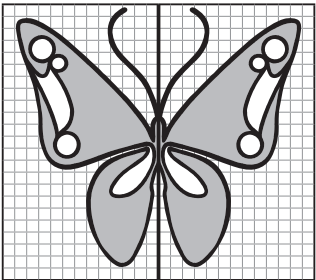
	минут		минут		минут
---	-------	---	-------	---	-------

ЗАДАЧА 3

+300 золотых
нейронов!



Заштрихуйте рисунок, как показано на примерах, меняя степень нажима карандаша. Действуйте двумя руками одновременно!



ЗАПИШИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ЗАДАЧИ 3

	минут		минут		минут
---	-------	---	-------	---	-------

ЗАДАЧА ДЛЯ СУПЕРГЕРОЯ

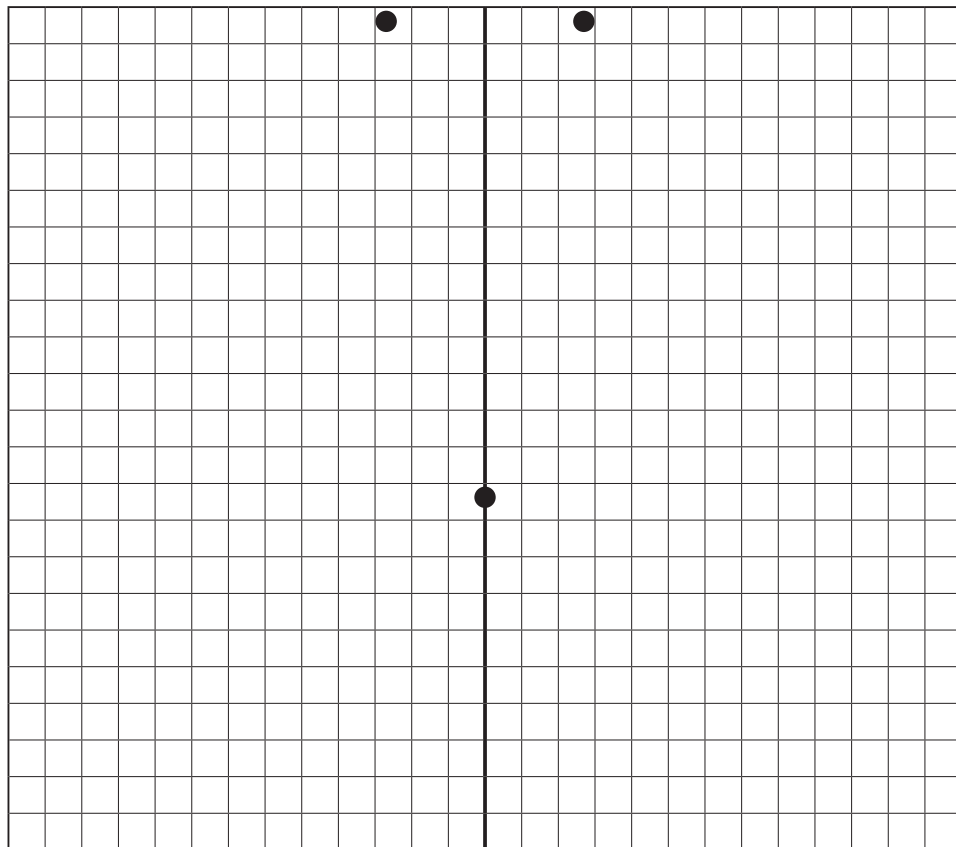
ЗАДАЧА 4

+500 золотых
нейронов!



Попробуйте нарисовать бабочку с закрытыми глазами!

Начинайте рисовать сверху вниз от кончиков усиков бабочки.



ЗАПИШИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ЗАДАЧИ 4

	минут		минут		минут
---	-------	---	-------	---	-------



- Разделите двумя прямыми линиями зал лаборатории НИИ на отсеки, в каждом из которых должны быть профессор, график, прибор и пищевой продукт
- В результате пересечения линий должен образоваться пустой отсек, куда можно поместить обезьянку



ПРАВИЛА ИГРЫ

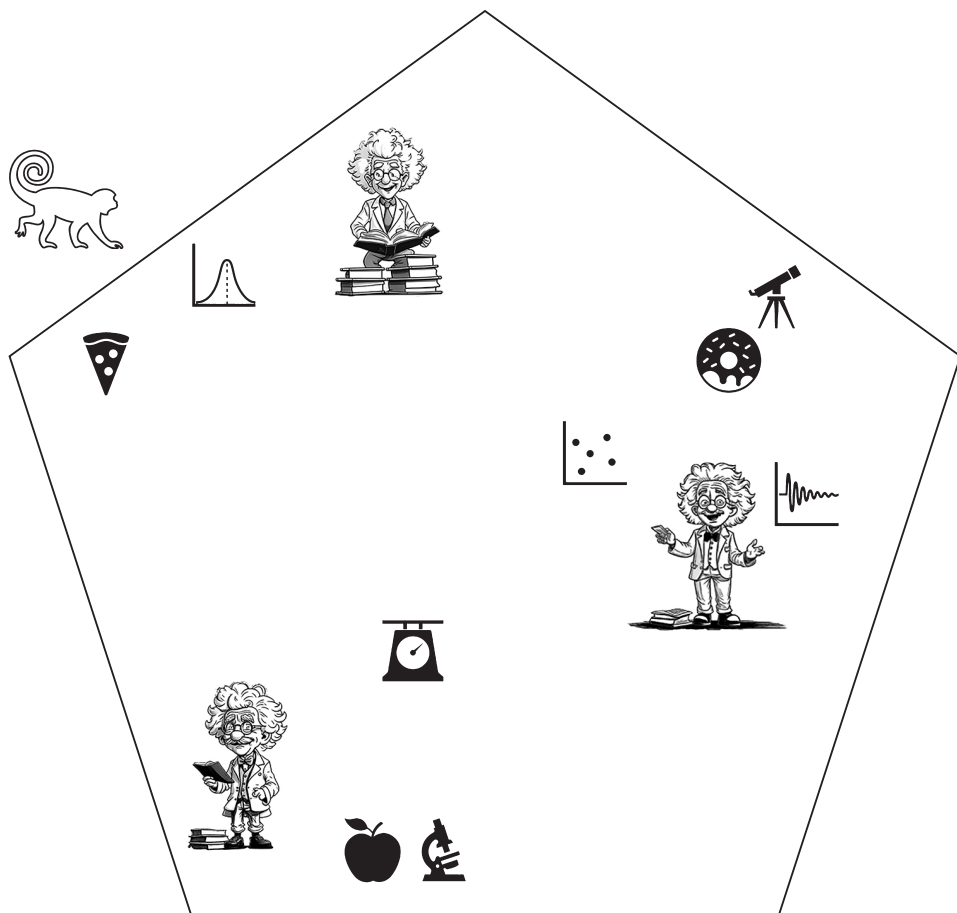
Перед вами игровое поле произвольной формы. Это зал лаборатории НИИ Мозговедения, в котором работают три профессора. Требуется разделить зал двумя прямыми линиями так, чтобы получилось четыре отсека, причем в трех из них должны оказаться профессор, график, прибор и продукт в каждом, а четвертый отсек — для обезьянки. Ее надо изолировать, иначе она помешает профессорам работать и съест их еду. Учтите, что размер отсека для обезьянки должен соответствовать ее размерам (чтобы она туда поместилась). Препятствий для прямых линий нет, они проходят сквозь стены! Линии не должны касаться ни профессоров, ни предметов, ни обезьянки, помещенной в отсек.

Передвигать профессоров, еду, приборы и графики нельзя!

Контур обезьянки дан рядом с игровым полем вне зала.

Ваша задача — переместить ее в пустой четвертый отсек.



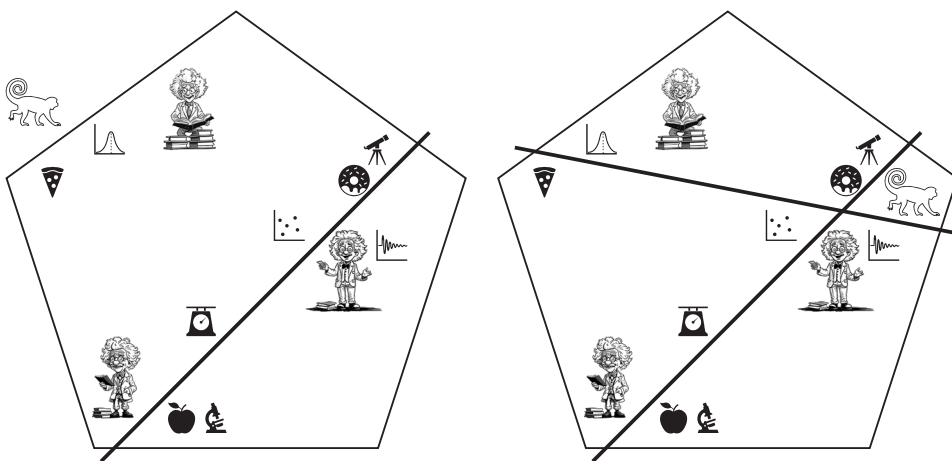


- Обратите внимание на то, что два из трех графиков расположены близко к профессору в правой части зала. Они точно должны быть по разную сторону одной из искомых прямых линий. Подумайте: как ее провести, чтобы не задеть ни одну из фигур? Положение этих двух графиков сразу задает нам одну из двух искомых линий. Другой вариант линии приведет к тому, что профессор слева сверху окажется с двумя графиками, но без прибора.
- Три предмета для профессора в правой части зала найдены. Яблоко и микроскоп расположены далеко от профессора, и вторая линия

не должна разделить его отсек и отрезать его от нужных ему предметов. Значит, вторая искомая линия не может быть расположена между профессором и яблоком с микроскопом. Единственное место, где может проходить линия, – над головой профессора, выше графика. Проведем ее так, чтобы она проходила между двумя оставшимися графиками, так как они должны быть по разные стороны линии.

- В результате образовался четвертый пустой отсек, по размерам подходящий для того, чтобы в него поместилась обезьянка.

Задача решена верно!



ДУМАЙТЕ И РАССУЖДАЙТЕ!



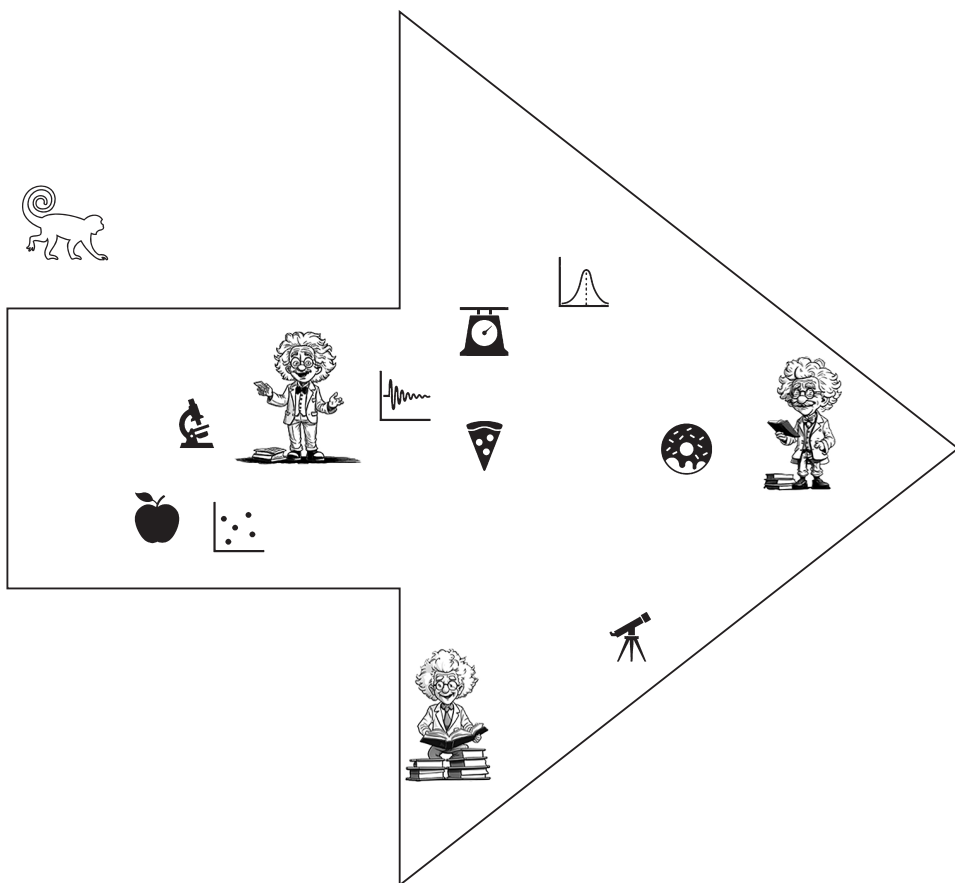
Решение задач этого типа тренирует умение видеть картинку в целом, обращать внимание на детали и двигаться к решению пошагово. После каждого шага необходимо оценивать результат. В случае если условия игры не выполняются, придется возвращаться назад. Анализ и критическое мышление помогут вам справиться.



НЕЙРОТРЕНАЖЕРЫ

ЗАДАЧА 2

+200 золотых
нейронов!

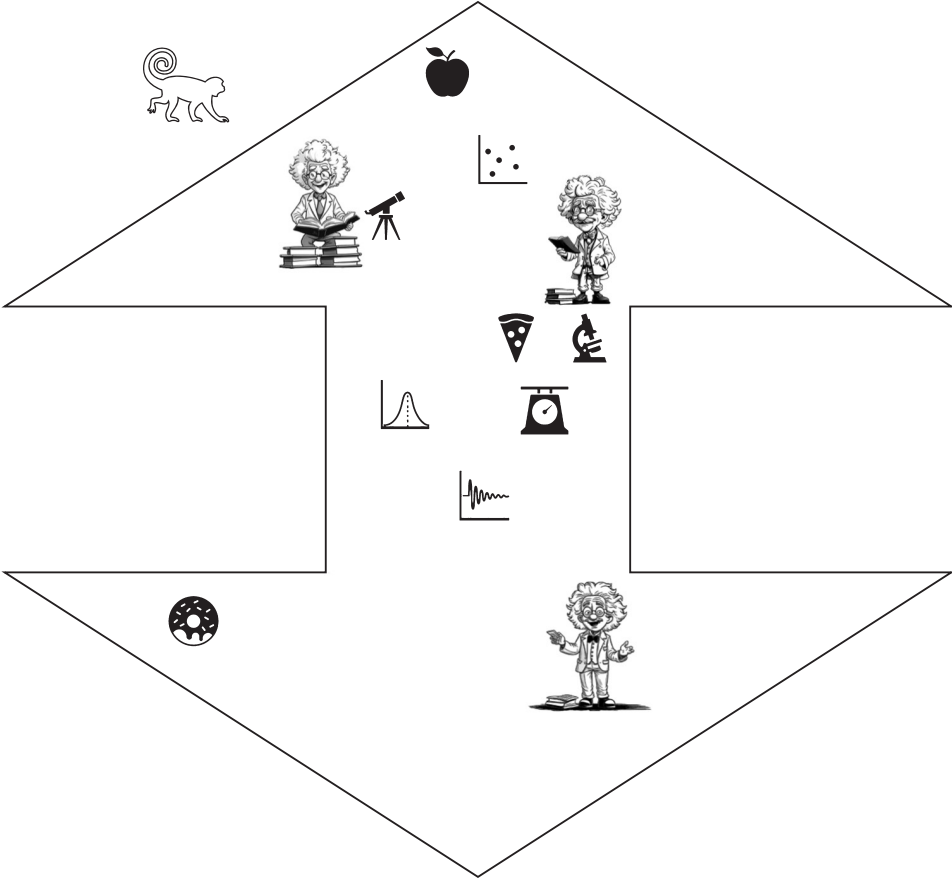


ЗАПИШИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ЗАДАЧИ 2

	минут		минут		минут
---	-------	---	-------	---	-------

ЗАДАЧА 3

+300 золотых
нейронов!



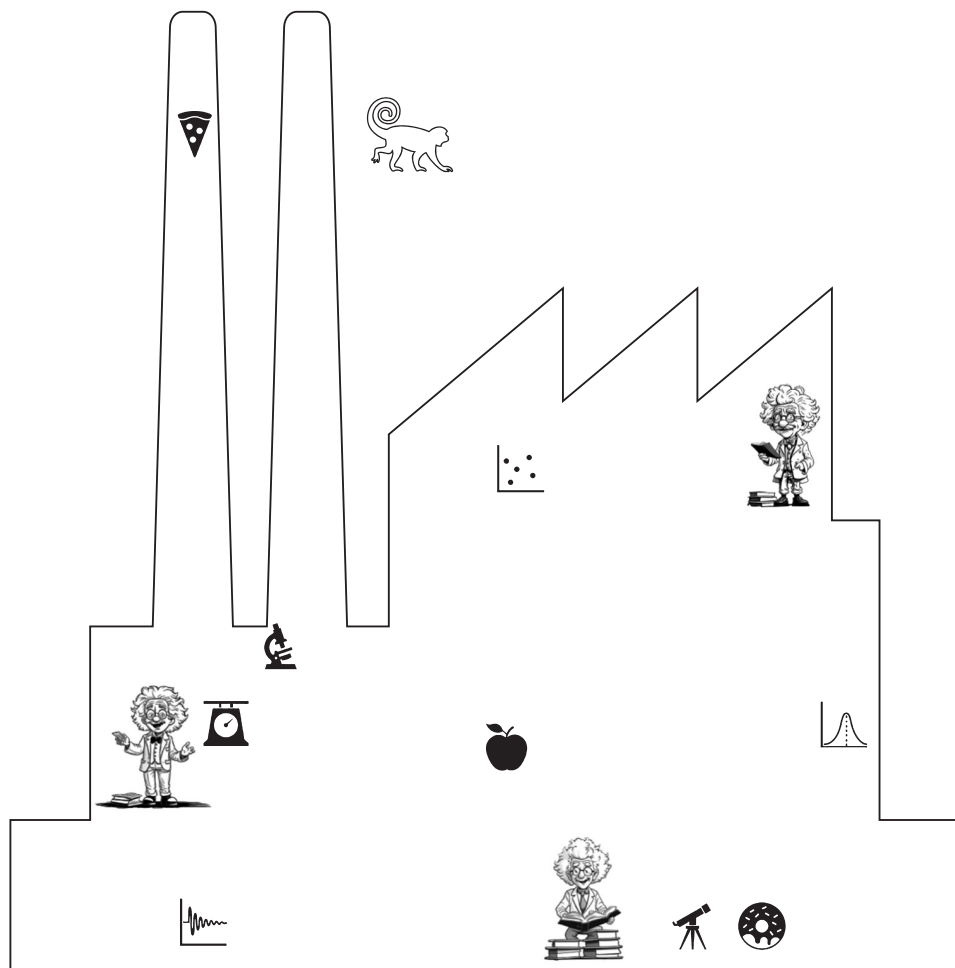
ЗАПИШИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ЗАДАЧИ 3

	минут		минут		минут
---	-------	---	-------	---	-------

ЗАДАЧА ДЛЯ СУПЕРГЕРОЯ

ЗАДАЧА 4

+500 золотых
нейронов!



ЗАПИШИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ЗАДАЧИ 4

	минут		минут		минут
---	-------	---	-------	---	-------



- Соберите слова-хвостоеды в кольцо
- Используйте все буквы из предложенных
- Найдите все спрятанные в хвостоеде слова

ПРАВИЛА ИГРЫ



В ободке этого колеса каждое последующее слово проглатывает «хвост» предыдущего. В свою очередь, его окончание частично или полностью проглатывает следующее за ним. Хвост последнего хвостоеда поглощается первым. Найти начало этого процесса невозможно, да и не требуется! Важно лишь записать всю цепочку букв, разместив их в правильном порядке в белых кружках в ободке колеса.

Внутри на спицах есть подсказки — уже собранные части слов. Но вот незадача: фрагменты слов размещены не по порядку, в них есть пропуски букв, которые надо заполнить, а затем соединить их с другими фрагментами в единую замкнутую цепочку слов. Фрагмент должен подходить к другим фрагментам в начале и конце, как элементы пазла дополняют друг друга.

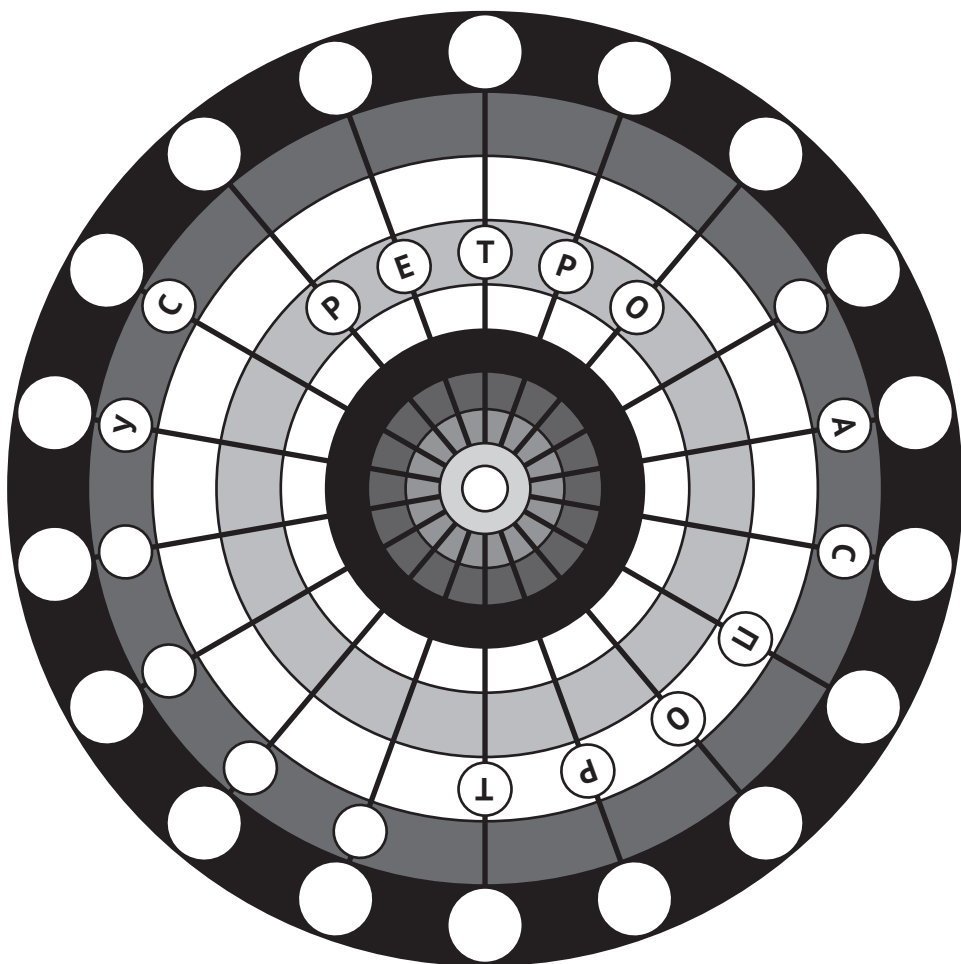
Внимание! Группы букв на спицах-подсказках — это готовые фрагменты искомых слов! Делить их на части нельзя.

Необходимо использовать все буквы над колесом (в том числе там указаны имеющиеся в готовых фрагментах)!

Дополнительное задание для пытливых: выпишите все слова, которые найдете внутри хвостоеда, и сравните с ответами.



О С У Р П Р А Т Е О Г А С Р Д Т П Р



- Вычеркнем из перечня букв в линии над игровым полем те, которые уже задействованы в подсказках. В нашей тренировочной задаче это буквы Р-Е-Т-Р-О-П-О-Р-Т-У-С-А-С.
- Остались буквы Г-А-Д-П-Р. Именно этими буквами мы будем достраивать слова в подсказках на спицах. В пустой кружочек перед бук-

вами АС вставим П, получаем ПАС, соединяем с ПОРТ. В четыре пустых кружочка перед словом УС вставим слово ГРАД.

- Попробуем найти соединение.

ПАС**ПОРТ**–**РЕТРО**, соединительное слово ПОРТРЕТ.

РЕТРО–**ГРАДУС**, соединительное слово РЕТРОГРАД (в данном примере проглотил все предыдущее слово полностью!).

- Третье поглощение, которое замыкает кольцо, – **ГРАДУС**–**ПАСПОРТ**, соединительное слово СПАС.
- Теперь запишем все слова-существительные, которые спрятались в хвостоеде.

РЕТРО–РОГ–РЕТРОГРАД–ГРАД–ГРАДУС–УС–СПАС–АС–ПАС–ПАСПОРТ–СПОР–СПОРТ–ПОРТ–ПОРТРЕТ. (Можно было бы отметить еще слово ОГР, но это на ваше усмотрение.)



ДУМАЙТЕ И РАССУЖДАЙТЕ!

Не забывайте вычеркивать уже нанесенные на колесо буквы из списка над игровым полем! Начинайте заполнять буквы на ободке колеса с любого целого фрагмента, подставляя оставшиеся из списка буквы справа или слева от фрагмента.

Решение задач данного типа тренирует вашу память, выводит слова из пассивного словарного запаса в активный. Чем шире ваш словарный запас, тем проще подбирать слова. Чем проще подбирать слова, тем более ясно и кратко вы сможете выразить вашу мысль!



- Помогите каждому пирату найти свой парусник
- Парусники не должны соприкасаться!



ПРАВИЛА ИГРЫ

Заполните пустые клетки парусниками так, чтобы у каждого пирата (рядом с ним) был свой парусник. Парусники могут располагаться как по вертикали, горизонтали, так и по диагонали от пирата. Пиратов ровно столько, сколько нарисовано в таблице. Парусников должно быть столько же, сколько и пиратов. Парусники не должны соприкасаться ни по вертикали, ни по горизонтали, ни по диагонали между собой! В задаче есть подсказки — это числа за пределами таблицы. Они вам скажут, сколько парусников в соответствующей строке или столбце.

					2
					1
					2
					1
					2
3	0	2	0	3	

РЕШАЕМ ВМЕСТЕ

ЗАДАЧА 1

+100 золотых
нейронов!



- Найдем и отметим в столбцах или в строках, где стоит цифра ноль, все пустые клетки знаком **X**.

В данной задаче это второй и четвертый столбцы.

- Мы видим, что в третьей строке есть всего лишь два пустых поля для двух искомых парусников. Вносим парусники на свободные места.

	X		X		2
X				X	1
			X		2
	X			X	1
					2
3	0	2	0	3	

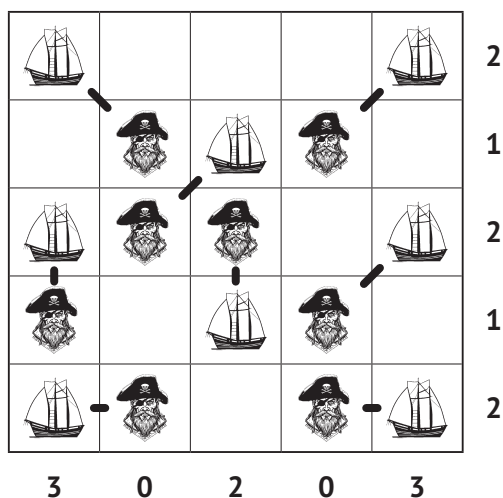
- В первом столбце рядом с найденным парусником не может быть другого, поэтому мы поставим крестик во второй строке первого столбца.

- В пятом столбце рядом с уже отмеченным парусником не может быть других, поэтому поставим снизу и сверху крестики.

	X	X	X		2
X				X	1
			X		2
	X			X	1
		X			2
3	0	2	0	3	

- Таким образом, в первом столбце остаются только два свободных места для двух оставшихся парусников. Вносим их.
- В пятом столбце также осталось только два свободных поля для еще двух парусников (всего их в пятом столбце должно быть три — исходя из подсказки). Вносим их.

- Так как подсказки нам говорят, что мы нашли нужное количество парусников в первой и пятой строках, то пустые клетки в третьем столбце отметим крестиком.
- Во второй и в четвертой строках осталось по одному пустому полю. Именно там разместим оставшиеся парусники.
- Осталось определить, кому из пиратов какой парусник принадлежит. Проявите смекалку и проведите соединяющие линии. Есть разные варианты соединения. Найдите их. В ответе приведен лишь один вариант соединения.



ДУМАЙТЕ И РАССУЖДАЙТЕ!

Помните, что начинать решение задач такого типа нужно с подсказок с минимальным числом. В первой задаче это ноль. Самое сложное — сделать первые два-три хода. Дальше используйте метод исключения, логические рассуждения, и решение придет незамедлительно! Опирайтесь на логику при решении этих задач.

ЗАДАЧА 3

+300 золотых
нейронов!



ЗАПИШИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ЗАДАЧИ 3

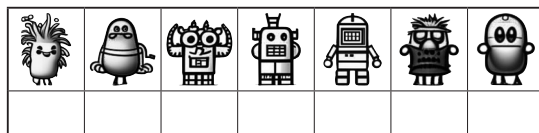
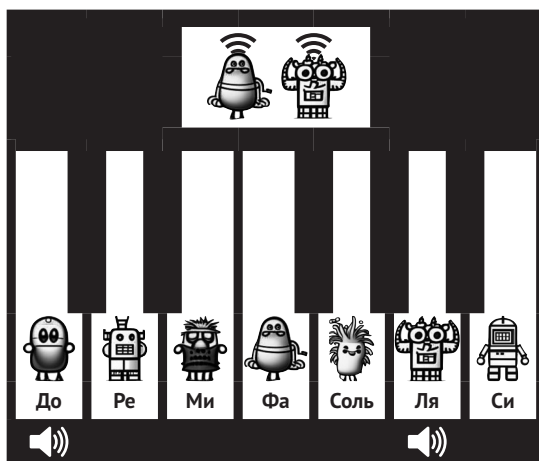
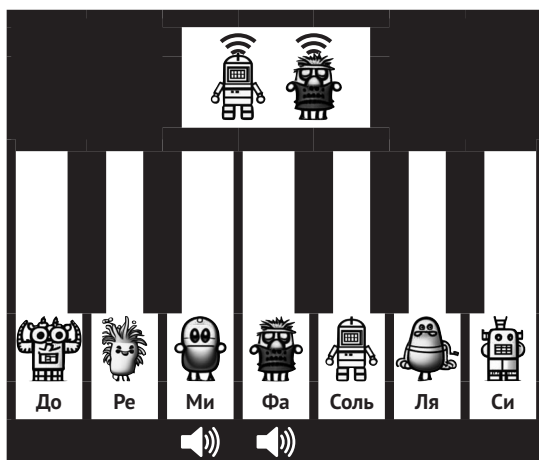
	минут		минут		минут
--	-------	--	-------	--	-------



НЕЙРОТРЕНАЖЕРЫ

ЗАДАЧА 2

+200 золотых
нейронов!



ЗАПИШИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ЗАДАЧИ 2

	минут		минут		минут
--	-------	--	-------	--	-------