

# MATHEMA

## LOGIČNA POŠAST



1. RAZRED  
IME:  
PRIIMEK:

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2012-13  
ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

OZNAKE:  
> VEČJI, < MANJŠI  
 PRAVOKOTNIK,  KVADRAT

### 1. LATINSKI KVADRAT 1

V KVADRATKE VPIŠI ŠTEVILA 1, 2 IN 3, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI IN V VSAKEM STOLPCU NASTOPALA VSA TRI RAZLIČNA ŠTEVILA.

	2	
1		

### 2. FUTOŠIKI

V KVADRATKE VPIŠI ŠTEVILA 1, 2 IN 3, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI IN V VSAKEM STOLPCU NASTOPALA VSA TRI RAZLIČNA ŠTEVILA IN DA BO VELJALO  $\geq$  IN  $\leq$ .

(PRIMER:  $2 > 1$ ,  $1 < 2$ )

<input type="checkbox"/>	<	<input type="checkbox"/>	<	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<	<input type="checkbox"/>	>	<input type="checkbox"/>

### 3. BARVNI SUDOKU

V KVADRATKE VPIŠI ŠTEVILA 1, 2 IN 3, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI, V VSAKEM STOLPCU IN V KVADRATKIH ISTE BARVE NASTOPALA VSA TRI ŠTEVILA.

	3	
	2	

### 4. LOGIČNE POŠASTI

VELIKA IN MALA LOGIČNA POŠAST ŽELITA ZAMENJATI SVOJI MESTI. LAHKO SE PRESKOČITA ALI POMAKNETA NA PRAZNO POLJE. NI POMEMBNO, KATERA POŠAST NAREDI PRVI PREMİK. S ŠTEVILKO 2 IN 3 OZNAČI TISTI DVE IZMED TREH SLIČIC, KI PRIKAZUJETA TOČNO ZAPOREDJE PREMIKOV. (ENA SLIČICA JE ODVEČ.) PRVA IN ZADNJA SLIČICA STA ŽE OZNAČENI S ŠTEVILKO 1 IN 4.



1



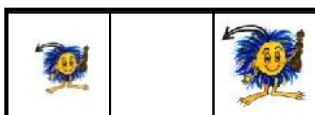
—



—



—



4

### 5. KVADRATI IN PRAVOKOTNIKI

Z DEBELO ČRTO RAZDELI RAZPREDELNICO NA PRAVOKOTNIKE IN KVADRATE, TAKO DA BO VSAK OD NJIH VSEBOVAL SAMO ENO ŠTEVILKO. TA ŠTEVILKA JE ŠTEVILO POLJ, IZ KATERIH JE SESTAVLJEN PRAVOKOTNIK ALI KVADRAT. EN TAK PRAVOKOTNIK JE ŽE NARISAN.

4				4
		3	2	
		3		
		2		
4		3		

### 6. GOBELIN

VSAKA ŠTEVILKA OZNAČUJE, KOLIKO SOSEDNIJH (ZAPOREDNIH) POLJ V VRSTICI ALI STOLPCU JE POTREBNO POBARVATI. ČE JE ŠTEVILKA VEČ, POBARVANA POLJA LOČUJE ENO ALI VEČ NEPOBARVANIH POLJ. POBARVAJ GOBELIN.

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

### 7. MAGIČNE DOMINE

TRI DOMINE SESTAVI V OBLIKO KVADRATA, TAKO DA BO SEŠTEVEK TREH ŠTEVIL NA VSAKI STRANICI KVADRATA ENAK 2. DOMINE LAHKO OBRAČAŠ. ŠTEVILA VPIŠI V DOMINE SPODAJ.

2	0			
1	0			
0	0		1	1

### 8. FUTOŠIKI

V KVADRATKE VPIŠI ŠTEVILA 1, 2 IN 3, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI IN V VSAKEM STOLPCU NASTOPALA VSA TRI RAZLIČNA ŠTEVILA IN DA BO VELJALO  $\geq$  IN  $\leq$ .

(PRIMER:  $2 > 1$ ,  $1 < 2$ )

<input type="checkbox"/>	>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<	<input type="checkbox"/>	>
2	>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# MATHEMA

## LOGIČNA POŠAST



2. RAZRED  
IME:  
PRIIMEK:

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2012-13  
ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

OZNAKE:  
R: RESNIČNO, N: NERESNIČNO  
>: VEČJI, <: MANJŠI

### 1. LATINSKI KVADRAT

V kvadratke vpiši števila 1, 2 in 3, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa tri števila.

	2	
1		

### 2. FUTOŠIKI

V kvadratke vpiši števila 1, 2 in 3, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa tri števila in da bodo izpolnjene vse relacije > in <.

	2	>	
		>	

### 3. BARVNI SUDOKU

V kvadratke vpiši števila 1, 2 in 3, tako da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratih iste barve nastopala vsa tri števila.

		2
		1

### 4. NALOGA PRESENEČENJA

Poišči vse skrite modre kvadratke in jih označi z M. Pri tem veljata naslednji pravili:

- Vsako število v preglednici pove, koliko sosednih kvadratkov je modrih. Kvadrateg je soseden kvadratu, če imata skupno stranico ali oglišče.
- Kvadrati s številkami niso modri.

			2
	1		
	1		
	1	0	

### 5. KVADRATI IN PRAVOKOTNIKI

Z debelo črto razdeli mrežo kvadratov na pravokotnike in kvadrate, tako da bo vsak od njih vseboval natanko eno število. To število predstavlja število manjših kvadratov, iz katerih je sestavljen pravokotnik ali kvadrat.

4				4
		3		
	3	3		
			2	
4				2

### 6. GOBELIN

Številke ob vsaki vrstici in stolpcu označujejo, koliko zaporednih polj je potrebno pobarvati. Če je števil več, zaporedna pobarvana polja ločuje eno ali več nepobarvanih polj. Pobarvaj gobelin.

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

### 7. MAGIČNE DOMINE

Domine sestavi v obliko kvadrata, tako da bodo seštevki treh števil na vsaki stranici kvadrata enaki. Domine lahko obračaš. Števila vpiši v kvadrat spodaj.

3	4	1	2
0	0	1	2


### 8. SVETVI

Ugotovi resničnostno vrednost danih stavkov. Oznako resničnosti (R ali N) stavkov zapiši v tabelo spodaj. Zadnji primer (11.) je že rešen.

- Lik A je kvadrat.
- Ni res, da je lik B trikotnik.
- Lik A je levo od lika B.
- Lik E je nad vsemi liki.
- Ni res, da je lik B desno od lika E.
- Lik D in lik C sta petkotnika.
- Lik B ni petkotnik.
- Lik A ni nad likom C.
- Lik E ni pod likom D.
- Lik C ni levo od lika D.
- Lik C je desno od lika A.

		△ B		
			□ E	
	○ D			⬠ C
		□ A		

Oznaki:  
R - resnično  
N - neresnično

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
										R

# MATHEMA LOGIČNA POŠAST



3. RAZRED

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2012-13

OZNAKE:

IME:

ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

R: RESNIČNO, N: NERESNIČNO

PRIIMEK:

>: VEČJI, <: MANJŠI

### 1. LATINSKI KVADRAT

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa štiri števila.

		2	
	1		2
4			
	4	1	

### 2. FUTOŠIKI

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa štiri števila in da bodo izpolnjene vse relacije > in <.

Primeri relacij: večji:  $2 > 1$ , manjši:  $1 < 2$

<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<	2
<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	

### 3. BARVNI SUDOKU

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratih z isto barvo nastopala vsa štiri števila.

3		4	
	2		

### 4. DEŽELA LAŽNIVCEV

*vitezi* - govorijo vedno le resnico  
*oprede* - vedno lažejo  
*vohuni* - kakor kdaj

V deželi lažnivcev srečamo tri osebe (osebe A, B in C). Med njimi je ena oseba oprda, ena je vitez in ena vohun. Na podlagi njihovih izjav ugotovi, kdo so osebe A, B in C.

**A reče: B je vohun.**

**B reče: A je vohun.**

**C reče: A je vitez.**

Oseba A je \_\_\_\_\_.

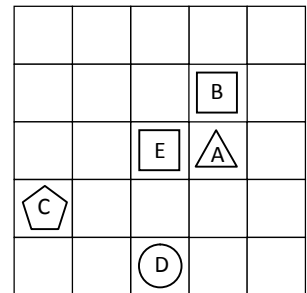
Oseba B je \_\_\_\_\_.

Oseba C je \_\_\_\_\_.

### 5. SVETОВI

Ugotovi resničnostno vrednost danih stavkov. Označo resničnosti (R ali N) stavkov zapiši v tabelo spodaj. Zadnji primer (11.) je že rešen.

1. Lik A je kvadrat.
2. Lik B ni trikotnik.
3. Ni res, da je lik A levo od lika B.
4. Ni res, da lik C ni petkotnik.
5. Lik B je levo od lika E ali pa je lik B kvadrat.
6. Lik B ni levo od lika E ali lik B ni krog.
7. Lik B je petkotnik ali lik B je kvadrat.
8. Lik C ni nad likom D in ni res, da je lik C krog.
9. Lik E ni pod likom A ali lik D ni krog.
10. Lik C ni desno od lika D.
11. Lik C je levo od lika A.



Oznaki:  
R - resnično  
N - neresnično

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
										R

### 6. LOGIČNA RAZPREDELNICA

Trije prijatelji (Tine, Lan, Andrej) z različnimi priimki (Hribernik, Gorjanc, Hafner) so različnih poklicev (mizar, kuhar, odvetnik). Za vsakega določi ime, priimek in poklic.

1. Gorjanc ni ne odvetnik ne mizar.
2. Lan ni kuhar.
3. Hribernik ni po poklicu odvetnik.
4. Andrej se piše Hafner.

	Hribernik	Gorjanc	Hafner	mizar	kuhar	odvetnik
Tine						
Lan						
Andrej						
mizar						
kuhar						
odvetnik						

### 7. MINE

Poišči vse skrite mine in jih označi z M.

Pri tem veljata naslednji pravili:

1. Vsako število v preglednici pove, koliko sosednjih kvadratkov vsebuje mino. Kvadratka sta sosednja, če imata skupno stranico ali oglišče.
2. Kvadratki s številkami nimajo mine.

2		2		0
		3		
	2		1	

# MATHEMA LOGIČNA POŠAST



4. RAZRED  
IME:  
PRIIMEK:

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2012-13  
ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

OZNAKE:  
R: RESNIČNO, N: NERESNIČNO  
>: VEČJI, <: MANJŠI

<p><b>1. LATINSKI KVADRAT</b> V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa štiri števila.</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>4</td><td> </td><td>3</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td>1</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>4</td><td> </td></tr> </table>					4		3					1			4		<p><b>2. FUTOŠIKI Z RAČUNSKIMI OPERACIJAMI</b> V kvadratke vpiši števila od 1 do 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa različna števila ter da bodo izpolnjene vse računске operacije (+, -) in relacije (&gt;, &lt;).</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>□</td><td>-2</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>+2</td><td>3</td><td>□</td><td>+2</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>&lt;</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>-2</td><td>1</td></tr> </table>	□	-2	□	□	□	□	+2	3	□	+2	□	□	□	<	□	□	□	□	□	-2	1	<p><b>3. BARVNI SUDOKU</b> V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih z isto barvo nastopala vsa štiri števila.</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td style="background-color: #FFDAB9;">2</td><td style="background-color: #FFDAB9;">4</td><td style="background-color: #FFDAB9;"> </td></tr> <tr><td style="background-color: #FFFFE0;">3</td><td style="background-color: #FFFFE0;"> </td><td style="background-color: #ADD8E6;"> </td><td> </td></tr> <tr><td style="background-color: #FFFFE0;"> </td><td style="background-color: #FFFFE0;"> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td style="background-color: #ADD8E6;"> </td><td style="background-color: #ADD8E6;"> </td><td style="background-color: #ADD8E6;"> </td><td style="background-color: #FFDAB9;"> </td></tr> </table>		2	4		3																																																															
4		3																																																																																																									
			1																																																																																																								
		4																																																																																																									
□	-2	□	□	□																																																																																																							
□	+2	3	□	+2	□																																																																																																						
□	□	<	□	□																																																																																																							
□	□	□	-2	1																																																																																																							
	2	4																																																																																																									
3																																																																																																											
<p><b>4. DEŽELA LAŽNIVCEV</b> <i>vitezi</i> - govorijo vedno le resnico <i>oprode</i> - vedno lažejo <i>vohuni</i> - kakor kdaj</p> <p>V deželi lažnivcev srečamo tri osebe (osebe A, B in C). Med njimi je ena oseba oproda, ena je vitez in ena vohun. Na podlagi njihovih izjav ugotovi, kdo so osebe A, B in C.</p> <p><b>A reče: C ni vitez.</b> <b>B reče: A ni oproda.</b> <b>C reče: B ni oproda.</b></p> <p>Oseba A je _____ Oseba B je _____ Oseba C je _____</p>	<p><b>5. SVETОВI</b> Ugotovi resničnostno vrednost danih stavkov. Oznako resničnosti (R ali N) stavkov zapiši v tabelo spodaj. Zadnji primer (11.) je že rešen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Lik A je kvadrat in lik B ni trikotnik.</li> <li>Lik B ni trikotnik in ni res, da je lik E pod likom C.</li> <li>Ni res, da je lik A levo od lika B.</li> <li>Ni res, da lik E ni petkotnik.</li> <li>Lik B ni levo od lika E ali lik C je krog.</li> <li>Lik D ni kvadrat in lik D je kvadrat.</li> <li>Lik B ni petkotnik ali lik B je petkotnik.</li> <li>Lik C ni nad likom D ali lik C je levo od lika E.</li> <li>Lik E ni pod likom A ali ni res, da lik B ni trikotnik.</li> <li>Lik C ni levo od lika D in lik D ni pod likom C.</li> <li>Lik C je levo od lika A.</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td> </td><td style="text-align: center;">△ A</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td style="text-align: center;">□ D</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td style="text-align: center;">○ E</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td style="text-align: center;">□ B</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">⬠ C</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Oznaki: R - resnično N - neresnično</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td>R</td></tr> </table>			△ A						□ D			○ E								□ B	⬠ C					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11											R																																																											
		△ A																																																																																																									
			□ D																																																																																																								
	○ E																																																																																																										
				□ B																																																																																																							
⬠ C																																																																																																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																																	
										R																																																																																																	
<p><b>6. LOGIČNA RAZPREDELNICA</b> Štirje prijatelji (Borut, Miro, Lan, Cene) z različnimi priimki (Planinc, Gorjanc, Gaber, Grilj) imajo različne poklice (igralec, mizar, pek, kmet). Za vsakega določi ime, priimek in poklic, če veš:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Cene ni ne mizar ne kmet.</li> <li>Borut se ne piše ne Planinc ne Grilj.</li> <li>Grilj ni ne pek ne mizar.</li> <li>Planinc ni ne mizar ne pek.</li> <li>Gorjanc ni po poklicu mizar.</li> <li>Planinc ni po poklicu igralec.</li> <li>Miro se ne piše Planinc.</li> <li>Cene se ne piše Grilj.</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td>Planinc</td> <td>Gorjanc</td> <td>Gaber</td> <td>Grilj</td> <td>igralec</td> <td>mizar</td> <td>pek</td> <td>kmet</td> </tr> <tr> <td>Borut</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Miro</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Lan</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cene</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>igralec</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>mizar</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>pek</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>kmet</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Planinc	Gorjanc	Gaber	Grilj	igralec	mizar	pek	kmet	Borut									Miro									Lan									Cene									igralec									mizar									pek									kmet									<p><b>7. MINE</b> Poišči vse skrite mine in jih označi z M. Pri tem veljata naslednji pravili:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Vsako število v preglednici pove, koliko sosednjih kvadratkov vsebuje mino. Kvadratka sta sosednja, če imata skupno stranico ali oglišče.</li> <li>Kvadratki s številkami nimajo mine.</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>2</td><td>3</td><td> </td><td> </td><td>0</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td> </td><td>1</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td>1</td></tr> <tr><td>0</td><td> </td><td>0</td><td> </td><td> </td></tr> </table>	2	3			0					1	2		1							1	0		0		
	Planinc	Gorjanc	Gaber	Grilj	igralec	mizar	pek	kmet																																																																																																			
Borut																																																																																																											
Miro																																																																																																											
Lan																																																																																																											
Cene																																																																																																											
igralec																																																																																																											
mizar																																																																																																											
pek																																																																																																											
kmet																																																																																																											
2	3			0																																																																																																							
				1																																																																																																							
2		1																																																																																																									
				1																																																																																																							
0		0																																																																																																									

# MATHEMA LOGIČNA POŠAST



5. RAZRED  
IME:  
PRIIMEK:

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2012-13  
ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

OZNAKE:  
R: RESNIČNO, N: NERESNIČNO  
>: VEČJI, <: MANJŠI

<p><b>1. LATINSKI KVADRAT</b> V kvadratke vpiši števila od 1 do 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa različna števila.</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <tr><td> </td><td> </td><td>1</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td>2</td></tr> <tr><td> </td><td>2</td><td> </td><td>4</td></tr> </table>			1									2		2		4	<p><b>2. FUTOSIKI</b> V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa štiri števila in da bodo izpolnjene vse <u>relacije</u> &gt; in &lt;.</p> <p>Primeri relacij: večji: 2 &gt; 1, manjši: 1 &lt; 2</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td> </td><td>&gt;</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>&gt;</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>&gt;</td><td> </td><td>&lt;</td><td>3</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>	3		>				>					>		<	3						<p><b>3. BARVNI SUDOKU</b> V kvadratke vpiši vsa števila od 1 do 4, tako da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratih z istim vzorcem nastopala vsa različna števila.</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <tr><td style="background-color: #d3d3d3;"> </td><td style="background-color: #d3d3d3;"> </td><td style="background-color: #d3d3d3;">3</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td style="background-color: #d3d3d3;">2</td><td style="background-color: #d3d3d3;"> </td></tr> <tr><td style="background-color: #d3d3d3;"> </td><td style="background-color: #d3d3d3;"> </td><td style="background-color: #d3d3d3;"> </td><td style="background-color: #d3d3d3;">1</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>			3				2					1																																																									
		1																																																																																																									
			2																																																																																																								
	2		4																																																																																																								
3		>																																																																																																									
	>																																																																																																										
	>		<	3																																																																																																							
		3																																																																																																									
		2																																																																																																									
			1																																																																																																								
<p><b>4. DEŽELA LAŽNIVCEV</b> <i>vitezi</i> - govorijo vedno le resnico <i>oprode</i> - vedno lažejo <i>vohuni</i> - kakor kdaj</p> <p>V deželi lažnivcev srečamo tri osebe (osebe A, B in C). Med njimi je ena oseba oproda, ena je vitez in ena vohun. Na podlagi njihovih izjav ugotovi, kdo so osebe A, B in C.</p> <p><b>A reče: B je vohun.</b> <b>B reče: A je vohun.</b> <b>C reče: B je vohun.</b></p> <p>Oseba A je _____ Oseba B je _____ Oseba C je _____</p>	<p><b>5. SVETOV</b> Ugotovi resničnostno vrednost danih stavkov. Oznako resničnosti (R ali N) stavkov zapiši v tabelo spodaj. Zadnji primer (11.) je že rešen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Lik A ni kvadrat in lik A ni levo od petkotnika.</li> <li>Lik C je krog in ni res, da lik B ni trikotnik.</li> <li>Lik A je levo od lika B in lik C je krog.</li> <li>Lik C je petkotnik ali pa je lik A nad likom C.</li> <li>Ni res, da je lik A krog in ni res, da je lik B kvadrat.</li> <li>Lik D ni kvadrat in lik D je kvadrat.</li> <li>Lik B ni petkotnik ali lik B je petkotnik.</li> <li>Lik C ni nad likom D ali lik C je levo od lika E.</li> <li>Lik E ni pod likom A in ni res, da je lik B trikotnik.</li> <li>Lik C ni levo od lika D ali pa lik D ni nad likom C.</li> <li>Lik C je levo od lika A.</li> </ol> <p>Oznaki: R - resnično N - neresnično</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td>R</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11											R	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <tr><td> </td><td> </td><td style="text-align: center;">△ A</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td style="text-align: center;">□ B</td><td> </td></tr> <tr><td style="text-align: center;">⬠ C</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td style="text-align: center;">○ D</td></tr> <tr><td> </td><td style="text-align: center;">□ E</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>			△ A						□ B		⬠ C									○ D		□ E																																																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																																	
										R																																																																																																	
		△ A																																																																																																									
			□ B																																																																																																								
⬠ C																																																																																																											
				○ D																																																																																																							
	□ E																																																																																																										
<p><b>6. LOGIČNA RAZPREDELNICA</b> Štirje prijatelji (Janez, Izidor, Cene, Andrej) z različnimi priimki (Gorjak, Lipar, Grilj, Perko) imajo različne poklice (igralec, optik, ekonomist, notar). Za vsakega določi ime, priimek in poklic, če veš:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Janez se ne piše Grilj.</li> <li>Gorjak ni ne ekonomist ne igralec.</li> <li>Lipar ni po poklicu ekonomist.</li> <li>Grilj ni po poklicu ekonomist.</li> <li>Grilj ni ne notar ne igralec.</li> <li>Andrej je igralec.</li> <li>Izidor ni optik.</li> <li>Janez ni notar.</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td> </td><td>Gorjak</td><td>Lipar</td><td>Grilj</td><td>Perko</td><td>igralec</td><td>optik</td><td>ekonomist</td><td>notar</td></tr> <tr><td>Janez</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>Izidor</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>Cene</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>Andrej</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>igralec</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>optik</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>ekonomist</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>notar</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>		Gorjak	Lipar	Grilj	Perko	igralec	optik	ekonomist	notar	Janez									Izidor									Cene									Andrej									igralec									optik									ekonomist									notar									<p><b>7. MINE</b> Poišči vse skrite mine in jih <u>označi z M</u>. Pri tem veljata naslednji pravili:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Vsako število v preglednici pove, koliko sosednjih kvadratkov vsebuje mino. Kvadratka sta sosednja, če imata <u>skupno stranico ali oglišče</u>.</li> <li>Kvadratki s številkami nimajo mine.</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <tr><td> </td><td> </td><td>2</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>0</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>1</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>2</td><td>3</td><td>1</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>1</td><td> </td><td>2</td><td> </td></tr> </table>			2			0				1			2	3	1							1		2	
	Gorjak	Lipar	Grilj	Perko	igralec	optik	ekonomist	notar																																																																																																			
Janez																																																																																																											
Izidor																																																																																																											
Cene																																																																																																											
Andrej																																																																																																											
igralec																																																																																																											
optik																																																																																																											
ekonomist																																																																																																											
notar																																																																																																											
		2																																																																																																									
0				1																																																																																																							
		2	3	1																																																																																																							
	1		2																																																																																																								