

А.ГАЙШТУТ



ШАХМАТНЫЕ
ГЛОБИЛ
ИТИ
Ы

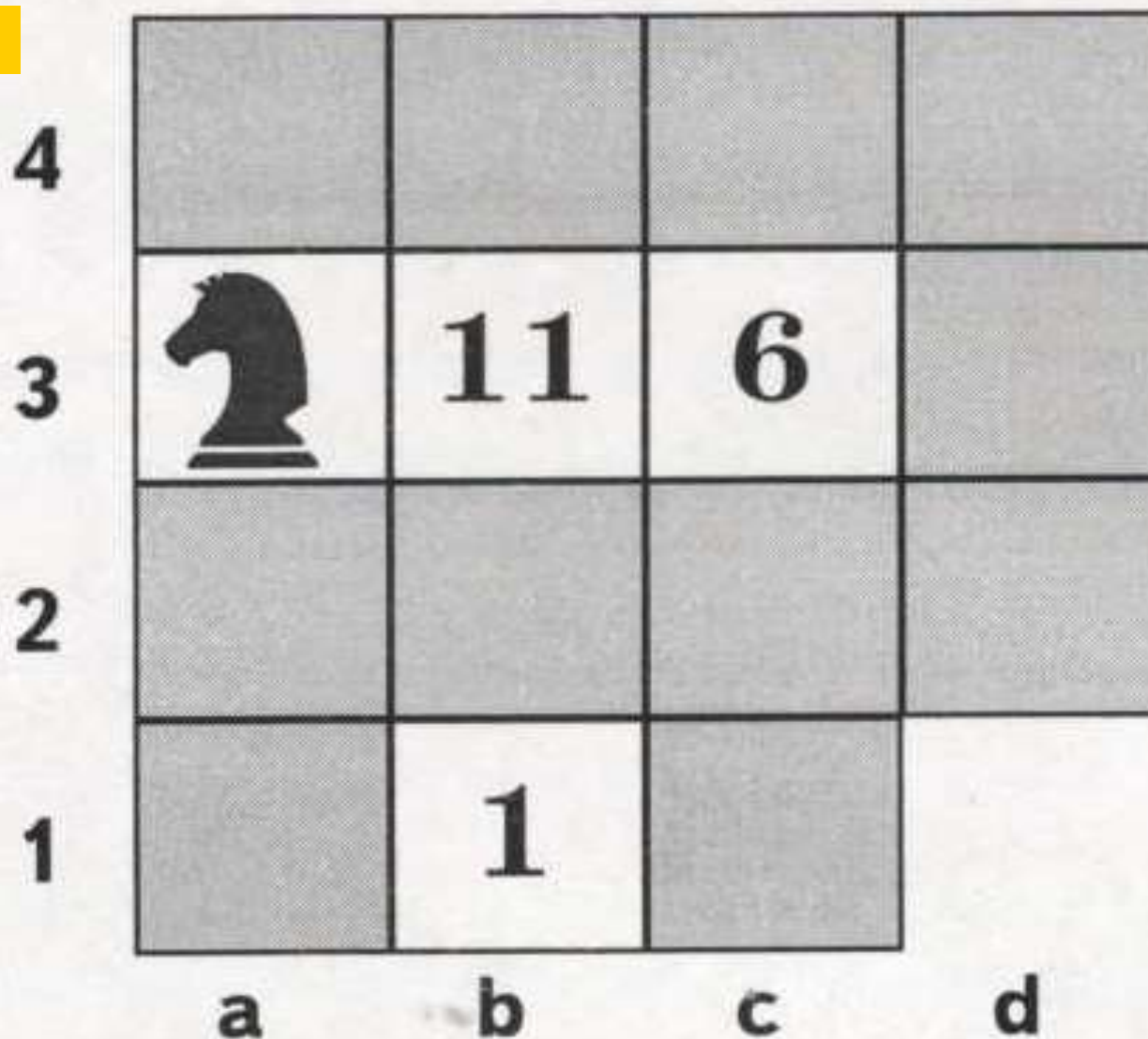
ПРИКЛЮЧЕНИЕ КОНЯ
В СТРАНЕ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Часть 3

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.


1



ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

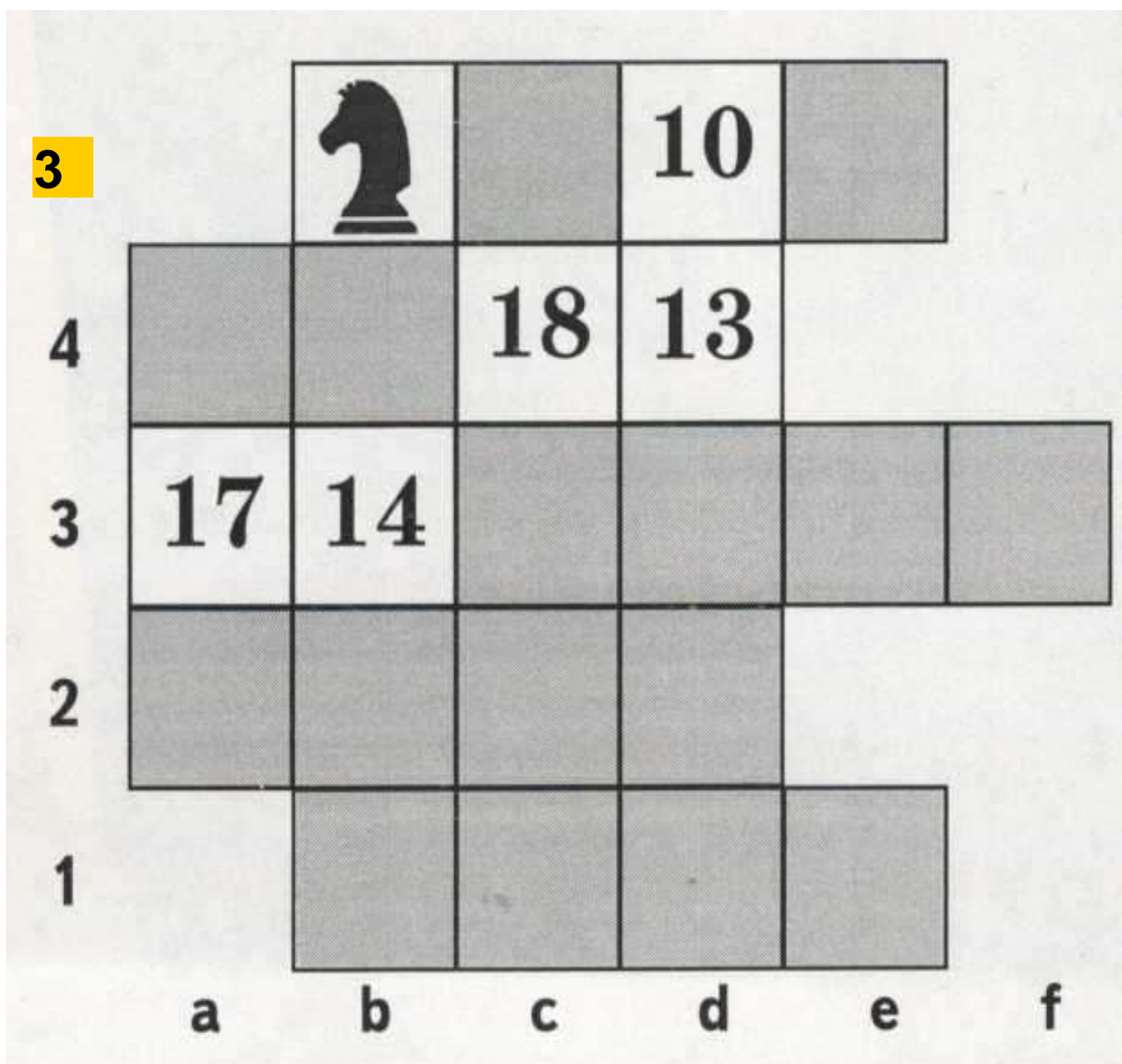
Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.

2

4			14		
3					
2	2	11	8		
1					
	a	b	c	d	e

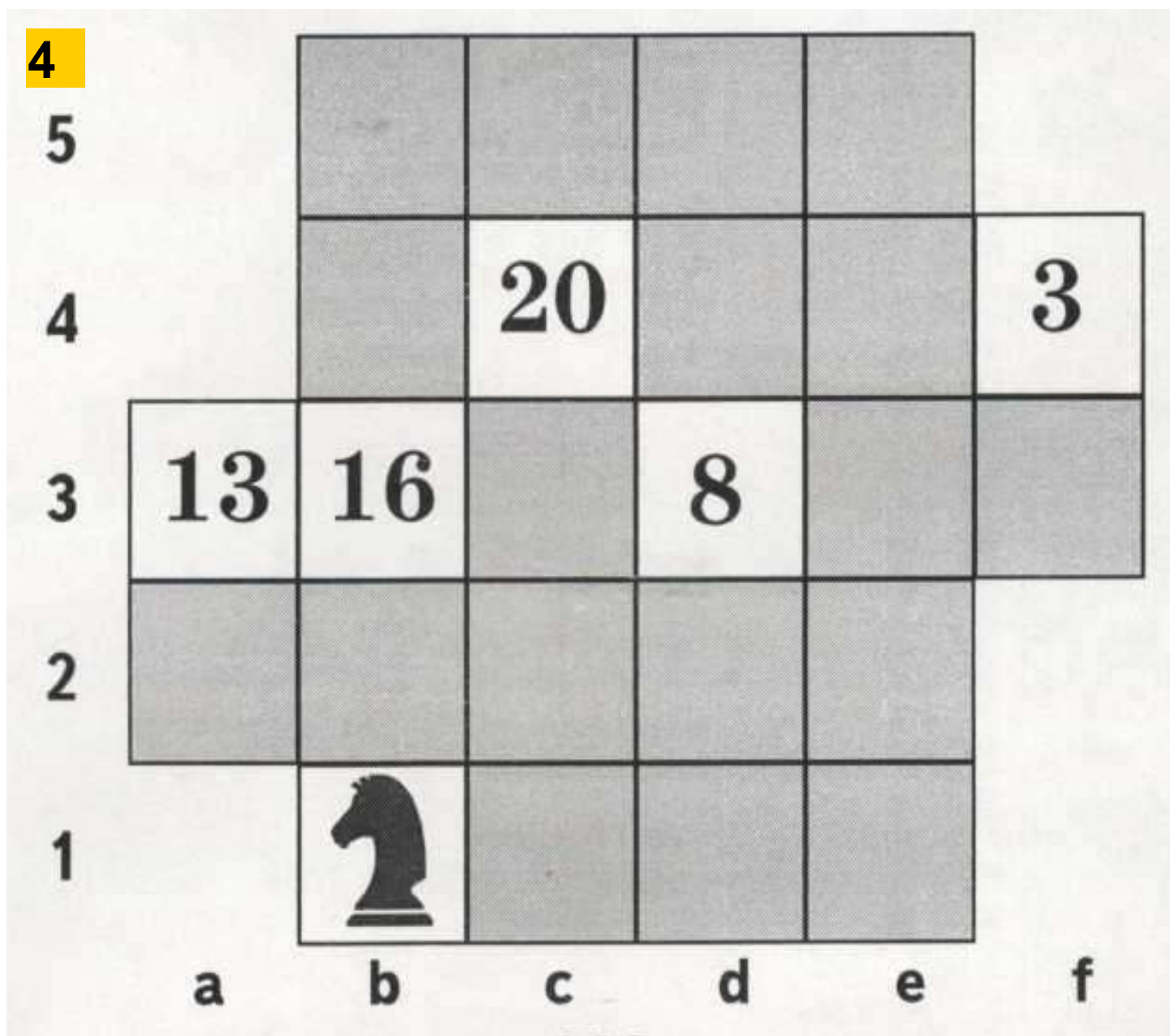
ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.



ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

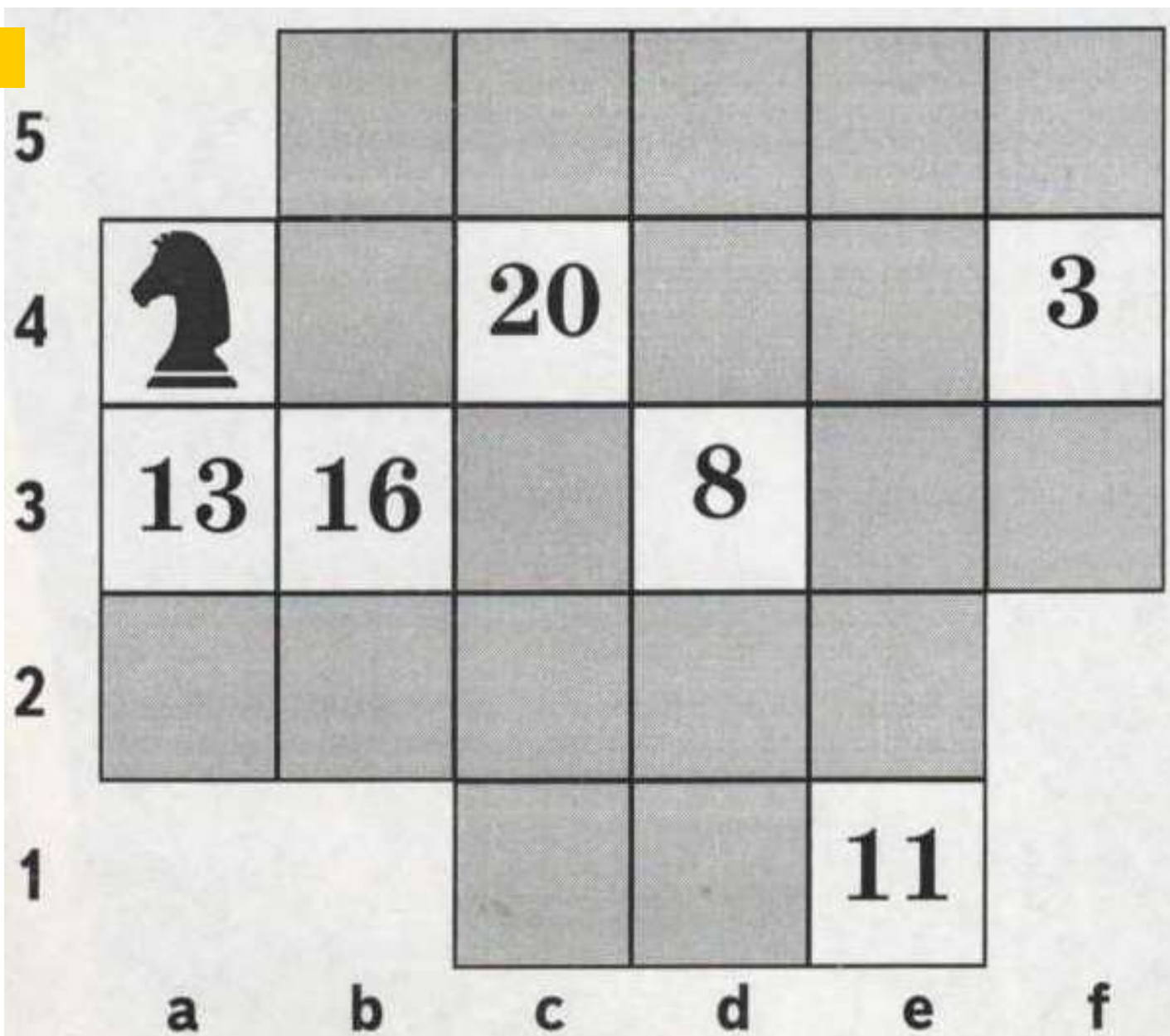
Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.



ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.


5



ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

6

5		26				
4	20		16	25		
3	14	3		10		
2						
1		18				
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

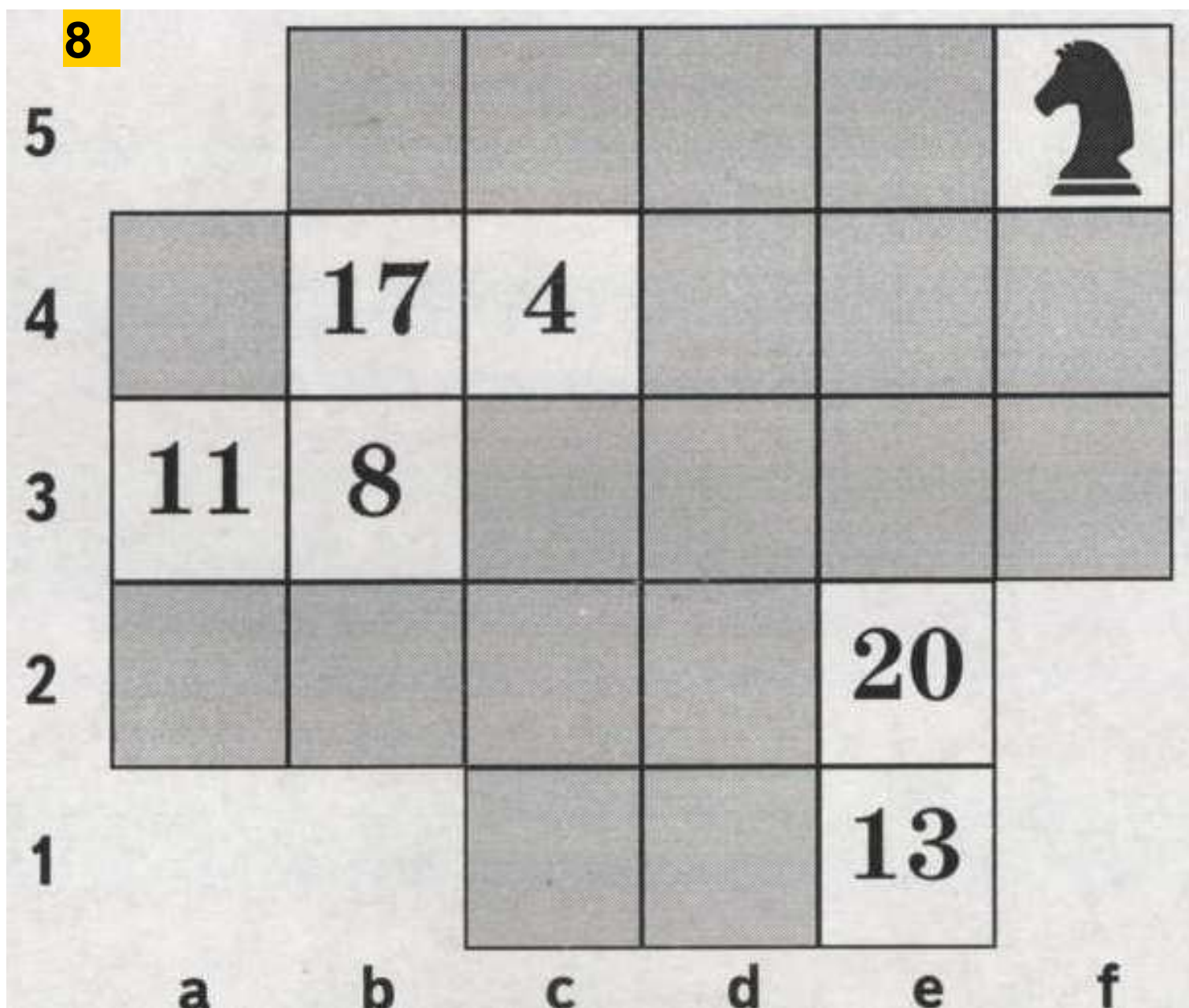
Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

7

5			2			
4		8		18		
3		15			10	
2		24				
1		12				
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ


Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.



ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.


9

5						
4		23	12	3		
3		16				
2	9		27			
1		15			19	
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

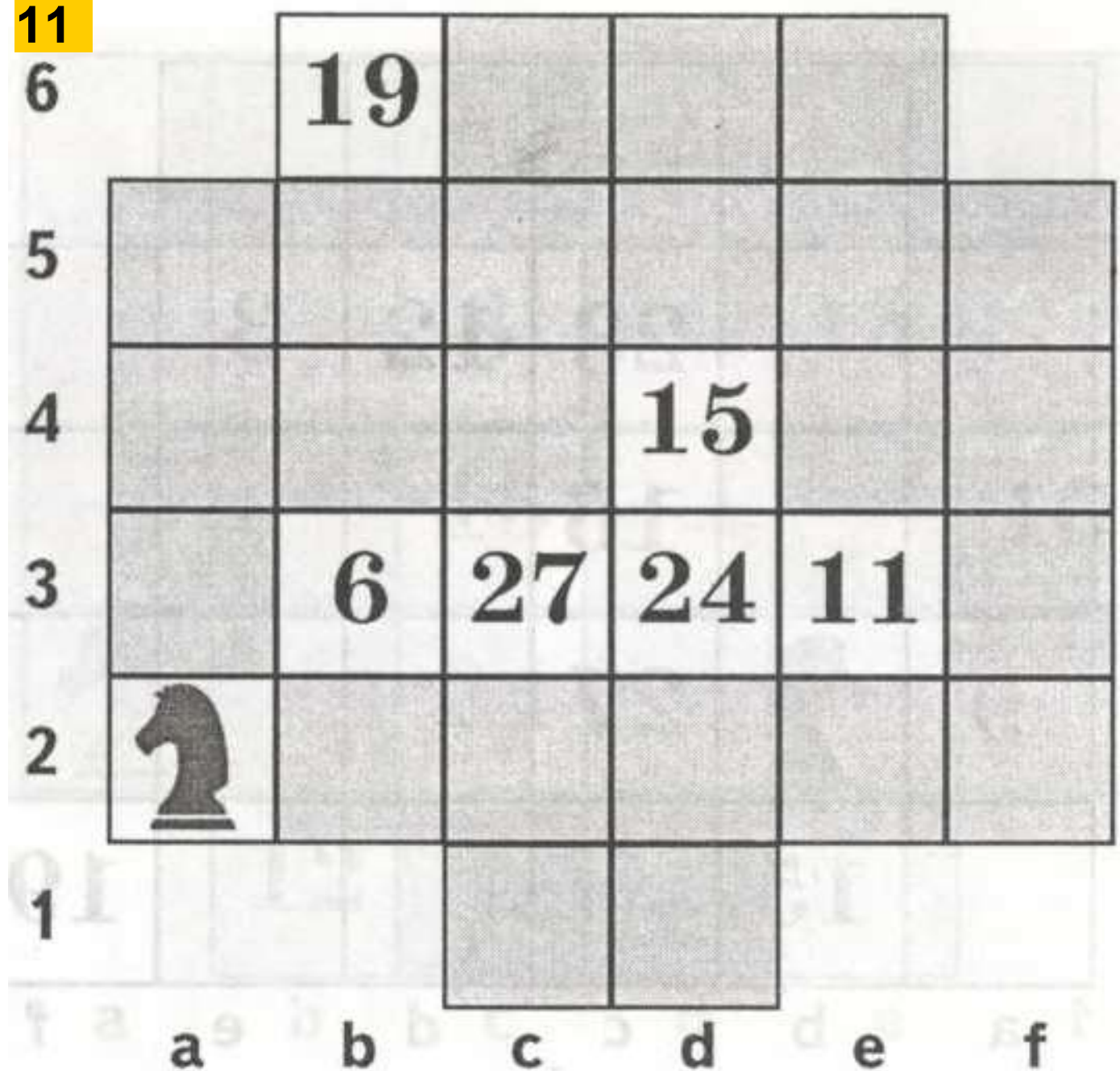
10

5	20			25	18	
4						
3			12			
2		6	3	16		
1			22			
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.

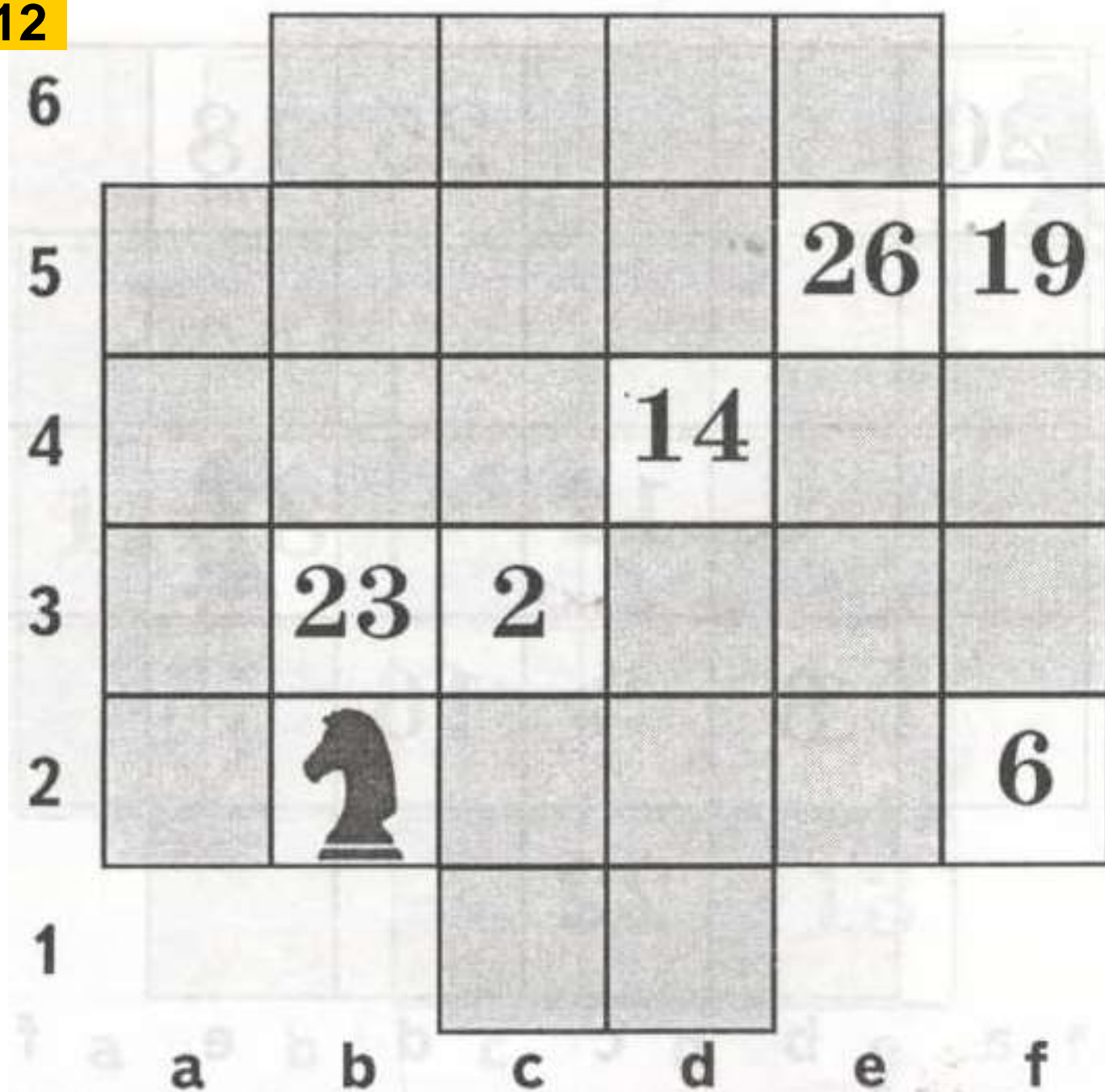
11



ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.


12



ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.


13

6	23					
5	16					
4			28	7		
3	10				30	13
2	25	4			19	
1						
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

14

6						
5	29					
4	20	7			24	
3	13			26	17	
2					4	
1	31				33	
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.


15

6					31	
5		4		19		
4	10	17		30		
3		24		28	7	
2				14		
1						
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры. Числа, записанные в клетке, означают, каким по счёту ходом конь должен попасть в данную клетку.


16

6		6	13			
5		19				
4						8
3		11				
2		4			27	
1		25	10		16	
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.


17

6		16	3			
5					4	33
4				26		
3			28			
2		14	7			
1			20			31
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.


18

6	16				10	
5	1			24		
4	22	15				
3	29			18		
2	14				12	
1	7					34
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.


19

6		16	3			
5					4	33
4				26		
3			28			
2		14	7			
1			20			31
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

20

6	16				10	
5	1			24		
4	22	15				
3	29			18		
2	14				12	
1	7					34
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ


Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

21

6		28	13	20	5	
5						
4		8		18		
3						11
2			17			
1		23	2	31	10	
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ


Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

22			13	2		
6						
5				17		
4		26	9			
3				27		
2				6	21	14
1	34			13		
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ

Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

23

6			11			
5	5					
4		35	18		24	31
3			27		17	
2	28	21				
1	7		29			
	a	b	c	d	e	f

ШАХМАТНЫЕ ЛАБИРИНТЫ


Обойди конём все поля фигуры.
Числа, записанные в клетке,
означают, каким по счёту ходом
конь должен попасть в данную
клетку.

24


6		1	22	29		7
5			15			
4						13
3			9			
2		3	26	33		
1	25				19	
	a	b	c	d	e	f

ОТВЕТЫ


1

4	5	8	3	12
3		11	6	9
2	7	4	13	2
1	14	1	10	
	a	b	c	d


2

4			14	5	18
3	15	6	1	10	13
2	2	11	8	17	4
1	7	16	3	12	9
	a	b	c	d	e


3

5			5	10	19	
4	4	9	18	13		
3	17	14	1	6	11	20
2	8	3	12	15		
1		16	7	2	21	
	a	b	c	d	e	f


4

5		14	17	2	9	
4		7	20	15	18	3
3	13	16	1	8	23	10
2	6	21	12	19	4	
1			5	22	11	
	a	b	c	d	e	f


5

5		14	17	2	9	24
4		7	20	15	18	3
3	13	16	1	8	23	10
2	6	21	12	19	4	
1			5	22	11	
	a	b	c	d	e	f

6

5		14	17	2	9	24
4		7	20	15	18	3
3	13	16	1	8	23	10
2	6	21	12	19	4	
1			5	22	11	
	a	b	c	d	e	f


7

5	4	15	26	21	6	
4	27	20	5	16	25	22
3	14	3	12	23	10	7
2	19	28	1	8	17	24
1	2	13	18	11		9
	a	b	c	d	e	f


8

5	7	14	17	2	9	26
4	16	1	8	25	18	3
3	13	6	15	22	27	10
2		21	24	11	4	19
1		12	5	20	23	
	a	b	c	d	e	f


9

5		10	7	22	15	
4	24	17	4	9	6	21
3	11	8	23	16	1	14
2	18	3	12	5	20	
1			19	2	13	
	a	b	c	d	e	f

10

5	24	13	2	7	22	
4	1	8	23	12	3	6
3	14	25	16	5	18	21
2	9		27	20	11	4
1	26	15	10	17	28	19
	a	b	c	d	e	f

11

5	20	13	10	25	18	1
4	11	24	19	2	9	26
3	14	21	12	5		17
2	23	6	3	16	27	8
1		15	22	7	4	
	a	b	c	d	e	f


12

6		19	2	9	16	
5	7	14	21	18	3	10
4	20	1	8	15	22	17
3	13	6	27	24	11	4
2		29	12	5	26	23
1			25	28		
	a	b	c	d	e	f


13

6		10	27	20	13	
5	22	15	8	11	26	19
4	9	28	21	14	7	12
3	16	23	2	5	18	25
2	29		17	24	3	6
1			4	1		
	a	b	c	d	e	f


14

6	23	2	15	8		
5	16	27	22	1	14	29
4	3	24	9	28	7	20
3	10	17	26	21	30	13
2	25	4	11	32	19	6
1		33	18	5	12	31
	a	b	c	d	e	f

15

6			8	15	2	23
5	29	14	1	22	27	16
4	20	7	28	9	24	3
3	13	30	21	26	17	10
2	6	19	32	11	4	25
1	31	12	5	18	33	
	a	b	c	d	e	f


16

6		33	18	5	12	31
5	25	4	11	32	19	6
4	10	17	26	21	30	13
3	3	24	9	28	7	20
2	16	27	22	1	14	29
1	23	2	15	8		
	a	b	c	d	e	f


17

6	31	6	13	20	29	
5	12	19	30	7	14	
4	5	32	21	28	1	8
3	18	11	26	9	22	15
2	33	4	17	24	27	2
1		25	10	3	16	23
	a	b	c	d	e	f

18

6	23	16	3	10	25	
5	2	27	24	17	4	33
4	15	22	9	26	11	18
3	8	1	28	21	32	5
2		14	7	30	19	12
1		29	20	13	6	31
	a	b	c	d	e	f


19

6	16	23	2	31	10	25
5	1	30	17	24	3	32
4	22	15		9	26	11
3	29	8	27	18	33	4
2	14	21	6	35	12	19
1	7	28	13	20	5	34
	a	b	c	d	e	f


20

6	7	28	13	20	5	34
5	14	21	6	35	12	19
4	29	8	27	18	33	4
3	22	15		9	26	11
2	1	30	17	24	3	32
1	16	23	2	31	10	25
	a	b	c	d	e	f


21

6	25	10	31	2	23	16
5	32	3	24	17	30	1
4	11	26	9		15	22
3	4	33	18	27	8	29
2	19	12	35	6	21	14
1	34	5	20	13	28	7
	a	b	c	d	e	f

22

6	34	19	4	11	32	25
5	5	12	33	26	3	10
4	20	35	18	9	24	31
3	13	6	27		17	2
2	28	21	8	15	30	23
1	7	14	29	22	1	16
	a	b	c	d	e	f

23

6	16	1	22	29	14	7
5	23	30	15	8	21	28
4	2	17		27	6	13
3	31	24	9	18	35	20
2	10	3	26	33	12	5
1	25	32	11	4	19	34
	a	b	c	d	e	f