

ANAGRAMÓWKA

Po odpowiednim przestawieniu liter w czteroliterowych wyrazach lewego i środkowego diagramu powstaną wyrazy ośmioliterowe o takiej samej literze początkowej, które wpisujemy do krutek prawego diagramu. Litery z ponumerowanych pól utworzą rozwiązanie – tytuły trzech utworów Edmunda Niziurskiego.

A	M	O	N	+	T	O	R	S	=							17	
A	T	A	K	+	T	Y	R	S	=			12					7
B	L	A	T	+	R	O	S	A	=			3				11	
C	H	A	N	+	L	A	M	A	=				15			5	
A	R	B	A	+	K	O	T	A	=								25
A	T	O	M	+	S	K	A	J	=		20			2			
F	O	R	T	+	O	P	A	S	=			21				4	
P	A	R	K	+	T	E	Z	A	=		10						14
R	A	N	I	+	Z	I	M	A	=			18				6	
M	A	C	H	+	Z	A	I	R	=				8				
M	A	T	A	+	T	R	E	N	=			1			13		
L	A	B	A	+	K	I	N	O	=				16			9	
J	E	N	A	+	R	A	U	T	=		26					24	
U	R	A	N	+	W	A	T	A	=		22						
S	A	G	O	+	T	Y	N	K	=					19		23	

ROZWIĄZANIE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

ANAGRAM RYSUNKOWY

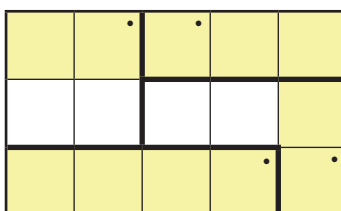
Po odpowiednim przestawieniu liter odgadniętych haseł powstanie tytuł utworu Edmunda Niziurskiego o początkowych literach: G. B.



Rozwiązanie: _____

PANTROPA

Sposób wpisywania wyrazów wyznaczają linie pogrubione (pierwsza litera w polu z kropką). Litery czytane prawoskrętnie w kolorowych kratkach utworzą rozwiązanie: personalia postaci z prozy Edmunda Niziurskiego



W kolejności przypadkowej:

- produkt elektroniczny znanej japońskiej firmy,
- miękki, bardzo lekki metal,
- w serwisie obiadowym,
- plama na honorze.