

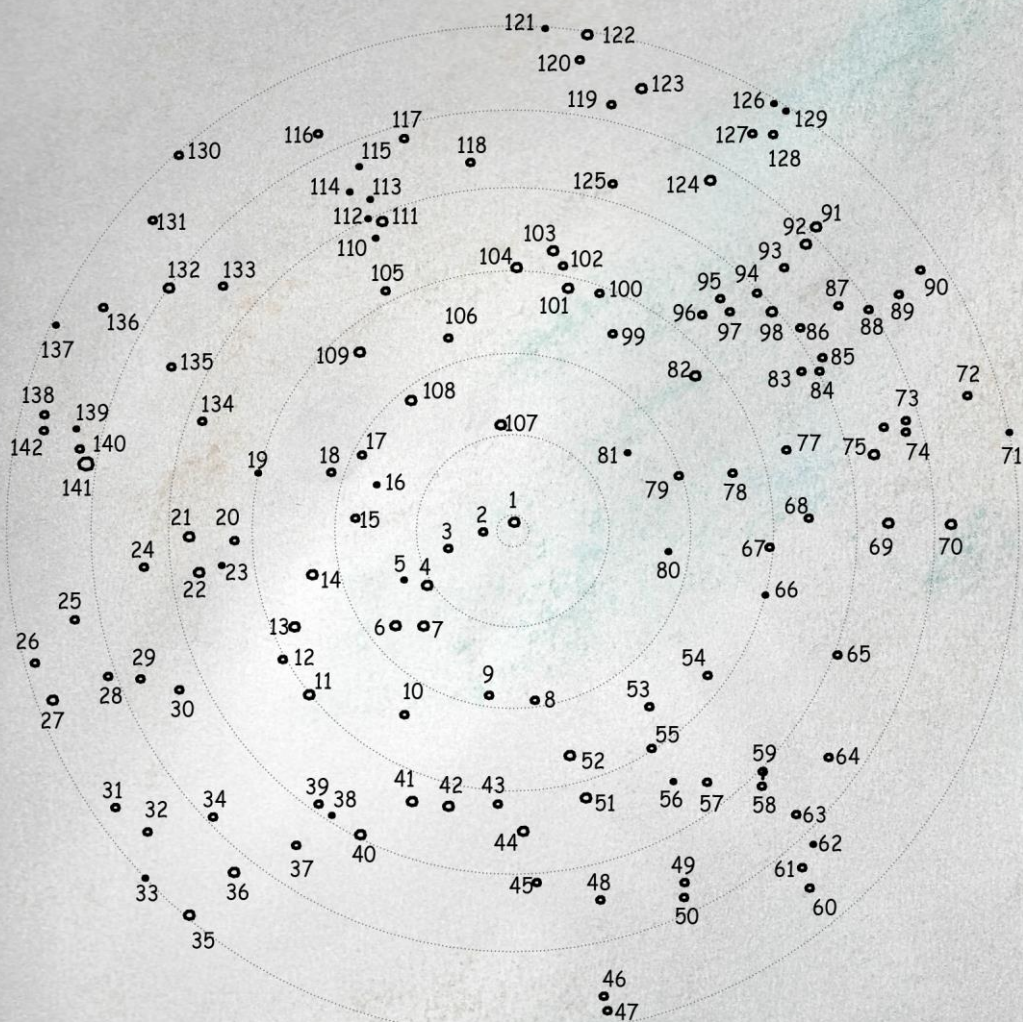
Ajtósi

XII. évfolyam 1. szám



a Dürer Verseny hivatalos napilapja

2019. január 11. (péntek)



Kiemelt támogatóink



Morgan Stanley



Támogatóink

Földes Ferenc Gimnázium, Miskolc • MOL-csoport • Morgan Stanley Magyarország Elemző Kft. • A Gondokodás Öröme Alapítvány • Abaújtér Bt. • Silicium Network Kft. • Emarsys Technologies Kft.

Köszönettel vesszük, ha személyi jövedelemadójuk 1%-át alapítványunk részére ajánlják fel: **A Gondokodás Öröme Alapítvány** Adószám: **18619672-1-10**

Mai számunk tartalmából:

Kedves olvasók! – Szerkesztői köszöntő.....	3
A döntő programja.....	4
Csillaggyűjtő játék.....	5
Hova lettek a csillagképek? ..	6-7
Hasznos – Térképek.....	8
Hasznos – Fontos címek, Dürer dollár.....	9
Dollárgyűjtő játékok.....	10
Hódítsd meg az úrt!	10
Matekos mese I. rész.....	11-12
Rényi Alfréd	13
A tapintási illúzió.....	14
Dürejtvény	15-16

„Keressétek a csillagokat!”

A Földesben elrejtettünk 10 csillagot. Ki találja meg a legtöbbet közülük?

[DETEKTÍVJÁTÉK AZ ŰRBEN]

Bővebben az 5. oldalon

„Eltűntek a csillagképek!”

Az októberi égboltról eltűntek a csillagképek! Vissza tudjátok őket rajzolni?

[JÁTÉK AZ ÚJSÁG CÍMLAPJÁN]

Bővebben a 6. oldalon

„Hódítsd meg az úrt!”

Idén egy különleges játékra hívunk benneteket, ahol célotok egy közös űrhajó építése. A mi célunk pedig, hogy kicsit összeismertessünk Titeket. ;)

[KÖZÖSSÉGÉPÍTŐ JÁTÉK A DÜREREN]

Bővebben a 10. oldalon

Kedves Olvasók!

A mai nappal hivatalosan is kezdetét veszi a XII. Dürer Verseny. Egy igazi élmény ez minden matekot, fizikát és/vagy kémiát kedvelő diák számára. Nekem legalábbis az volt, amikor nem is olyan régen még versenyzőként vettem részt rajta.

A verseny hivatalos lapját tartja a kezében az olvasó. Célunk, hogy a versennyel kapcsolatos friss hírek, hasznos információk közlése mellett az olvasóközönséget szórakoztassuk, megneveztessük, illetve, hogy néhány érdekességgel színeesebbé tegyük itt-tartózkodásukat.

Idén először a KisDürer Döntőn is olvashatják újságunkat a versenyfordulók között kikapcsolódni vágyók. A szabadidőben játszható játékokon kívül néhány érdekesség és a nyughatatlanok kedvéért néhány rejtvény is került lapunkba.

Bízom benne, hogy kiadványunk elnyeri az olvasók tetszését és örömmel fogják forgatni, alig várva holnap, hogy megjelenjen a következő szám.

A csapatoknak sok sikert kívánok a mai és holnapi versenyhez, emellett azonban ne felejtsek el jól érezni magukat, hiszen ez versenyünk egyik legfőbb célja. ☺

Horváth Hanga
főszerkesztő

A mai nap programja:

9.30-10.10: Regisztráció

10.15-10.30: Megnyitó

10.30-12.30: A döntő első fordulója
Ezalatt a kísérő tanárokat szeretettel várjuk egy kávézással egybekötött beszélgetésre a könyvtárba.

12.30-14.00: Ebéd (Minorita menza)

14.00-15.00: Megoldásismertetés

13.30-17.30: Társasjátékozás

14.00-17.30: Teaház

15.00-17.30: Dollárgyűjtő játékok

17.30-19.00: Vacsora (Minorita menza)

17.00-tól: Szállások elfoglalása (Teleki Tehetséggondozó Kollégium)

Regisztráció

Egyeztetjük az adataitokat és a rendezéseiteket. Kérjük, a gördülékeny regisztráció érdekében kövessétek a szervezők útmutatásait!

Megnyitó, 1. forduló

A megnyitót a Nagyteremben hallgathatjátok meg, abban a teremben, ahol a versenyt írni fogjátok. Ezt követi az első (írásbeli, kifejtős) forduló.

Az első fordulóban a feladatok megoldását (megoldásait) megfelelően indokolni kell. A pontos versenyszabályokat a verseny előtt ismertetjük. Javasoljuk, hogy a stratégiai játékot ne hagyjátok az utolsó percekre, mert ha több csapat egyszerre jelentkezik, kicsúszhattok az időből.

Ebéd

A Földessel szomszédos Minorita Menzán kapjátok az ebédet a regisztrációnál kapott jegy ellenében. Érdemes lehet minél előbb elindulni a verseny után, mivel mindig hosszú szokott lenni a sor.

A mai menü:

Zöldségleves, brassói aprópecsenye, steakburgonya, savanyúság

Megoldásismertetés

Ezen a programon a feladatsorokat javító szervezők ismertetik a mai forduló megoldásait és a feladatokkal kapcsolatos érdekességeket.

A tanulságok levonásán kívül azért is érdemes itt megjelenni, mert a lelkes résztvevők Dürer dollárokat is kaphatnak.

Társasjátékozás

Társasjátékozásra a Nagyteremben, a verseny helyszínén lesz lehetőségetek.

Teaház

Az Nagyteremmel szemben levő teremben a délután folyamán lehetőségetek lesz a teázás mellett érdekes feladatok megoldására, a világúrról szerzett ismereteitek bővítésére is.

És persze ezekért a programokért is jár a Dürer dollár!

Dollárgyűjtő játékok

A megoldásismertetés után az első emeleti termekben és a folyosón lesz lehetőségetek további Dürer dollárok gyűjtésére mindenféle szórakoztató feladat megoldásával.

[DOLLÁRGYŰJTŐ JÁTÉKOK] Bővebben a 10. oldalon

Vacsora

A vacsorát is a Minorita Menzán kapjátok, az ebédhez hasonlóan itt is szükség lesz a regisztrációnál kapott vacsorajegyre.

A mai menü:

Sült csirkecomb, rizi-bizi, bolgársaláta

Csillaggyűjtő játék

DETEKTÍVJÁTÉK AZ ŰRBEN

Keressétek meg a 10 csillagot a Földesben!

Egy izgalmas nyomozásra hívunk Titeket, mely során különböző fejtörők és feladatok megoldásával juthattok el a célig. Ez nem más, mint 10 db ötágú (!) csillag megtalálása a Földesben. Ha nincs semmi trükk a csillagban (pl.: rajta van a Teaház plakátján), akkor az nem képezi a játék részét, keressetek tovább!

A játék pénteken 14:00-kor veszi kezdetét, korábban még nem tűnnek fel a csillagok a Földesben. Ha a megtalált csillagokat lefotózzátok és bemutatjátok a Teaházban szombaton 09:00 és 13:00 között, Dürer dollárokat szerezhettek. Minden megtalált csillag 1 Dürer dollárt ér!

A legtöbb helyszínen, ahová eljuttok, két rejtvényt találtok: az egyiknél a feladat mindig egy csillag megtalálása, a másik a következő helyszínnre vezető nyom.

Ha a csillagos feladvánnyal nem boldogultok, nyugodtan menjetek a következő helyszínre, később visszatérhettek.

Olykor a lenti kis ábrával jelöltük a nyomokat segítségképpen.

Ahhoz, hogy a többieknek is izgalmas (és ne túl egyszerű 😊) legyen a játék, kérünk Titeket, hogy a nyomokat ne mozdítsátok el, vagy ha mégis erre van szükség, tegyétek vissza az eredeti helyére. Ha papírlapokat találtok, valószínűleg több egyforma lesz, így csak egyet vegyetek belőle.

Köszönjük!

Jó játékot!

A Dürer szervezői

Íme, az első helyszín, amelyet keressetek:

... az Oszmán Birodalom kormányzati negyedének neve

... telek, házhely a rajta lévő épületekkel

... a kapu neve idegen nyelvekben (latin, francia, spanyol)

... a szó első része száll a szélben, de nem madár



Hova lettek a csillagképek?

AZ ÚJSÁG CÍMLAPJÁVAL IS JÁTÉKRA HÍVUNK TITEKET

Az októberi égboltról eltűntek a csillagképek! Vissza tudjátok őket rajzolni?

4 féle segítség áll rendelkezésetekre:

- 1- összetartozó csillagok száma
- 2- csillagképek nevei
- 3- csillagképek formája
- 4- csillagképek középkori ábrázolásai

Rajzoljátok be a segítségükkel az újság címlapjára a hiányzó csillagképeket! Ezután nevezzétek is el őket,

majd keressétek meg a hozzájuk tartozó formákat és képeket is! Ha ezzel mind megvagytok, mutassátok meg az elkészült megoldásokat a szervezőknek a Teaházban (pénteken 14:00-tól a nap végéig vagy szombaton 9:00 és 13:00 között)! Természetesen a helyes megfejtőknek jár a Dürer dollár. ☺

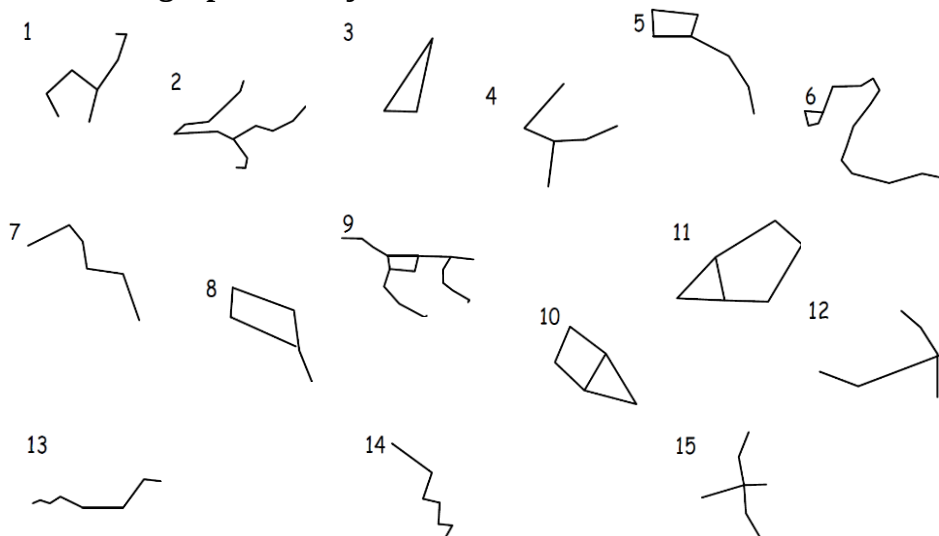
1- Összetartozó csillagok száma

31-39		117-122		83-98
	1-7			
			138-142	
8-23		77-82		60-67
	126-128		40-59	
				130-137
110-116	99-104	68-76	105-109	

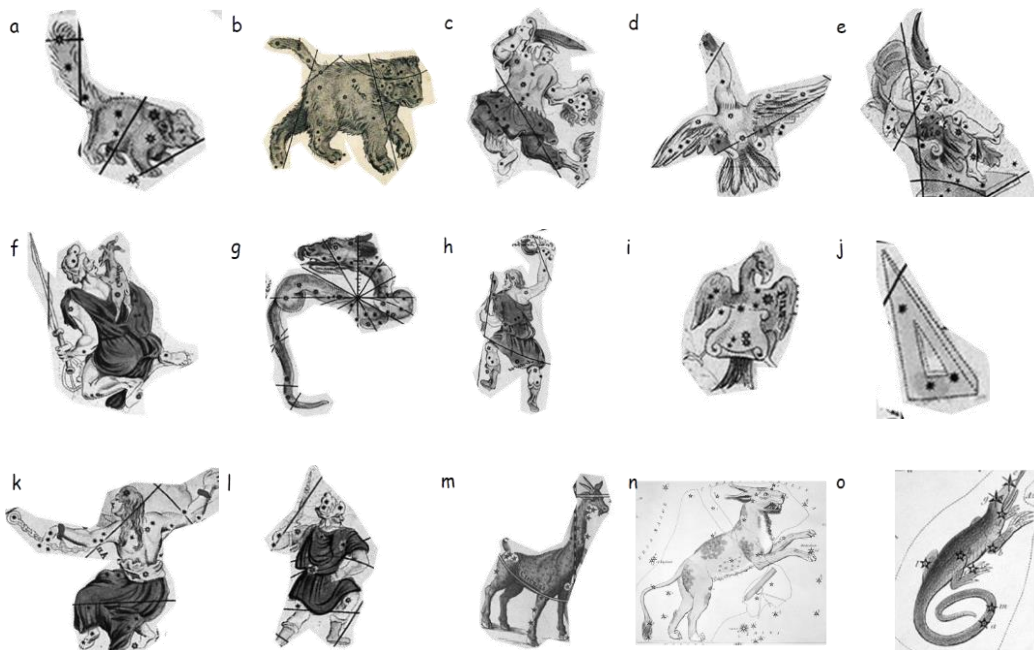
2- Csillagképek nevei

			Háromszög
	Hiúz	Kismedve	
Androméda			
		Szekeres	Kassziopeia
	Perzeusz		Nagy medve
	Zsiráf		
Gyík		Lant	Ökörhajcsár
Sárkány	Cefeusz	Hattyú	

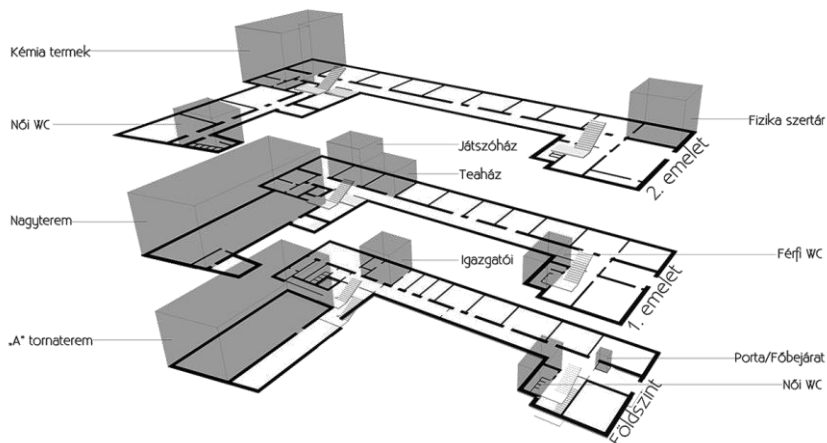
3- Csillagképek formája



4- Csillagképek középkori ábrázolása



Térképek



Fontos információ: segítség kérése

A döntő ideje alatt természetesen bármelyik szervező igyekszik nektek segíteni, bármilyen problémával is keresitek meg őket. Forduljatok hozzánk bizalommal!

Nagyon sürgős probléma esetén *Szűcs Gábort* keressétek. A telefonszáma: **+36-30-562-00-32.**



Fontos címek

A LEGFONTOSABB HELYSZÍNEK CÍMEI,
MEGKÖZELÍTÉSI LEHETŐSÉGEK

Verseny helyszíne:

Földes Ferenc Gimnázium

3525 Miskolc, Kelemen Didák u. 5.

Az 1-es vagy a 2-es villamossal a Villanyrendőr, busszal a Hősök tere vagy Centrum megállóig.

A villamosok és a helyi autóbuszok menetrendje az alábbi honlapon található: <http://mvkzrt.hu/>

Szállás:

Teleki Tehetséggondozó Kollégium

3527 Miskolc, Selyemrét út 1.

Az 1-es vagy a 2-es villamossal a Selyemrét megállóig kell utazni.

Ezúton is felhívjuk a figyelmet, hogy a kollégiumi házirend be nem tartása a versenyből való kizárással jár!

Étkezés:

Minorita Kollégium menzája

3525 Miskolc, Hősök tere 5.

Közvetlenül a Földes mellett található.

Vasútállomás:

Miskolc-Tiszai pályaudvar

Kandó Kálmán tér

1-es vagy 2-es villamossal a Villanyrendőrtől kb. 8 perc.

Távolsági buszpályaudvar:

Búza tér – Gyalog a Horváth Lajos utcán (kelet felé), kb. 400 méter (kb. 5 perc)

Dürer dollár

MINDEN, AMIT A DÜRER DOLLÁRRÓL
TUDNI ÉRDEMES

A verseny „hivatalos fizetőeszköze” a Dürer dollár (Đ). Az alábbiakban ismertetjük a legfontosabb tudnivalókat.

A Dürer Verseny nem csak egy több napos verseny, hanem maga az alternatív valóság, ahol a fizika szexi, a matek trendi és a kémia is illatos. Na jó, ez igazából mindig így van, pontosan ezt szeretnénk nektek megmutatni ezen a hétvégén.

A Đ viszont tényleg csak itt van, itt viszont mindenhol. Ha részt vesztek a fakultatív programokon, sikeresen teljesítetek bizonyos feladatokat, akkor azokért Dürer dollárt kaptok. A Đ egy sorszámozott, 1, 5 és 10-dolláros címletekben létező pénz. Hogy mire jó? Szombat délután lesz egy igazi aukció (Licit), amin Dürer dollárokkal lehet licitálni.

A licit után maradék Dürer dollárjaitokat a Licitboltban is elkölthetitek az eredményhirdetés előtt. Ez egy, a tőzsdére emlékeztetően mozgó árfolyamokkal dolgozó bolt lesz, ahol kisebb ajándékokat vásárolhattok.

A programokon való részvételért általában 1-5 dollárt kaptok. A legtöbb dollárt a péntek délutáni játékokkal lehet majd szerezni.

Dollárgyűjtő játékok

PÉNTEK DÉLUTÁNI SZÓRAKOZÁS

A következőkben a délután során az első emeleten játszható játékokról olvashattok egy-egy pár szavas leírást. Reméljük, ezzel azoknak is meg hozzuk hozzájuk a kedvét, akik eddig bizonytalanok voltak!

Activity kicsit másképp

A hagyományos Activityhez hasonlóan itt is szavakat kell kitalálnotok, de ebben az esetben nem beszélni, mutogatni vagy rajzolni kell, hanem táncolva, eszperente nyelven beszélve vagy árnyjátékkal kell rávezetnetek a többieket a megoldásra.

Úrkingsvadászat

Szabadulószoa kicsit másképp a Dürer szervezőitől. Csak itt, csak most, csak nektek. ☺

Akadályverseny az űrben

A folyosón felállított akadálypályán kell kis tárgyakat gyűjtenetek. De nem ám a megszokott módon! Különböző vicces járásmódokkal kell teljesítenetek a pályát.

Űrhajóépítés

Építsétek meg Ti azt az űrhajót, ami a legmesszebbre repül! De vigyázzatok! Az űrhajó elkészítéséhez csak gyurmát, hurkapálcát, madzagot, celuxot, papírt és lufit használhattok.

Hódítsd meg az űrt!

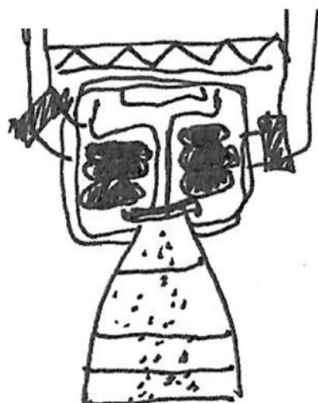
KÖZÖSSÉGÉPÍTŐ JÁTÉK A DÜREREN

Idén egy különleges játékra hívunk Titeket, melyben a cél egy közös űrhajó építése, melynek Ti lesztek a legénysége!

A regisztráció során mindannyian kaptok egy-egy űrhajókomponens kártyát (ha nem, keressétek a szervezőket). Minden kártyán 4 különböző tulajdonság (sebesség, teherbíró képesség, hatótávolság, aszteroida védelem) látható, a hozzájuk tartozó galaktikus pontokkal (-10-től 10-ig). A cél az, hogy a megépített űrhajó harc képes legyen, azaz minden tulajdonságra a pontok összege egy pozitív számot adjon. Ezt úgy érhetitek el, hogy többen, kártyáitokat összenézve építitek meg az űrhajót.

Ekkor minden egyes tulajdonságra összeadódnak az alkatrészek (kártyák) pontjai. Vigyázzatok, egy űrhajóban nem szerepelhet 2 teljesen megegyező elnevezésű alkatrész, különben felrobban! (két hipermagnetikus plazmahajtómű robban, de egy hipermagnetikus plazmahajtómű és egy szónikus szilárd lézerhajtómű megfér egymás mellett.) Továbbá az űrhajóban törekedni kell a “nemzetköziségre”, így nem lehet a teljes legénység ugyanabból a Dürer csapatból vagy ugyanabból az iskolából.

Minden legénységnek legalább 3 főből kell állnia. Ezentúl szükséges a túléléshez, hogy a legénység tagjai megismerjék egymást, tudnotok kell a társaitokról a következőket: név, város, kedvenc társasjáték. Ha kész az úrhajó és megismertétek egymást, jelentkeztek a kiképzésre a Teaházban péntek délután 15:00-18:00-ig vagy szombaton 9:00-12:00-ig. A kiképzésen a teljes legénységnek meg kell jelennie és be kell mutatnotok egymást valamelyik jelen lévő szervezőnek. Ha a kiképzés sikeres, felszállhattok és jutalomban részesültök! Felszálláshoz a kártyákat át kell adni a szervezőnek!



Matekos mese – I. rész

NEM CSAK A MATEMATIKA SZERELMESEINEK

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy öreg háromszög, ennek volt három szöge: Alfonzó, Bétamás és Gammatyi. A legöregebb - Alfonzó - és a legkisebb - Gammatyi - között a korkülönbség $\pi/2$ volt. Az öreg háromszög, amikor úgy érezte, hogy rövidesen átköltözik a másik félsíkba, magához hívatta három fiát.

–Menjetek szögeim számegeyenest látni. Én rövidesen meghalok és halálom után arra hagyom értelmezési tartományomat, aki a legszebb pót-szöget veszi feleségül.

Elindult hát a három fiú a ∞ -be: Alfonzó az x , Bétamás az y , Gammatyi pedig a z tengelyen, széjjel a nagy térbeli koordináta-rendszeren,

mindhárman + irányba, egyenes vonalú egyenletes mozgással. Amikor elérték az első irracionális számot, pihe-nőt tartottak.

Alfonzó egy hatalmas integráljel árnyékában pihent le, hogy falatozzon valamit. Alig vette elő azonban intervallum-skatulyájából a hamuban sült intervallumot, megjelent egy hatalmas differenciálegyenlet, és így szólt hozzá:

–Te mit keresel itt? Nem tudod, hogy aki itt leül, az halál fia, mivel nem teljesíti a Cauchy-féle konvergenciakritériumot?

Ezzel se szó, se beszéd, megragadta és bezárta az a_n sorozat alsó és felső korlátja közé.

– Innen ki nem szabadulsz, csak majd ha a differenciálhányadosod nullával lesz egyenlő – mondta a félelmetes differenciálegyenlet és elkonvergált.

Bétamás sem járt különben, őt egy zord trigonometrikus alakú komplex szám támadta meg, megragadta és bezárta két abszolútérték jel közé.

–Itt fogsz az óramutató járásával egyező irányúvá válni – mondta haragosan és elment.

Gammatyi, az első irracionális számot elérve leült egy Pascal-háromszög tetejére és falatozni kezdett. Alig nyelte le az első részsorozatot, amikor észrevette, hogy a szomszéd értelmezési tartomány ura, a gonosz Diszkrimináns vágtat feléje almásderes négyzetgyökén, amelynek patkói lineáris egyenletrendszereket szórtak.

–Mit keresel az én epszilon sugarú környezetemben – kiáltotta már messziről negatív előjelét forgatva. Mindjárt n -edik gyököt vonok belőled és nullává redukállak!

Gammatyi látta, hogy ennek egykettőde sem tréfa, előrántotta értékkészletéből pozitív előjelét, és megsemmisítette vele a gonosz Diszkriminánst. Azután visszaült a Pascal-háromszög tetejére és elfogyasztotta a magával hozott sorozat majdnem minden elemét. Evés közben hallgatta a köbgyökök csicsergését és a tangensek távoli üvöltését, és egykedvűen interpolált.

Ment, mendegélt Gammatyi árkon-bokron át, nevezetes szorzatokon és gyöktényezőzős alakokon keresztül.

Estére egy korlátos halmazhoz érkezett, átkelt az alsó korláton és igyekezett a felső korlát felé. Útközben bekerült egy torlódási pontba, amelynek tetszőleges sugarú környezetében ott volt a halmaz végtelen sok eleme. Ezek igen kedvesen fogadták, ellátták étellel, itallal és négyzetre emelték, hogy jobban bírja a hosszú utat.

Gammatyi megköszönte és tovább transzformálta magát. Amikor megvirradt, csodálatos látvány tárult két tetszőleges pontja elé: nem is olyan messze egy rotációs mozgást végző r -ed rendű determinánst látott.

No, ezt megnézem – gondolta Gammatyi és elindult.

Csakhogy nem könnyű ám egy ilyen determinánsba bejutni! Amikor odaért, látta, hogy minden kapuban egy $m \times n$ -es mátrix áll, m dimenziós vektorokkal felfegyverkezve, amelyek élesre voltak köszörülve.

Gammatyi tudta, hogy ő ezek ellen tehetetlen, furfanghoz folyamodott tehát: megpróbálta meghatározni az egyik mátrix rangját. Hosszú órák és veszélyes átalakítások után végre sikerült az egyik sort nullává tenni, és ekkor nagy dübörgéssel kinyílt a kapu, Gammatyi belépett.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK...

A tapintási illúziók

HOGYAN NEHEZÍTHETIK MEG AZ ÉLETÜNKET?

Az érzécsalódás, azaz illúzió a külvilágból érkező ingerek félreértelmezése. Ezek az ingerek érzékelhetnek bármely érzékszervről, így a bőrről is, melynek feladata egyrészt a szervezet védelme, másrészt a tapintás és hőérzékelés.

Eddig számos, tapintással kapcsolatos illúziót írtak le. Például, ha keresztezett, szomszédos ujjak ujjhegyeivel egyszerre érintünk meg egy tárgyat, olyan érzet alakul ki az agyban, mintha két különböző tárgyat érintettünk volna meg.

A fantomvégtag illúzió amputált végtagú szervezetekre jellemző, amikor olyan érzet alakul ki, mintha a hiányzó testrész még mindig része lenne a szervezetnek. Például amputált lábú macskák kaparásra, vakarózásra ugyanúgy próbálják használni hiányzó végtagjaikat. Emberekben leggyakrabban az amputált végtag fájdalma érződik, de lehet az illúzió része például viszketés is. A tünetek fokozódhatnak stressz, idegesség vagy időjárási jelenségek hatására is.

A jelenséget kezdetben a szabadon maradt idegvégződésekkel magyarázták, melyek begyulladnak az amputáció után és téves ingerületet közvetítenek az agy felé, amit az fájdalomként értelmezhet. Az elmélet azonban nem teljesen helytálló, ugyanis, ha megrövidítették a végtaghoz tartozó idegeket, levágva a gyulladt részt, a fájdalomérzet erősödött.



Egy másik elmélet szerint az eltávolított testrészhez tartozó érző agyi terület csatlakozhat szomszédos érző agyi területekhez. Ez megmagyarázza azt a jelenséget is, amit egyes esetekben tapasztalnak amputáción átesett betegek, miszerint más testrész érintésekor az amputált végtag fájdalmát érzékelik.

A fájdalom csökkenthető gyógyszerekkel, illetve a kényelmetlenség megszüntethető a tükrödoboz segítségével. Ez esetben a páciens a meglévő végtagját mozgatja, amely a tükrök segítségével a korábban amputált végtag helyén látszik, így szimmetrikus mozgásokkal kiküszöbölhető a fájdalmas pozícióból adódó kellemetlen érzet.

Beke S.

A verseny hagyományainak megfelelően idén is készültünk nektek rejtvényekkel, melyeket megoldva és a Teaházban a szervezőknek bemutatva Dürer dollárok (Đ) sokaságában részesülhettek. Egy csapat csak egyszer kaphatja meg a rejtvényekért járó jutalmat.

Sudoku

Töltsétek ki a táblázatot az első rejtvényben 1 és 4 közti, a másodikban 1 és 6 közti, a harmadikban 1 és 9 közti számokkal úgy, hogy minden sorban, minden oszlopban és minden bekeretezett kis területen minden szám 1-szer forduljon elő! **Díjazás:** 1 Đ a 4*4-esért, 2 Đ a 6*6-osért, 3 Đ a 9*9-esért.

	4		1
3			
			4

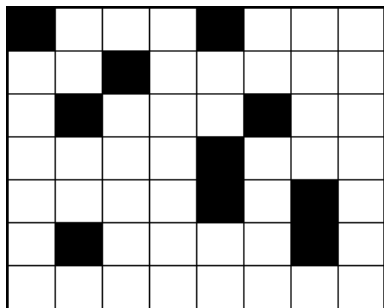
					6
	3		5		4
1				5	2
3	5				
4		3		6	
6		5			

		7	1		6			
6					4		7	
	8		9			6	1	3
	6	5	4		2	3	9	
		3				5		1
		8	5		3	4	6	7
2			8	7				6
5							3	
		4		3	9	7		2

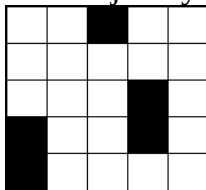
Hurokkeresés

Rajzoljatok az ábrába egy zárt hurkot, ami minden fehér mezőn végighalad! A hurok csak vízszintesen és függőlegesen haladhat, minden mezőt csak egyszer érinthet és a fehér mezőket nem hagyhatja el.

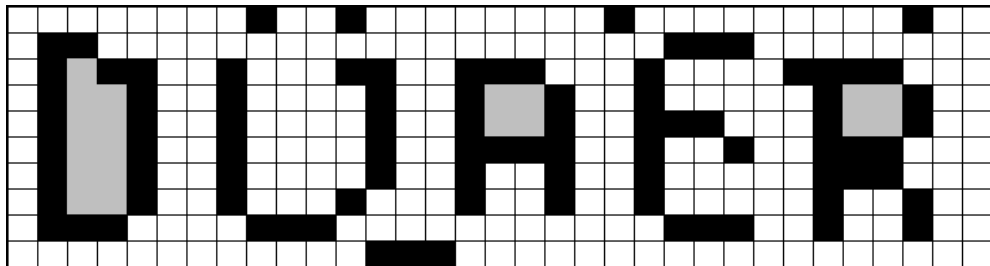
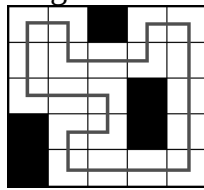
Díjazás: 2 € a kicsiért, 4 € a nagyért.



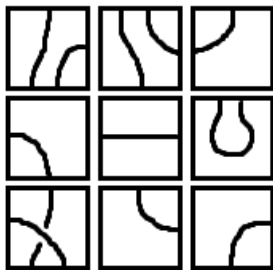
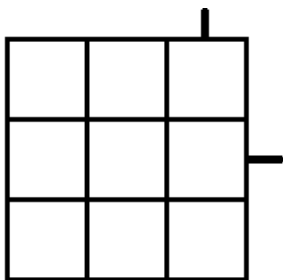
mintarejtvény:



megoldás:

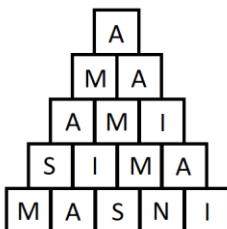
**Kirakó**

Helyezzétek be a megadott 9 elemet a 3x3-as pályára azok elforgatása nélkül úgy, hogy egyetlen kacskaringós vonalat kapjatok, amely a megadott helyeken lép be a pályára és lép ki róla! **Díjazás:** 2 €



Szópiramis

Az alábbi meghatározásokkal egy-egy szót írtunk körül: az elsővel 1 betűset, majd minden következővel egy betűvel hosszabbat. Az újabb szóhoz mindig tartalmaznia kell az előző szó betűit (akár teljesen megkevert sorrendben), plusz még egy új betűt, melynek nem feltétlen kell különböznie az addigi betűktől. Mintaként megadtunk egy kitöltött piramist. **Díjazás: 3 Đ**



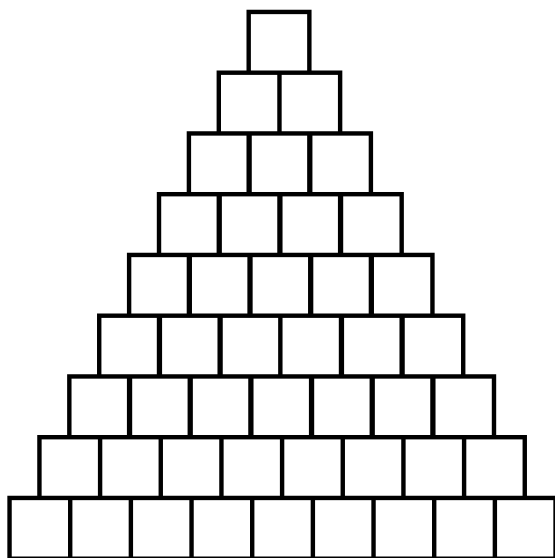
Névelő

A következő éjfélig

Nem mind arany, ___ fénylik.

Nem érdes

Csomótípus



Kérdőszócska

Szintén ne

Tagadószó

Nőstény disznó

Gondolat, teória

Falfelületet fehérre fest

Gomba is lehet ilyen

Érzelmi kötelék

Elromlott dolgot
működőképessé tesz**Szólétra**

Jussatok el a NÉGY szóból a HÚSZ szóba úgy, hogy mindig csak egy betűt változtathattok és minden lépésben értelmes magyar szót kell kapnotok! A kétjegyű betűk két külön betűnek számítanak a feladat szempontjából. Keresztnevek és ragozott szavak is elfogadhatók. Például egy lehetséges elindulás:

NÉGY → LÉGY → LÉGI → RÉGI → RÉTI → ...

Díjazás: 3 Đ