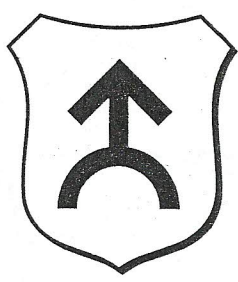


Sprawdź, jakiego herbu jest rycerz. Narysuj ten herb na jego tarczy.  
 Pamiętaj, że możesz wejść tylko na pola z wynikiem większym  
 lub równym 20 i mniejszym lub równym 30. Pokoloruj te pola.

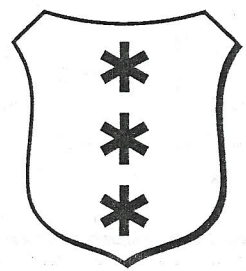
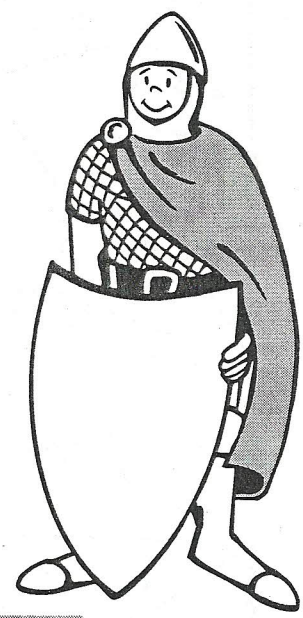


8 · 8	20 : 4	8 · 5	22 : 2
20 : 2	3 · 10	2 · 11	6 · 4
1 · 7	3 · 9	9 · 4	9 · 9



8 · 2	3 · 7	30 : 2	5 · 5	3 · 4	7 · 6	9 · 2	18 : 1
50 : 2	44 : 2	2 · 7	60 : 2	6 · 5	5 · 6	5 · 4	18 : 3
12 · 2	4 · 6	80 : 2	7 · 9	2 · 9	8 · 6	2 · 12	4 · 3
10 · 3	16 : 4	8 · 2	7 · 8	6 · 7	3 · 5	2 · 4	9 · 6

4 · 5	5 · 5	9 · 7	9 · 3	5 · 6
7 · 5	7 · 4	50 : 2	8 · 3	8 · 9
2 · 9	3 · 1	2 · 2	7 · 7	10 · 4
24 : 8	4 · 6	90 : 3	7 · 3	6 · 3
7 · 3	3 · 9	2 · 3	11 · 2	6 · 6



9 : 3	3 · 9	15 : 3	
24 : 3	3 · 8	24 : 2	7 · 5
5 · 2	4 · 7	2 · 10	36 : 2

