

**ILUSTRACJE:**

**AMERIGO PINELLI**

**TEKST:**

**DR GARETH MOORE**

**REDAKTORKA WYDANIA ORYGINALNEGO:**

**SUSANNAH BAILEY**

**PRZEŁOŻYŁ:**

**MACIEJ NOWAK-KREYER**

**PROJEKT  
GRAFICZNY:  
ZOE BRADLEY**

Tytuł oryginału:  
*The Top Secret Spy Puzzle Book*

Credited mazes generated by [www.mazegenerator.net](http://www.mazegenerator.net).  
Maze on p18 by Shutterstock.

Illustrations and layouts © Buster Books 2024

© Copyright for the Polish edition by Wydawnictwo  
„Nasza Księgarnia”, Warszawa 2025

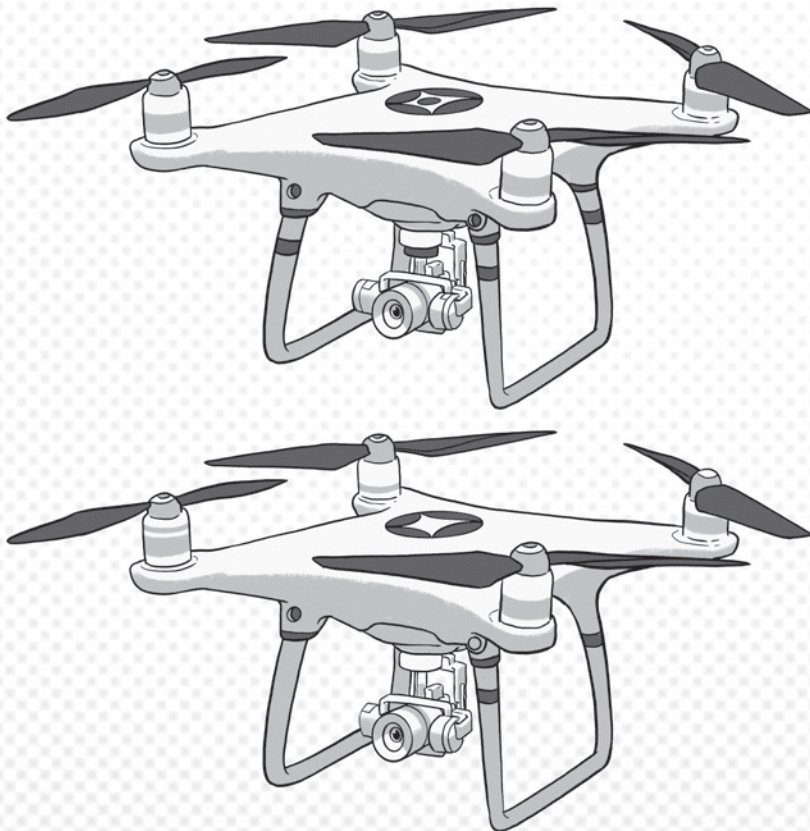
Łamigłówki i rozwiązania w misjach nr 16, 18, 21, 33, 36, 37  
(łamigłówka u dołu z lewej), 41, 42, 52, 53, 57 i 62 @ Gareth Moore



# MAJSTROWANIE PRZY DRONIE

Wykonujesz niezbędny przegląd swojego drona, jednego z najważniejszych elementów wyposażenia szpiegowskiego. Ostatnim razem przelatywał nad domem podejrzanych i robił zdjęcia. Jednak wtedy na chwilę urwała się z nim łączność. Niepokoisz się, że go przechwycono.

Porównaj wizerunek drona sprzed misji i po niej. Czy znajdziesz 10 różnic, które wskazują, że ktoś mógł przy nim majstrować?



# NA LOTNISKU

Jesteś teraz na zatłoczonym lotnisku i czekasz na lot do domu. W tłumie zazwyczaj sprawdzasz swoją umiejętność obserwacji oraz zapamiętywania, tak by się upewnić, że wciąż jesteś w formie.

Uważnie przyjrzyj się tej ilustracji przez 2 minuty, potem przewróć stronę i sprawdź, jak wiele udało ci się zapamiętać.

ODLOTY	
BERLIN	11:05
AMSTERDAM	12:30
SZTOKHOLM	13:35

PRZYLOTY	
PARYŻ	10:40

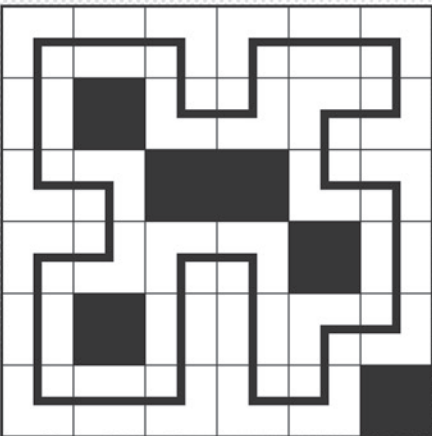


# POSZUKIWANIA W DŻUNGLI

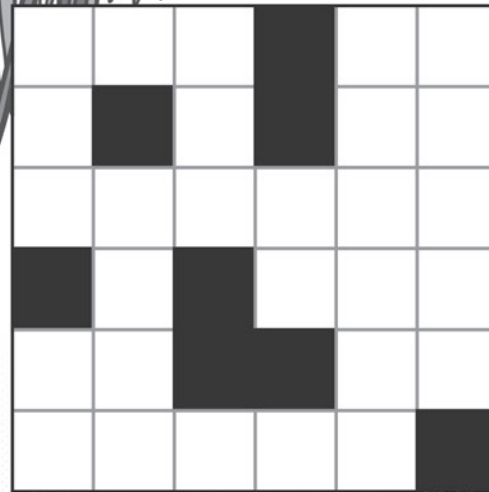
Przeglądasz się zdjęciom lotniczym obserwowanego przez ciebie rejonu dżungli na Borneo. Wiesz, że dzieją się tam jakieś podejrzane rzeczy. Chcesz się tam zakraść i sprawdzić teren, chowając się pod gęstym listowiem.

Narysuj pętlę, która okrąży wszystkie osady w dżungli (oznaczone na mapie czarnymi prostokątami), a jednocześnie będzie przechodzić przez każdy biały kwadrat. Linia tej pętli może biec tylko poziomo albo pionowo, a każdy kwadrat przecinać tylko raz. Nie może krzyżować się ze sobą ani przechodzić przez ciemne pola.

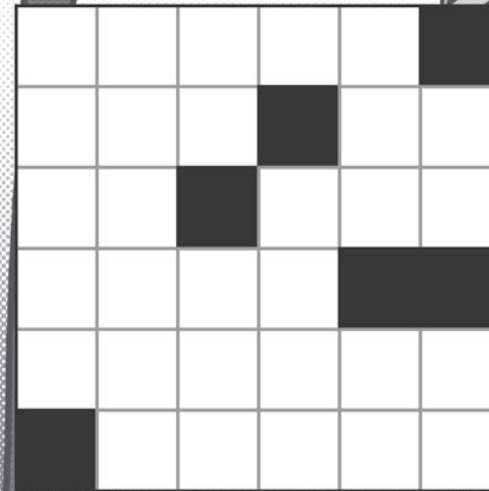
## PRZYKŁAD



## OBSZAR NR 1



## OBSZAR NR 2



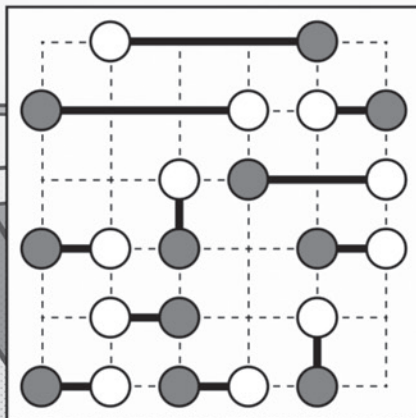
# PARZYSTA OPERACJA

Zastanawiasz się, jak skontaktować swoich współpracowników z ludźmi, którzy będą zlecać im nowe ściśle tajne zadania. Spotkania mają się odbywać w ruchliwym centrum handlowym.

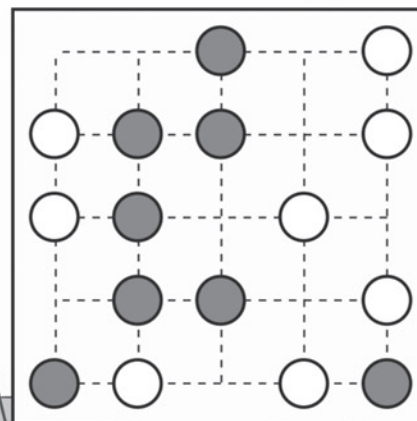
Plany tego, kto z kim ma się spotkać, zostały przez ciebie zaszyfrowane, tak żeby w razie przechwycenia przez wrogich agentów były nie do odczytania.

Białe kółka to twoi współpracownicy, czarne to osoby, które dają im zadania. Rysując po liniach przerywanych, połącz kółka w pary. W każdej parze musi się znaleźć tylko jedno białe i tylko jedno czarne kółko. Ważne, aby żadna z tych par nie spotkała się z drugą, dlatego żadna z łączących je linii nie może krzyżować się z inną linią albo przechodzić przez inne kółka.

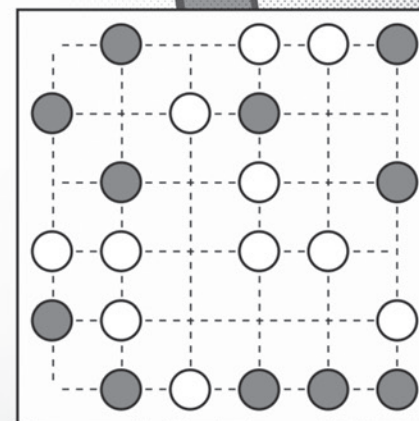
## PRZYKŁAD



## PLAN NR 1



## PLAN NR 2



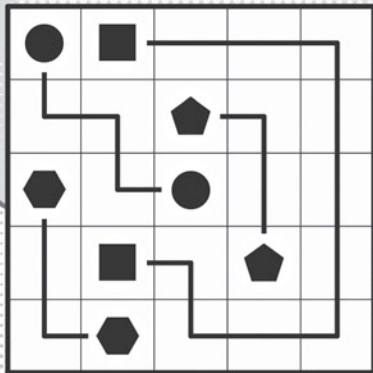
# GÓRSKA PRZEŁĘCZ

Planujesz misję, podczas której trzeba przemierzyć zdradliwy górski łańcuch. Kilku z twoich agentów musi podjąć zapasy z określonych miejsc, docierając tam krętymi i oblodzonymi ścieżkami, po drodze unikając lawin i chowając się przed wzrokiem nieprzyjaciół.

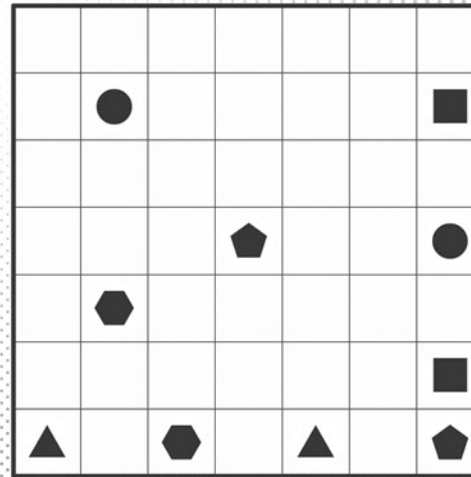
Na wypadek gdyby ktoś ukraść plany misji, zostały przez ciebie zaszyfrowane. Każdego agenta symbolizuje inny kształt, a zapasy, które musi podjąć, mają na mapie taki sam kształt co jego symbol.

Narysuj linie łączące każdą parę identycznych figur, tak jak widzisz na przykładzie poniżej. Przez jedno pole może przechodzić tylko jedna linia, nie wolno też rysować linii ukośnych.

### PRZYKŁAD



### STREFA NR 1



### STREFA NR 2

