



# Cuprins

Introducere . . . . .	v
Ghidul cărții . . . . .	vi
<b>1</b> Gânduri despre jocurile minții . . . . .	1
<b>2</b> Geometrie . . . . .	33
<b>3</b> Puncte și linii . . . . .	47
<b>4</b> Grafice și rețele . . . . .	69
<b>5</b> Curbe și cercuri . . . . .	91
<b>6</b> Forme și poligoane . . . . .	115
<b>7</b> Modele . . . . .	139
<b>8</b> Descompuneri . . . . .	167
<b>9</b> Numere . . . . .	193
<b>10</b> Logică și probabilitate . . . . .	235
<b>11</b> Topologie . . . . .	261
<b>12</b> Știință . . . . .	297
<b>13</b> Rundă bonus . . . . .	333
Soluții . . . . .	359