

Vas a entra nunha paisaxe alxébrica, chea de perigos matemáticos. Sitúate na casíña número 1 de saída e, a partir de ahí, deberás atopar o valor de x que che indicará a que casíña deberás saltar. Cando atopes $x = 25$ poderás saltar a **meta**. Non esquezas de realizar tódalas operacións e que os valores de x terán que estar entre 1 e 25. **MOITA SORTE!!!**

1.- SAIDA $2x - 10 = 16$	2 $-1 + \frac{x-9}{3} = 2$	3 $x^2 = 21$	4 $x^2 = 144$	5 $2^x = 64$
6 $x^2 - 5x + 2 = 0$	7 $(x-4)^2 = 0$	8 $\frac{x}{2} = \frac{x+3}{5} + 6$	9 $x^2 = 625$	10 $\frac{x}{4} - \frac{x-6}{5} = 2$
11 $2^x = 512$	12 $x(x-11) = 0$	13 $x-3 = 2x-11$	14 $\frac{x}{2} - 3 = 9$	15 $\sqrt{x} = 4$
16 $(x-8)^2 = (x-10)^2 + 36$	17 $2^x = 16$	18 $x^2 - 144 = 0$	19 $-(x-3) = 9$	20 $\sqrt{x} + 2 = 5$
21 $x^2 - 1 = 0$	22 $x - (3x-12) = -8$	23 $x^2 = 13$	24 $2x - 3 = 0$	25 META