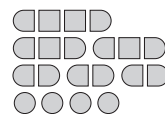
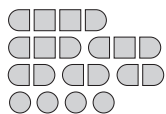


SAPER NA MORZU

0	1		D			0	1			1	
				1			1			1	
0		0			0		0	0			
				1		3	2		1		1
0		0					C				
2		3	2	2				1	0	1	1
				1	0			0		2	
2			2						0	3	
0				0	0			2	1		
		A				1		B			
0	1	1					3				
		0			0		1		1	1	1

1			1							1	0
	1			1	0	1	2	3			
	2					0		0			
		0			0	0		0		0	
D		0								1	
	2	1	0		0		2	C	2		0
1			2				4				0
1	1	2			B				2		1
	1	2									
	A	2		0		0		0	0		
2		3		1		0	0		0	1	
1				1							0



Jeśli na oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

FILOMINO

	3					5	
	3	9	9	9	3		
7	3	D	3		7	5	
			3	8	C	7	
	8				7		5
	A	1	6	B			
	3			6	4		5
	3					4	

5				9			
	4	8	5		9		9
D		8		8		9	9
			2	3	4		4
4	4	6		3	C	6	
		A	4	B	7		6
1			4		7	7	6
			7	7		7	

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

LAMPKI

			1					
1					2			1
		1		2	1		2	1
	D							
			2	1				C
0					2			
			1				0	1
		0		A				
	0							
	1		2		B		0	0

				2	0			
		0	2					1
		2				C		
	D			0		2		3
						2		B
0			1		2			
			0	1			0	1
		0	1					1
	0				A	1		
0	1							

Jeśli na oznaczonym polu jest lampka, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

LATARNIE

1		1					
0				D			3
					0		C
							4
1		A					
				2		B	
							3

3			0				
							C
3							
					4		1
	D						
		2			B		
	A		1				
							3

Jeśli na oznaczonym polu jest latarnia, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D