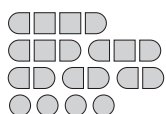
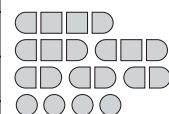


**SAPER NA MORZU**



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

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



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

A	B	C	D

A	B	C	D

**FILOMINO**

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

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

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

## LAMPKI

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

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

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

A	B	C	D

A	B	C	D

## LATARNIE

	1						
			0		2		2
	D						
						C	4
A							
		1			B		
2							

				1			
	D						
0			1		C		2
2							B
		1					
1			A				

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

A	B	C	D

A	B	C	D