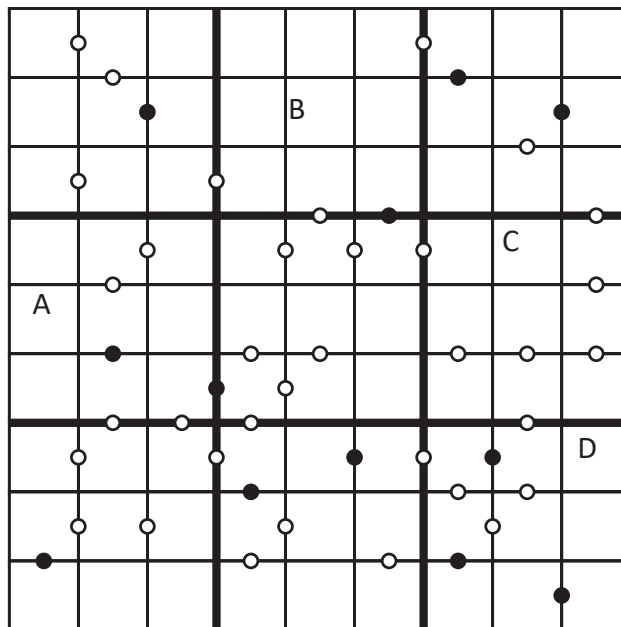


IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

KROPKI SUDOKU

W puste kratki wpisz cyfry od 1 do 9, tak aby w każdym wierszu, każdej kolumnie i w każdym pogrubionym obszarze 3x3 znajdowało się dziewięć różnych cyfr. Biała kropka oznacza, że liczby z sąsiednich pól różnią się o 1. Czarna kropka - że jedna liczba jest dwa razy większa od drugiej. Wszystkie możliwe kropki zostały zaznaczone. Nie rysowaliśmy dwóch kropek w jednym miejscu, np. białej i czarnej pomiędzy 1 i 2, bo to by zbyt łatwo ułatwiło zadanie.

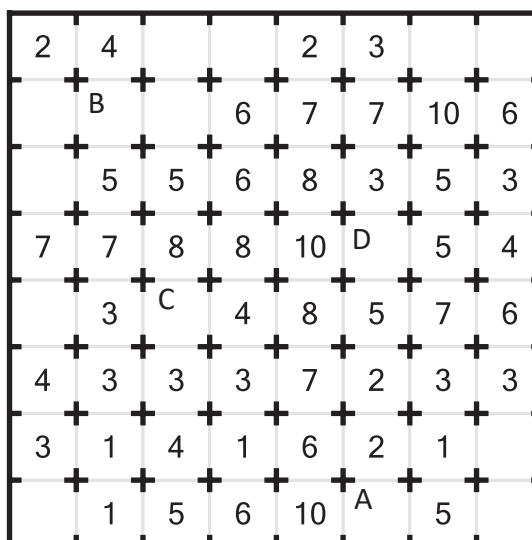


Podaj liczby umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

DRZWI

Każda komórka to pokój. Zamknij niektóre drzwi między pokojami, tak aby liczba w pokoju była zgodna z liczbą pokoi widocznych poziomo i pionowo z tego pokoju (nie licząc samego pokoju). Musi być możliwość dotarcia do wszystkich pokoi, czyli żaden obszar nie może być odcięty od pozostałych.



Podaj liczbę drzwi dla danego pokoju.

A	B	C	D

UKOŚNE DZIAŁANIA

W pola wpisz cyfry od 1 do 6, tak aby w każdym wierszu i w każdej kolumnie występowało 6 różnych cyfr.

W cztery pola wokół liczby w kółku należy wpisać takie cyfry, że wynikiem działania w kółku na liczbach wpisanych po przekątnej będzie liczba w kółku, np. dla „1-” liczba na lewo u góry z liczbą na prawo u dołu oraz liczba na prawo u góry z liczbą na lewo u dołu muszą różnić się o 1.

		B			
	6+				C
	1-		12×	1-	
			2÷	1-	9+
A				3÷	6+
		10+		5+	
					D

Wpisz liczbę z oznaczonego pola.

A	B	C	D

01

Uzupełnij wszystkie puste pola zerami i jedynekami.

Każdy wiersz i każda kolumna muszą zawierać tyle samo zer co jedynek.

W żadnym wierszu ani kolumnie nie może być więcej niż dwa zera ani dwie jedynki z rzędu.

Żaden cały wiersz i cała kolumna nie może wystąpić w diagramie więcej niż raz.

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

Wpisz liczbę z oznaczonego pola.

A	B	C	D