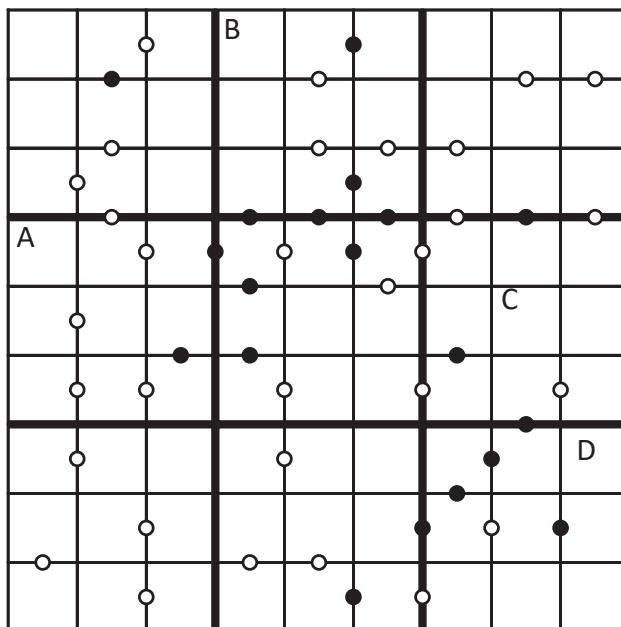


IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

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 ułatwiało zadanie.

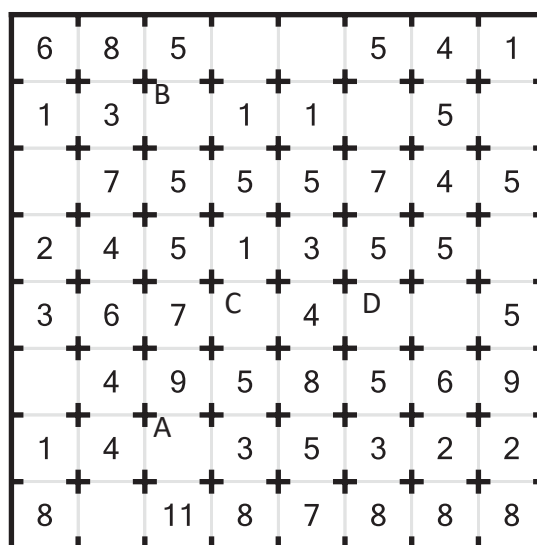


Podaj liczby umieszczone w oznaczonych polach.

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.



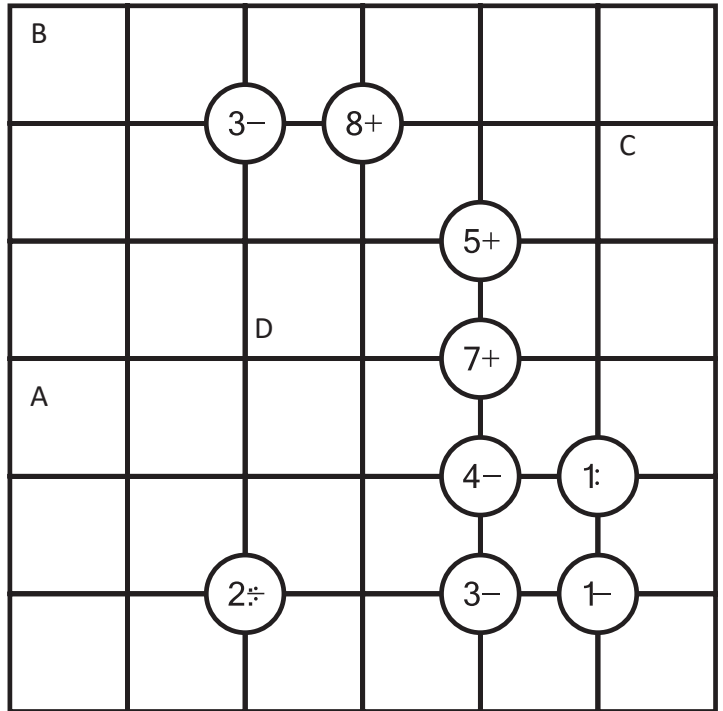
Podaj liczbę drzwi dla danego pokoju.

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.



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.

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

Wpisz liczbę z oznaczonego pola.

A	B	C	D