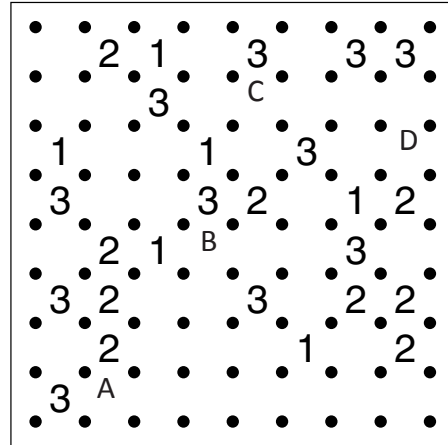
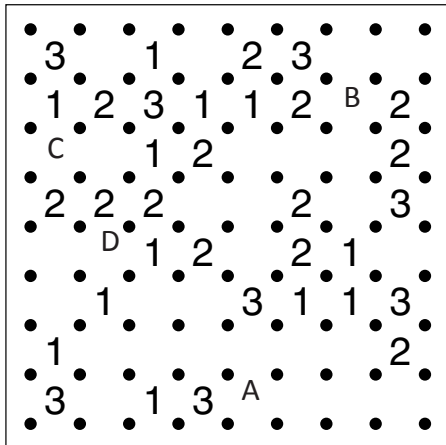
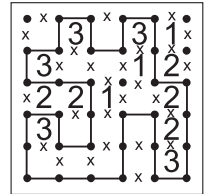


WIELOKROPKA

Poprowadź pętlę, łącząc kropki. Cyfry w kratkach oznaczają, po ilu bokach danej kratki będzie biegła pętla. Pętla nie może się nigdzie krzyżować ani urywać. Może być tylko jedna pętla.

Przykład



Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pola.

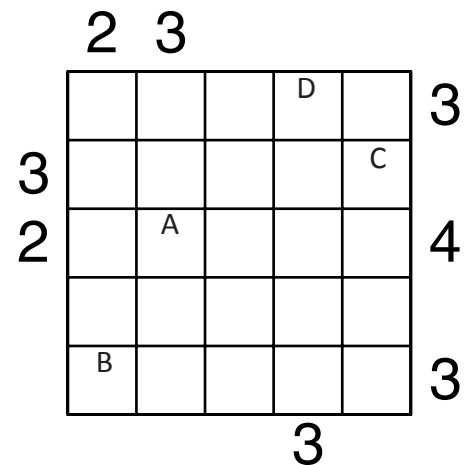
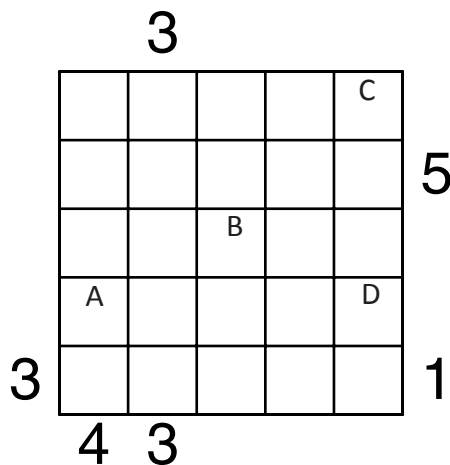
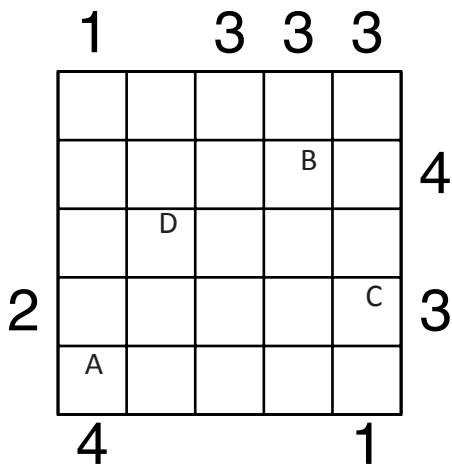
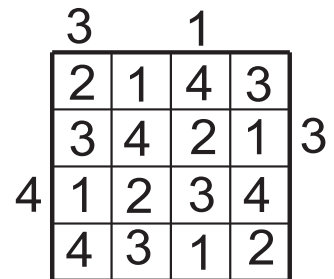
A	B	C	D

A	B	C	D

PIRAMIDY

Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do 5. W każdym rzędzie muszą się znaleźć piramidy różnej wysokości. Cyfra w polu oznacza wysokość piramidy, która na nim stoi. Liczba na zewnątrz diagramu mówi, ile widać piramid z miejsca, gdzie ona stoi. Wyższe piramidy zasłaniają niższe.

Przykład



Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

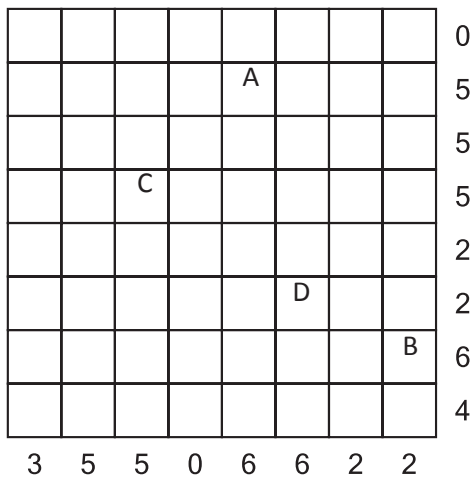
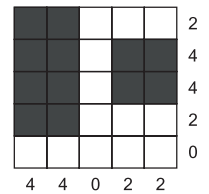
A	B	C	D

A	B	C	D

CHMURY

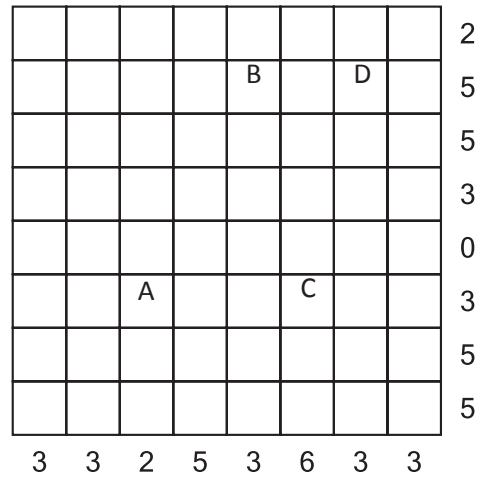
Na planszy należy rozmieścić prostokątne chmury, tak aby nie stykały się nawet rogami. Liczby oznaczają, ile krutek jest łącznie zajętych przez chmury w danym wierszu lub kolumnie. Boki zamalowanego prostokąta muszą mieć co najmniej dwie kratki.

Przykład



A	B	C	D

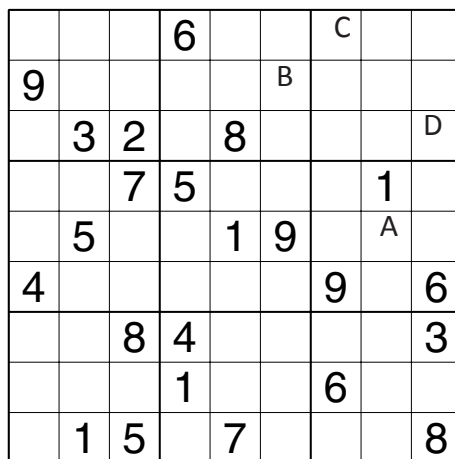
Jeśli w polu jest chmura, wstaw 1.
W przeciwnym przypadku wstaw 0.



A	B	C	D

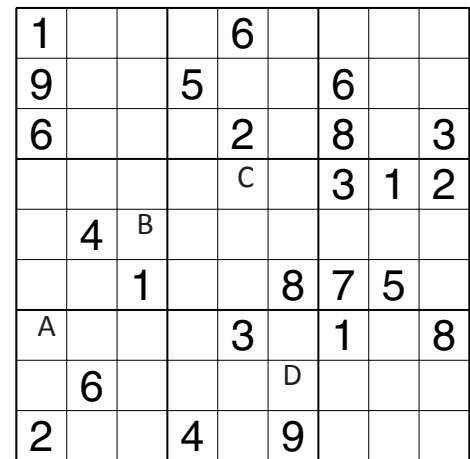
SUDOKU

W puste pola wpisz cyfry od 1 do 9, tak aby w każdym wierszu, każdej kolumnie i w każdym pogrubionym prostokacie 3x3 znajdowało się dziewięć różnych cyfr.



A	B	C	D

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.



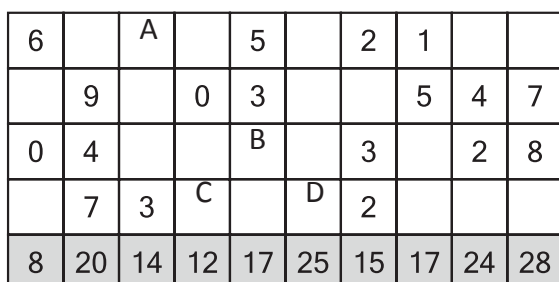
A	B	C	D

Przykład

OD (0) DO (9)

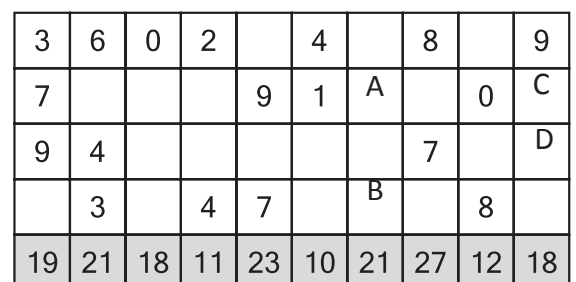
W puste pola wpisz cyfry od 0 do 9, tak aby każdy wiersz zawierał dziesięć różnych cyfr (w kolumnach cyfry mogą się powtarzać). Pola z takimi samymi cyframi nie mogą stykać się bokiem ani rogiem. Pod diagramem podano sumy liczb w kolumnach.

4	0	5	9	6	7	8	1	2	3
1	6	4	2	3	0	9	7	8	5
5	6	9	11	9	7	17	8	10	8



A	B	C	D

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.



A	B	C	D