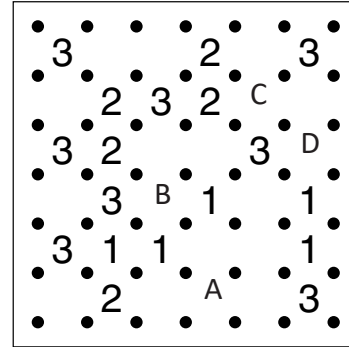
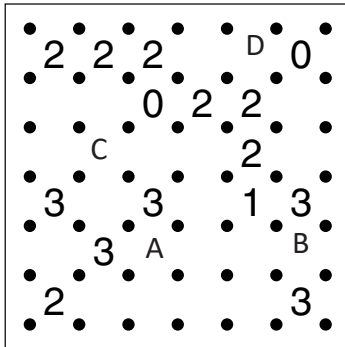
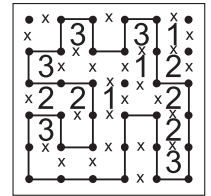


WIELOKROPKA

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
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SUDOKU

W puste pola wpisz cyfry od 1 do 6, tak aby w każdym wierszu, każdej kolumnie i w każdym pogrubionym prostokącie 3x2 znajdowało się sześć różnych cyfr.

D		1		4	
		C	3		
B	3			5	
	2	A			3
6				2	1
	1	2			6

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

	2			3	4
3	1				5
C	D				3
	3	B	A	6	
6		1			
2			5		

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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.

Przykład

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

9	1	D		4		3	B		2
		A	5		0			C	
17	8	9	5	6	8	12	11	8	6

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

	C					9		3	4
5	D	3	B	A			7		
0		8	9		1		4	2	3
6	21	18	15	15	10	17	11	14	8

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>