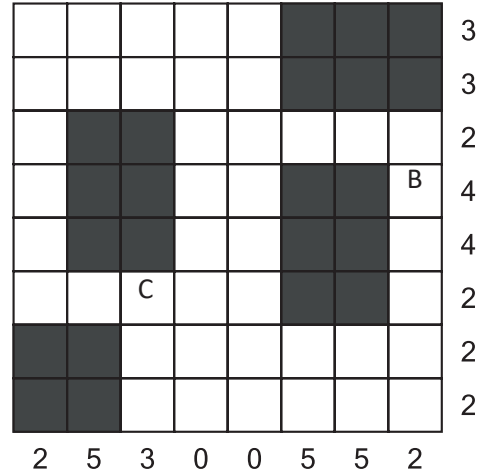
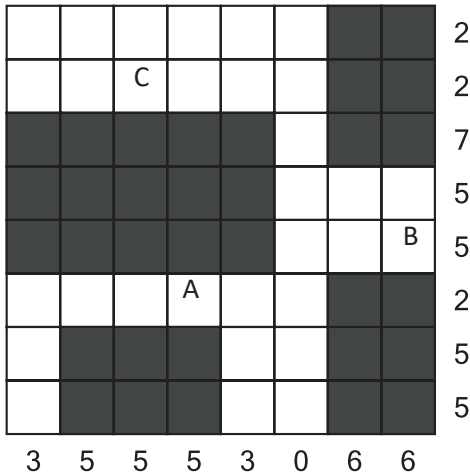
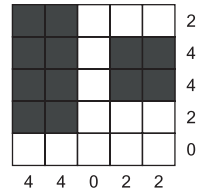


CHMURY

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

Przykład



A	B	C	D
0	0	0	1

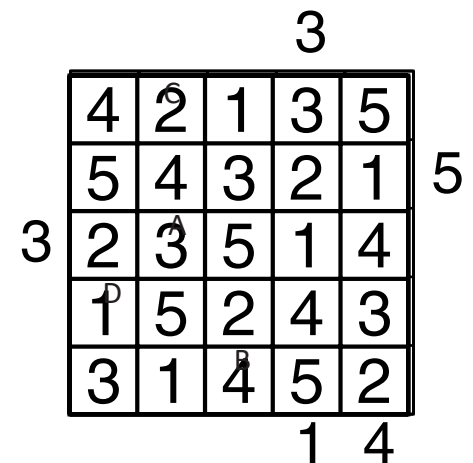
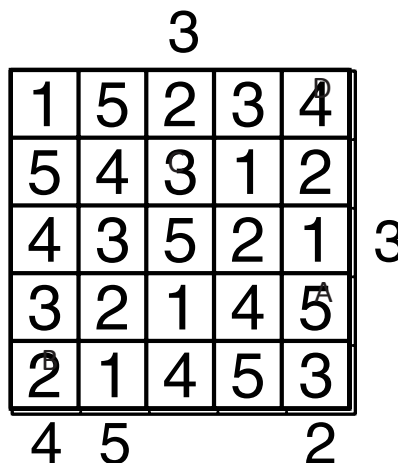
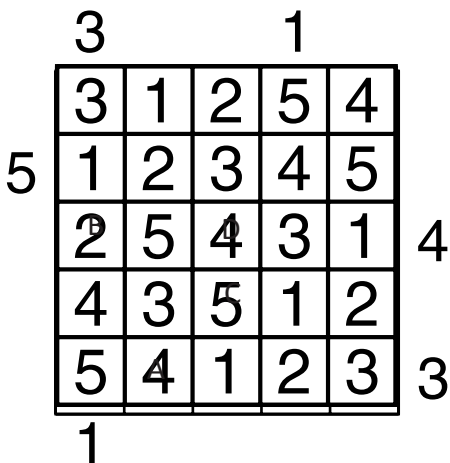
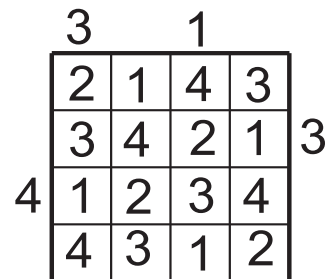
Jeśli w polu jest chmura, wstaw 1.
W przeciwnym przypadku wstaw 0.

A	B	C	D
1	0	0	1

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
4	2	5	4

A	B	C	D
5	2	3	4

A	B	C	D
3	4	2	1

