

II MEMORIAŁ URSZULI MARCINIAK

PIRAMIDY

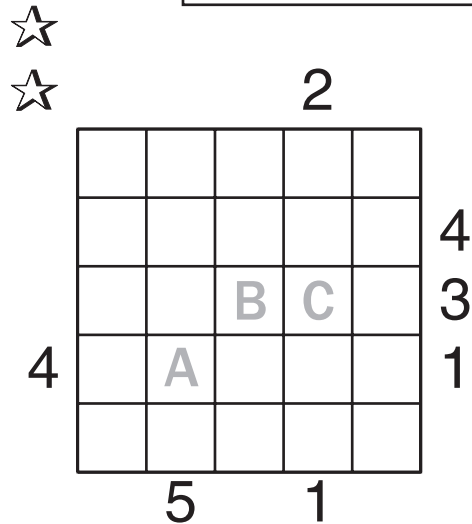
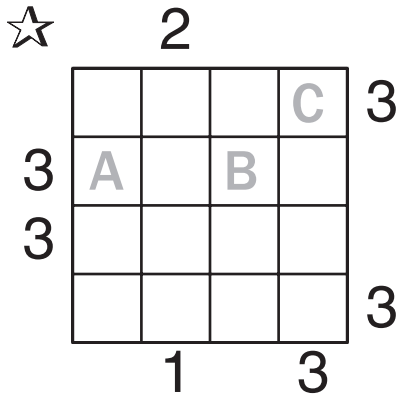
Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do n (w przykładzie $n=4$) – w każdym rzędzie muszą się znaleźć piramidy różnej wysokości.

Liczby na zewnątrz oznaczają, ile widać piramid z miejsca, gdzie dana liczba stoi (wyższe piramidy zasłaniają niższe).

Przykład:

	3		1		
	2	1	4	3	
	3	4	2	1	3
4	1	2	3	4	
	4	3	1	2	

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA



Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C

A	B	C

LAMPKI

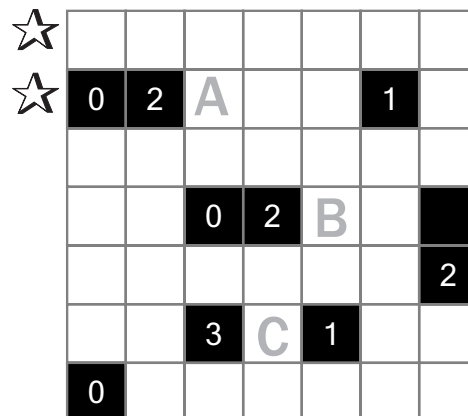
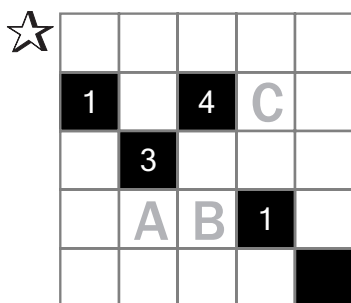
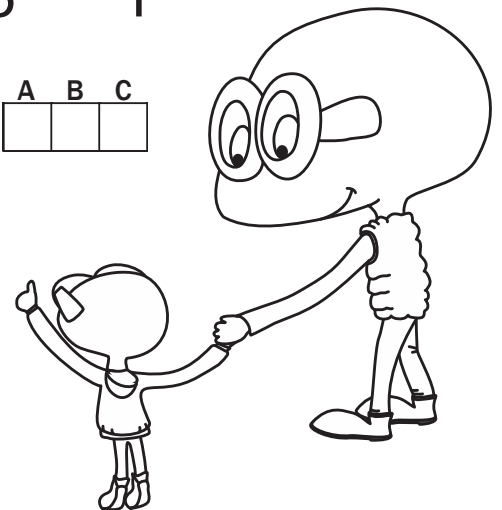
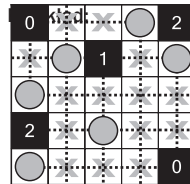
Ustaw lampki, tak aby każde białe pole było oświetlone.

Lampka oświetla pola znajdujące się w tym samym wierszu i kolumnie, aż do pierwszego czarnego pola, które blokuje światło.

Żadna lampka nie może oświetlać innej lampki.

Liczby oznaczają, ile lampek stoi na przyległych polach (od 0 do 4).

Żadne białe pole nie może pozostać nieoświetlone.



Jeśli w oznaczonym polu jest lampka, wpisz „L”. W przeciwnym przypadku postaw „X”.

A	B	C

A	B	C

WIELOKROPKA

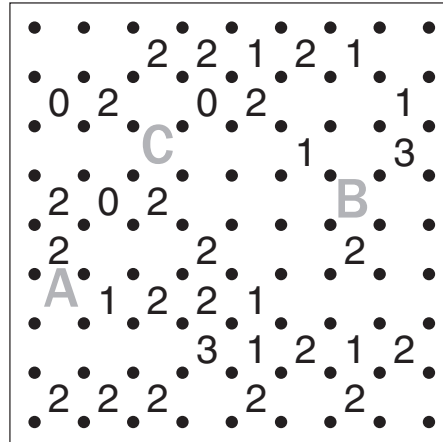
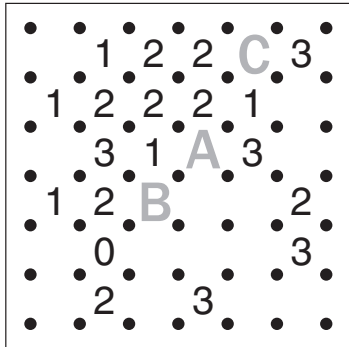
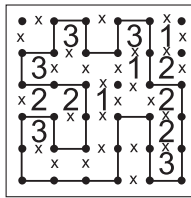
Poprowadź pętlę, łącząc kropki.

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

A	B	C

ARCHITEKT

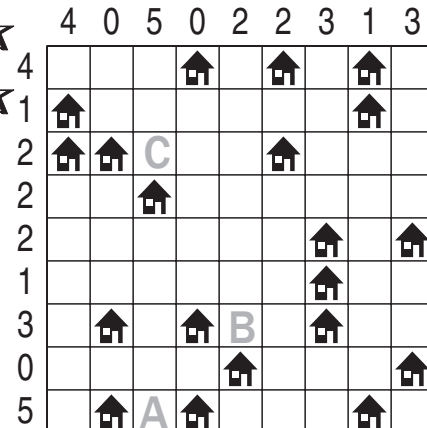
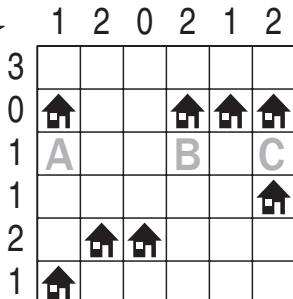
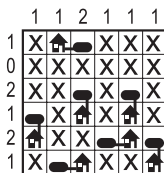
Przy każdym domku umieść zbiornik z gazem ogrzewającym domek.

Domki ze zbiornikami połącz kreską idącą w górę, w dół, w lewo lub w prawo.

Pola ze zbiornikami nie mogą się stykać ani bokiem, ani rogiem.

Liczby oznaczają, ile jest zbiorników w danym rzędzie.

Przykład:



Jeśli w oznaczonym polu jest zbiornik, postaw „Z”. W przeciwnym przypadku postaw “X”.

A	B	C

A	B	C