

ZADANIE 1. Rozwiąż zestaw trzech sudoku.

	1					4	3
			1				
3							
		4					

2				1	3		
	6	1			4		
3			6	5			
1	4				5		

ZADANIE 1. Rozwiąż zestaw trzech sudoku.

	1					4	3
			1				
3							
		4					

2				1	3		
	6	1			4		
3			6	5			
1	4				5		

ROZWIĄZANIE 1.

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

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

4	1	3	5	2	6
2	5	6	4	1	3
5	6	1	2	3	4
3	2	4	6	5	1
1	4	2	3	6	5
6	3	5	1	4	2

ROZWIĄZANIE 1.

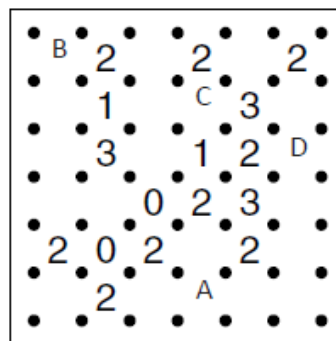
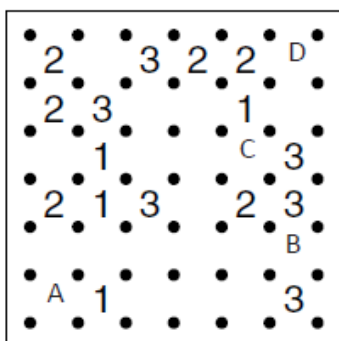
2	1	3	4
4	3	2	1
3	4	1	2
1	2	4	3

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

4	1	3	5	2	6
2	5	6	4	1	3
5	6	1	2	3	4
3	2	4	6	5	1
1	4	2	3	6	5
6	3	5	1	4	2

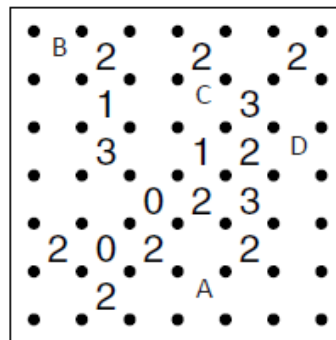
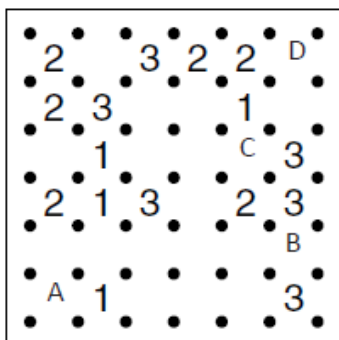
ZADANIE 2. Rozwiąż wielokropki. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.



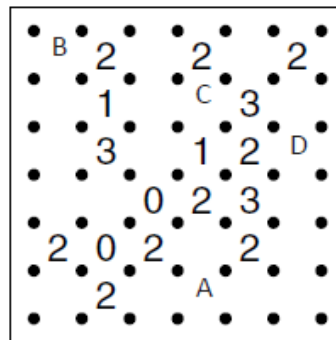
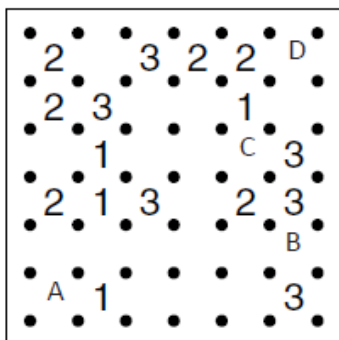
ZADANIE 2. Rozwiąż wielokropki. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.



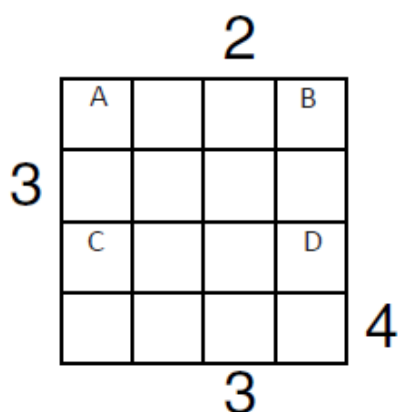
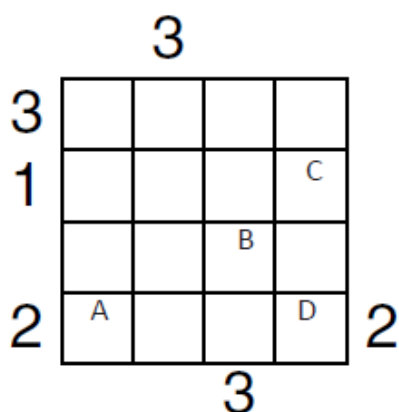
ZADANIE 2. Rozwiąż wielokropki. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.



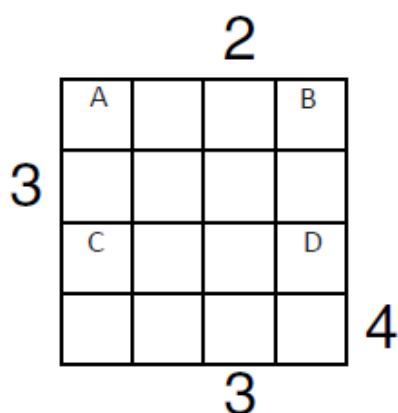
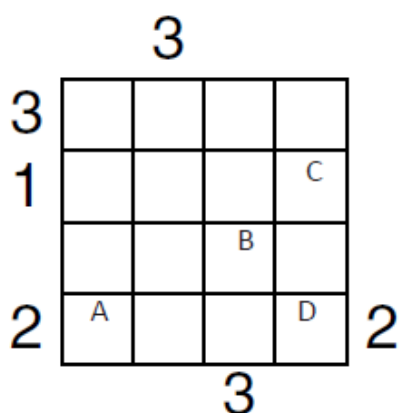
ZADANIE 3. Rozwiąż piramidy. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do 4 lub (w ostatnim zadaniu) 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.



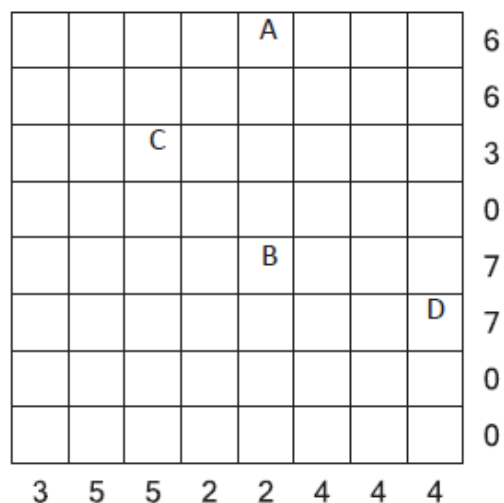
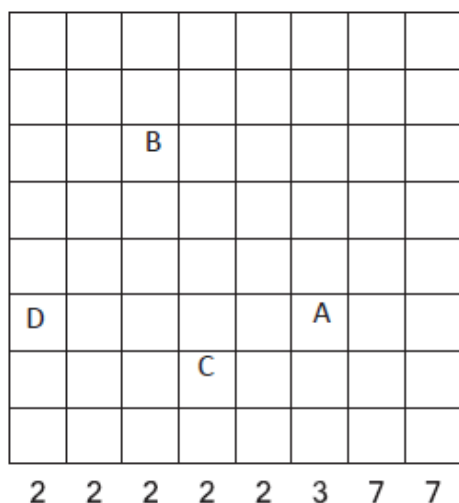
ZADANIE 3. Rozwiąż piramidy. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do 4 lub (w ostatnim zadaniu) 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.



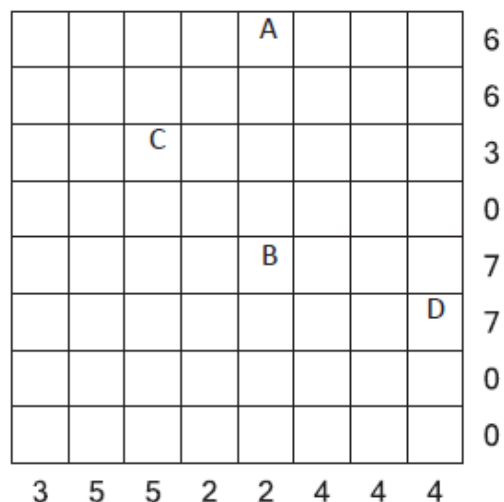
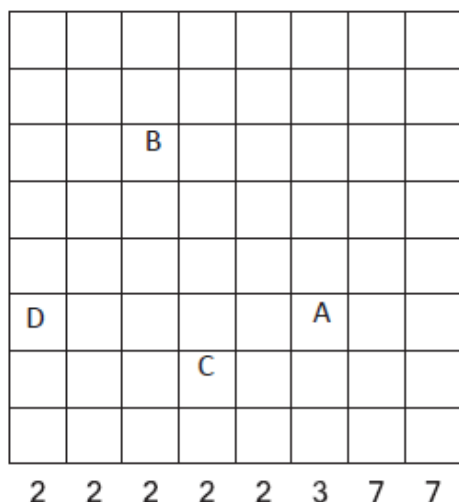
ZADANIE 4. Rozwiąż chmury. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D. Jeśli w polu jest chmura, wpisz 1, w przeciwnym razie wpisz 0.

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.



ZADANIE 4. Rozwiąż chmury. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D. Jeśli w polu jest chmura, wpisz 1, w przeciwnym razie wpisz 0.

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.



ZADANIE 5. Rozwiąż „Od 0 do 9”. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.

D		5				A		8	
B	0		1	C	4		9		6
10	6	7	4	17	4	8	13	13	8

A			3		0	C	1		7
B		9		D					6
7		1	8	3	0	9	6		
12	19	15	13	18	5	22	10	4	17

ZADANIE 5. Rozwiąż „Od 0 do 9”. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.

D		5				A		8	
B	0		1	C	4		9		6
10	6	7	4	17	4	8	13	13	8

A			3		0	C	1		7
B		9		D					6
7		1	8	3	0	9	6		
12	19	15	13	18	5	22	10	4	17

ZADANIE 5. Rozwiąż „Od 0 do 9”. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.

D		5				A		8	
B	0		1	C	4		9		6
10	6	7	4	17	4	8	13	13	8

A			3		0	C	1		7
B		9		D					6
7		1	8	3	0	9	6		
12	19	15	13	18	5	22	10	4	17

ZADANIE 5. Rozwiąż „Od 0 do 9”. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.

D		5				A		8	
B	0		1	C	4		9		6
10	6	7	4	17	4	8	13	13	8

A			3		0	C	1		7
B		9		D					6
7		1	8	3	0	9	6		
12	19	15	13	18	5	22	10	4	17

ZADANIE 6. Rozwiąż sudoku.

							4	
	9		8		7		6	5
		5		4		3		
	2		1		9		8	
		7		6		5		
	4		3		2		1	
		8		3		7		
7	3		9		1		5	
	6							

ZADANIE 6. Rozwiąż sudoku.

							4	
	9		8		7		6	5
		5		4		3		
	2		1		9		8	
		7		6		5		
	4		3		2		1	
		8		3		7		
7	3		9		1		5	
	6							

ROZWIĄZANIE 6.

6	7	2	5	9	3	1	4	8
4	9	3	8	1	7	2	6	5
1	8	5	2	4	6	3	7	9
5	2	6	1	7	9	4	8	3
3	1	7	4	6	8	5	9	2
8	4	9	3	5	2	6	1	7
9	5	8	6	3	4	7	2	1
7	3	4	9	2	1	8	5	6
2	6	1	7	8	5	9	3	4

ROZWIĄZANIE 6.

6	7	2	5	9	3	1	4	8
4	9	3	8	1	7	2	6	5
1	8	5	2	4	6	3	7	9
5	2	6	1	7	9	4	8	3
3	1	7	4	6	8	5	9	2
8	4	9	3	5	2	6	1	7
9	5	8	6	3	4	7	2	1
7	3	4	9	2	1	8	5	6
2	6	1	7	8	5	9	3	4

Zamaluj niektóre puste pola. Liczby w nagłówku wiersza lub kolumny odpowiadają długościom bloków pól, które należy w tym wierszu lub kolumnie zamalować, np. 3 oznacza blok trzech kolejnych zamalowanych pól. Między zamalowanymi blokami pól musi być co najmniej jedno pole białe. Kolejność bloków musi się zgadzać z kolejnością liczb.

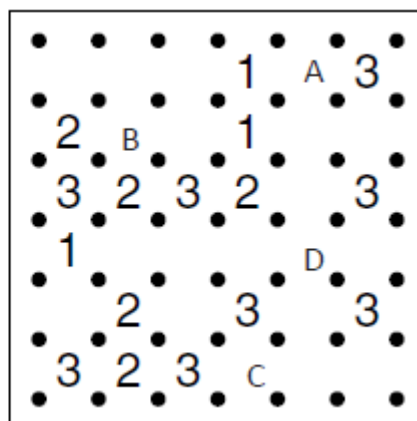
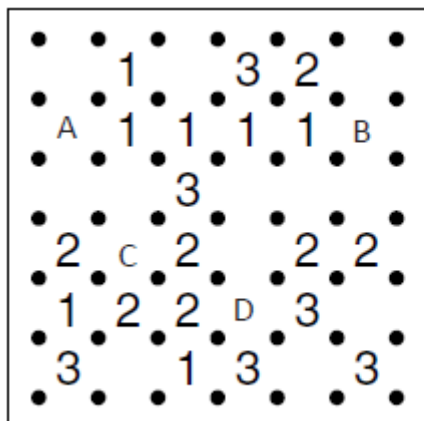
[illegible]

Zamaluj niektóre puste pola. Liczby w nagłówku wiersza lub kolumny odpowiadają długościom bloków pól, które należy w tym wierszu lub kolumnie zamalować, np. 3 oznacza blok trzech kolejnych zamalowanych pól. Między zamalowanymi blokami pól musi być co najmniej jedno pole białe. Kolejność bloków musi się zgadzać z kolejnością liczb.

[illegible]

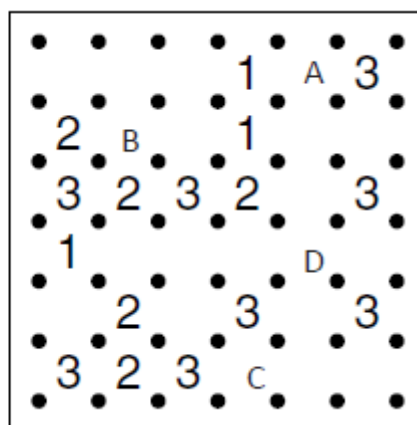
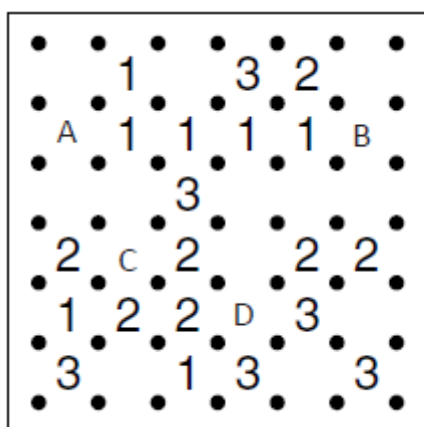
ZADANIE 8. Rozwiąż wielokropki. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.



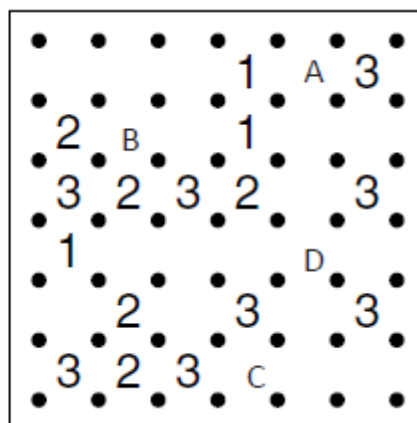
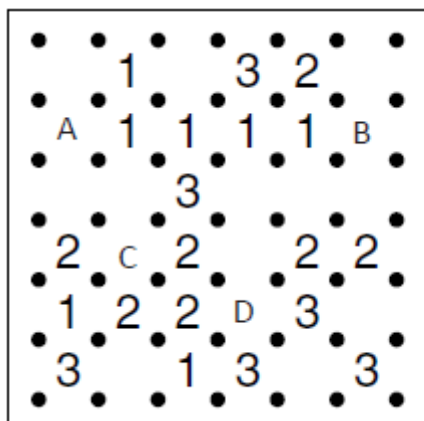
ZADANIE 8. Rozwiąż wielokropki. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.



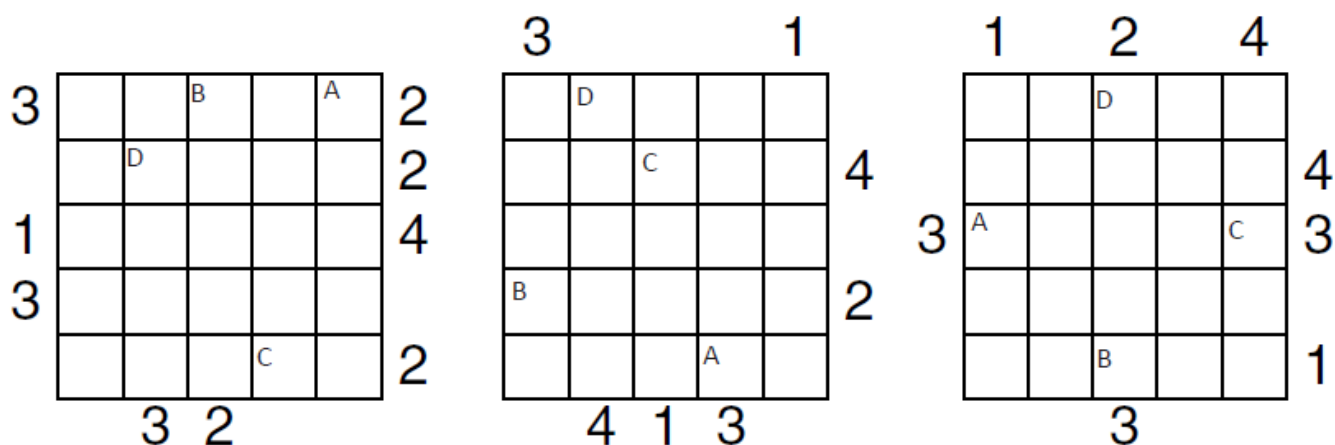
ZADANIE 8. Rozwiąż wielokropki. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.



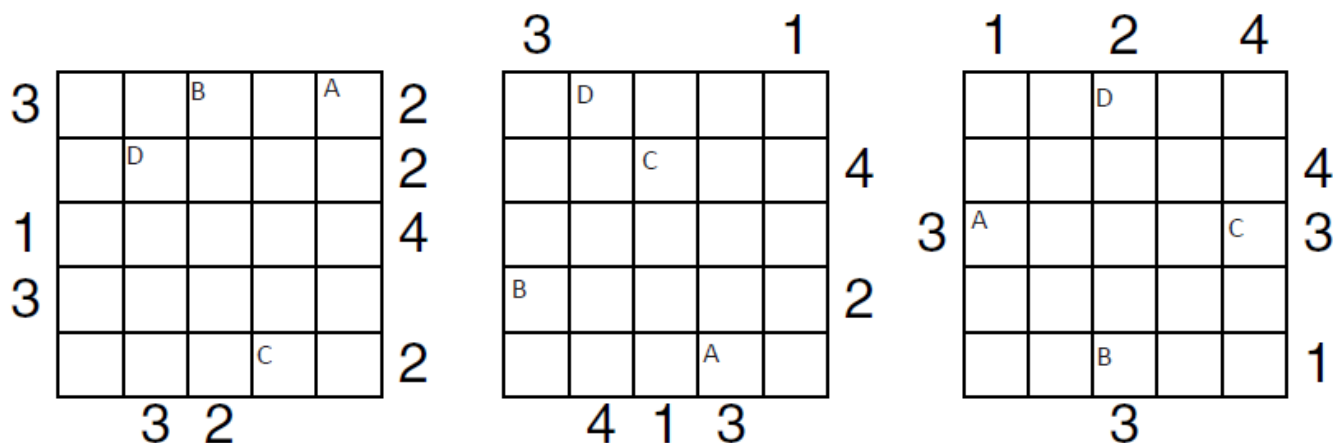
ZADANIE 9. Rozwiąż piramidy. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do 4 lub (w ostatnim zadaniu) 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.



ZADANIE 9. Rozwiąż piramidy. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do 4 lub (w ostatnim zadaniu) 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.



ZADANIE 10. Rozwiąż „Od 0 do 9”. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.

	0	7		5	4	6	1		3
A		C	3	0		D			
0	3						B	8	5
9	8	12	12	7	17	20	12	23	15

ZADANIE 10. Rozwiąż „Od 0 do 9”. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.

	0	7		5	4	6	1		3
A		C	3	0		D			
0	3						B	8	5
9	8	12	12	7	17	20	12	23	15

ZADANIE 10. Rozwiąż „Od 0 do 9”. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

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.

	0	7		5	4	6	1		3
A		C	3	0		D			
0	3						B	8	5
9	8	12	12	7	17	20	12	23	15

ZADANIE 11. Rozwiąż wieże. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D. Jeśli w polu jest wieża, wpisz 1, w przeciwnym razie wpisz 0.

Ustaw wieże na polach niezawierających numerów. Każda liczba oznacza, ile z tego pola można zobaczyć białych pól, patrząc pionowo i poziomo (licząc razem z polem z cyfrą).
Widoczność ograniczają wieże (zamalowane pola). Wieże nie mogą stykać się bokami.
Wszystkie białe pola muszą być połączone bokami, tworząc spójną całość.

	D		A			9
C	5	9			3	8
	6		10	5		B
			7			8
	9	12		9	9	
	8		11			
2	4			4		7

	6	5		11		
8	3		9	10	A	8
7		3	8			5
		B	9		7	
		7	10	11		9
		C			9	D
9	4			9	6	

ZADANIE 11. Rozwiąż wieże. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D. Jeśli w polu jest wieża, wpisz 1, w przeciwnym razie wpisz 0.

Ustaw wieże na polach niezawierających numerów. Każda liczba oznacza, ile z tego pola można zobaczyć białych pól, patrząc pionowo i poziomo (licząc razem z polem z cyfrą).
Widoczność ograniczają wieże (zamalowane pola). Wieże nie mogą stykać się bokami.
Wszystkie białe pola muszą być połączone bokami, tworząc spójną całość.

	D		A			9
C	5	9			3	8
	6		10	5		B
			7			8
	9	12		9	9	
	8		11			
2	4			4		7

	6	5		11		
8	3		9	10	A	8
7		3	8			5
		B	9		7	
		7	10	11		9
		C			9	D
9	4			9	6	

ZADANIE 12. Rozwiąż zestaw trzech sudoku.

3			5		
					6
		5	1		2
6		1	4		
2					
		3			1

	6				
	4				
2					5
3					2
				6	
				1	

	4				
3					
			4	5	
	5			1	
					6
2		5			

ZADANIE 12. Rozwiąż zestaw trzech sudoku.

3			5		
					6
		5	1		2
6		1	4		
2					
		3			1

	6				
	4				
2					5
3					2
				6	
				1	

	4				
3					
			4	5	
	5			1	
					6
2		5			

ZADANIE 12. Rozwiąż zestaw trzech sudoku.

3			5		
					6
		5	1		2
6		1	4		
2					
		3			1

	6				
	4				
2					5
3					2
				6	
				1	

	4				
3					
			4	5	
	5			1	
					6
2		5			

ROZWIĄZANIE 12.

3	6	2	5	1	4
1	5	4	2	3	6
4	3	5	1	6	2
6	2	1	4	5	3
2	1	6	3	4	5
5	4	3	6	2	1

5	6	3	4	2	1
1	4	2	3	5	6
2	1	4	6	3	5
3	5	6	1	4	2
4	2	1	5	6	3
6	3	5	2	1	4

5	4	2	3	6	1
3	1	6	2	4	5
6	2	1	4	5	3
4	5	3	6	1	2
1	3	4	5	2	6
2	6	5	1	3	4

ROZWIĄZANIE 12.

3	6	2	5	1	4
1	5	4	2	3	6
4	3	5	1	6	2
6	2	1	4	5	3
2	1	6	3	4	5
5	4	3	6	2	1

5	6	3	4	2	1
1	4	2	3	5	6
2	1	4	6	3	5
3	5	6	1	4	2
4	2	1	5	6	3
6	3	5	2	1	4

5	4	2	3	6	1
3	1	6	2	4	5
6	2	1	4	5	3
4	5	3	6	1	2
1	3	4	5	2	6
2	6	5	1	3	4

ROZWIĄZANIE 12.

3	6	2	5	1	4
1	5	4	2	3	6
4	3	5	1	6	2
6	2	1	4	5	3
2	1	6	3	4	5
5	4	3	6	2	1

5	6	3	4	2	1
1	4	2	3	5	6
2	1	4	6	3	5
3	5	6	1	4	2
4	2	1	5	6	3
6	3	5	2	1	4

5	4	2	3	6	1
3	1	6	2	4	5
6	2	1	4	5	3
4	5	3	6	1	2
1	3	4	5	2	6
2	6	5	1	3	4

ZADANIE 13. Rozwiąż węże sapera. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D. Jeśli w polu jest wąż, wpisz 1, w przeciwnym razie wpisz 0.

Zamaluj niektóre pola niezawierające cyfr. Cyfry oznaczają, ile spośród sąsiednich krutek (tzn. stykających się z danym polem bokiem lub wierzchołkiem) powinno być zamalowanych. Jeśli w polu jest więcej niż jedna cyfra, to znaczy, że wokół tego pola jest kilka grup zamalowanych krutek. Grupy te muszą być rozdzielone co najmniej jednym polem białym. Wszystkie zamalowane kratki muszą tworzyć jeden wielokąt, w którym każde pole styka się bokiem z co najmniej jednym innym polem. Wielokąt ten nie może zawierać zamalowanego kwadratu 2x2.

1			B				
		4			1 1 3	6	
D					2 2		
2							
1 1					A		
			6				
			1 2		1 1	3	
2	C		1		0		

2 2	7		6		2 4	7	
		3	B	2			
D	1 2				1 1		
				3		A	
		C					
	2		3			3	2

ZADANIE 13. Rozwiąż węże sapera. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D. Jeśli w polu jest wąż, wpisz 1, w przeciwnym razie wpisz 0.

Zamaluj niektóre pola niezawierające cyfr. Cyfry oznaczają, ile spośród sąsiednich krutek (tzn. stykających się z danym polem bokiem lub wierzchołkiem) powinno być zamalowanych. Jeśli w polu jest więcej niż jedna cyfra, to znaczy, że wokół tego pola jest kilka grup zamalowanych krutek. Grupy te muszą być rozdzielone co najmniej jednym polem białym. Wszystkie zamalowane kratki muszą tworzyć jeden wielokąt, w którym każde pole styka się bokiem z co najmniej jednym innym polem. Wielokąt ten nie może zawierać zamalowanego kwadratu 2x2.

1			B				
		4			1 1 3	6	
D					2 2		
2							
1 1					A		
			6				
			1 2		1 1	3	
2	C		1		0		

2 2	7		6		2 4	7	
		3	B	2			
D	1 2				1 1		
				3		A	
		C					
	2		3			3	2

ZADANIE 14. Rozwiąż sudoku - działania. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

W pola wpisz cyfry od 1 do n (gdzie n to liczba kolumn), tak aby nie powtarzały się w wierszach ani w kolumnach (ale w pogrubionych obszarach mogą się powtarzać). W pola pogrubionego obszaru należy wpisać cyfry, które pozwolą uzyskać podany w tym obszarze wynik za pomocą podanego w nim działania, np. w obszar oznaczony „2:” można wpisać (w dowolnych pozycjach) 2 i 1 albo 4 i 2.

4+	7+	6+		48×	20×
		6×			
12×		5+			12+
11+	24×		2+		
	5+		1-	15×	
36×					

3-	7+		6×		8+
B	2+	11+			
7+		3-		2+	
	600×		7+	3-	2×
5-		11+			
				3-	

ZADANIE 14. Rozwiąż sudoku - działania. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

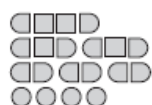
W pola wpisz cyfry od 1 do n (gdzie n to liczba kolumn), tak aby nie powtarzały się w wierszach ani w kolumnach (ale w pogrubionych obszarach mogą się powtarzać). W pola pogrubionego obszaru należy wpisać cyfry, które pozwolą uzyskać podany w tym obszarze wynik za pomocą podanego w nim działania, np. w obszar oznaczony „2:” można wpisać (w dowolnych pozycjach) 2 i 1 albo 4 i 2.

4+	7+	6+		48×	20×
		6×			
12×		5+			12+
11+	24×		2+		
	5+		1-	15×	
36×					

3-	7+		6×		8+
B	2+	11+			
7+		3-		2+	
	600×		7+	3-	2×
5-		11+			
				3-	

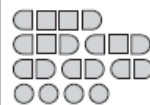
ZADANIE 15. Rozwiąż sapera na morzu. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D. Jeśli w polu jest statek, wpisz 1, w przeciwnym razie wpisz 0.

Na pustych polach rozmieść okręty pokazane obok diagramu. Cyfry oznaczają, na ilu sąsiednich polach (stykających się bokiem lub rogiem z polem z cyfrą) znajdują się pola z okrętami. Okręty nie mogą się stykać ani bokiem, ani rogiem.



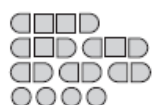
			B			1	1	1			
	0		1	3	3	2			2	0	
	0			2						1	1
		2						A		1	
	D		1	2	2	2	2			1	1
				C		1					1
		0				1					1
2								0	1		
		1					1		0		0
2					3	2		0			
1		0		0		0				0	
							0				

0			0		0						
		1	1	1		2	3		1	0	
		1	3					2	1		
1	C			A				2		2	1
						4				3	
0		0		0				0			
		0	0			D			0		1
	1	2		3	3						0
0				B				1			
		2	3		2			1	0		0
	0				0	0	1	1		0	
		0	0			1		1			



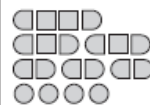
ZADANIE 15. Rozwiąż sapera na morzu. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D. Jeśli w polu jest statek, wpisz 1, w przeciwnym razie wpisz 0.

Na pustych polach rozmieść okręty pokazane obok diagramu. Cyfry oznaczają, na ilu sąsiednich polach (stykających się bokiem lub rogiem z polem z cyfrą) znajdują się pola z okrętami. Okręty nie mogą się stykać ani bokiem, ani rogiem.



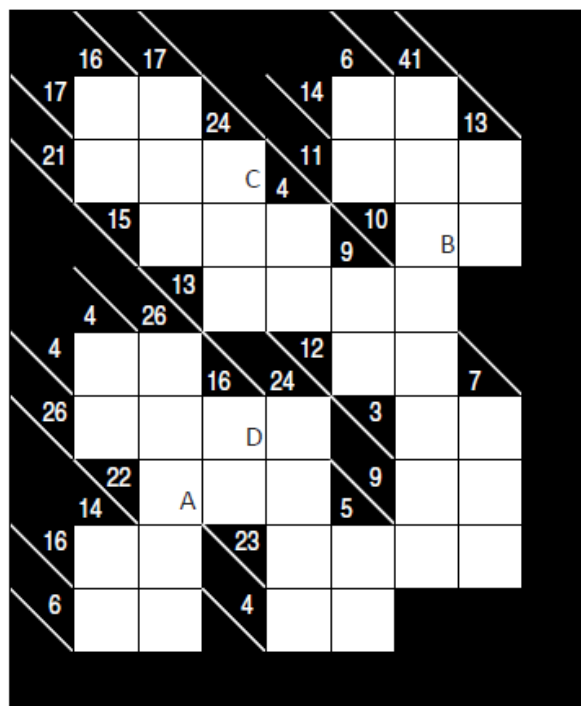
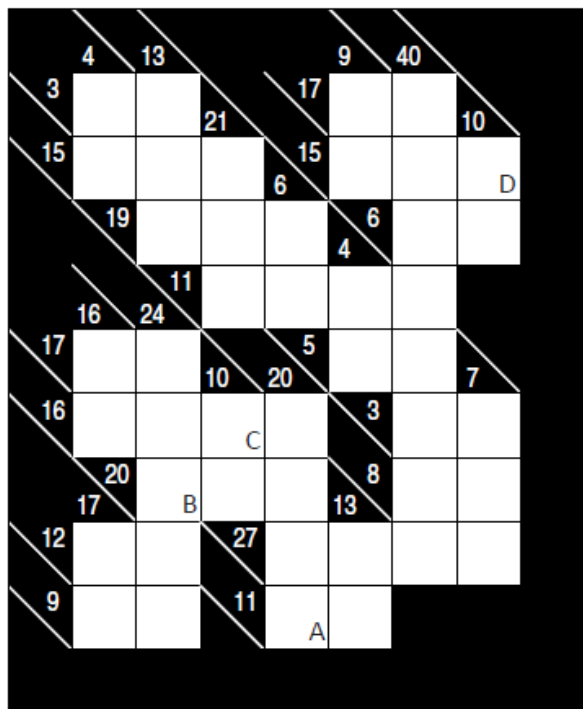
			B			1	1	1			
	0		1	3	3	2			2	0	
	0			2						1	1
		2						A		1	
	D		1	2	2	2	2			1	1
				C		1					1
		0				1					1
2								0	1		
		1					1		0		0
2					3	2		0			
1		0		0		0				0	
							0				

0			0		0						
		1	1	1		2	3		1	0	
		1	3					2	1		
1	C			A				2		2	1
						4				3	
0		0		0				0			
		0	0			D			0		1
	1	2		3	3						0
0				B				1			
		2	3		2			1	0		0
	0				0	0	1	1		0	
		0	0			1		1			



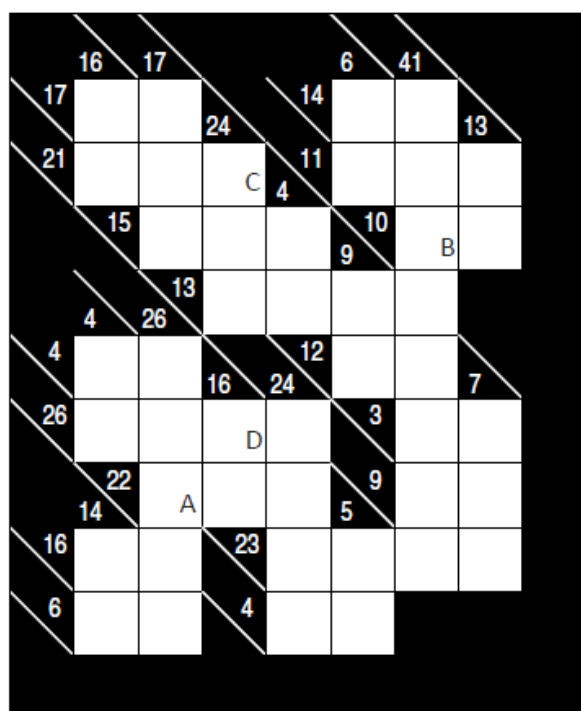
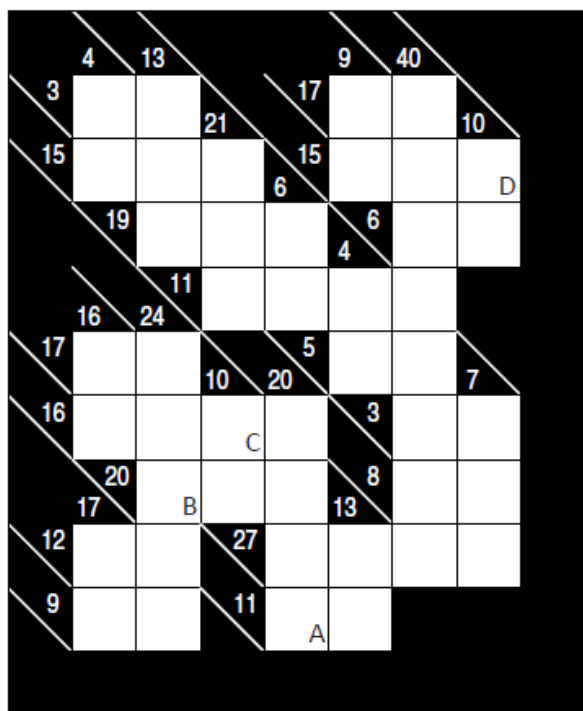
ZADANIE 16. Rozwiąż kakuro. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

W puste kratki wpisz liczby od 1 do 9, tak aby zgadzały się sumy poziome i pionowe.
W obrębie jednej liczby cyfry nie mogą się powtarzać.



ZADANIE 16. Rozwiąż kakuro. W odpowiedzi podaj cyfry stojące w polach A, B, C, D.

W puste kratki wpisz liczby od 1 do 9, tak aby zgadzały się sumy poziome i pionowe.
W obrębie jednej liczby cyfry nie mogą się powtarzać.



ROZWIĄZANIE 2. 3212, 1221

ROZWIĄZANIE 3. 3312, 3224

ROZWIĄZANIE 4. 1101, 0111

ROZWIĄZANIE 5. 1387, 4197

ROZWIĄZANIE 7. Lampka nocna, 1110

ROZWIĄZANIE 8. 2212, 2221

ROZWIĄZANIE 9. 4555, 1541, 1134

ROZWIĄZANIE 10. 1948

ROZWIĄZANIE 11. 1001, 0110

ROZWIĄZANIE 13. 1100, 0010

ROZWIĄZANIE 14. 2452, 4534

ROZWIĄZANIE 15. 1001, 0111

ROZWIĄZANIE 16. 7718, 9919