

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

☆ 2

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

☆ ☆

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

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C
2	3	2

A	B	C
2	5	2

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).

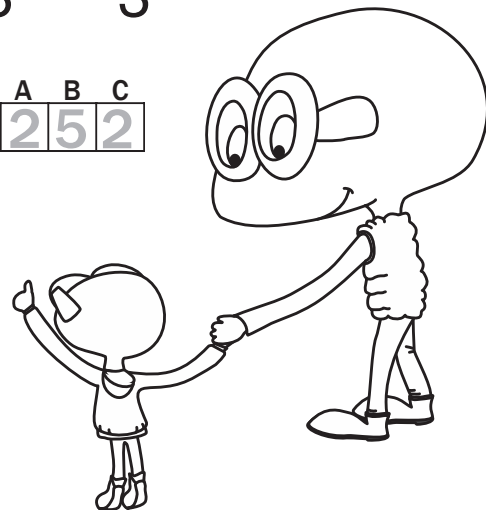
Żadne białe pole nie może pozostać nieoświetlone.

☆

			●		
1	●	4	●		
	3	●			
	●	A	B	1	●
●					■

A	B	C
L	X	L

0	■	■	■	■	2
■	■	1	■	■	■
■	■	■	■	■	■
2	■	■	■	■	0
■	■	■	■	■	■



☆ ☆

		●				
0	2	●	A		1	●
			●			
●		0	2	●	B	■
						2
		●	3	●	1	●
0		●				

A	B	C
L	L	L

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

WIELOKROPKA

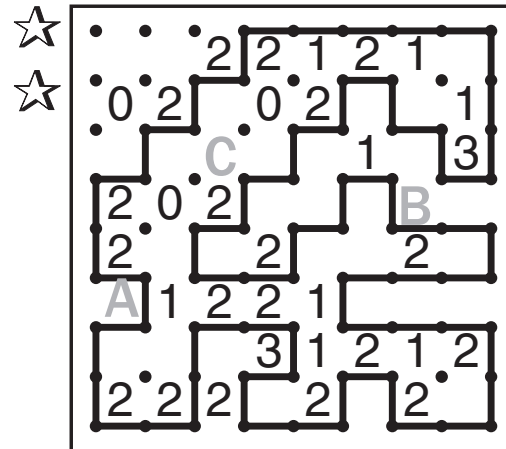
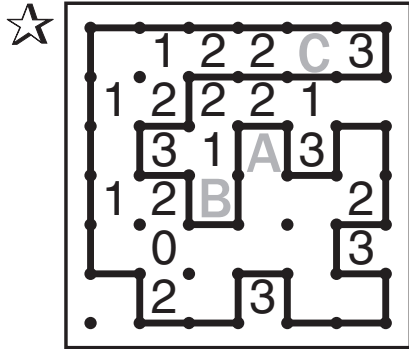
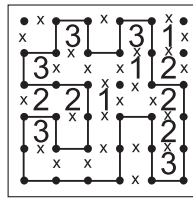
Poprowadź pętlę, łącząc kropki.

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
3	3	2

A	B	C
3	2	0

ARCHITEKT

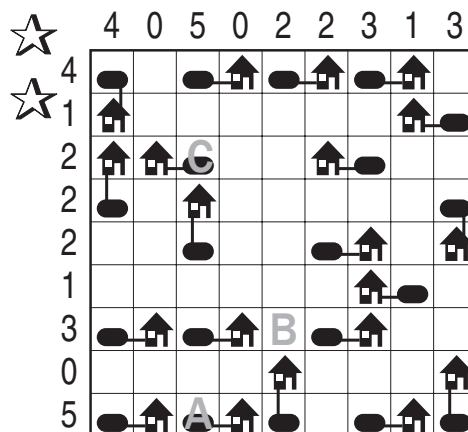
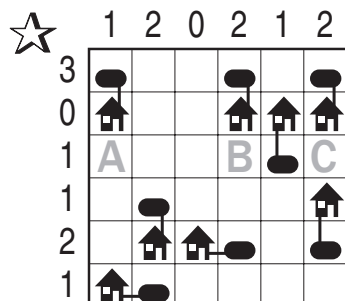
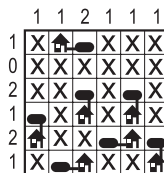
Przy każdym domku umieść zbiornik z gazem ogrzewającym domek.

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
X	X	X

A	B	C
Z	X	Z