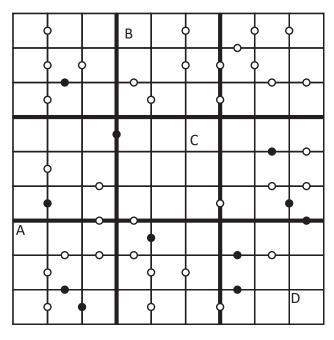
IKA

## **KROPKI SUDOKU**

W puste kratki wpisz cyfry od 1 do 9, tak aby w każdym wierszu, każdej kolumnie i w każdym pogrubionym obszarze 3x3 znajdowało się dziewięć różnych cyfr. Biała kropka oznacza, że liczby z sąsiednich pól różnią się o 1.

Czarna kropka - że jedna liczba jest dwa razy większa od drugiej.

Wszystkie możliwe kropki zostały zaznaczone. Nie rysowaliśmy dwóch kropek w jednym miejscu, np. białej i czarnej pomiędzy 1 i 2, bo to by zbytnio ułatwiało zadanie.



Podaj liczby umieszczone w oznaczonych polach.

Α	В	С	D

## **DRZWI**

Każda komórka to pokój. Zamknij niektóre drzwi między pokojami, tak aby liczba w pokoju była zgodna z liczbą pokoi widocznych poziomo i pionowo z tego pokoju (nie licząc samego pokoju). Musi być możliwość dotarcia do wszystkich pokoi, czyli żaden obszar nie może być odcięty od pozostałych.

	3	2	2	5	3
2	3	2	2	5	3
5	В	6	D	4	
2	2	5	А	6	5
2		С	4	5	1
1	2	3	5		3

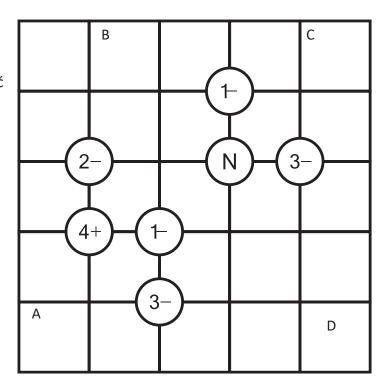
Podaj liczbę drzwi dla danego pokoju.

Α	В	C	D

## **UKOŚNE DZIAŁANIA**

W pola wpisz cyfry od 1 do 5, tak aby w każdym wierszu i w każdej kolumnie występowało 5 różnych cyfr.

W cztery pola wokół liczby w kółku należy wpisać takie cyfry, że wynikiem działania w kółku na liczbach wpisanych po przekątnej będzie liczba w kółku, np. dla "1-" liczba na lewo u góry z liczbą na prawo u dołu oraz liczba na prawo u góry z liczbą na lewo u dołu muszą różnić się o 1. N oznacza, że wszystkie cyfry z czterech sąsiednich pól są nieparzyste.



Wpisz liczbę z oznaczonego pola.



## 01

Uzupełnij wszystkie puste pola zerami i jedynkami.

Każdy wiersz i każda kolumna muszą zawierać tyle samo zer co jedynek.

W żadnym wierszu ani kolumnie nie może być więcej niż dwa zera ani dwie jedynki z rzędu. Żaden cały wiersz i cała kolumna nie może wystąpić w diagramie więcej niż raz.

	1	0				1	
0	1			В		1	
С		1	1		1		D
	1	0	1				
				1	0	1	
	0		А				0
					0		

Wpisz liczbę z oznaczonego pola.

Α	В	C	D