PIRAMIDY

Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do n (w przykładzie od 1 do 4). W każdym rzędzie muszą się znaleźć cztery piramidy różnej wysokości. Cyfra w polu oznacza wysokość piramidy, która na nim stoi.

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

Prz	zykła 3	d	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	1	2	B	
3	2	3	SÓ	1	
2	3	4	1	2	2
	1	2	3	4	
•	3			1	

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

Α	В	С
2	4	ന

			3		1	
4	2	3	1	4	5	
4	1	2	3	5	4	
	4	1	包	B	2	3
1	5	4	2	1	3	
	3	5	4	2	1	
'				3	4	



LAMPKI

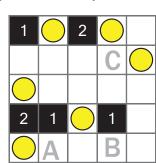
Ustaw lampki, tak aby każde białe pole było oświetlone.

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.

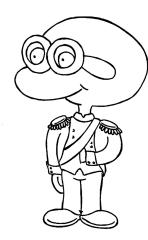
Liczby oznaczają, ile lampek stoi na przyległych polach (od 0 do 4).

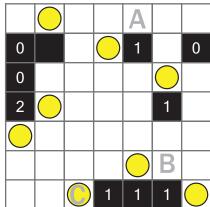
Żadne białe pole nie może pozostać nieoświetlone.











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











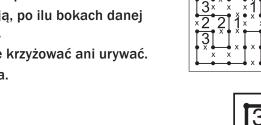


WIELOKROPKA

Poprowadź pętlę, łącząc kropki.

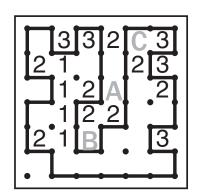
Cyfry w kratkach oznaczają, po ilu bokach danej kratki będzie biegła pętla.

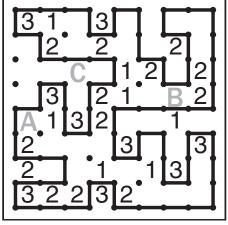
Pętla nie może się nigdzie krzyżować ani urywać. Może być tylko jedna pętla.



Przykład







Podaj liczbę linii otaczających oznaczone pola.

Α	В	С
2	3	2





ARCHITEKT

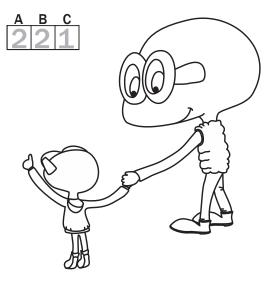
Przy każdym domku umieść zbiornik z gazem ogrzewającym domek.

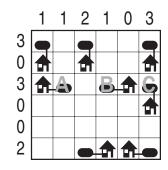
Domki ze zbiornikami połącz kreską idącą w górę, w dół, w lewo lub w prawo.

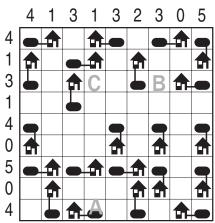
Pola ze zbiornikami nie mogą się stykać ani bokiem, ani rogiem.

Liczby oznaczają, ile jest zbiorników w danym rzędzie.









Jeśli w oznaczonym polu jest zbiornik, postaw "Z". W przeciwnym przypadku postaw "X".











