

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 zastępują niższe).

☆

			1
3			C
3	A	B	
1			

3

3

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C

Przykład:

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

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA

☆

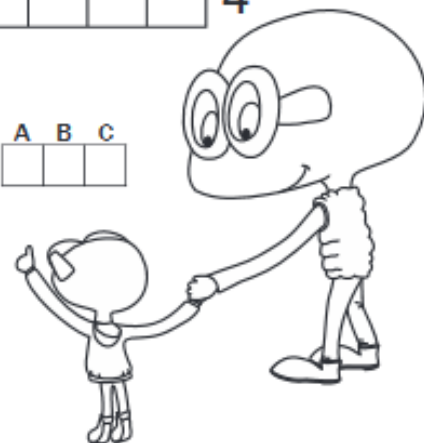
☆

		4	4		1
3					
					C
			B		
3		A			

3

4

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.

☆

			1
1			
	2		C
	1	B	
	A		1

Jeśli w oznaczonym polu jest lampka, wpisz „L”.

A	B	C

Przykład:

0				2
	1			
2				
				0

☆

☆

0	0				
			0		1
		A			
1			B		
2			0		2
		1			C
					1

A	B	C

WIELOKROPKA

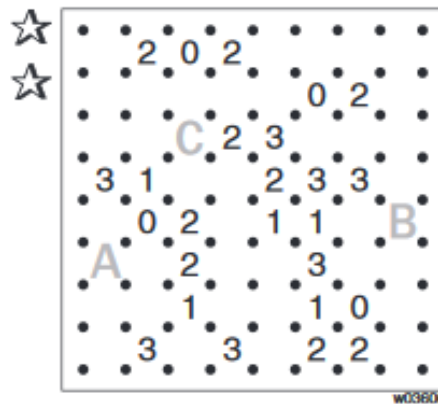
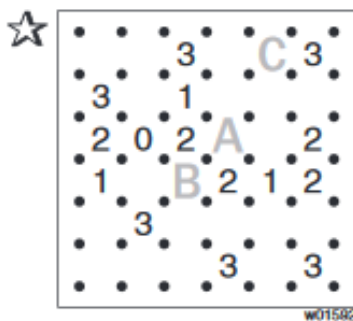
Poprowadź pętlę, łącząc kropki.

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

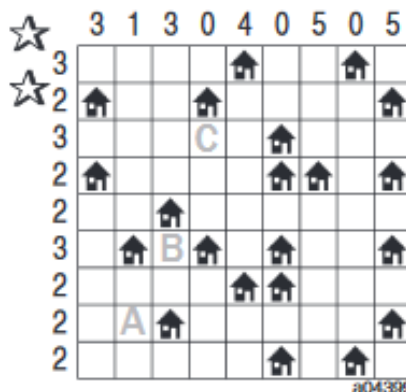
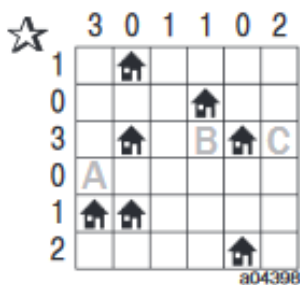
Przy każdym domku umieść zbiornik z gazem ogrzewającym domek.

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”.

A	B	C

A	B	C

