

LISTOPADOWY ŁAMACZ GŁOWY

LISTA NR 3

Battleships (pancerniki)

Zasady: Musisz znaleźć lokalizację pancerników ukrytych na siatce. Niektóre pancerniki zostały częściowo ujawnione.

Pancernik to prosta linia następujących po sobie czarnych komórek.

Liczba pancerników każdego rozmiaru jest pokazana w legendzie poniżej siatki.

2 pancerniki nie mogą się stykać (nawet po przekątnej).

Liczby poza siatką pokazują liczbę komórek zajmowanych przez pancerniki w tym wierszu / kolumnie.

	1	4	2	1	4	2	1	2	1	2
1	●									
3										
3										
2										
1								●		
4										
0										
5					●					
0										
1									●	

4	■	■	■	■	□
3	■	■	■	□	□
2	■	□	□	□	□
1	✓	✓	✓	□	□

Mordercze Sudoku

Zasady Morderczego Sudoku:

1. Występują takie same zasady jak w klasycznym sudoku.
2. Suma wszystkich cyfr w "klatce" musi wynosić tyle samo ile pokazuje mała cyfra w rogu kratki.
3. Żadna cyfra nie może pojawić się więcej niż raz w jednej "klatce".

	1	2		0		0	2	3	2	1			
			1			0							
	0	1		1	1		4	4	4	3	4	2	
	3	2		2		3	4	5	5		3		4
		3		4		4		5	4	4	4		4
4			6		3		2		4			3	
3		5	5		3	3		3	3	2			3
					3	3		5		3	3		
		5		3	3		6		4	2		3	2
1				2		3	5		6		3		
	3	3	3		2		5		4	3		4	3
1					4	3			4		5	3	
	2	2	2	3	4		5		4	4	5		3
				3				5					
2		2	2		2	2		5	5	4	2	3	3

9			8		13		6		13			14
25					11	13			11			
			10							7		7
11	11				7	20			13			
			9							6		15
5	7				9		20					
				13		14				20		11
15	7		9		10							
					17				9			

Fill-a-Pix

(znane również jako "Mosaic", "Magipic", "Nurie Puzzle", "Fill-In")

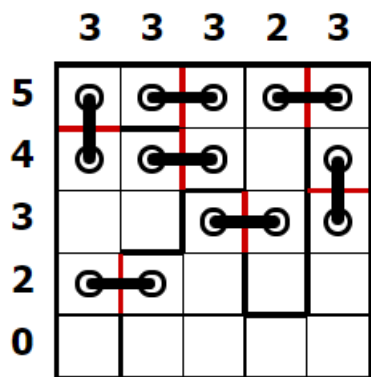
To łamigłówka z zaszyfrowanym obrazkiem. Każda liczba oznacza, ile pól wokół (łącznie z tą z liczbą) należy zamalować. Na przykład, jeśli w polu jest 0, to ani to pole, ani stykające się z nim nie będą zamalowane.

Szwy

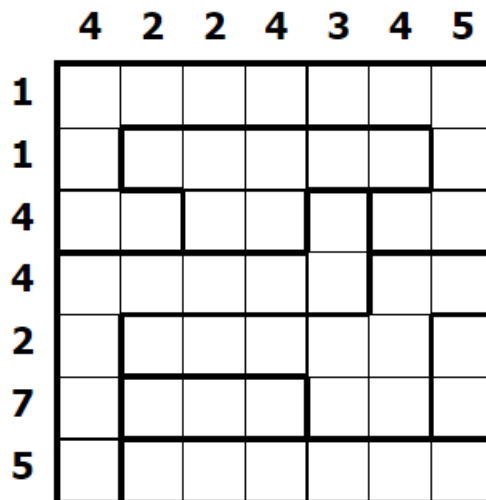
Zasady Szwów:

- Połącz każdy blok z wszystkimi sąsiednimi blokami, każdą parę dokładnie jednym szwem.
- Jeden szew łączy dwa sąsiadujące poziomo lub pionowo komórki należące różnych bloków.
- Dwa szwy nie mogą wychodzić z jednego otworu.
- Wskazówki poza diagramem informują o liczbie otworów w danym rzędzie/kolumnie.
- W zagadkach 2÷ należy używać dwóch szwów do łączenia sąsiednich bloków

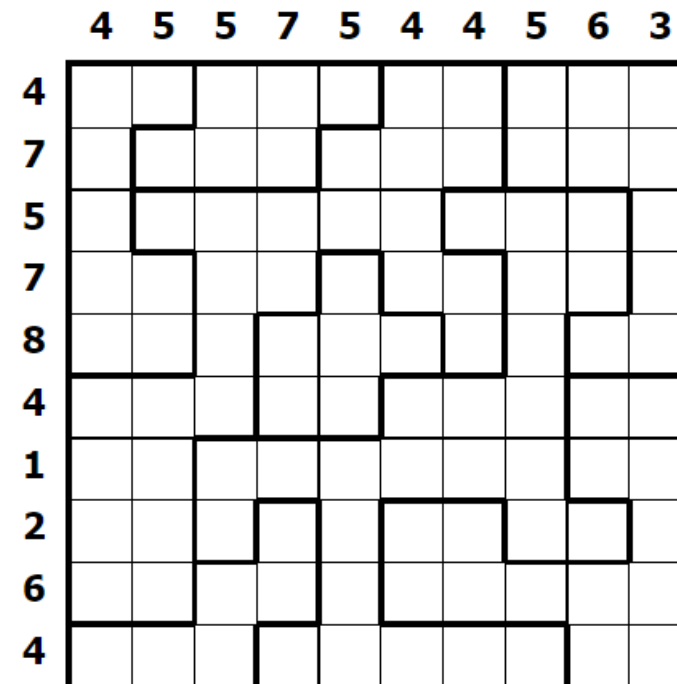
Przykład:



1÷



1÷



2÷

