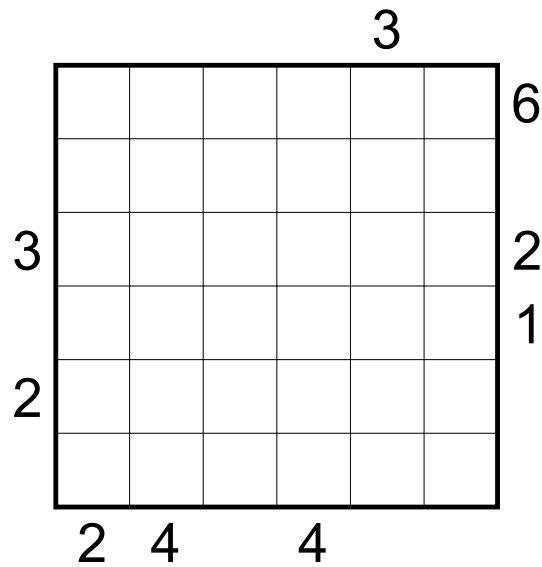
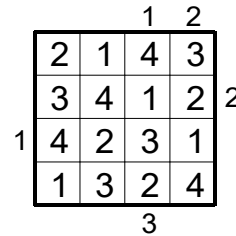
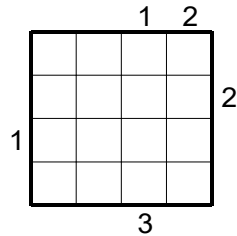


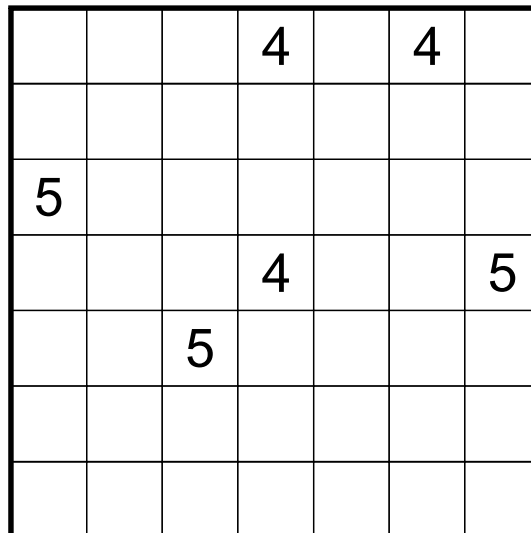
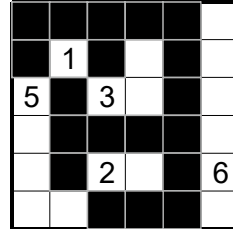
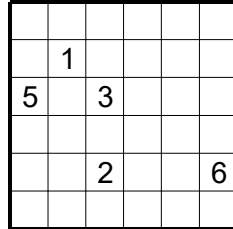
## Skyscrapers

W diagramie umieść cyfry od 1 do N, tak aby w każdym rzędzie i kolumnie każda cyfra występowała dokładnie raz. Cyfry reprezentują wysokość wieżowca umieszczonego w danym polu. Wyższy budynek zasłania niższy. Cyfry poza diagramem wskazują na ilość budynków widocznych w danym kierunku.



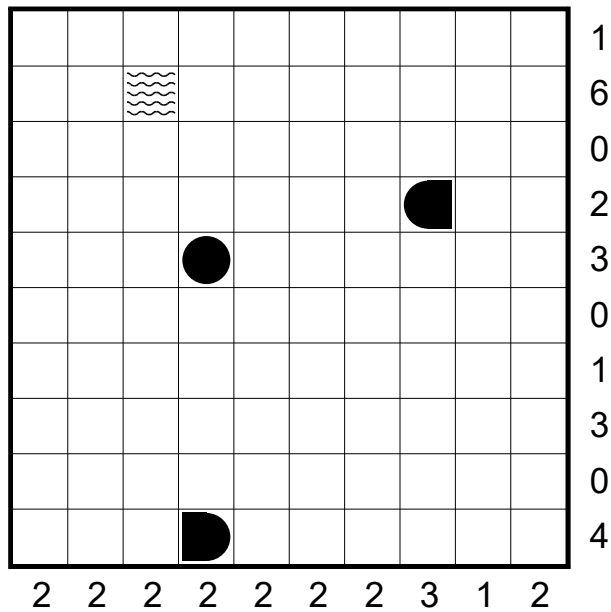
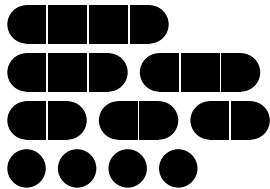
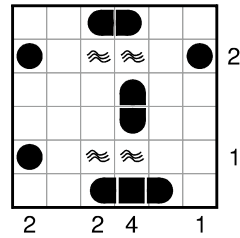
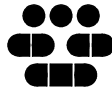
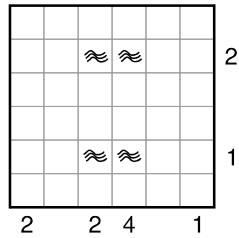
## Nurikabe

Każda cyfra umieszczona w diagramie jest częścią jednej wyspy. Cyfra określa ilość pól z których składa się dana wyspa, włączając w to pole z cyfrą. Pola tworzące wyspę muszą tworzyć obszar połączony bokami pól. Dwie różne wyspy nie mogą stykać się bokami (dopuszczalne jest stykanie się narożnikami). Pozostałe pola diagramu należy zaczernić, tak aby tworzyły połączony obszar. Zaczernione pola nie mogą tworzyć kwadratów 2x2 lub większych. W skład każdej wyspy powinno wchodzić dokładnie jedno pole z cyfrą.



### Battleships

Rozmieść w diagramie podaną flotę statków. Statki nie mogą się ze sobą stykać, tzn. kratki należące do dwóch różnych statków nie mogą się dotykać bokiem ani rogiem. W jednej kratce może się znajdować tylko jeden element statku. Statki mogą być obrócone. Liczby na dole i z prawej strony diagramu pokazują, ile w danym rzędzie lub kolumnie ma być krater, w których jest element statku.



### Four Winds

Narysuj jedną lub więcej linii z każdego z pól zawierającego liczbę. Liczba wskazuje na sumę długości wszystkich linii wychodzących z pola z liczbą. Długości są wyrażone w kratkach (w liczeniu pomija się pole z liczbą). Linie mogą być poziome lub pionowe względem brzegów diagramu, nie mogą się przecinać ani krzyżować.

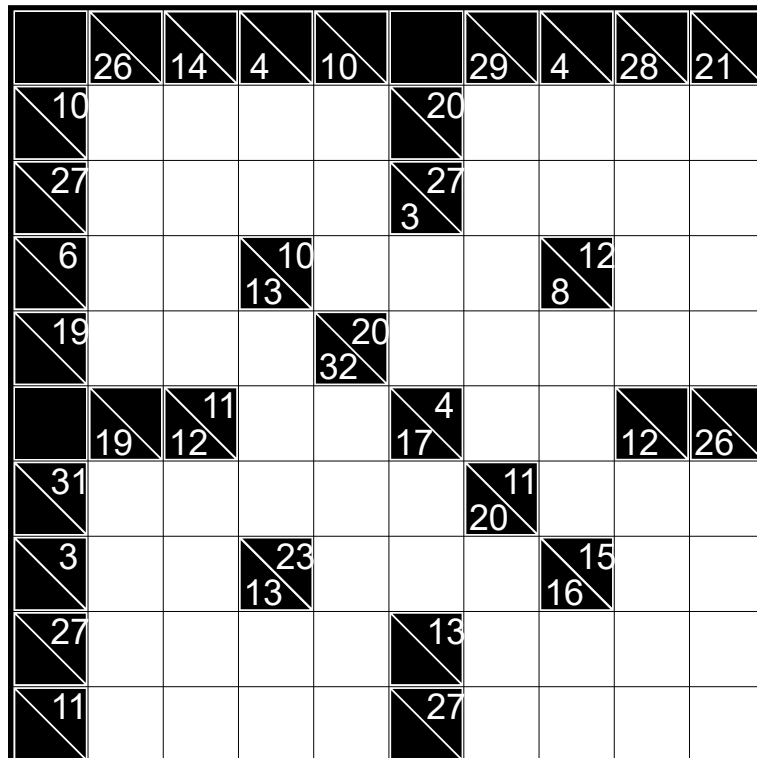
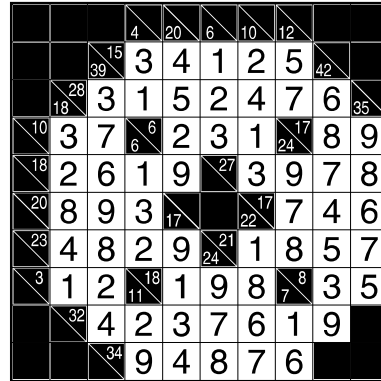
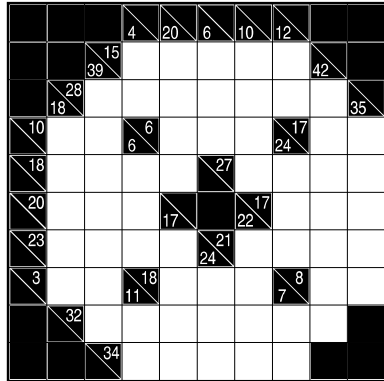
		2		
	1		5	
2				2
3				1
		1		4
			5	

←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
		2	↑	↑	↑				
←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
		2	→	→	→	→	→	→	→
		3	→	→	→	→	→	→	→
↓	←	←	←	←	←	←	←	←	←
				4	↓	↓	↓	↓	↓
←	←	←	←	←	←	←	←	←	←

10									3
	9								
		8							1
			7						
				6					2
					5				
	3					4			
		3					3		
2	0	1	8					2	
					2				1
	3			5					

## Kakuro

W każde puste, białe pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9. Cyfry wpisane w białe pola, jeśli nie są przedzielone czarnym polem, nazywamy ciągiem. Liczby w szarych polach określają sumę cyfr w danym ciągu (tak jak w krzyżówce), przy czym liczba w prawym górnym rogu szarego kwadratu to suma cyfr ciągu poziomego (na prawo od tego pola), a liczba w lewym dolnym rogu to suma cyfr ciągu pionowego (w dół od tego pola). Każdy z ciągów musi zawierać różne cyfry.



## Different Neighbours

W puste pola wpisz liczby od 1 do 4 tak, aby żadne dwa stykające się ze sobą (również rogami) nie zawierały takich samych liczb.

		3			3
		1			
					3
3					
			2		
4			4		

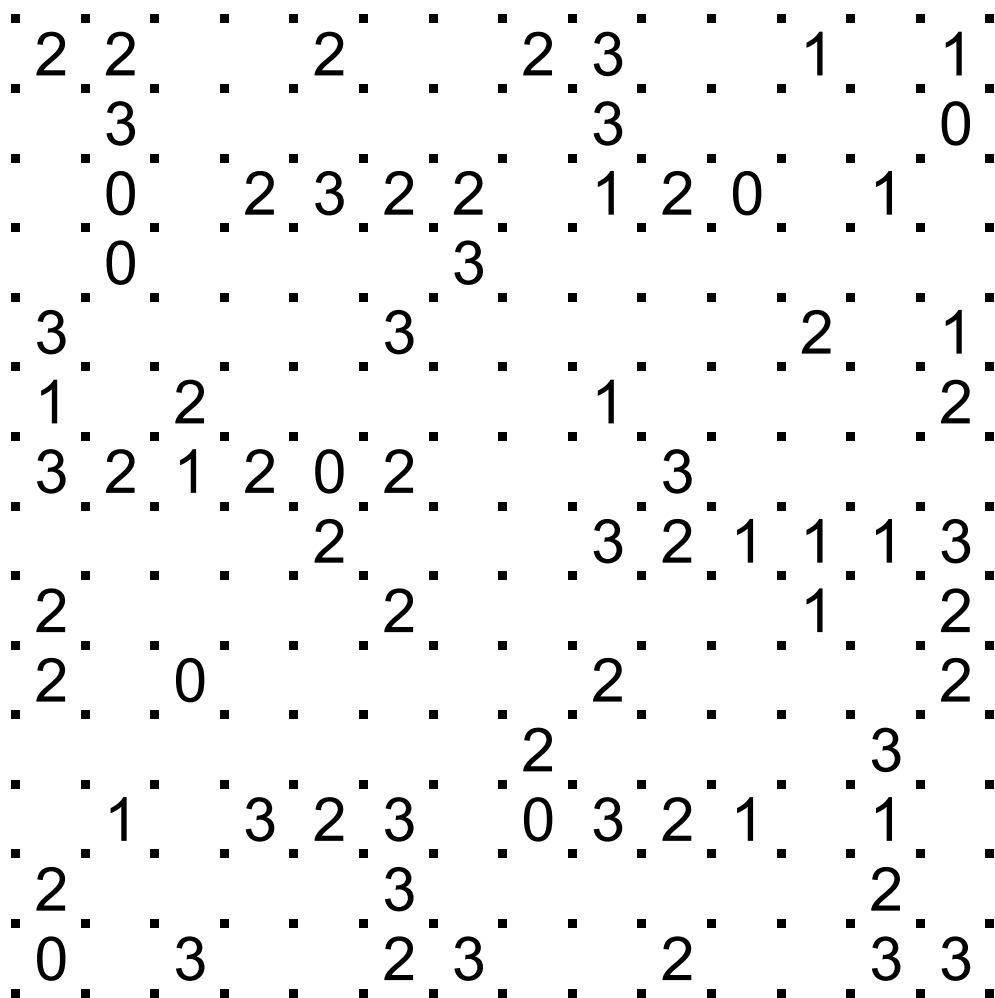
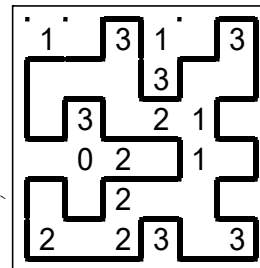
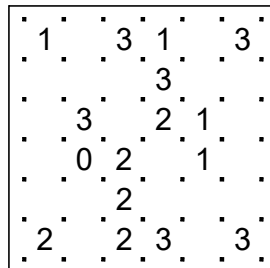
		3	4		3
2		1		2	1
			3	4	3
3	4				
2			2		
4	1		3	4	1

<b>4</b>									
						<b>2</b>			<b>1</b>
	<b>1</b>								
								<b>1</b>	
			<b>1</b>			<b>2</b>			
<b>2</b>	<b>4</b>								<b>3</b>



## Slitherlink

Narysuj zamkniętą pętlę łącząc kropki pionowo lub poziomo. Pętla nie może się przecinać ani stykać ze sobą. Cyfry w diagramie podają, przez ile boków wokół pola z cyfrą przechodzi pętla.



## Tic-Tac-Logic

W diagramie wpisane jest kilka X i O. W pozostałe pola wpisz X lub O, w taki sposób aby nie było więcej niż dwa X lub O koło siebie w kolumnie lub rzędzie. W każdym rzędzie i kolumnie liczba X i O jest równa. Każdy rząd i kolumna są unikatowe.

		X			
		X			
X					X
		O			
	X				X
O					O

X	O	X	O	X	O
O	X	X	O	X	O
X	O	O	X	O	X
X	O	O	X	X	O
O	X	X	O	O	X
O	X	O	X	O	X

		X	X						O
X						O			
						O		O	
			O				X		O
		O		X					O
	O				O		X		
			O						
	X				O				
								X	
			O			X	O		



## Hitori

Wykreśl część cyfr z diagramu tak, aby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie żadna z cyfr nie występowała więcej niż jeden raz. Pola z wykreślonymi cyframi nie mogą się stykać bokami. Pola z niewykreślonymi cyframi muszą tworzyć jedną spójną całość tak, że każde pole z nieskreśloną cyfrą styka się z tą całością przynajmniej jednym bokiem.

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

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

5	8	10	9	4	3	6	5	9	7
5	4	8	9	8	6	10	1	3	3
5	5	9	9	2	3	7	10	6	1
6	3	4	2	9	7	9	1	8	3
10	3	7	4	5	4	10	2	9	8
10	7	3	3	9	1	4	2	2	2
4	6	2	8	1	9	5	3	7	10
1	7	5	6	9	10	5	7	6	3
4	10	5	7	8	3	1	6	4	9
8	2	1	6	10	9	5	4	10	5