

NAME:



XXII Mistrzostwa Polski w Łamigłówkach

8 kwietnia 2018

Runda 5 18 minut

1. Akari	36 pkt.	<input type="text"/>
2. Yajilin	42 pkt.	<input type="text"/>
3. Magic Summer	42 pkt.	<input type="text"/>
4. Fillomino	51 pkt.	<input type="text"/>
5. Pentatouch	60 pkt.	<input type="text"/>
6. Pentominous	69 pkt.	<input type="text"/>
BONUS (5 pkt./min.)		<input type="text"/>
RAZEM		<input type="text"/>

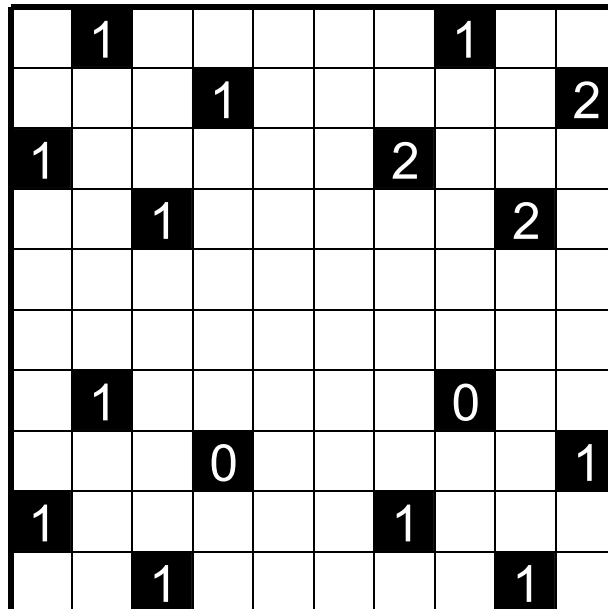

PAŁAC DOMANIOWSKI
RESORT & CONFERENCE



NUVALU

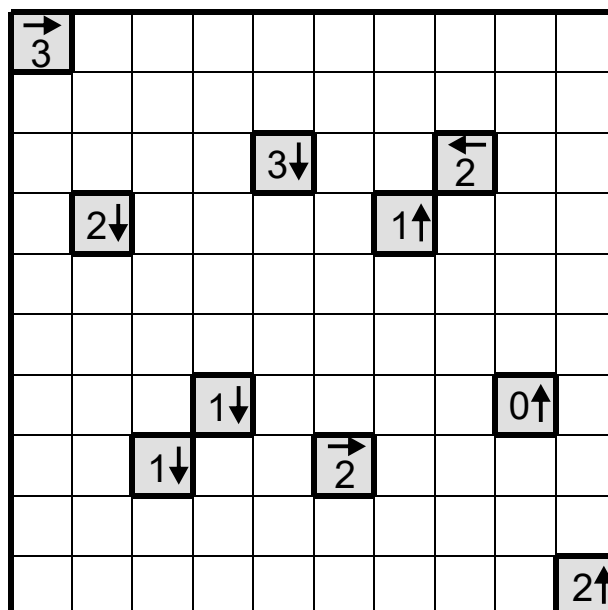
1. Akari (36 pkt.)

W niektóre pola diagramu wstaw żarówkę. Żarówka oświetla wszystkie pola w pionie i w poziomie, ale jej światło nie przechodzi przez czarne pola. Żarówka nie może być oświetlona przez inną żarówkę. Wszystkie białe pola w diagramie muszą być oświetlone przez co najmniej jedną żarówkę. Liczby w czarnych polach wskazują ile jest żarówek w polach sąsiadujących bokiem.



2. Yajilin (42 pkt.)

Zaczernij część pól w diagramie w taki sposób, by żadne dwa zaczernione pola nie stykały się bokami. Przez wszystkie niezaczernione pola poprowadź zamkniętą, nieprzecinającą i niestykającą się pętlę (łączącą pionowo i poziomo środki pól). Pola z cyframi wskazują, ile zaczernionych pól znajduje się w kierunku wskazywanym przez strzałkę.



3. Magic Summer (42 pkt.)

Wstaw cyfry 1-4 do niektórych pól w taki sposób, by w każdym rzędzie i w każdej kolumnie każda cyfra występowała dokładnie raz. Liczby na zewnątrz diagramu pokazują sumę wszystkich liczb pojawiających się w danym rzędzie lub kolumnie – cyfry wpisane w sąsiadujące boki pola tworzą liczby wielocyfrowe.

		28	46	28	37	
46						
19						
37						

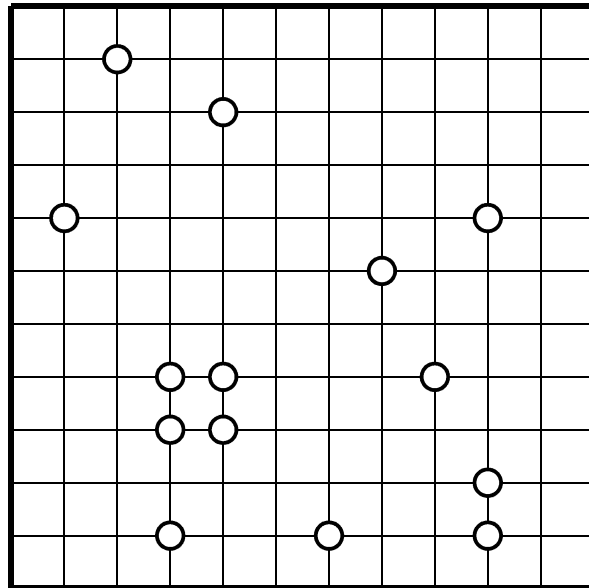
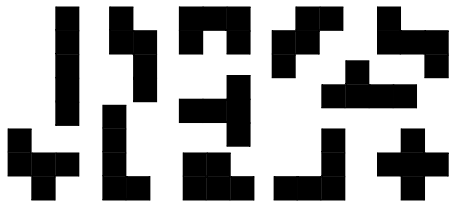
4. Fillomino (51 pkt.)

Wpisz do każdego pola diagramu jedną liczbę. Sąsiadujące pola, które zawierają te same liczby, tworzą obszary. Każdy obszar składa się z dokładnie tylu pól, ile wynosi wartość wpisywanych do niego liczb. Obszary z tymi samymi liczbami (tej samej wielkości) nie mogą się stykać ze sobą bokiem, mogą się jednak stykać wierzchołkiem.

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

5. Pentatouch (60 pkt.)

Umieść w diagramie 12 pentomin (cały zestaw). Dozwolone jest obracanie oraz lustrzane odbicia kształtów. Pentomina mogą się stykać jedynie rogami. Wszystkie punkty, w których pentomina się stykają, zostały oznaczone kółkami.



6. Pentominous (69 pkt.)

Podziel diagram na pentomina tak, aby żadne dwa takie same pentomina (nie licząc obrotów/odbić lustrzanych) nie stykały się ze sobą bokiem. Pola z literami muszą być częścią pentomin, których symbolem jest dana litera. Pełny zestaw pentomin, wraz z odpowiadającymi literami, jest podany poniżej.

