

## P.1 Choco Banana

Zaczernij niektóre pola diagramu. Każda grupa zaczernionych pól musi tworzyć prostokąt. Wszystkie grupy niezaczernionych pól nie mogą tworzyć prostokątów. Pola z liczbą wskazują rozmiar zaczernionego lub niezaczernionego obszaru, w którym się znajdują. Obszar może zawierać jedną lub więcej liczb lub żadnej.

4	4		4						4
4	4	4				4			
		4							
4				4	4				
									4
						4		4	4
4									
	4	4							4
	4				4				



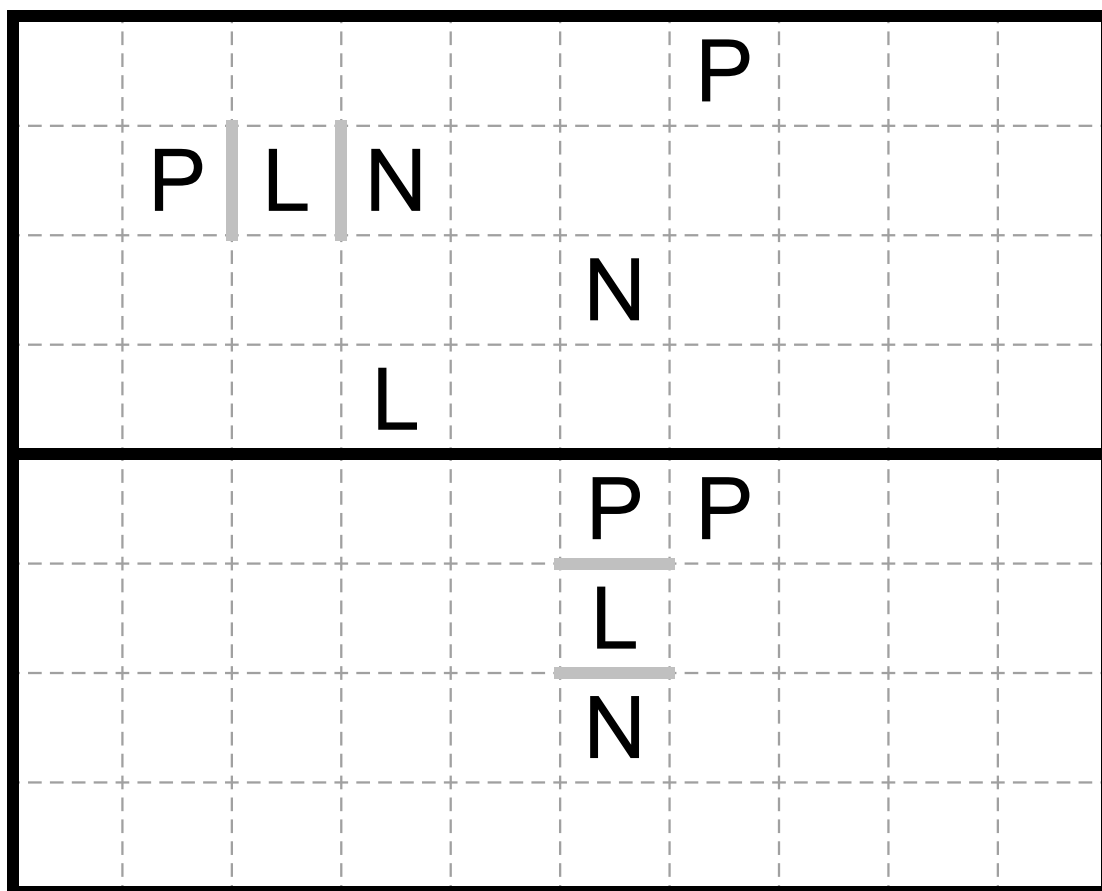
## P.3 Canal View

Zaczernij niektóre pola diagramu. Pola z liczbami wskazują ile zaczernionych pól znajduje się w nieprzerwanej linii prostej od tego pola w czterech kierunkach (góra, dół, lewo i prawo). Pole z liczbą nie może być zaczernione. Zaczernione pola nie mogą tworzyć kwadratów 2x2. Wszystkie zaczernione pola tworzą spójny, połączony bokami obszar.

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

## P.4 Pentominous

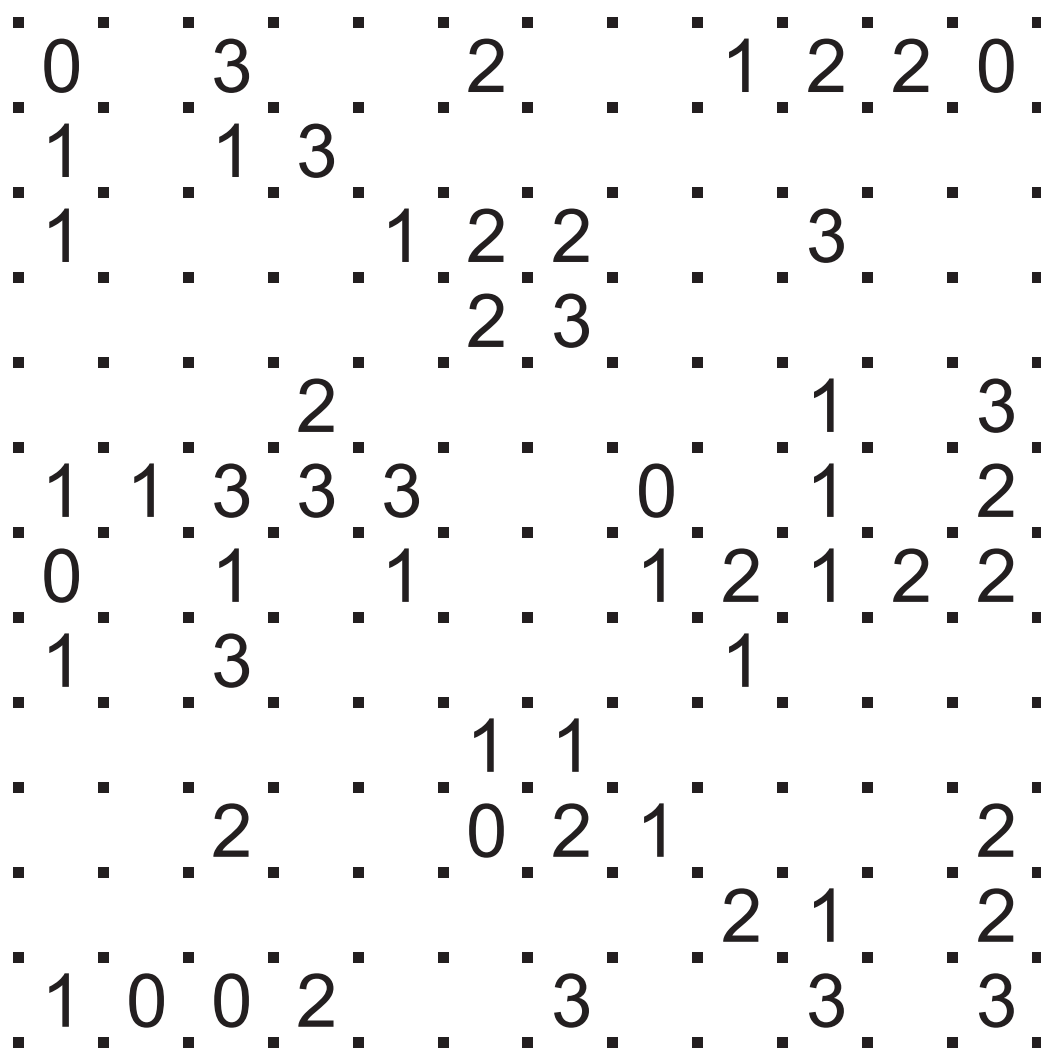
Podziel diagram na pentomina. Każde pentomino może być użyte dowolną ilość razy lub nie być użyte w ogóle. Dwa sąsiadujące pentomina nie mogą tworzyć tego samego kształtu. Obrót i odbicie nie tworzą innego pentomina. Litera w diagramie wskazuje na kształt pentomina, którego jest częścią. Jedno pentomino może zawierać wiele liter.





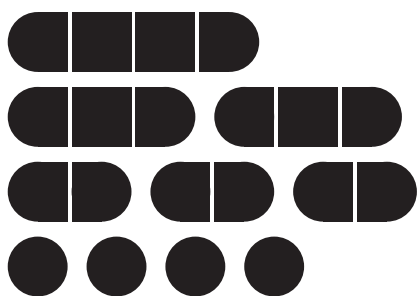
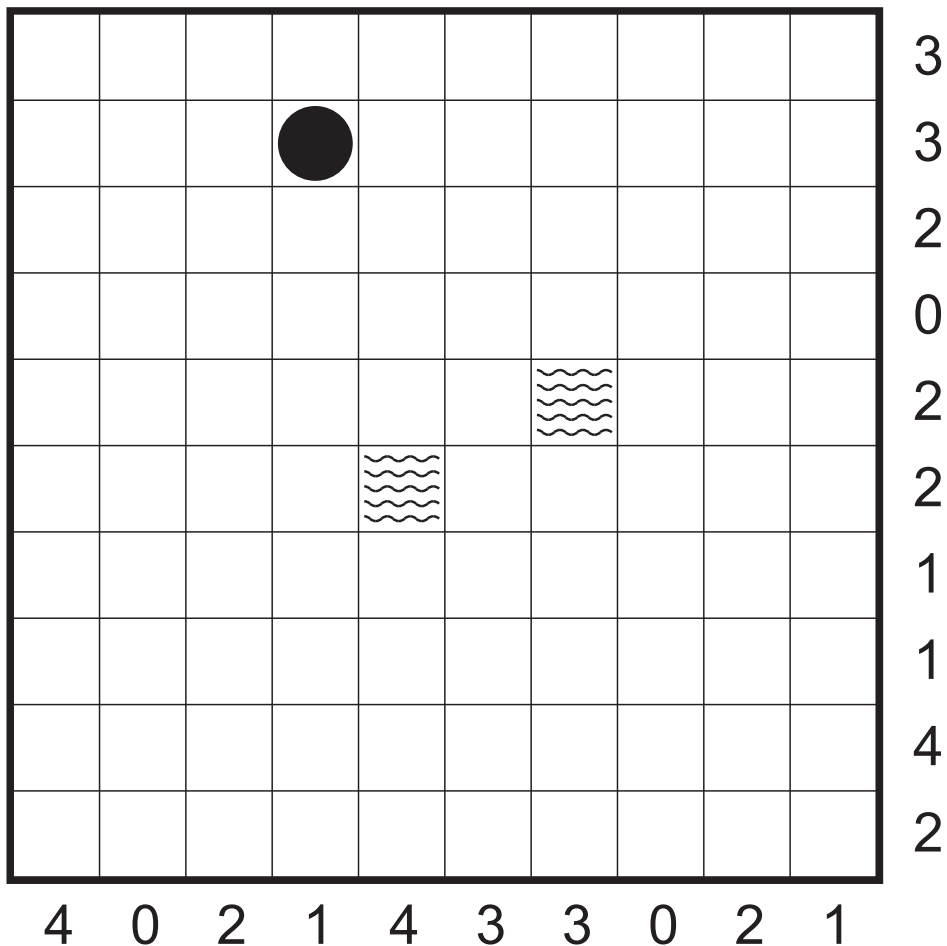
## P.6 Slitherlink

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.



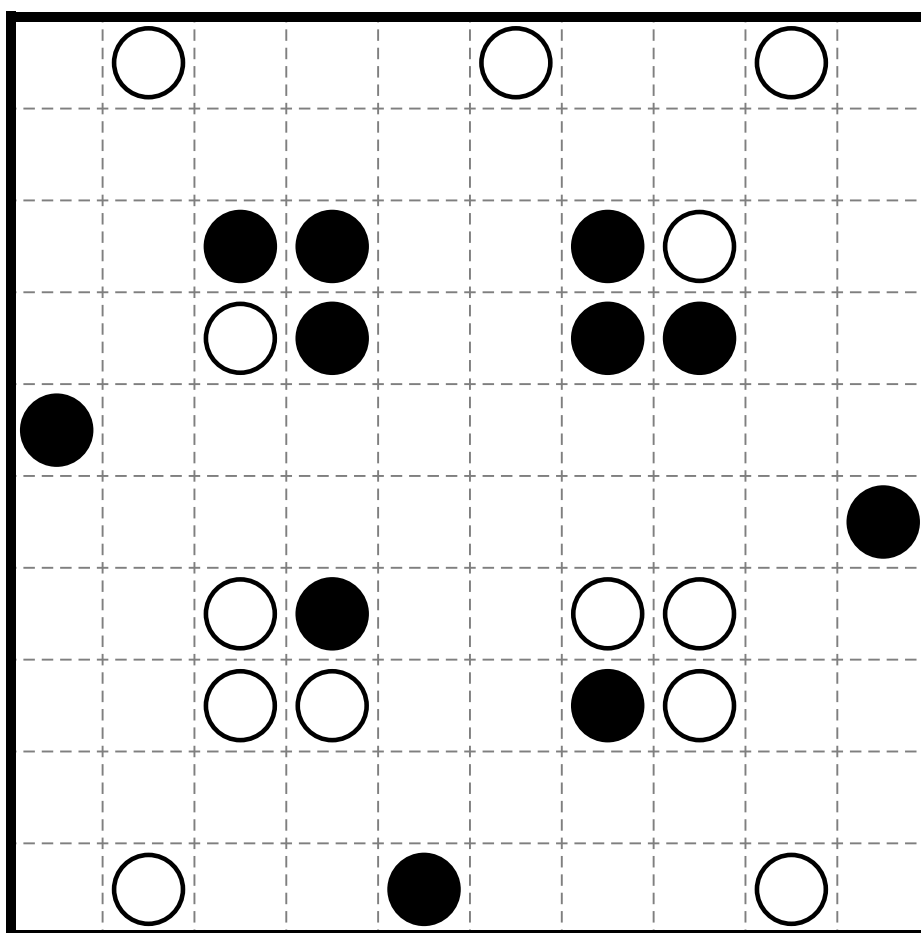
## P.7 Battleships

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.



## P.8 Masyu

Narysuj jedną nieprzecinającą się pętlę łącząc pionowo i poziomo środki pól, która przechodzi przez każde kółko. Pętla musi zakręcać w czarnych kółkach i podążać prosto przez pole przed i za czarnym kółkiem. Pętla musi przechodzić prosto przez białe kółka i musi zakręcać przynajmniej w jednym z sąsiadujących pól





## P.9 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 czarnych polach określają sumę cyfr w danym ciągu (tak jak w krzyżówce), przy czym liczba w prawym górnym rogu czarnego 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.

	31	16		12	9	33		13	7
4			8				12		
14			24				3		
			3				10		
13					10				
				10					
7				20				22	18
			33						
13			23				3		
			3				4		
		6				8			
	19	11				11			
25					12				
				5					
9			9				17		
4			21				5		





## P.12 Skyscrapers

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

