



Imię i Nazwisko: .....

## RUNDA II

40 minut

Autor zadań - Tom Coward

2.1	Pipelink	15 punktów
2.2	Choco Banana	20 punktów
2.3	Choco Banana	20 punktów
2.4	Inverse LITSO	30 punktów
2.5	Cross the Stream	30 punktów
2.6	Tapa-Like Loop	35 punktów
2.7	Rail Pool	50 punktów

**SUMA: 200 punktów**

Bonus czasowy

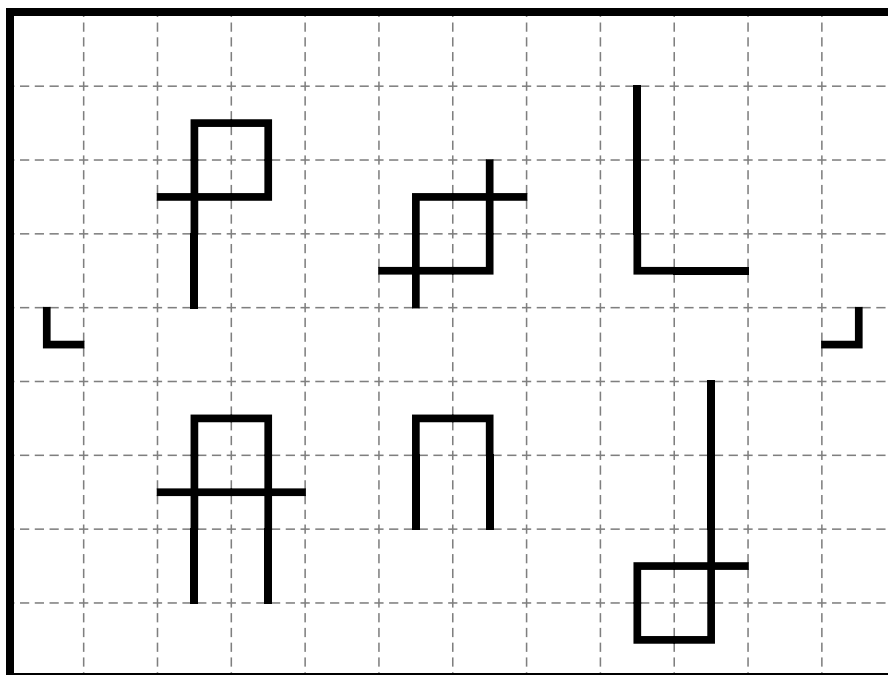
Punkty

## 2.1 Pipelink

Przez wszystkie pola diagramu narysuj pętlę, łącząc poziomo lub pionowo środki pól. Prostopadłe segmenty pętli mogą się przecinać, ale pętla nie może wtedy zakreślać. Pola z podanymi odcinkami pętli nie mogą być zmienione.

Punkty

15



## 2.2 Choco Banana & 2.3 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 zierać jedną lub więcej liczb lub żadnej.

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

Punkty  
**20**

	5	5	5	5					
		5							
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
		5							
	5		5					5	
5						5			

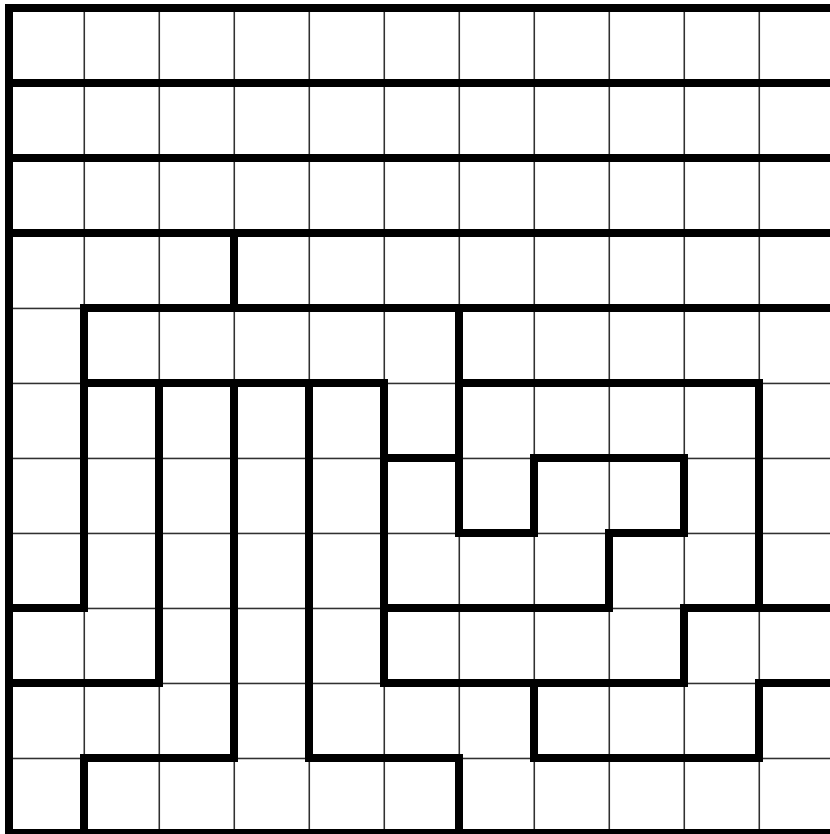
Punkty  
**20**

## 2.4 Inverse LITSO

Umieść tetromina w każdym z zaznaczonych obszarów i zacznij pozostałe pola obszaru. Zaczernione pola nie mogą tworzyć kwadratów 2x2. Dwa takie same tetromina nie mogą stykać się bokiem. Obrót i odbicie nie tworzy innego tetromina. Wszystkie zaczernione pola tworzą jeden spójny, połączony bokami obszar. Tetromina są tworzone przez niezaczernione pola.

Punkty

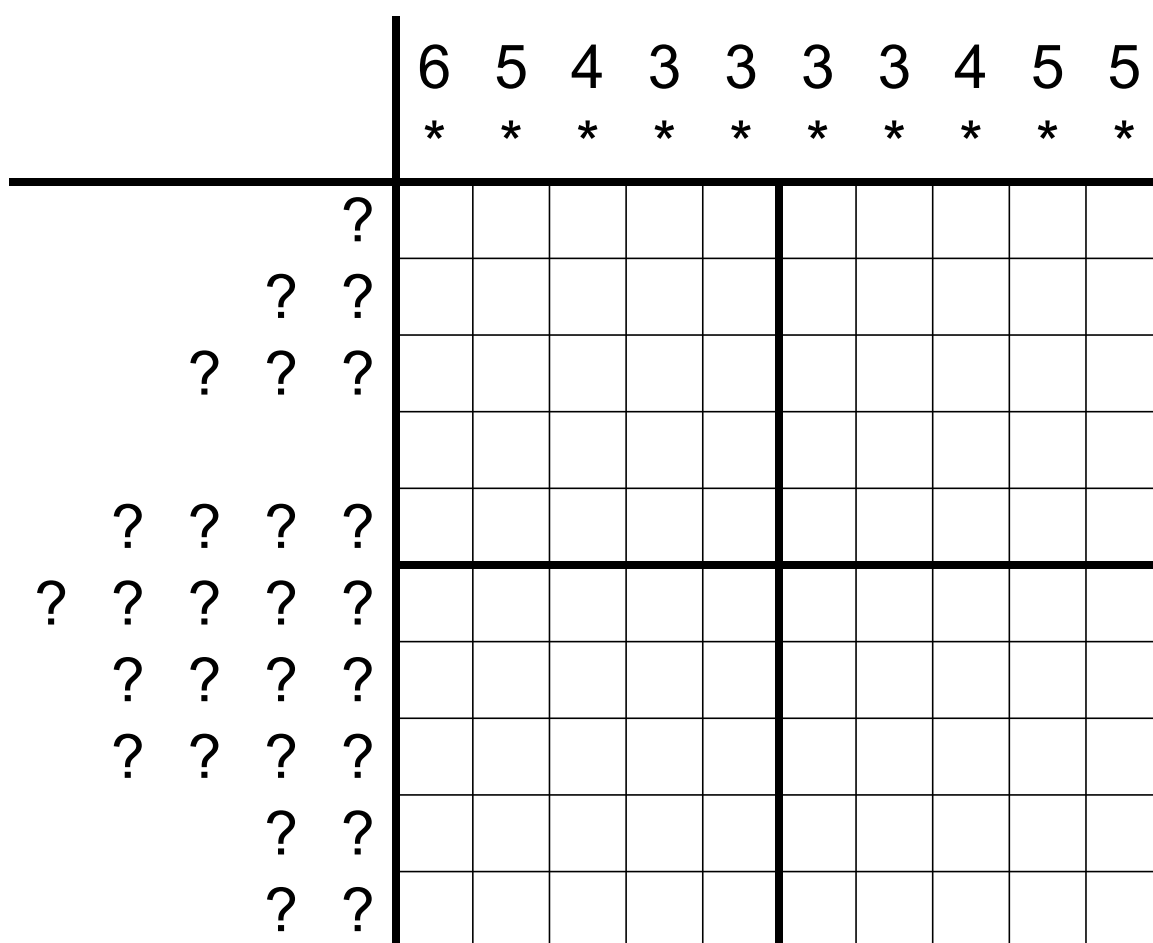
**30**



## 2.5 Cross the Stream

Zaczernij niektóre pola diagramu. Liczby poza diagramem wskazują długości zaczernionych segmentów pól (ciągami, do białego pola lub końca diagramu) w odpowiednim wierszu lub kolumnie, w kolejności od lewej do prawej lub z góry na dół. Znak zapytania wskazuje zaczerniony segment o dowolnej długości (przynajmniej 1 pole). Gwiazdka wskazuje nieznaną (zero lub więcej) liczbę segmentów dowolnej długości. Zaczernione pola nie mogą tworzyć obszarów 2x2. Wszystkie zaczernione pola tworzą spójny obszar, łączący się bokami.

Punkty  
30

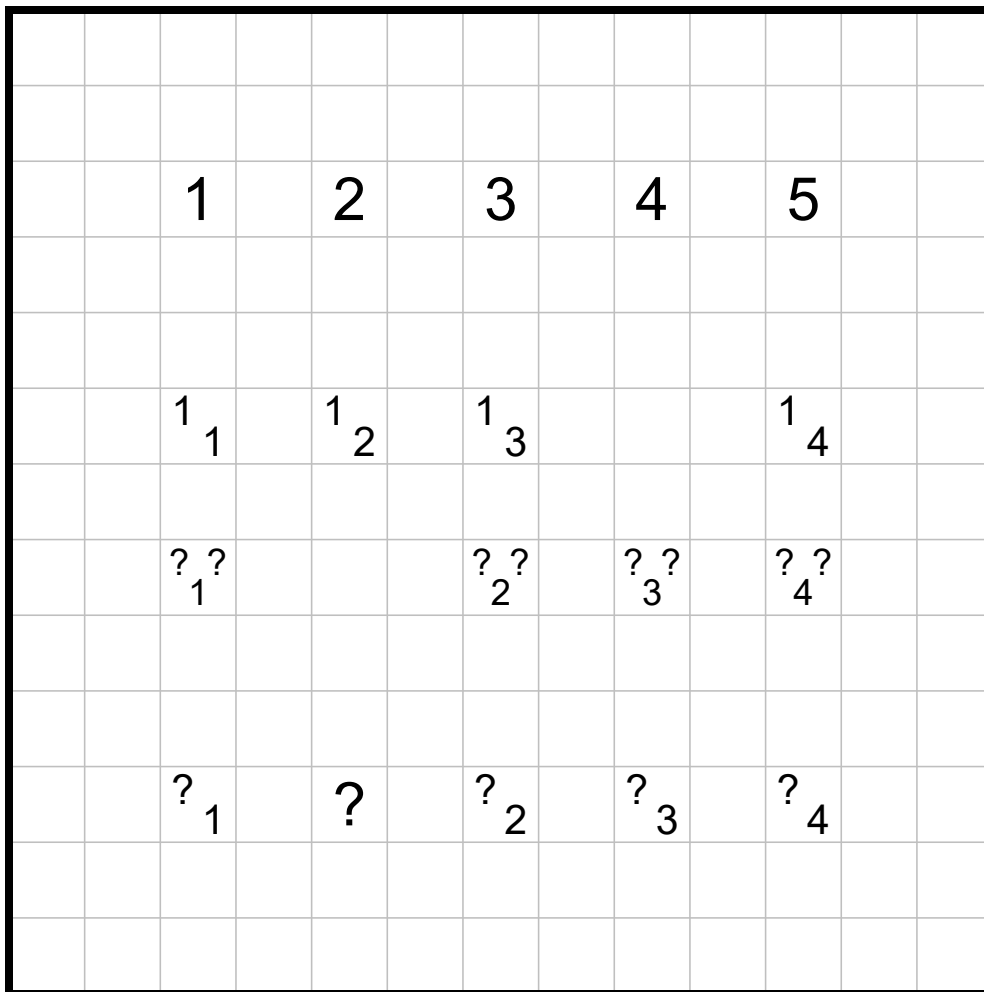


## 2.6 Tapa-Like Loop

Narysuj pętlę w diagramie łączącą pionowo/poziomo środki pustych pól. Pętla nie może się przecinać, rozgałęziać ani dotykać. Liczby w diagramie wskazują na ilość sąsiadujących pól (bokiem lub rogiem) zajętych ciągiem przez pętlę. Pętla nie musi przechodzić przez wszystkie puste pola. Znak zapytania zastępuje dowolną liczbę całkowitą, dodatnią.

Punkty

**35**



## 2.7 Rail Pool

Narysuj pętlę w diagramie łączącą pionowo lub poziomo środki wszystkich białych pól (włączając w to pola z liczbami). Pętla nie może się przecinać, rozgałęziać ani dotykać. Poziomy lub pionowy odcinek pętli, który przechodzi przez zaznaczony obszar musi mieć długość odpowiadającą jednej z liczb w tym regionie. Dla odcinków pętli, które przechodzą przez więcej niż jeden obszar, liczba odnosi się do całkowitej długości takiego odcinka. Każda z liczb musi mieć przynajmniej jeden odcinek spełniający jej warunek. Obszary niezawierające liczb mogą mieć dowolne długości odcinków pętli. Znak zapytania zastępuje dowolną liczbę całkowitą, dodatnią.

Punkty

50

