



Imię i Nazwisko:

RUNDA III

60 minut

Autor zadań - Martin Ender

3.1	Guide Arrow	5 punktów
3.2	Guide Arrow	65 punktów
3.3	Guide Arrow (Multiple Stars)	5 punktów
3.4	Guide Arrow (Multiple Stars)	15 punktów
3.5	Guide Arrow (Domino)	10 punktów
3.6	Guide Arrow (Domino)	45 punktów
3.7	Guide Arrow (Diagonal)	20 punktów
3.8	Guide Arrow (Diagonal)	50 punktów
3.9	Guide Arrow (Delayed)	25 punktów
3.10	Guide Arrow (Delayed)	60 punktów

SUMA: 300 punktów

Bonus czasowy

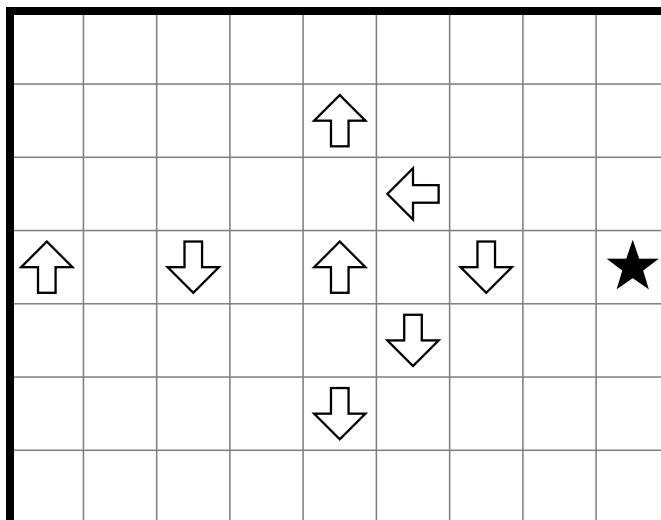
Punkty

3.1 Guide Arrow & 3.2 Guide Arrow

Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby zaczernione pola nie stykały się bokiem. Wszystkie niezaczernione pola tworzą spójny bokami obszar. Niezaczernione pola nie mogą tworzyć pętli, wliczając w to kwadraty 2x2. Pola ze strzałkami i gwiazdą nie mogą być zaczernione. Strzałka wskazuje na jedyny możliwy z tego pola kierunek, w którym można zacząć drogę do gwiazdy bez przechodzenia przez zaczernione pola i cofania się.

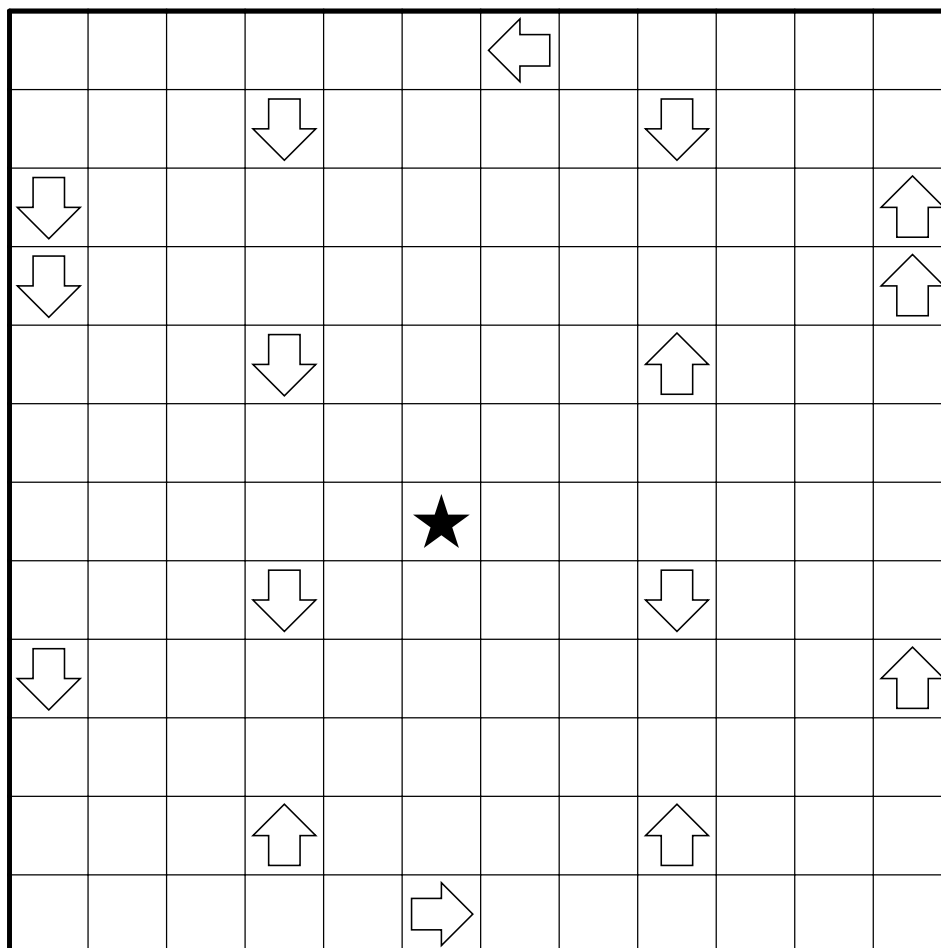
Punkty

5



Punkty

65

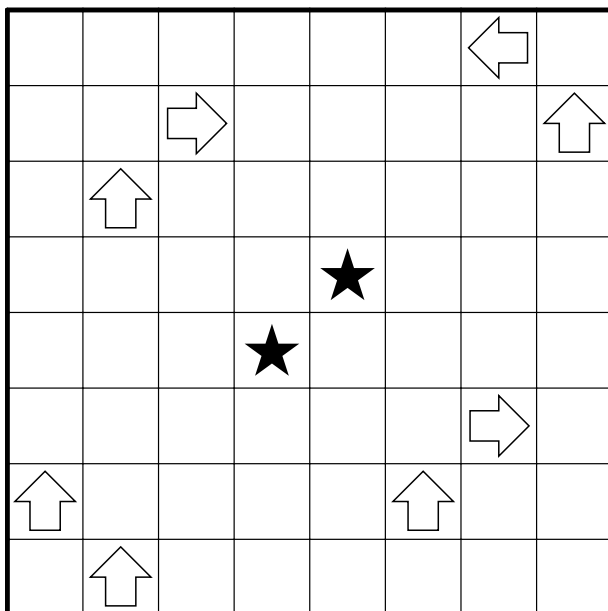


3.3 Guide Arrow (Multiple Stars) & 3.4 Guide Arrow (Multiple Stars)

Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby zaczernione pola nie stykały się bokiem. Każdy z niezaczernionych spójnych obszarów musi zawierać dokładnie jedną gwiazdę. Niezaczernione pola nie mogą tworzyć pętli, wliczając w to kwadraty 2x2. Pola ze strzałkami i gwiazdami nie mogą być zaczernione. Strzałka wskazuje na jedyny możliwy z tego pola kierunek, w którym można zacząć drogę do gwiazdy bez przechodzenia przez zaczernione pola i cofania się. Jest możliwe, aby niezaczerniony obszar nie zawierał strzałki.

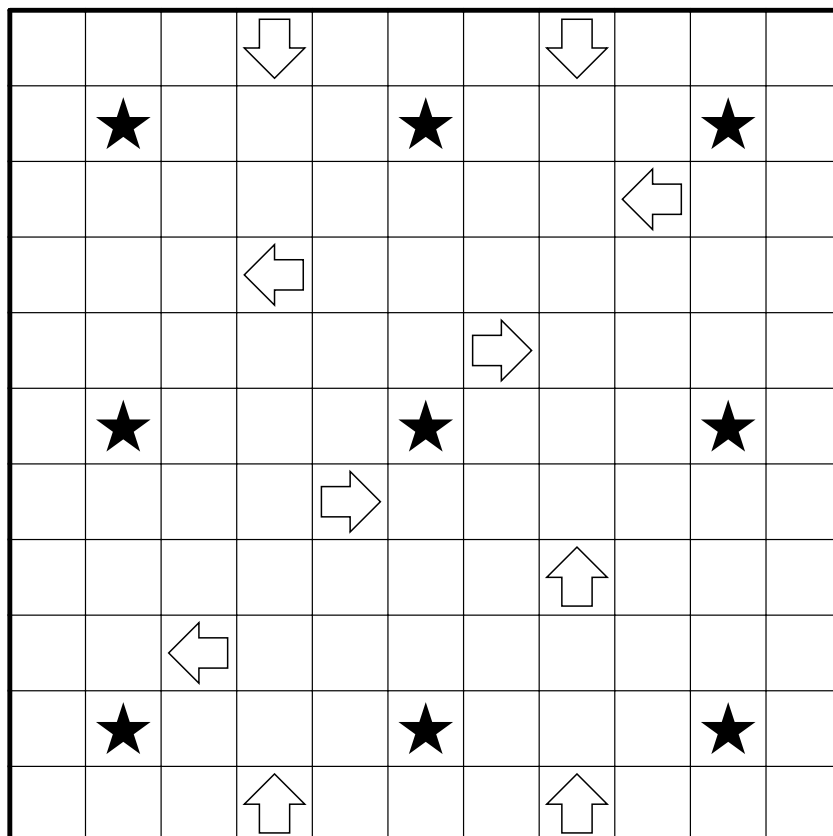
Punkty

5



Punkty

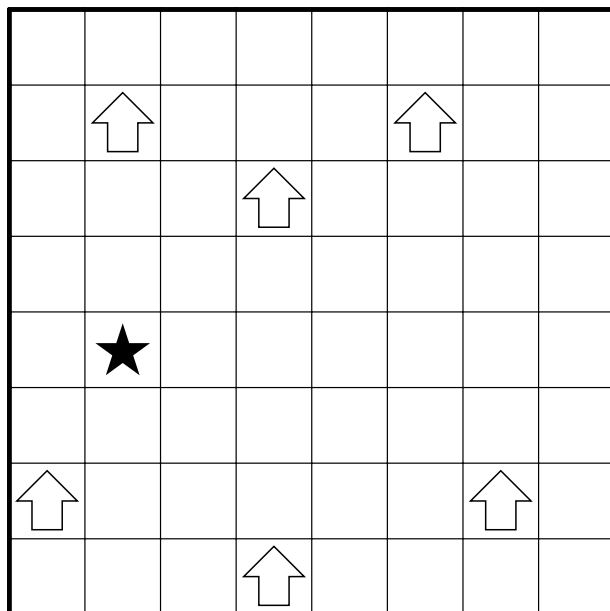
15



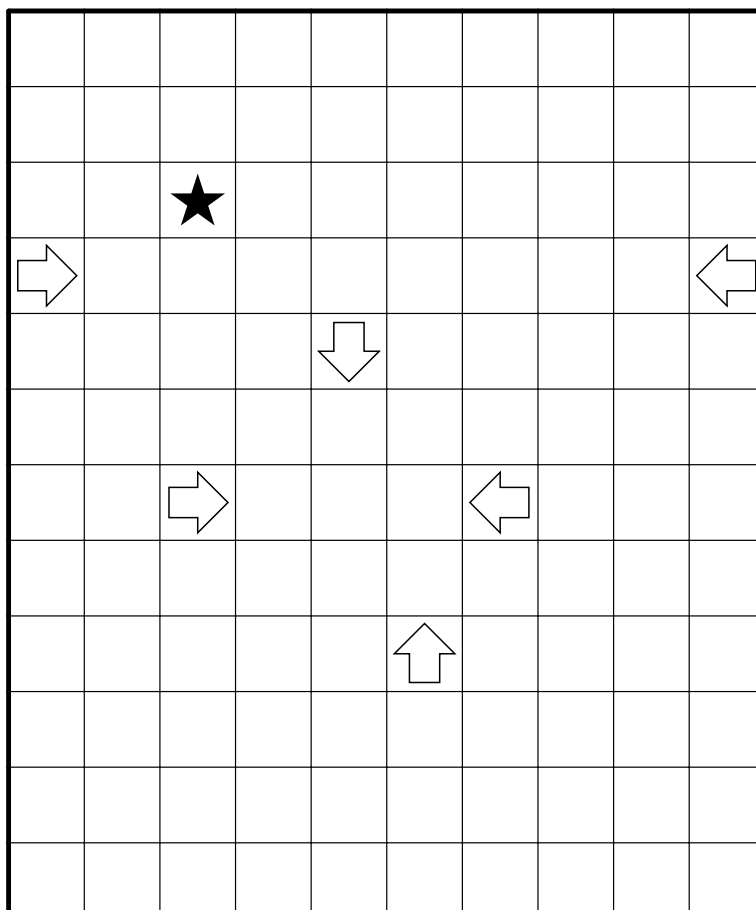
3.5 Guide Arrow (Domino) & 3.6 Guide Arrow (Domino)

Zaczernij niektóre pola diagramu, tworząc domina o wymiarze 2x1, tak aby dwa domina nie stykały się bokiem. Wszystkie niezaczernione pola tworzą spójny bokami obszar. Niezaczernione pola nie mogą tworzyć pętli, wliczając w to kwadraty 2x2. Pola ze strzałkami i gwiazdą nie mogą być zaczernione. Strzałka wskazuje na jedyny możliwy z tego pola kierunek, w którym można zacząć drogę do gwiazdy bez przechodzenia przez zaczernione pola i cofania się.

Punkty
10



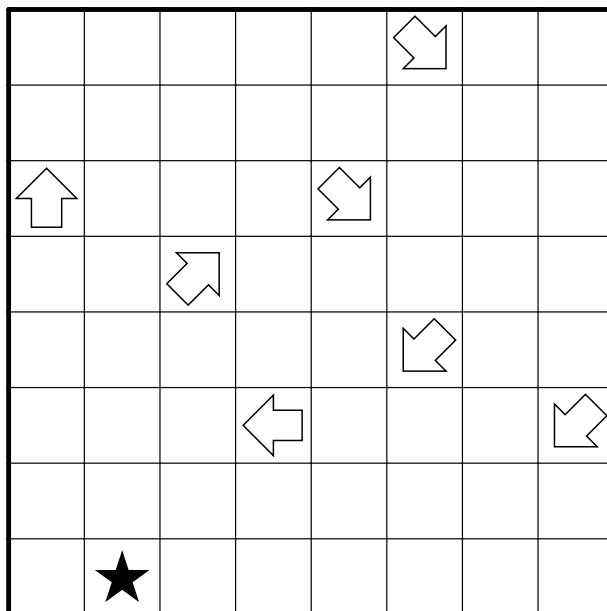
Punkty
45



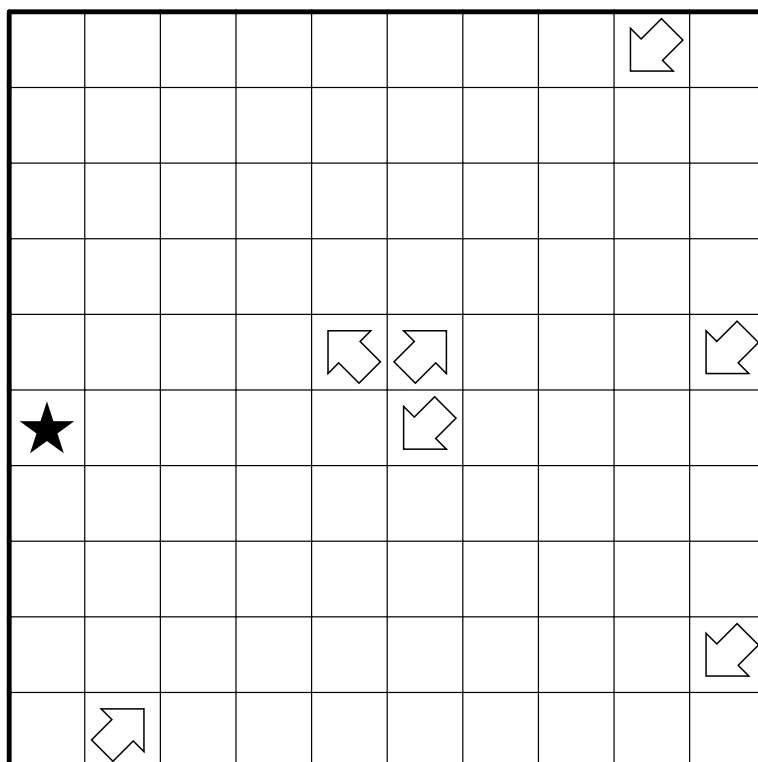
3.7 Guide Arrow (Diagonal) & 3.8 Guide Arrow (Diagonal)

Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby zaczernione pola nie stykały się bokiem. Wszystkie niezaczernione pola tworzą spójny bokami obszar. Niezaczernione pola nie mogą tworzyć pętli, wliczając w to kwadraty 2x2. Pola ze strzałkami i gwiazdą nie mogą być zaczernione. Pole wskazywane przez strzałkę nie może być zaczernione i musi znajdować się na ścieżce od strzałki do gwiazdy.

Punkty
20



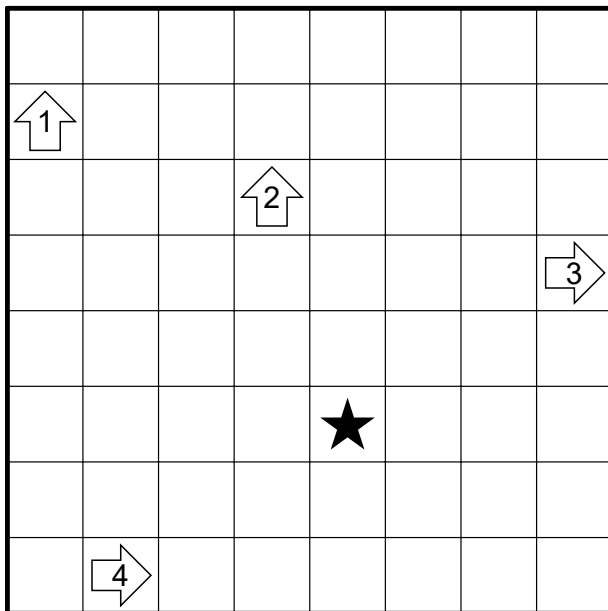
Punkty
50



3.9 Guide Arrow (Delayed) & 3.10 Guide Arrow (Delayed)

Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby zaczerńnione pola nie stykały się bokiem. Wszystkie niezaczerńnione pola tworzą spójny bokami obszar. Niezaczerńnione pola nie mogą tworzyć pętli, wliczając w to kwadraty 2x2. Pola ze strzałkami i gwiazdą nie mogą być zaczerńnione. Pole wskazywane przez strzałkę nie może być zaczerńnione i musi znajdować się na ścieżce od strzałki do gwiazdy.

Punkty
25



Punkty
60

