

INSTRUKCJE

XXVIII Mistrzostwa Polski w Łamigłówkach 2025

Niedziela, 23 marca, godz. 12:00

Czas: 120 minut

1. Nurikabe	5 punktów
2. Easy as ABC	5 punktów
3. Tapa	10 punktów
4. Skyscrapers	15 punktów
5. Skyscrapers	20 punktów
6. Summed Skyscrapers	10 punktów
7. Product Skyscrapers	15 punktów
8. 2 Slitherlinks	10 punktów
9. 2 Slitherlinks	55 punktów
10. Full Masyu	15 punktów
11. Full Masyu	15 punktów
12. Star Battle	25 punktów
13. Aqre	30 punktów
14. Aqre	35 punktów
15. Star Division	45 punktów
16. Creek	30 punktów
17. Pyramide Climbers	55 punktów
18. Kakuro	50 punktów
19. Yajilin	55 punktów

Zasady rozgrywania Eliminacji:

Formularz odpowiedzi można wysłać więcej niż raz. Pod uwagę brana będzie ostatnia wysłana w regulaminowym czasie wersja formularza.

Do formularza odpowiedzi należy przepisać cyfry znajdujące się we wskazanych wierszach lub kolumnach w opisany przy zadaniu sposób. Zawartości wierszy nie oddzielaj przecinkami ani żadnymi innymi znakami.

O kolejności miejsc decydują: suma punktów, a następnie czas nadesłania odpowiedzi.

Termin nadsyłania odpowiedzi mija o godzinie 14:00 w dniu 23 marca 2025 r., czyli po 120 minutach od startu zawodów.

Gorąco prosimy o staranne czytanie instrukcji do zadań i jeszcze staranniejsze wypełnianie formularza odpowiedzi.

Podczas wysyłania odpowiedzi prosimy się upewnić, czy w dalszym ciągu są Państwo zalogowani.

Poziom trudności zadań przykładowych nie jest skorelowany z trudnością zadań eliminacyjnych.

Jeśli w Twojej opinii, zadanie nie posiada prawidłowego rozwiązania lub posiada ich wiele, w kluczu odpowiedzi wpisz frazę "błąd". W przypadku błędu w zadaniu, tylko osoby z takim zapisem otrzymają punkty za zadanie.

Do Finału zostanie zaproszonych 40 osób z najlepszymi wynikami.

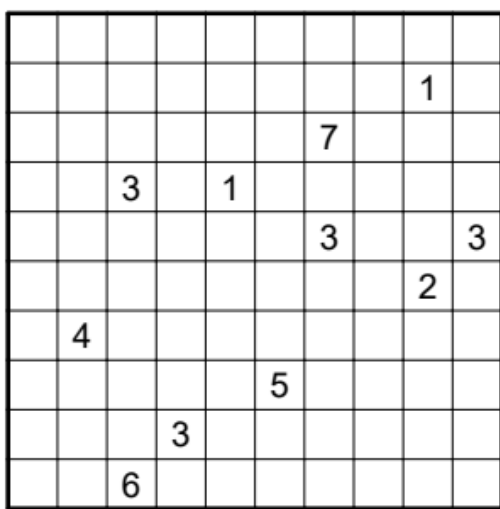
Eliminacje XXVIII MP w Łamigłówkach

1. Nurikabe

Instrukcja

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. W skład każdej wyspy powinno wchodzić dokładnie jedno pole z cyfrą.

W kluczu odpowiedzi podaj długość zaczerzniętych ciągów pól z 1 i 6 rzędu. Podaj tylko cyfrę jedności, jeśli liczba jest dwucyfrowa. Nie oddzielaj ich przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



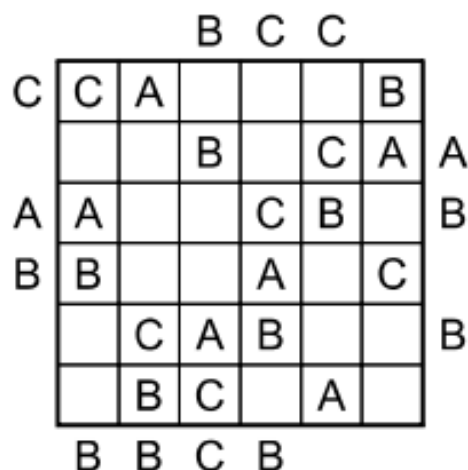
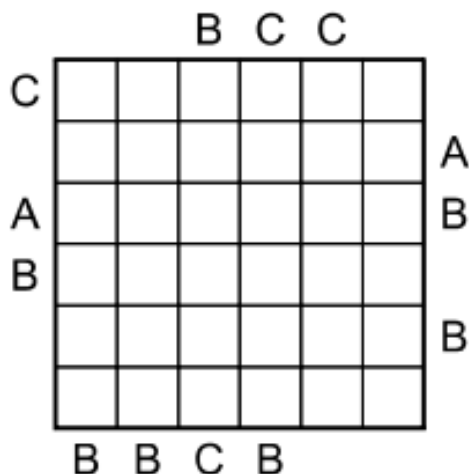
Odp: 01111

2. Easy as ABC

Instrukcja

Umieść w diagramie litery A, B, C, D (w przykładzie A, B, C) tak aby każda litera występowała dokładnie raz w każdym rzędzie i kolumnie. Litery na zewnątrz diagramu oznaczają pierwszą literę widzianą w danym rzędzie bądź kolumnie patrząc z tego kierunku.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość 1 i 6 rzędu. Puste pola oznacz jako X. Nie oddzielaj ich przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



Odp: CAXXXBXCXAX

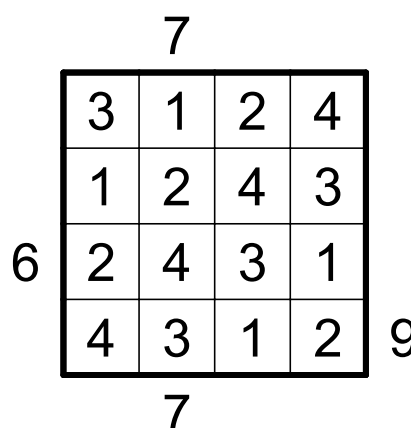
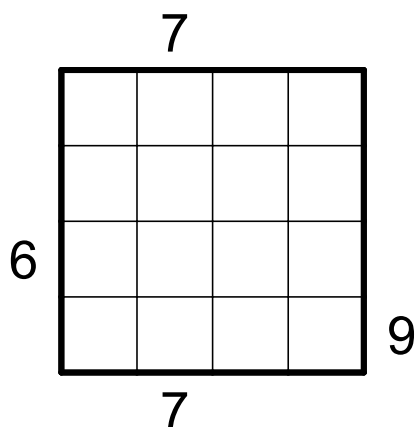
Eliminacje XXVIII MP w Łamigłówkach

6. Summed Skyscrapers

Instrukcja

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 określają sumę pięter budynków widocznych w danym kierunku.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość 2 i 3 rzędu. Nie oddzielaj ich przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



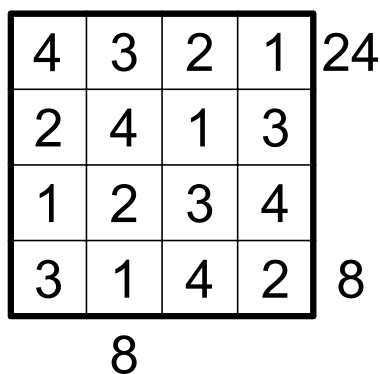
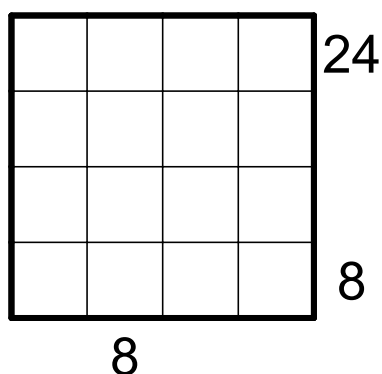
ODP: 12432431

7. Product Skyscrapers

Instrukcja

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 określają iloczyn pięter budynków widocznych w danym kierunku.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość 1 i 3 rzędu. Nie oddzielaj ich przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



ODP: 43211234

Eliminacje XXVIII MP w Łamigłówkach

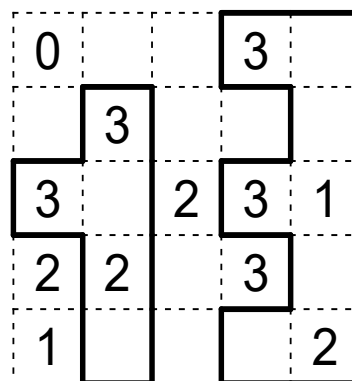
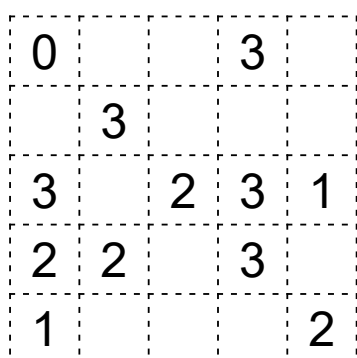
8. i 9. 2 Slitherlinks

Instrukcja

Narysuj dwie zamknięte pętle łącząc przecięcia przerywanych linii pionowo lub poziomo. Żadna pętla nie może się przecinać ani stykać ze sobą lub z drugą pętlą. Cyfry w diagramie podają, przez ile boków wokół pola z cyfrą przechodzi jedna, druga lub obie pętle.

8. W kluczu odpowiedzi podaj długość poziomych odcinów pętli dla wiersza 5 i 7. Nie oddzielaj ich przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

9. W kluczu odpowiedzi podaj długość poziomych odcinów pętli dla wiersza 3 i 8. Nie oddzielaj ich przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



ODP (RZĄD 2 i 4): 1111

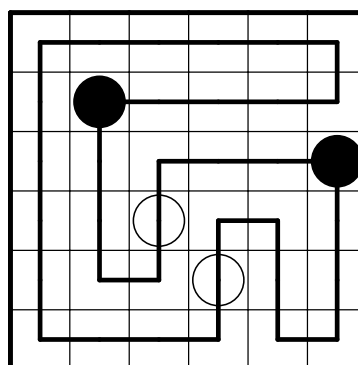
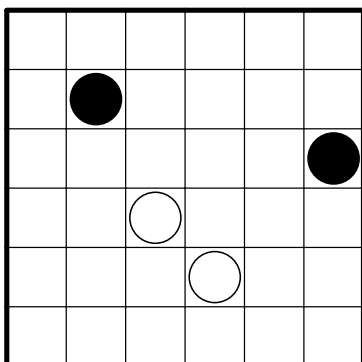
10. i 11. Full Masyu

Instrukcja

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. Dodatkowo, pętla musi przechodzić przez wszystkie pola

10. W kluczu odpowiedzi podaj długość poziomych odcinów pętli dla wiersza 5 i 9. Nie oddzielaj ich przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

11. W kluczu odpowiedzi podaj długość poziomych odcinów pętli dla wiersza 2 i 5. Nie oddzielaj ich przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



ODP (RZĄD 2 i 5): 41

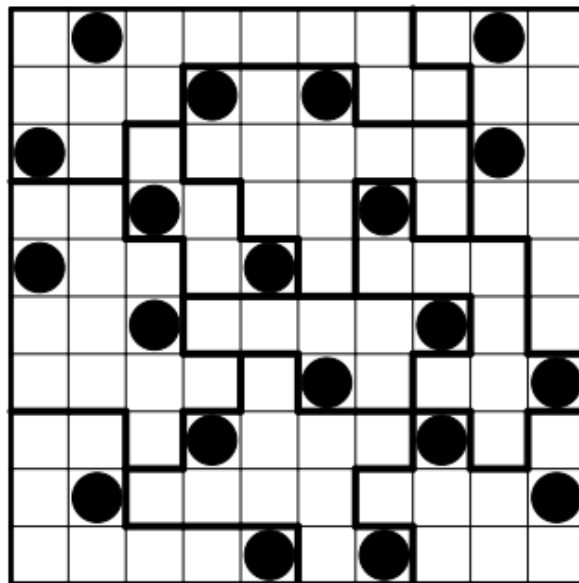
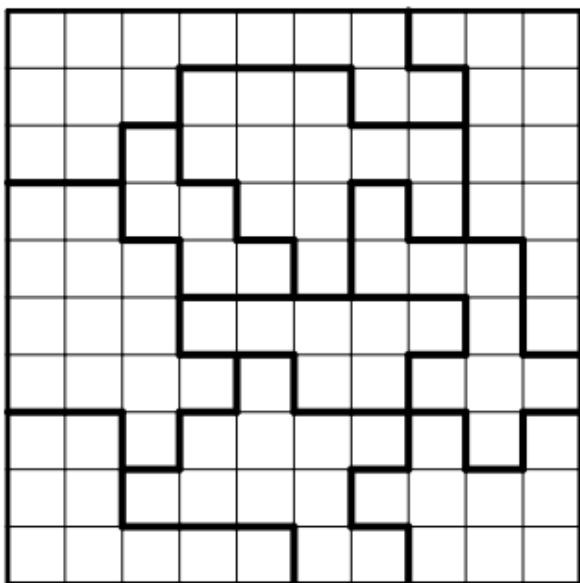
Eliminacje XXVIII MP w Łamigłówkach

12. Starbattle

Instrukcja

W każdym rzędzie, w każdej kolumnie oraz w każdym zaznaczonym obszarze umieść dwie gwiazdy. Pola z gwiazdami nie mogą się stykać ze sobą, nawet rogiem.

W kluczu odpowiedzi podaj numer kolumny z pierwszą gwiazdą dla każdego z rzędów, zaczynając od góry. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



ODP: 2413136425

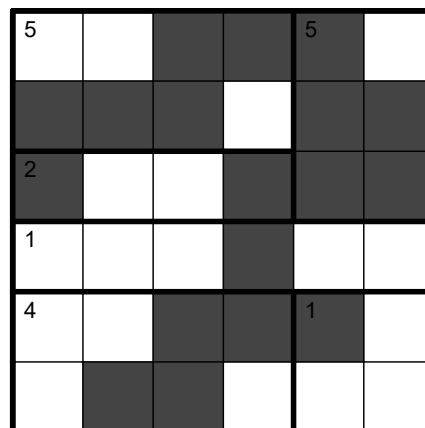
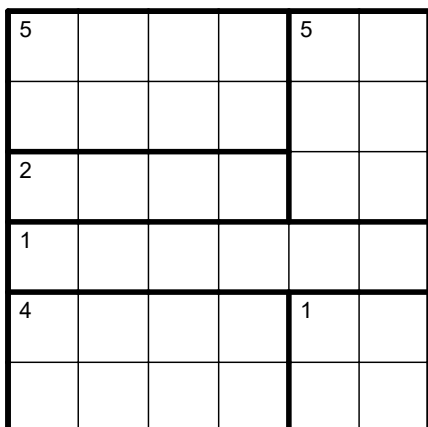
13. i 14. Aqre

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola diagramu. Obszary z liczbą muszą zawierać tyle zaczernionych pól, ile wskazuje dana liczba. Zaczernione lub niezaczernione pola nie mogą przechodzić ciągiem przez 4 lub więcej pól. Wszystkie zaczernione pola tworzą połączony bokami obszar.

13. W kluczu odpowiedzi podaj długość zaczernionych ciągów pól z 3 i 9 rzędu. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

14. W kluczu odpowiedzi podaj długość zaczernionych ciągów pól z 2 i 7 rzędu. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



ODP (RZĄD 3 I 6): OXXOOXOOXXX

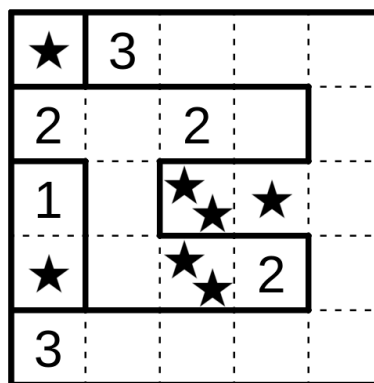
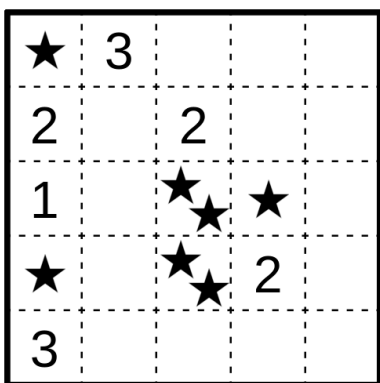
Eliminacje XXVIII MP w Łamigłówkach

15. Star Division

Instrukcja

Podziel diagram na regiony wzdłuż przerywanych linii. Region nie może zawierać w sobie obszaru o rozmiarze 2x2. Region musi zawierać co najmniej jedną gwiazdę. Jeśli w regionie jest podana liczba, mówi ona, ile gwiazd znajduje się w regionie. Region może zawierać wiele liczb.

W kluczu odpowiedzi podaj kolejne długości obszarów z 2 i 9 rzędu. W przypadku odcinka o dwucyfrowej długości, podaj tylko cyfrę jedności. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



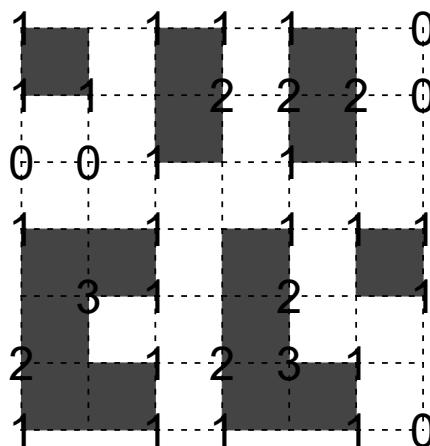
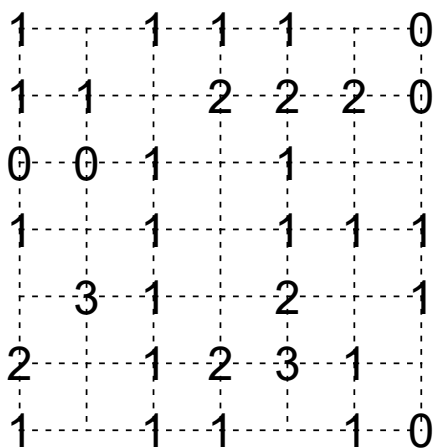
ODP (RZĄD 2 I 5): 415

16. Creek

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola, tak aby niezaczernione pola tworzyły jeden połączony obszar. Liczby wskazują ile zaczernionych pól styka się rogiem z tą liczbą.

W kluczu odpowiedzi podaj długość zaczernionych ciągów dla 5 i 8 rzędu. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



ODP (RZĄD 5 I 6): 1122

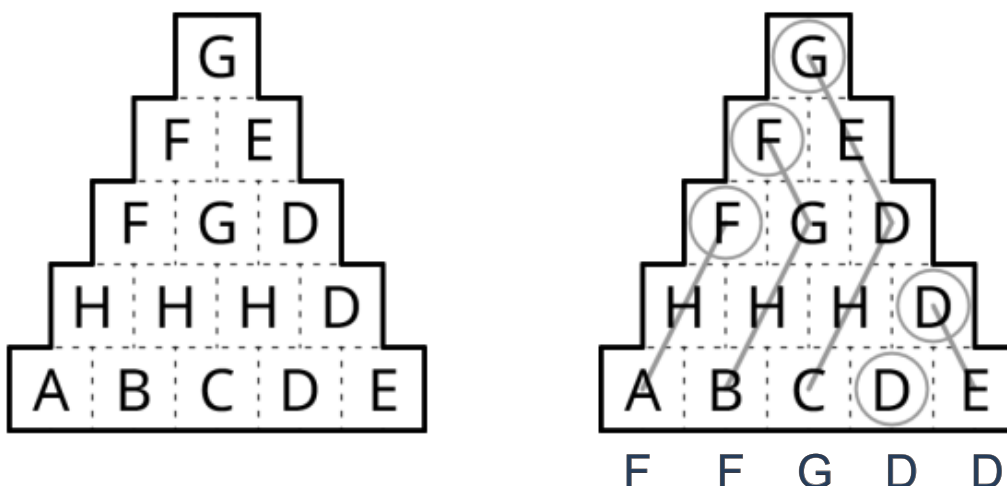
Eliminacje XXVIII MP w Łamigłówkach

17. Pyramid Climbers

Instrukcja

Narysuj ścieżki zaczynające się w dolnym rzędzie piramidy. Ścieżka zawsze podróżuje w górę, po sąsiadujących polach, odwiedzając tylko jedno pole w danym rzędzie. Jedno pole jest częścią tylko jednej ścieżki. Wszystkie pola muszą wchodzić w skład ścieżek. Ścieżka nie może przechodzić przez pola z tą samą literą. Szare pola w zadaniu konkursowym są tylko dla względów estetycznych.

W kluczu odpowiedzi podaj litery znajdujące się pod diagramem. Są to litery z najwyższego rzędu dla ścieżki zaczynającej się w danej kolumnie. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

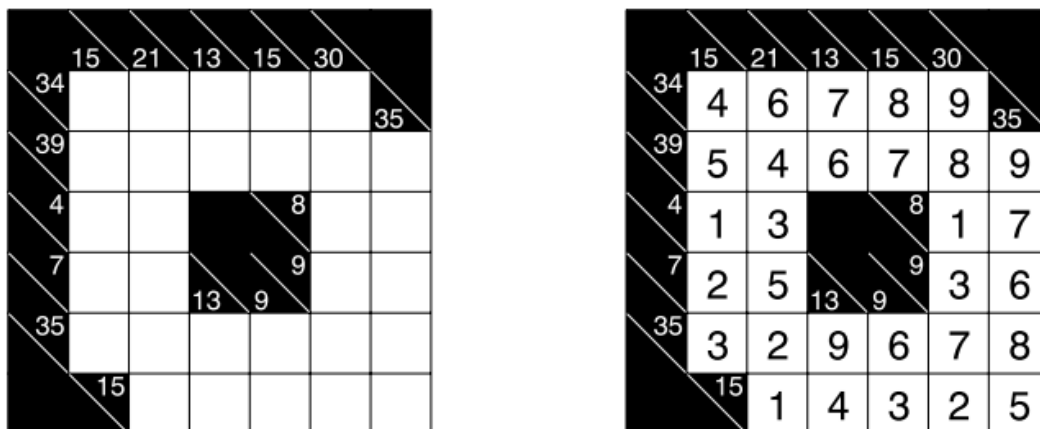


18. Kakuro

Instrukcja

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.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość 1 i 4 rzędu. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



ODP: 467892536

