

INSTRUKCJE

XXIX Mistrzostwa Polski w Łamigłówkach 2026

Niedziela, 29 marca, godz. 12:00

Czas: 120 minut

1. Fuzuli	10 punktów
2. Fuzuli	30 punktów
3. Fuzuli Irregular	65 punktów
4. Top Heavy	15 punktów
5. Top Heavy	55 punktów
6. Top Heavy Irregular	80 punktów
7. Snake	10 punktów
8. Snake	40 punktów
9. Snake Touching	25 punktów
10. Snake Regional	65 punktów
11. Gaps	60 punktów
12. Gaps No Touch	25 punktów
13. Gaps No Touch Regional	35 punktów
14. Gaps Antiknight	30 punktów
15. Yin Yang	10 punktów
16. Tetrominous (No Touch)	45 punktów
17. Pentominous (No Touch)	30 punktów
18. Pentominous (No Touch)	45 punktów
19. No Four in a Row	20 punktów
20. No Four in a Row Regional	10 punktów
21. No Four in a Row Regional	75 punktów
22. Slitherlink	10 punktów
23. Slitherlink	40 punktów
24. Slitherlink	70 punktów

Autorzy zadań: P. Gdowski, T. Stróżak

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 29 marca 2026 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 XXIX MP w Łamigłówkach

1 - 2. Fuzuli

Instrukcja

Umieść w diagramie cyfry od 1 do 4 (w drugim zadaniu od 1 do 5), tak aby każda z liczb występowała dokładnie raz w każdym z wierszy i w każdej z kolumn. Żaden kwadrat o rozmiarze 2x2 nie może być w pełni wypełniony liczbami.

Zad. 1: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 1 i 5 rzędu. Jeśli pole jest puste, wpisz myślnik "-". Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

Zad. 2: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 1 i 7 rzędu. Jeśli pole jest puste, wpisz myślnik "-". Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

		2		-	
	4				3
3		1	2		
4				2	
			4		
	3	4		1	

-	1	2	3	-	4
2	4	-	1	-	3
3	-	1	2	4	-
4	-	3	-	2	1
1	2	-	4	3	-
-	3	4	-	1	2

ODP: -123-412-43-

3. Fuzuli Irregular

Instrukcja

Umieść w diagramie cyfry od 1 do 5, tak aby każda z liczb występowała dokładnie raz w każdym z wierszy i w każdej z kolumn oraz w zaznaczonych grubszą linią obszarach. Żaden kwadrat o rozmiarze 2x2 nie może być w pełni wypełniony liczbami.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 1 i 5 rzędu. Jeśli pole jest puste, wpisz myślnik "-". Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

3				
1				
			1	
2			-	-

3	-	2	-	1
1	-	-	2	3
-	2	1	3	-
-	3	-	1	2
2	1	3	-	-

ODP: 3-2-1213--

Eliminacje XXIX MP w Łamigłówkach

4-5. Top Heavy

Instrukcja

Umieść w diagramie cyfry od 1 do 4 (w drugim zadaniu od 1 do 5), tak aby każda z liczb występowała dokładnie raz w każdym z wierszy i w każdej z kolumn. Jeśli dwa pola stykają się pionowo, liczba wpisana w górne pole musi być większa niż ta wpisana w dolne pole.

Zad. 4: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 3 i 4 rzędu. Jeśli pole jest puste, wpisz myślnik "-". Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

Zad. 5: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 2 i 7 rzędu. Jeśli pole jest puste, wpisz myślnik "-". Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

3					
	4				
			2		
		2		4	
		1			2
			4	3	

3		4		2	1
2	4		3	1	
	1	3	2		4
		2	1	4	3
4	3	1			2
1	2		4	3	

ODP: -132-4--2143

6. Top Heavy Irregular

Instrukcja

Umieść w diagramie cyfry od 1 do 5, tak aby każda z liczb występowała dokładnie raz w każdym z wierszy i w każdej z kolumn, oraz zaznaczonych grubszą linią obszarów. Jeśli dwa pola stykają się pionowo, liczba wpisana w górne pole musi być większa niż ta wpisana w dolne pole.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 3 i 4 rzędu. Jeśli pole jest puste, wpisz myślnik "-". Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

	2	1		3	
			-		

3	-	-	2	1	4
1	4	3	-	-	2
-	2	1	4	3	-
4	1	-	3	2	-
2	-	4	1	-	3
-	3	2	-	4	1

ODP: -2143-41-32-

Eliminacje XXIX MP w Łamigłówkach

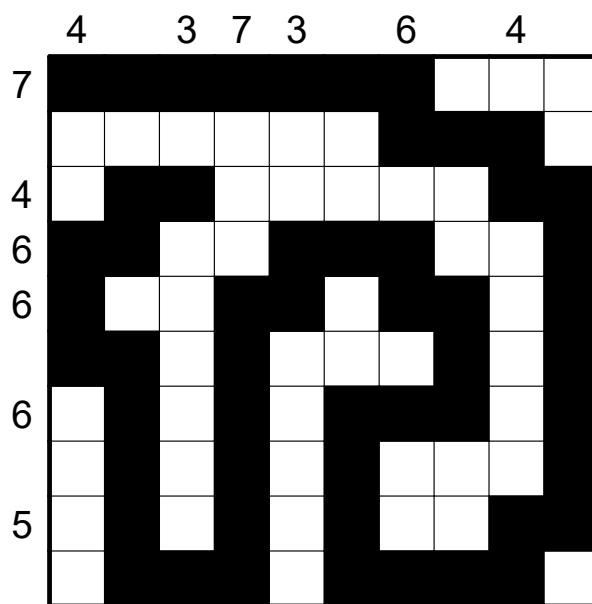
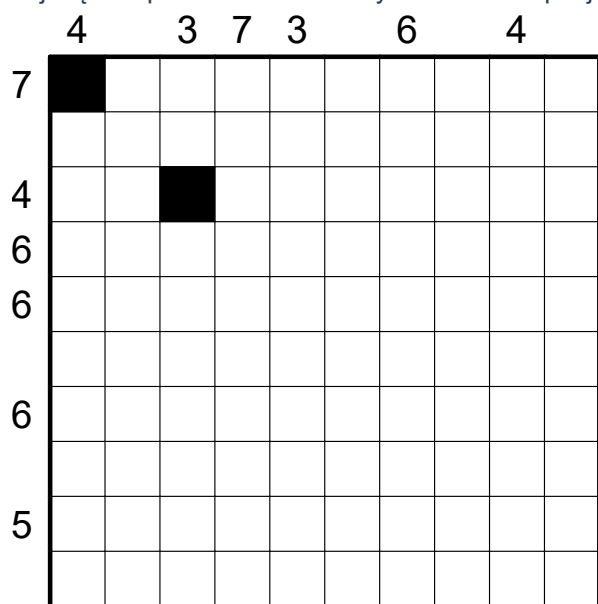
7-8. Snake

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola diagramu, aby utworzyć węża - ciąg zaczernionych pól, który nie dotyka się, nawet rogami. Czarne pola wskazują głowę i ogon węża. Liczby poza diagramem wskazują ile pól jest zajętych przez węża w danym wierszu lub kolumnie.

Zad. 7: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 4 i 7 rzędu. Pole z wężem oznacz jako 1, puste pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

Zad. 8: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 2 i 8 rzędu. Pole z wężem oznacz jako 1, puste pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



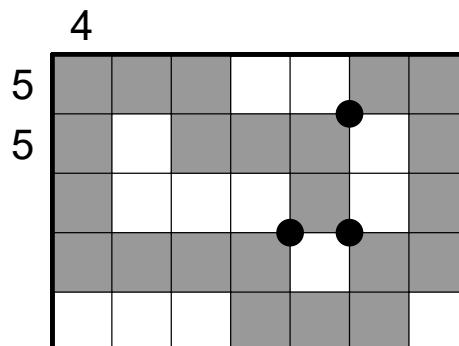
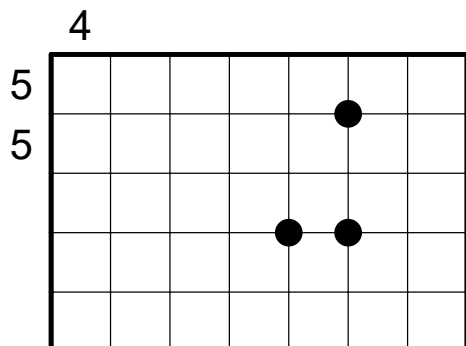
ODP: 00000011100101010001

9. Snake Touching

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola diagramu, aby utworzyć węża - ciąg zaczernionych pól. Wąż nie może stykać się bokiem. Natomiast może stykać się rogami tylko w punktach zaznaczonych czarnymi kropkami. Liczby poza diagramem wskazują ile pól jest zajętych przez węża w danym wierszu lub kolumnie.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 4 i 6 rzędu. Pole z wężem oznacz jako 1, puste pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



ODP: 11110110001110 (4 i 5 RZĄD)

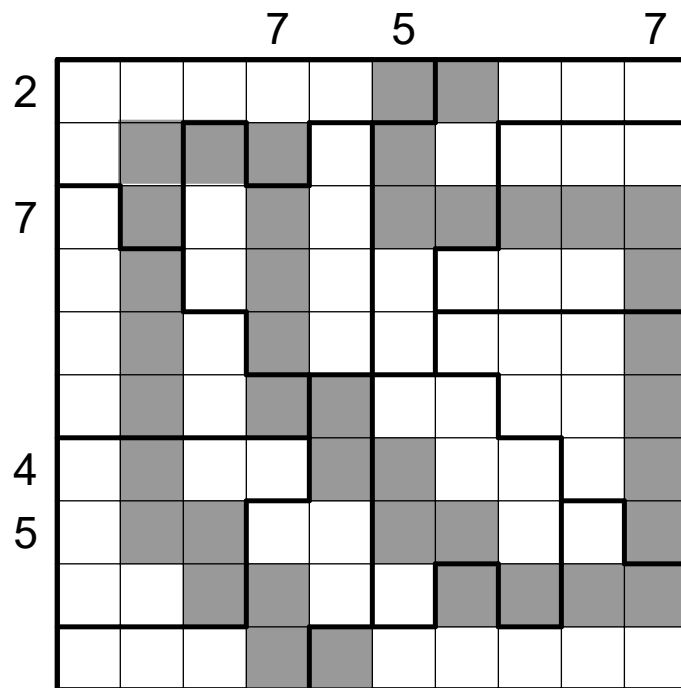
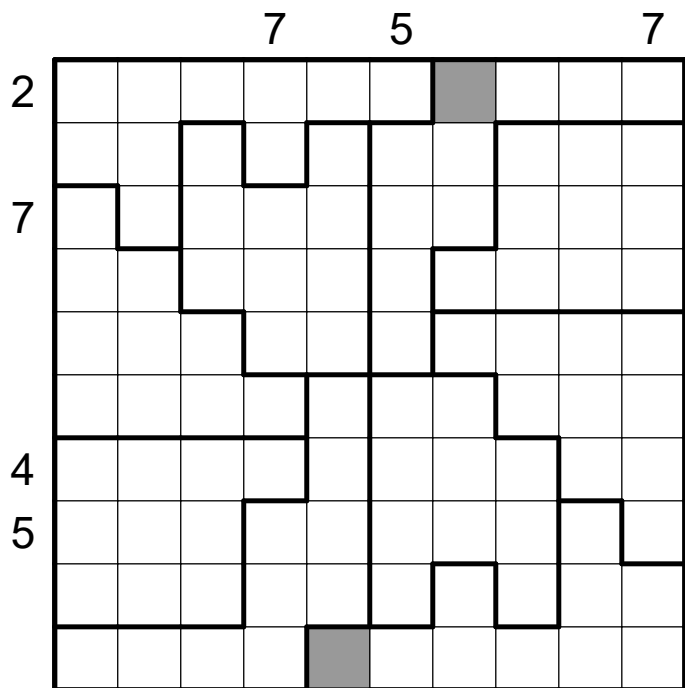
Eliminacje XXIX MP w Łamigłówkach

10. Snake Regional

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola diagramu, aby utworzyć węża - ciąg zaczernionych pól, który nie dotyka się, nawet rogami. Szare pola wskazują głowę i ogon węża. Liczby poza diagramem wskazują ile pól jest zajętych przez węża w danym wierszu lub kolumnie. W każdym z zaznaczonych grubszą linią obszarów znajduje się taka sama ilość pól zajętych przez węża.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 2 i 6 rzędu. Pole z wężem oznacz jako 1, puste pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



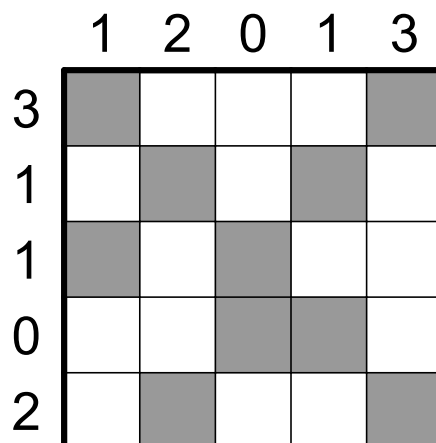
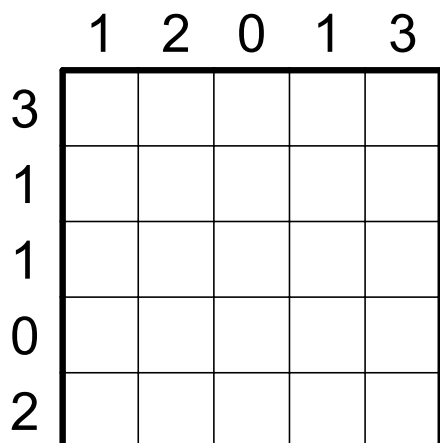
ODP: 00000100000101100001

11. Gaps

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby każdy rząd i każda kolumna zawierały dwa zaczernione pola. Liczby poza diagramem wskazują ilość niezaczernionych pól pomiędzy zaczernionymi polami dla danego rzędu lub kolumny.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 3 i 9 rzędu. Pole zaczernione oznacz jako 1, puste pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



ODP: 1010001001 (RZĄD 3 I 5)

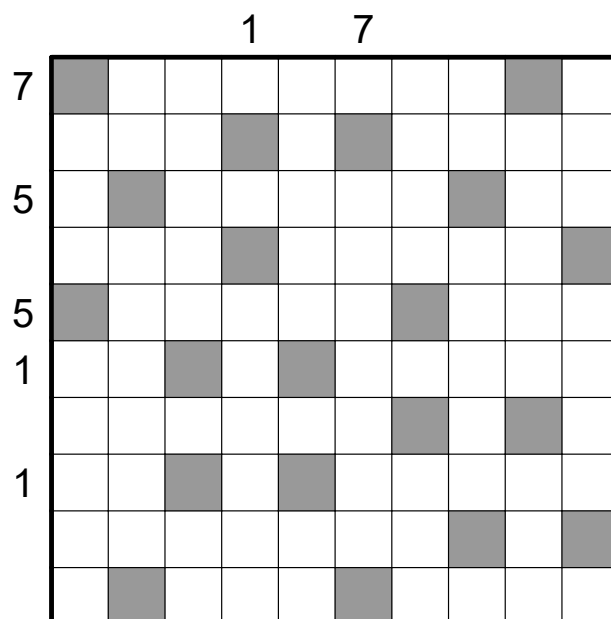
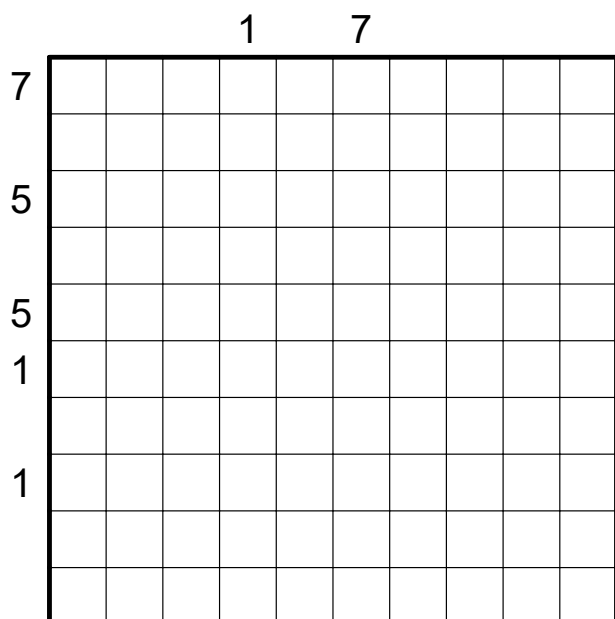
Eliminacje XXIX MP w Łamigłówkach

12. Gaps No Touch

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby każdy rząd i każda kolumna zawierały dwa zaczernione pola. Liczby poza diagramem wskazują ilość niezaczernionych pól pomiędzy zaczernionymi polami dla danego rzędu lub kolumny. Zaczernione pola nie mogą stykać się bokiem lub rogiem.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 4 i 8 rzędu. Pole zaczernione oznacz jako 1, puste pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



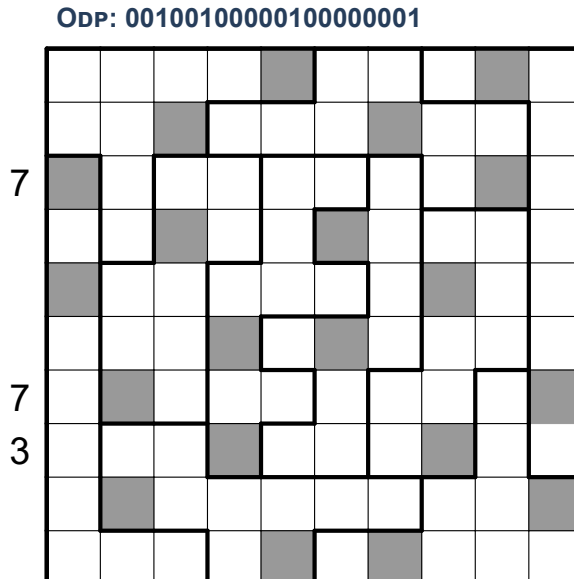
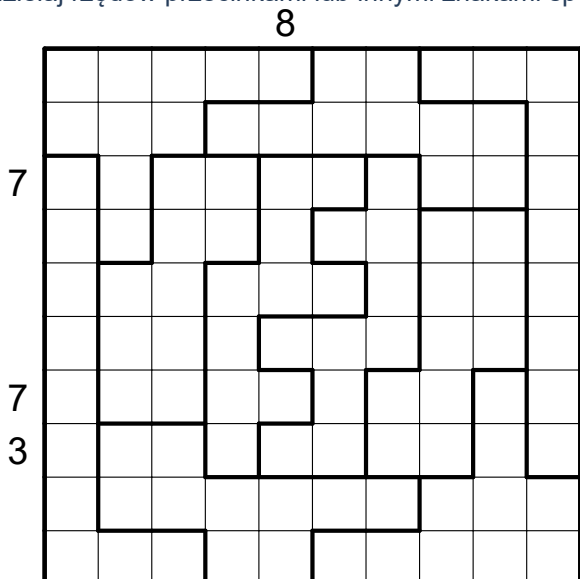
ODP: 00010000010010100000

13. Gaps No Touch Regional

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby każdy rząd i każda kolumna zawierały dwa zaczernione pola. Liczby poza diagramem wskazują ilość niezaczernionych pól pomiędzy zaczernionymi polami dla danego rzędu lub kolumny. Zaczernione pola nie mogą stykać się bokiem lub rogiem. Każdy obszar zaznaczony grubszą linią zawiera tyle samo zaczernionych pól.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 4 i 9 rzędu. Pole zaczernione oznacz jako 1, puste pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



ODP: 00100100000100000001

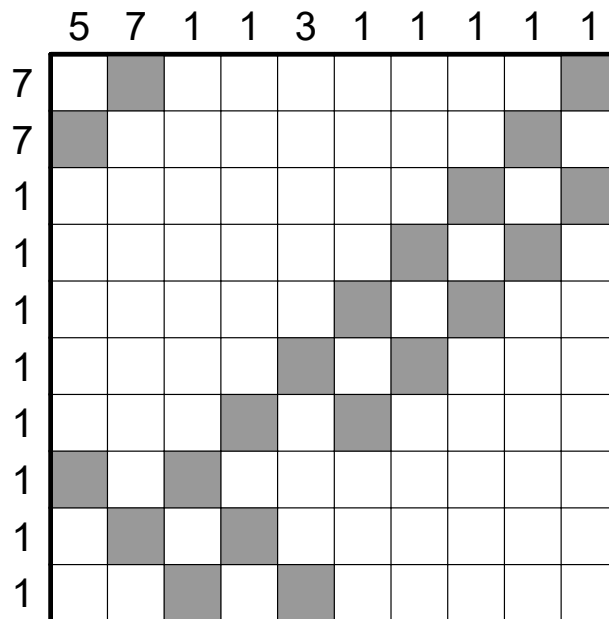
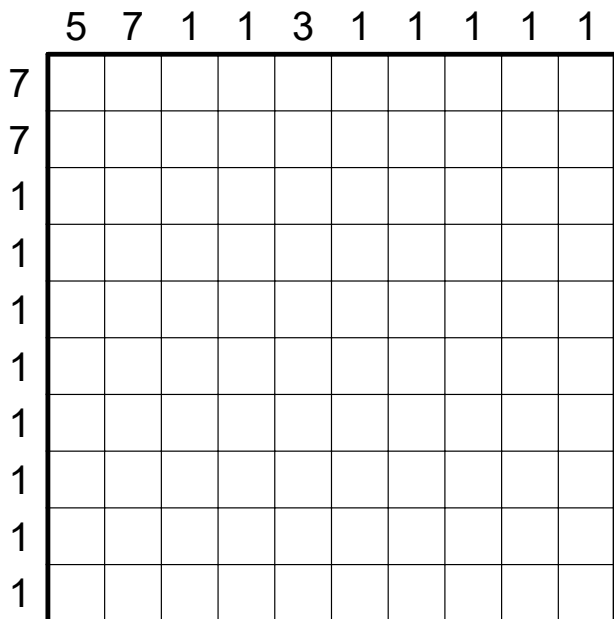
Eliminacje XXIX MP w Łamigłówkach

14. Gaps Antiknight

Instrukcja

Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby każdy rząd i każda kolumna zawierały dwa zaczernione pola. Liczby poza diagramem wskazują ilość niezaczernionych pól pomiędzy zaczernionymi polami dla danego rzędu lub kolumny. Zaczernione pola nie mogą być połączone ruchem konika szachowego.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 6 i 9 rzędu. Pole zaczernione oznacz jako 1, puste pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



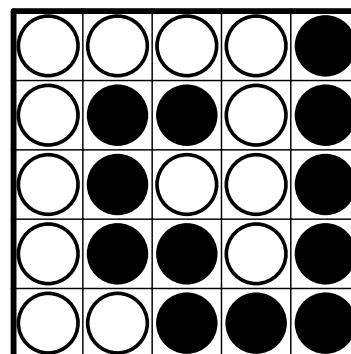
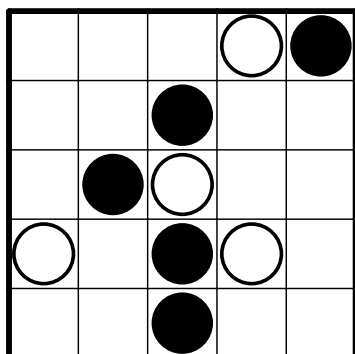
ODP: 00001010000101000000

15. Yin Yang

Instrukcja

W każde pole wstaw biały lub czarny kamień. Wszystkie białe kamienie muszą tworzyć jeden spójny obszar. Również wszystkie czarne kamienie muszą tworzyć jeden spójny obszar. Każdy kwadrat 2x2 musi zawierać przynajmniej jeden biały i jeden czarny kamień.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 3 i 5 rzędu. Pole zaczernione oznacz jako 1, białe pole jako 0. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



ODP: 0100100111

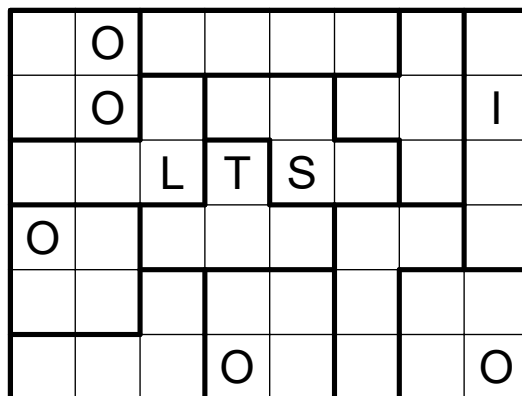
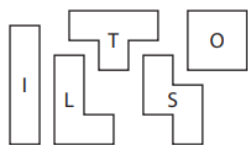
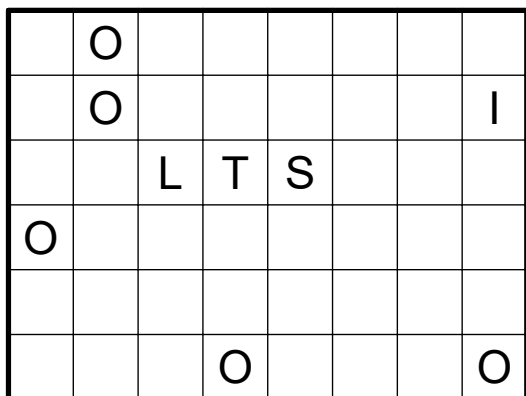
Eliminacje XXIX MP w Łamigłówkach

16. Tetrominous (No Touch)

Instrukcja

Podziel diagram na obszary odpowiadające podanym tetrominom. Tetromina o tym samym kształcie **nie mogą** stykać się bokiem ani rogiem, wliczając w to lustrzane odbicie. Niektóre litery są już podane. Każda litera znajduje się w tetrominie o podanym kształcie.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 2 i 5 rzędu. Podaj litery reprezentujące tetromino wpisane w pole. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



Odp: OOLSSTTIOOLOOLOO

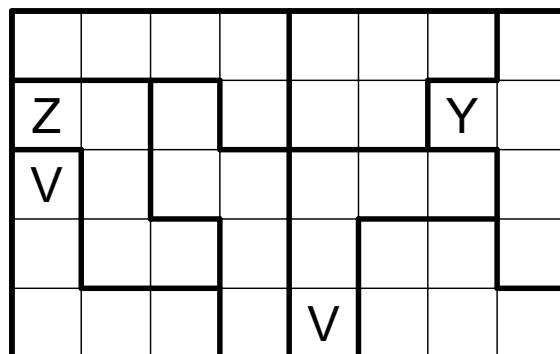
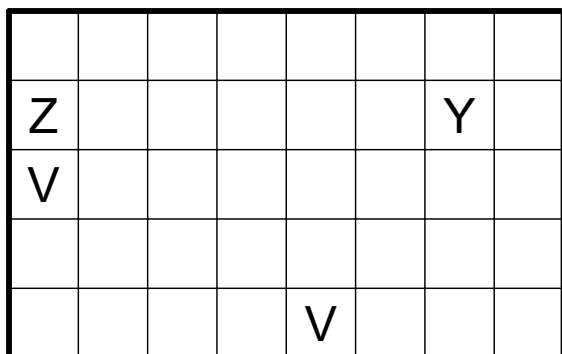
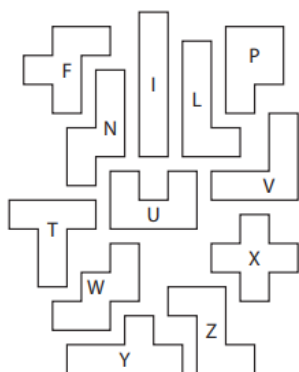
17-18. Pentominous (No Touch)

Instrukcja

Podziel diagram na obszary odpowiadające podanym pentominom. Pentomina o tym samym kształcie **nie mogą** stykać się bokiem ani rogiem, wliczając w to lustrzane odbicie. Niektóre litery są już podane. Każda litera znajduje się w pentominie o podanym kształcie.

Zad. 17: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 2 i 4 rzędu. Podaj litery reprezentujące pentomino wpisane w pole. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

Zad. 18: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 4 i 6 rzędu. Podaj litery reprezentujące pentomino wpisane w pole. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.



Odp: ZZNLPPYYVZZNVPPY

Eliminacje XXIX MP w Łamigłówkach

19. No Four in a Row

Instrukcja

Wpisz X lub O w każde pole diagramu, w taki sposób, aby cztery O lub cztery X nie pojawiały się obok siebie w rzędzie, kolumnie oraz po skosie w obu kierunkach.

W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 1 i 6 rzędu. Podaj X lub O (litera o) wpisane w pole. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

X		X	X	O	O	O		O	O
O	O		O		X			X	X
O	O		X				O	X	O
		X				O	X		X
	X		O		X	O			O
			O			O	O	O	X
	X	X			O		O	O	O
O			O	O		X		X	X
X	O	X	X		X				O
X	X	O	X		O	O		O	O

X	O	X	X	O	O	O	X	O	O
O	O	X	O	O	X	X	O	X	X
O	O	O	X	X	O	X	O	X	O
O	X	X	X	O	X	O	X	X	X
X	X	O	O	O	X	O	X	O	O
O	O	X	O	X	X	O	O	O	X
O	X	X	X	O	O	X	O	O	O
O	X	O	O	O	X	X	O	X	X
X	O	X	X	O	X	X	X	O	O
X	X	O	X	X	O	O	X	O	O

ODP: XOXXO00X0000X0XX000X

20-21. No Four in a Row Regional

Instrukcja

Wpisz X lub O w każde pole diagramu, w taki sposób, aby cztery O lub cztery X nie pojawiały się obok siebie w rzędzie, kolumnie oraz po skosie w obu kierunkach. W każdym z zaznaczonych grubszą linią obszarów, liczba X jest taka sama.

Zad. 20: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 2 i 5 rzędu. Podaj X lub O (litera o) wpisane w pole. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

Zad. 21: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 2 i 9 rzędu. Podaj X lub O (litera o) wpisane w pole. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

O		O	O	X
X		X		X
X	X	X		X
X				O
O	X	X	X	

O	X	O	O	X
X	X	X	O	X
X	X	X	O	X
X	O	O	X	O
O	X	X	X	O

ODP: XXXOXOXXXO

Eliminacje XXIX MP w Łamigłówkach

22-24. Slitherlink

Instrukcja

Narysuj zamkniętą pętlę łącząc kropki pionowo lub poziomo. Pętla nie może się przecinać ani stykać ze sobą. Cyfry w diagramie oznaczają, przez ile boków pola z cyfrą przechodzi pętla.

Zad. 22: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 1 i 4 rzędu. Podaj 0 dla pola wewnątrz pętli i 1 dla pola na zewnątrz niej. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

Zad. 23: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 2 i 6 rzędu. Podaj 0 dla pola wewnątrz pętli i 1 dla pola na zewnątrz niej. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

Zad. 24: W kluczu odpowiedzi podaj zawartość pól z 3 i 9 rzędu. Podaj 0 dla pola wewnątrz pętli i 1 dla pola na zewnątrz niej. Nie oddzielaj rzędów przecinkami lub innymi znakami specjalnymi.

3				2	2
	3		1		
	1	2		1	
					3
	0		3		
		1			3

3				2	2
	3		1		
	1	2		1	
					3
	0		3		
		1			3

Odp: 000001110000