



RUNDA II

50 minut

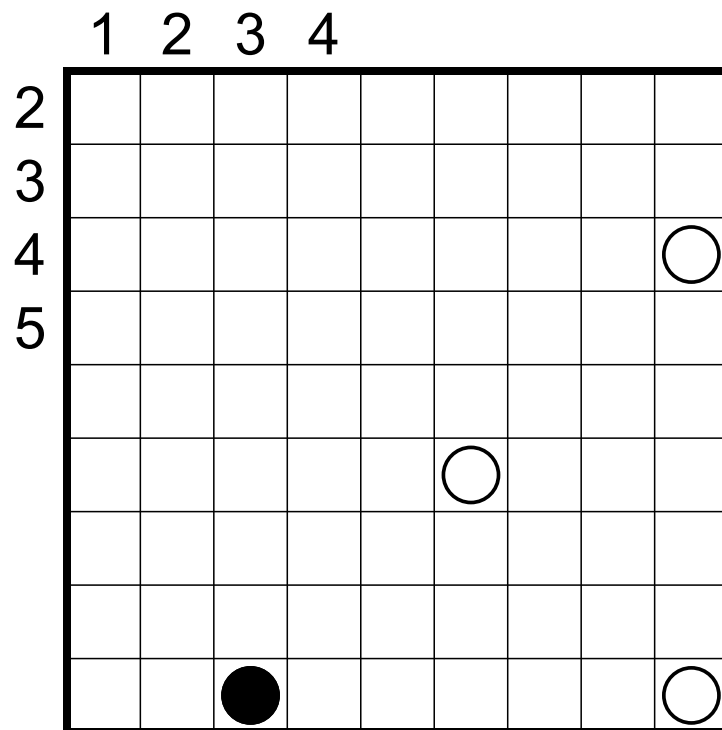
Autor zadań - Tom Coward

2.1	Snake	10 punktów
2.2	Cross the streams	20 punktów
2.3	Light and Shadow	5 punktów
2.4	Light and Shadow	10 punktów
2.5	La Paz	10 punktów
2.6	Akichiwake	15 punktów
2.7	Cocktail Lamp	15 punktów
2.8	Rail Pool	15 punktów
2.9	Guide Arrow	10 punktów
2.10	Nurikabe	5 punktów
2.11	Ice Walk	25 punktów
2.12	Sashigane	10 punktów
2.13	Starbattle	25 punktów
2.14	Araf	45 punktów
2.15	Aqre	30 punktów

SUMA: 250 punktów

2.1 Snake

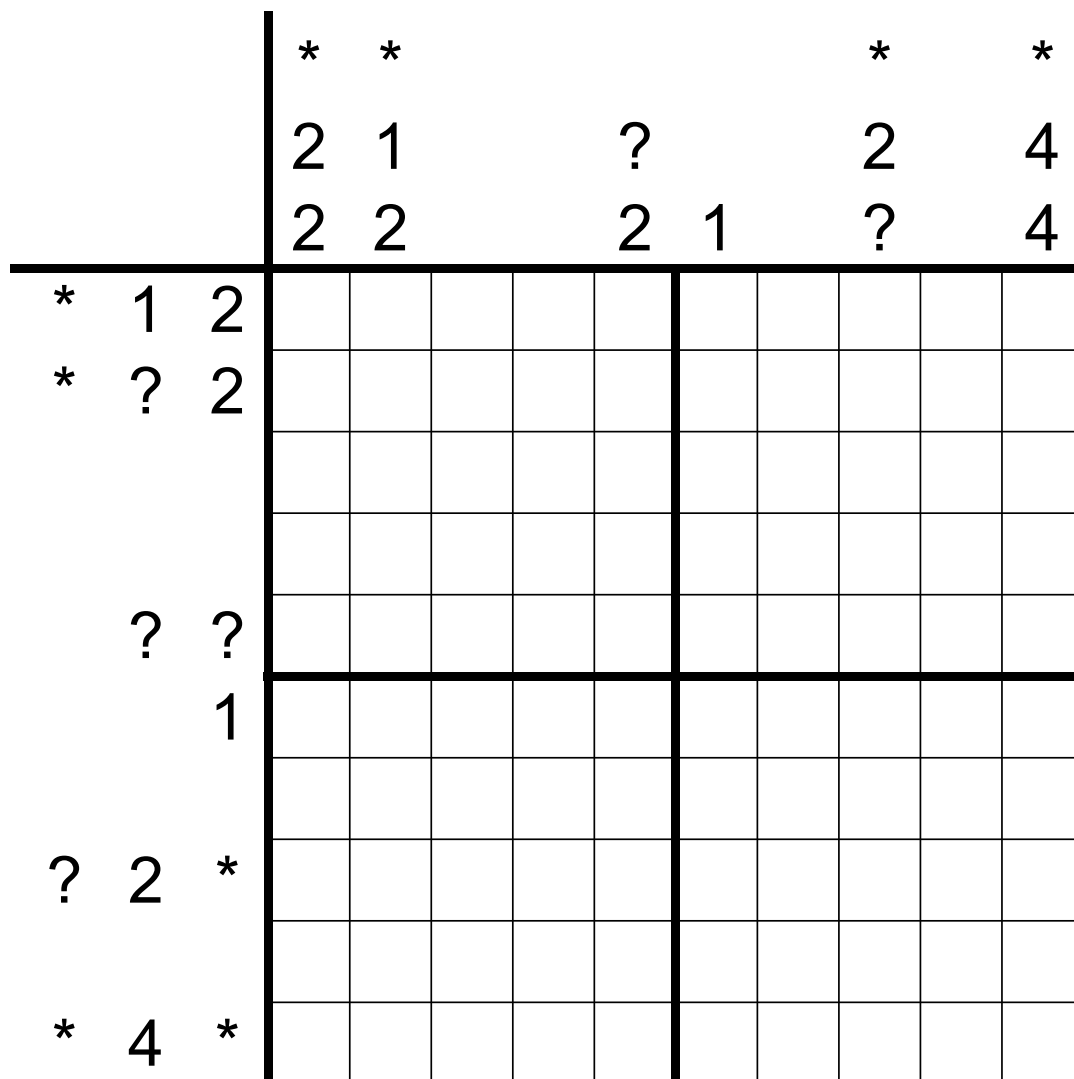
Zaczernij niektóre pola diagramu aby utworzyć węża - ciąg zaczernionych pól, który nie dotyka się, nawet rogiem. Czarne kółka wskazują głowę i ogon węża. Białe kółka są częściami środkowymi węża. Liczby poza diagramem wskazują ile pól jest zajętych przez węża w danym wierszu lub kolumnie.



Punkty
10

2.2 Cross the Streams

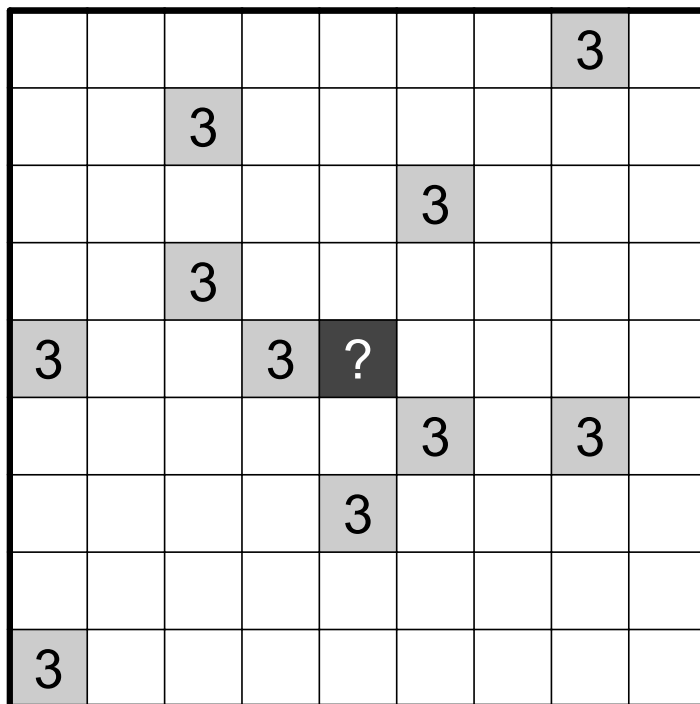
Zaczernij niektóre pola diagramu. Liczby poza diagramem wskazują długości zaczernionych segmentów pól (ciągami, do białego pola lub końca diagramu) w odpowiednim wierszu lub kolumnie, w kolejności od lewej do prawej lub z góry na dół. Znak zapytania wskazuje zaczerniony segment o dowolnej długości (przynajmniej 1 pola). 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
20

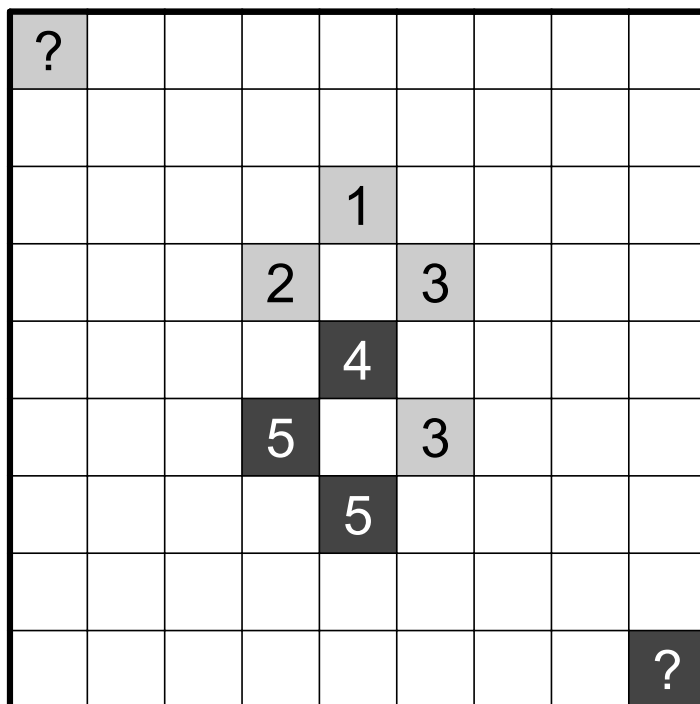
2.3 Light and Shadow & 2.4 Light and Shadow

Zaczernij niektóre pola diagramu aby stworzyć mocno zaczerńiony obszar i słabo zaczerńiony obszar. Każdy z obszarów zawiera dokładnie jedną liczbę. Kolor pola z liczbą nie może zostać zmieniony. Liczba wskazuje rozmiar obszaru zgodny z ich kolorem, w którym się znajduje. Znak zapytania zastępuje dowolną liczbę.



Punkty

5

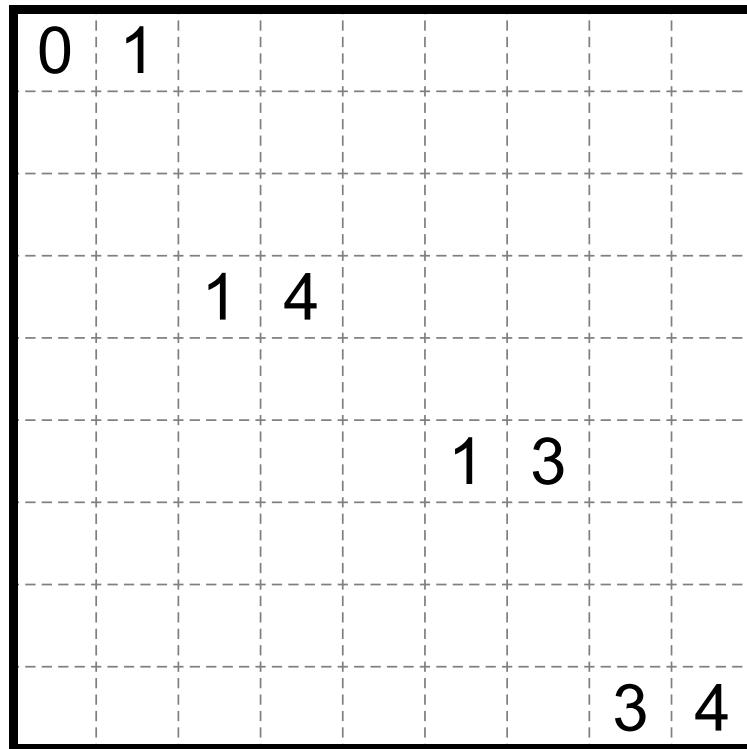


Punkty

10

2.5 La Paz

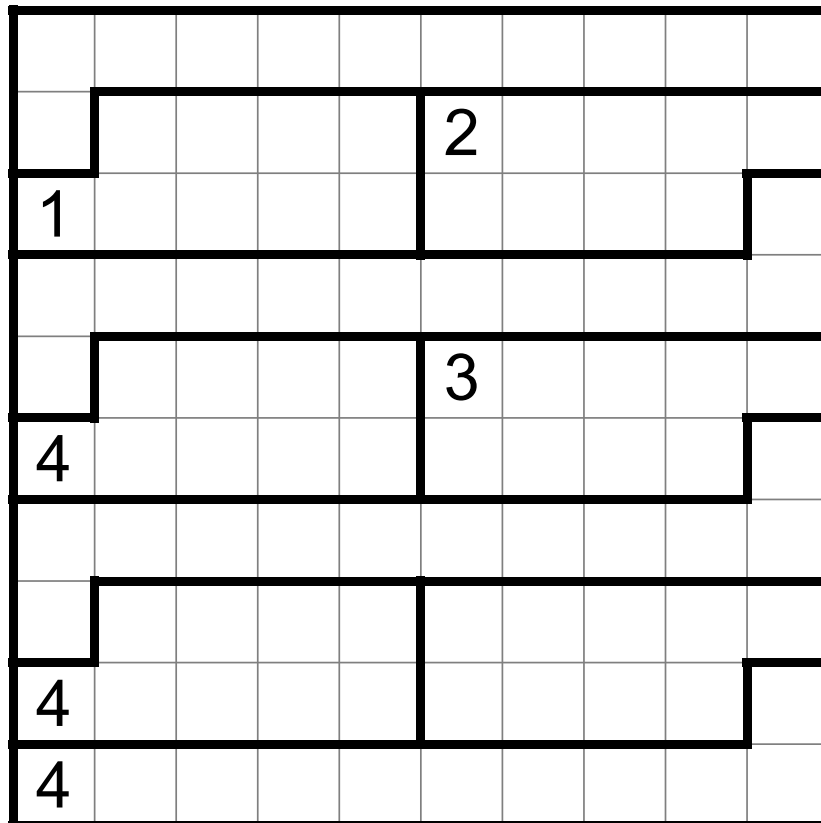
Zaczernij niektóre pola diagramu, a pozostałe pola podziel na obszary składające się z dwóch pól. Zaczernione pola nie mogą stykać się bokami. Liczby podane w diagramie muszą znajdować się w niezaczernionych obszarach o rozmiarach 1x2. Jest możliwe, że taki region zawiera dwie liczby. Liczby w poziomych obszarach wskazują liczbę zaczernionych pól w danym rzędzie. Analogicznie, liczby w pionowych obszarach wskazują liczbę zaczernionych pól w danej kolumnie.



Punkty
10

2.6 Akichiwake

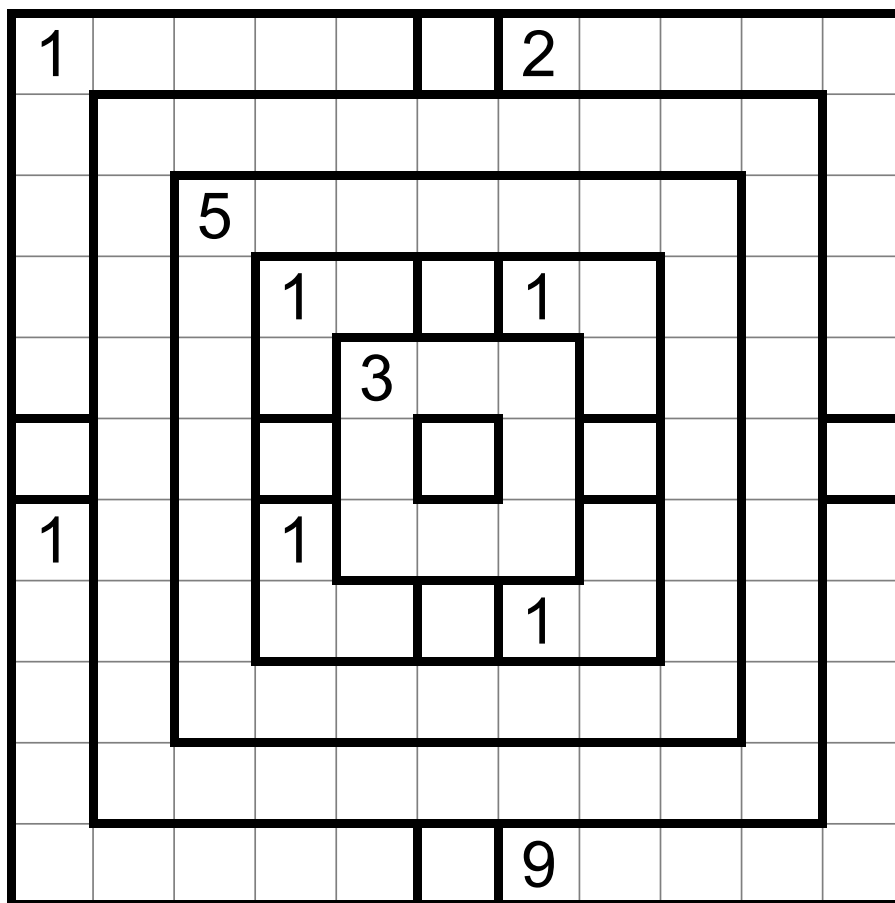
Diagram jest podzielony na regiony. Zaczernij niektóre pola diagramu, tak aby nie stykały się one bokami. Liczby wskazują rozmiar największej grupy niezaczernionych, połączonych bokami pól w danym regionie. Niezaczernione pola nie mogą przechodzić przez 2 lub więcej granic regionów. Wszystkie niezaczernione pola tworzą połączony bokami obszar.



Punkty
15

2.7 Cocktail Lamp

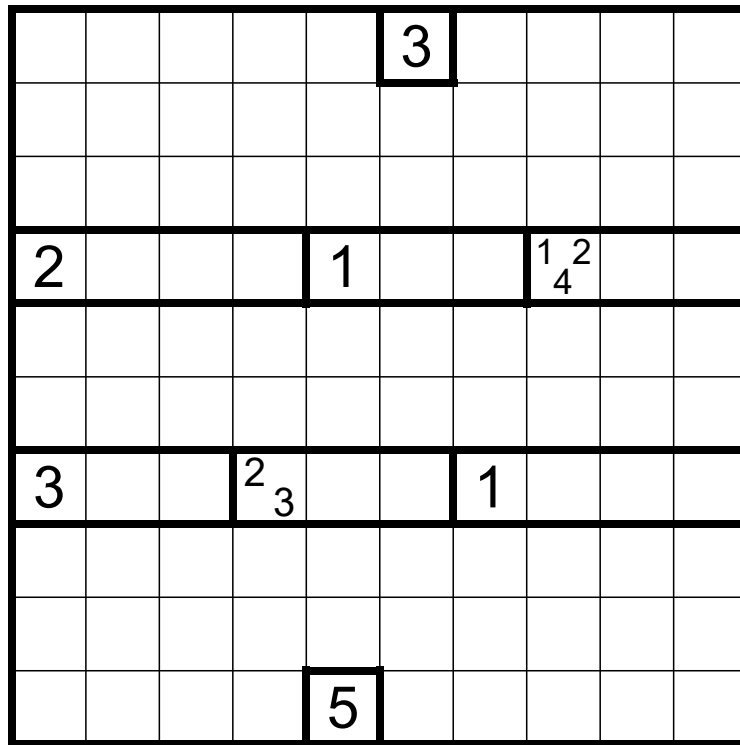
Zaczernij niektóre pola diargamu. Zaznaczone obszary zawierają nie więcej niż jeden spójny blok zaczernionych pól stykających się bokami. Liczba wskazuje rozmiar bloku w regionie. Zaczernione pola nie mogą stykać się bokami z zaczernionymi polami z innych obszarów i nie mogą tworzyć kwadratów 2x2. Wszystkie zaczernione bloki tworzą spójny poprzez stykanie się rogami obszar.



Punkty
15

2.8 Rail Pool

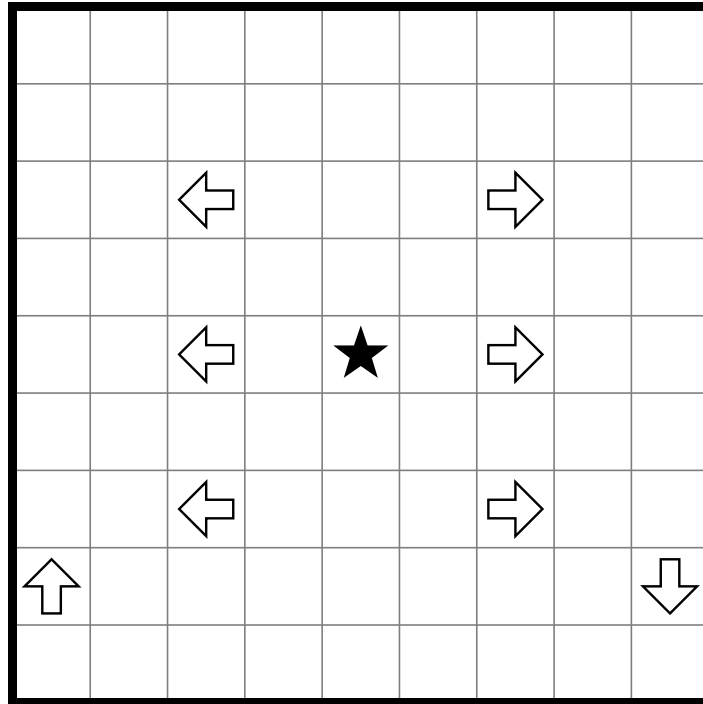
Narysuj pętlę w diagramie łączącą pionowo/poziomo środki wszystkich pól (włączając w to pola z liczbami). Pętla nie może się przecinać, rozgałęziać ani dotykać. Poziomy lub pionowy odcinek pętli, który przechodzi przez zaznaczony obszar musi mieć długość odpowiadającą jednej z liczb w tym regionie. Dla 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.



Punkty
15

2.9 Guide Arrow

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



Punkty
10

2.10 Nurikabe

Każda liczba umieszczona w diagramie jest częścią jednej wyspy. Liczba 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 liczbą. **Znak zapytania zastępuje dowolną liczbę.**

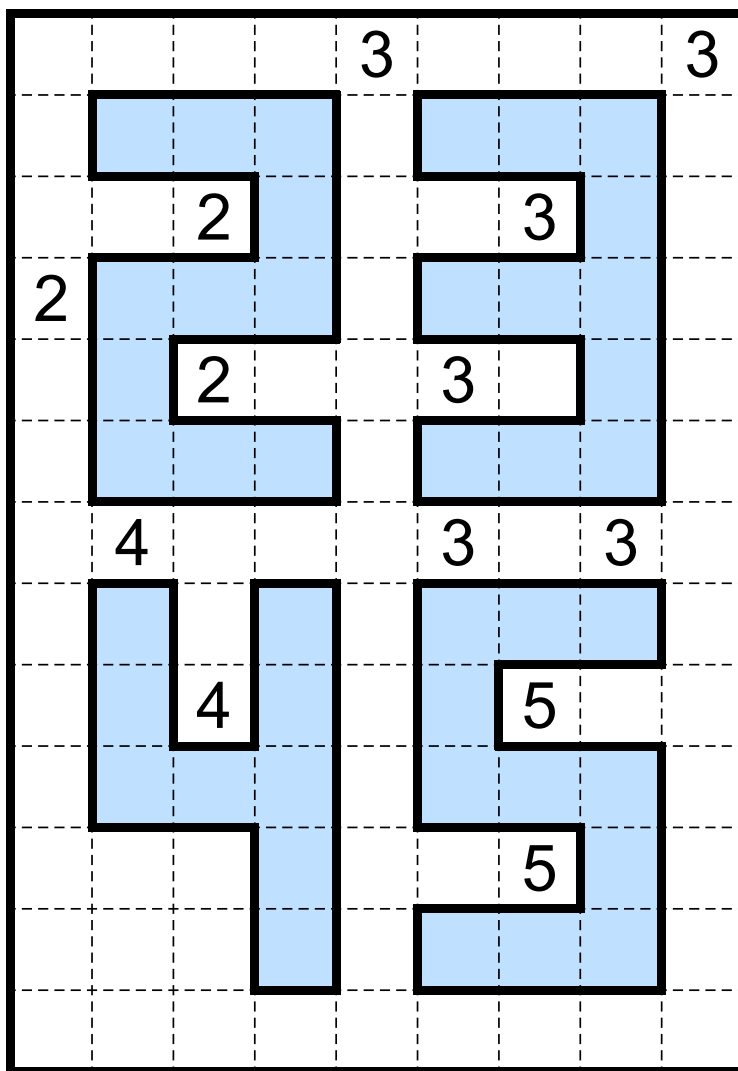
Punkty

5

2				2				?
2				2				2
2				2				
								2
							2	

2.11 Ice Walk

Narysuj pętlę w diagramie łączącą pionowo/poziomo środki niektórych pól. Pętla musi przechodzić przez pola z liczbami. Dwa prostopadłe odcinki pętli mogą nachodzić na siebie tylko wtedy, gdy przechodzą przez pola z lodem (zamalowane pola), ale nie mogą wtedy skręcać lub nachodzić na siebie. Pętla nie może zakręcać na polach z lodem. Liczby w diagramie wskazują przez ile pól niezajmujących się na lodzie przechodzi ciągiem pętla przechodząca przez pole z liczbą.

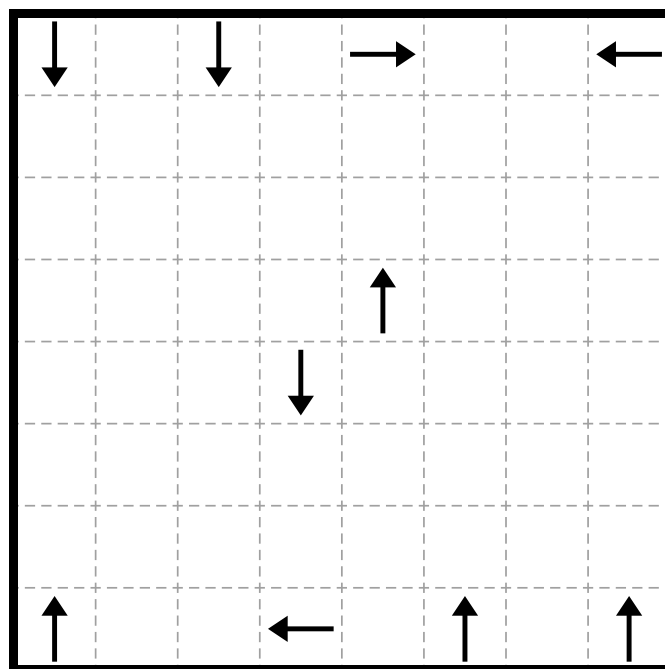


Punkty

25

2.12 Sashigane

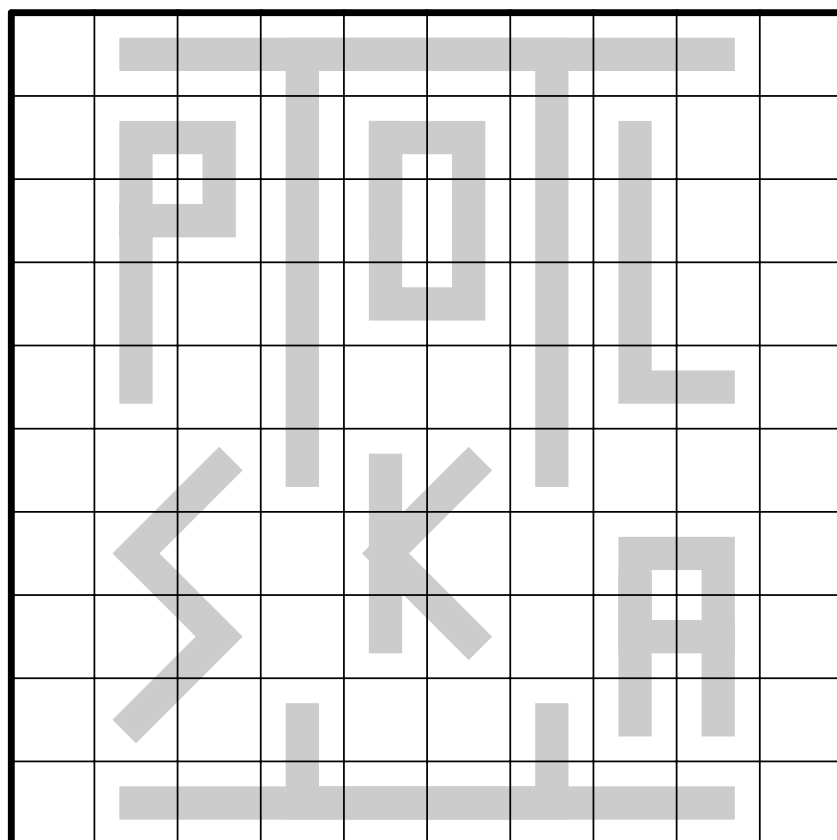
Podziel diagram na obszary. Każdy z obszarów musi tworzyć kształt litery L o szerokości jednego pola. W narożniku obszaru musi znaleźć się kółko, natomiast strzałka znajduje się na jego końcu i wskazuje w kierunku kółka. Liczby wskazują rozmiar obszaru, w którym się znajdujesz.



Punkty
10

2.13 Starbattle

W każdym rzędzie, w każdej kolumnie oraz w każdym zaznaczonym na szaro obszarze diagramu umieść dwie gwiazdy. Pola z gwiazdami nie mogą się stykać ze sobą, nawet rogiem. Gwiazdy mogą występować także poza szarymi obszarami.

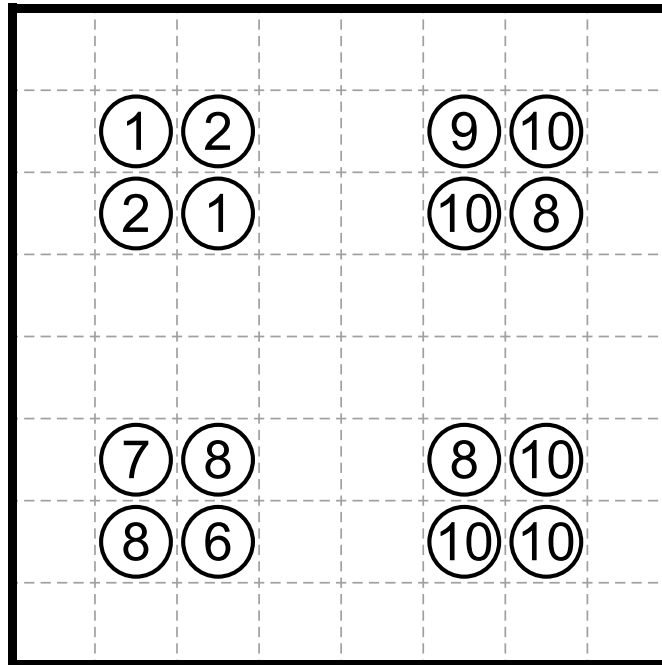


Punkty

25

2.14 Araf

Podziel diagram na obszary. Każde pole jest częścią jednego obszaru, a każdy obszar powinien zawierać dokładnie dwie podane liczby. Rozmiar obszaru, wyznaczony w ilości pól, musi zawierać się dokładnie między liczbami znajdującymi się w obszarze. Na przykład, dla liczb A i B, gdzie $A < B$, rozmiar obszaru spełnia nierówność $A < C < B$.

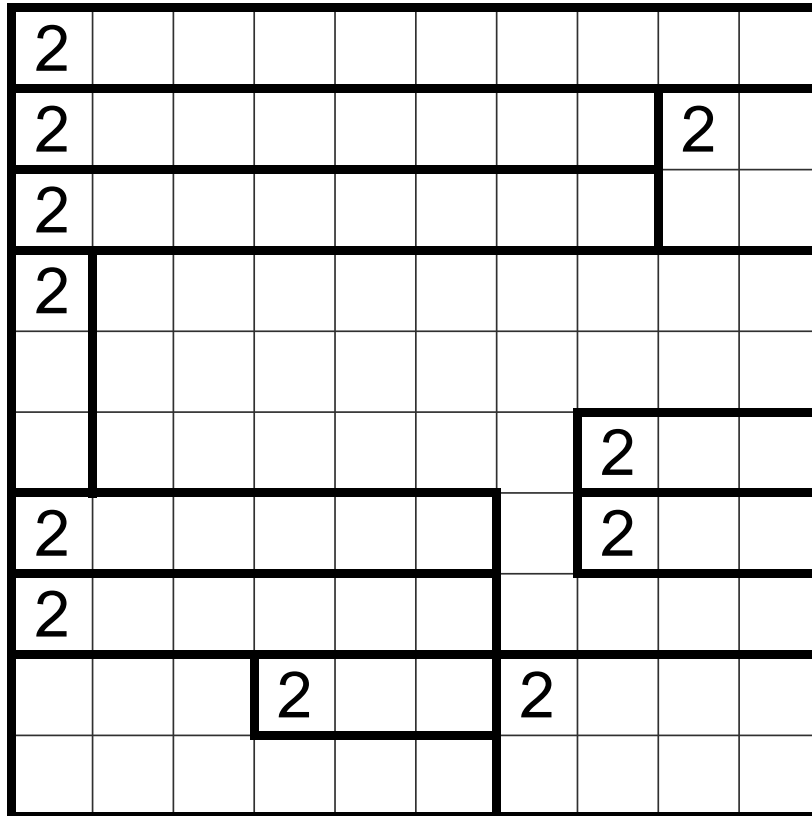


Punkty

45

2.15 Aqre

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.



Punkty
30