



## RUNDA III

60 minut

Autor zadań - Serkan Yurekli (gmpuzzles.com)

3.1	Killer Sudoku	30 punktów
3.2	Tapa	10 punktów
3.3	Tapa	20 punktów
3.4	Kakuro	25 punktów
3.5	Scrabble	55 punktów
3.6	Araf	10 punktów
3.7	Araf	40 punktów
3.8	Numberlink	10 punktów
3.9	Numberlink	10 punktów
3.10	Parking Lot	35 punktów
3.11	Parking Lot	55 punktów

**SUMA: 300 punktów**

## 3.1 Killer Sudoku

Do diagramu wpisz cyfry od 1 do 9. Cyfry nie mogą się powtarzać w rzędach, kolumnach i w zaznaczonych obszarach 3x3. Ponadto liczby podane w rogu zaznaczonych przerywaną linią obszarów wskazują sumę cyfr wpisanych w danym obszarze. Cyfry w zaznaczonych przerywaną linią obszarach nie mogą się powtarzać.

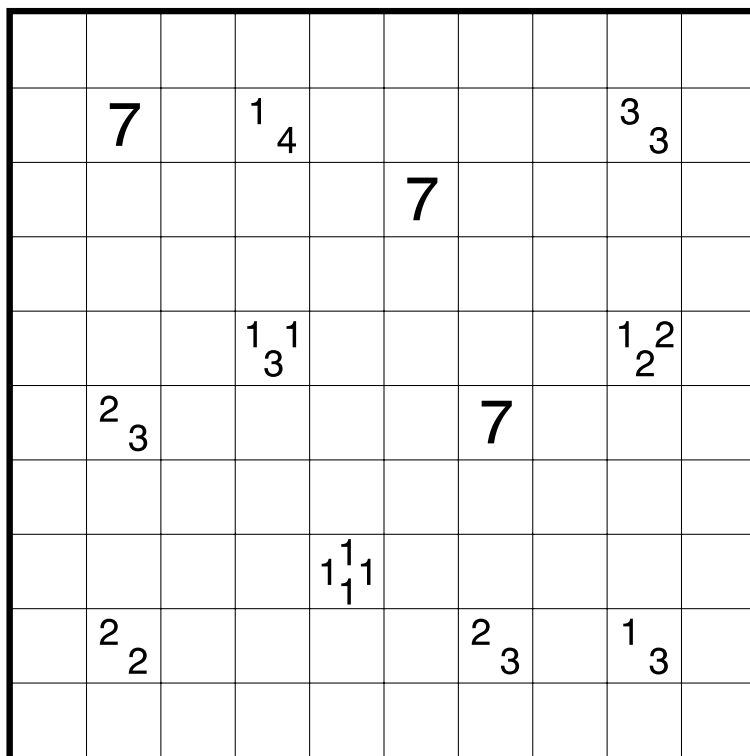
	12			16			38	
8			14					
				12		5		
	3			23				11
14								
		13			14	17		
21			4					7
							16	
			14					

Punkty

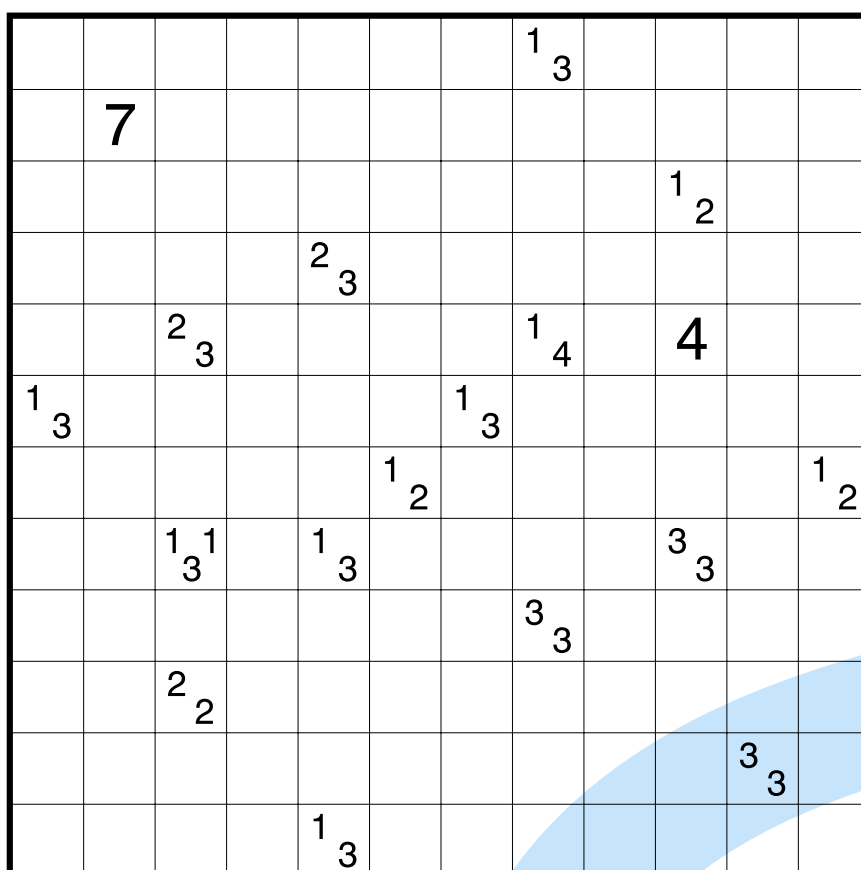
**30**

## 3.2 Tapa & 3.3 Tapa

Zaczernij niektóre pola, tak aby stworzyć ciągłą ścianę. Cyfry w kwadratach podają długość kolejnych zaczernionych pól stykających się z tym kwadratem również rogami. Jeśli w kwadracie jest więcej niż jedna liczba, pomiędzy zaczernionymi polami musi być przynajmniej jedno białe pole. Zaczernione pola nie mogą tworzyć kwadratów 2x2 ani większych. Nie wolno zaczerniać pól zawierających liczby. **Gwiazdka może zastępować dowolną ilość liczb lub nie nieść ze sobą żadnej informacji (wtedy gwiazdka nic nie oznacza).**



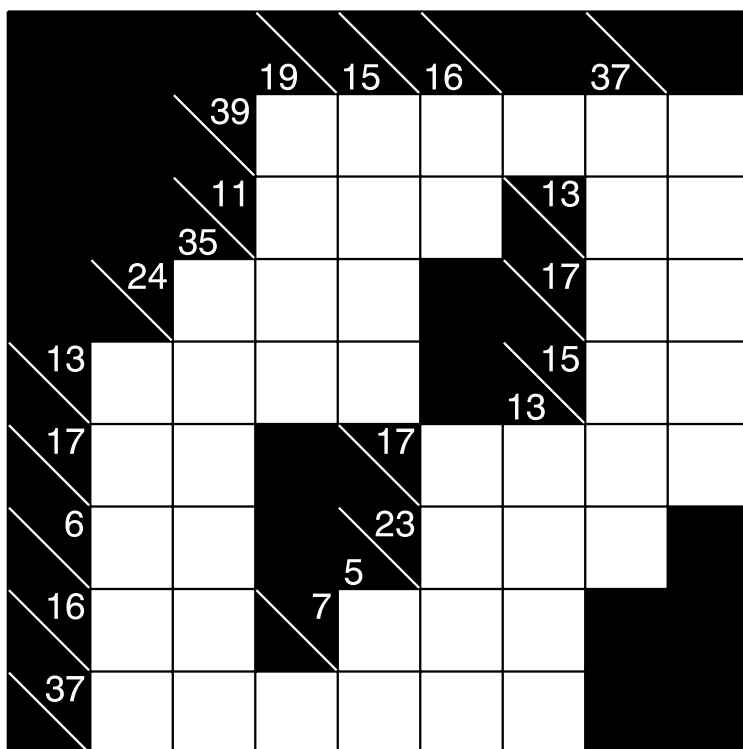
Punkty  
**10**



Punkty  
**20**

## 3.4 Kakuro

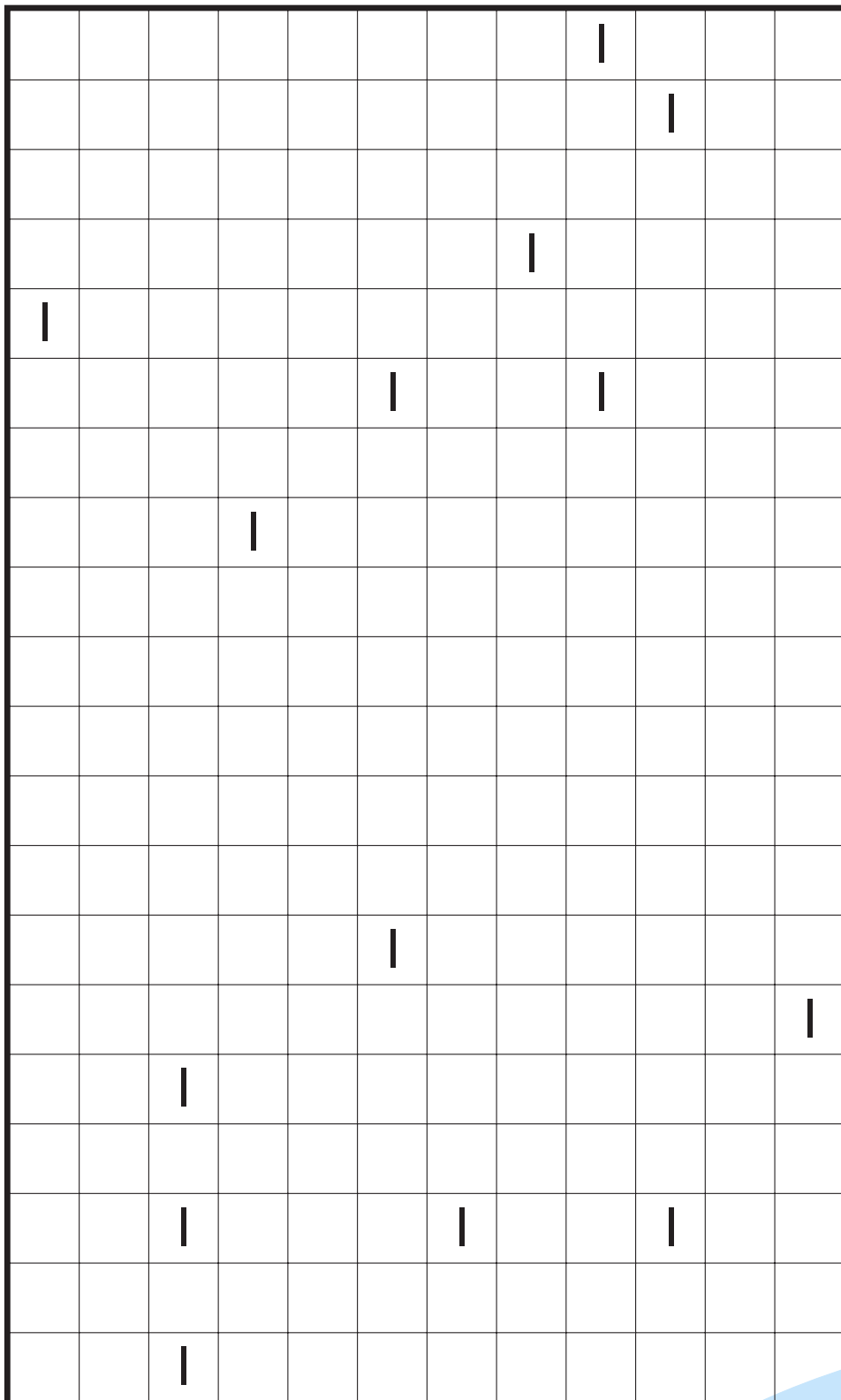
W każde puste, białe pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9. Cyfry wpisane w białe pola, jeśli nie są przedzielone czarnym polem, nazywamy ciągiem. Liczby w czarnych polach określają sumę cyfr w danym ciągu (tak jak w krzyżówce), przy czym liczba w prawym górnym rogu czarnego kwadratu to suma cyfr 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.



Punkty  
**25**

## 3.5 Scrabble

Zamieść każde z podanych słów w diagramie, gdzie jedna litera zajmuje jedno pole. Słowa czytamy z lewej do prawej lub z góry na dół. Wszystkie słowa muszą być połączone jak w krzyżówce. Żadne inne wyrazy niż te podane nie mogą się pojawić w krzyżówce. Położenie wszystkich pól z literą I jest podane.



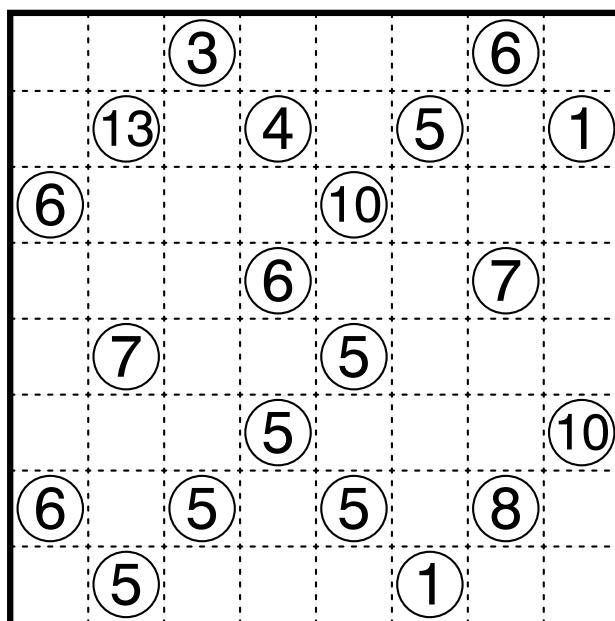
Punkty

**55**

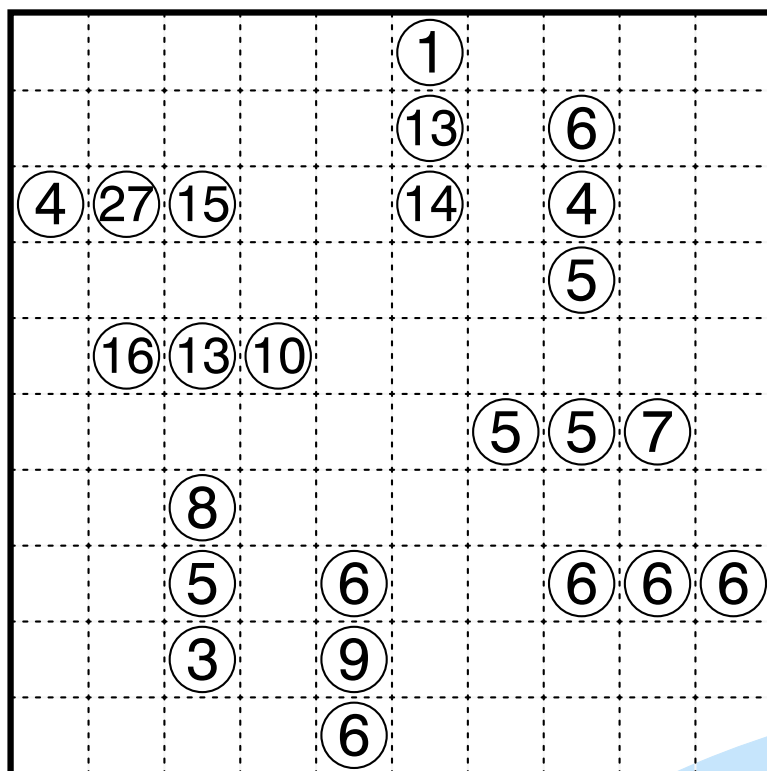
GNIEZNO  
GORLICE  
JAWOR  
KALISZ  
KATOWICE  
KIELCE  
LEGIONOWO  
LEGNICA  
LESZNO  
LUBLIN  
MIELEC  
NYSA  
PABIANICE  
POLICE  
SIEDLCE  
SKIERNIEWICE  
SOPOT  
STARACHOWICE  
TYCHY  
WARSAW

### 3.6 Araf & 3.7 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  
**10**



Punkty  
**40**

### 3.8 Numberlink & 3.9 Numberlink

Połącz każdą z par takich samych liczb linią przechodzącą przez sąsiadujące pola. Tylko jedna linia może przechodzić przez jedno pole

2					7				
	3								8
	4			3			9		
				1					11
		7		8		10			
				2	6		5	9	
	4								
	6		1				12	10	11
5									

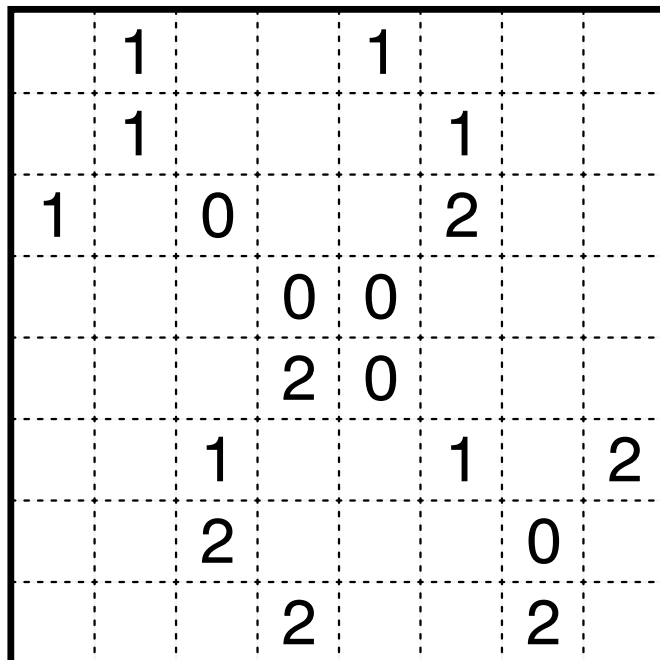
Punkty  
**10**

			2				9		
11									10
				10	6	11			
	5	9							4
2									1
3									
							3	5	
			7	6	4				
7									8
		8				1			

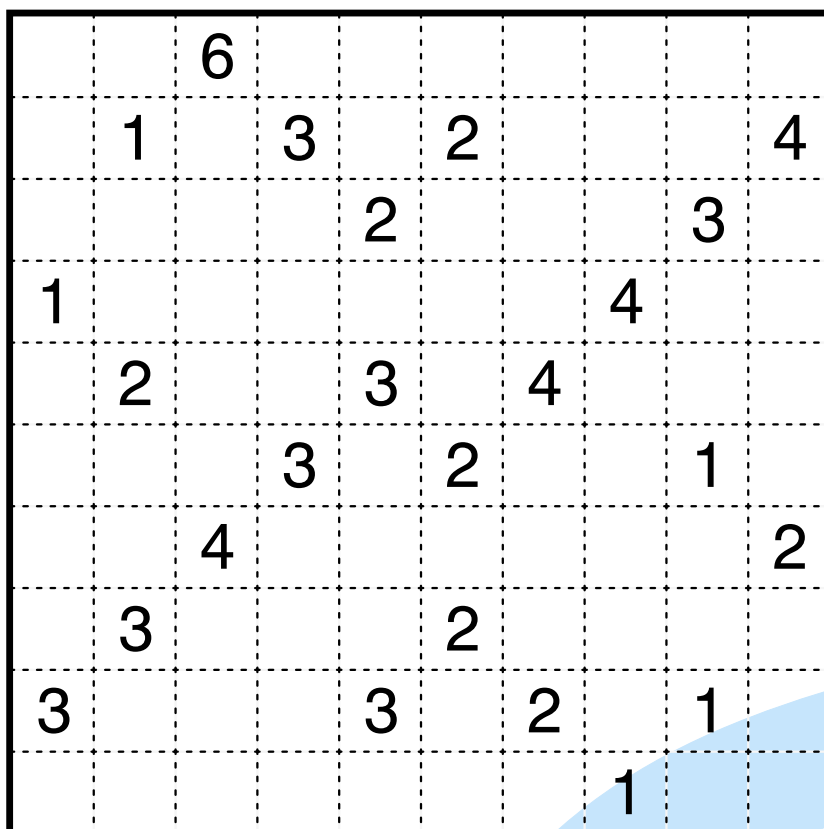
Punkty  
**10**

### 3.10 Parking Lot & 3.11 Parking Lot

Umieść pojazdy w obszarach mających rozmiar 1x2 lub 1x3. Każda z liczb w diagramie powinna być częścią pojazdu, a jej wartość wskazuje na liczbę niezajętych pól, na które pojazd może się przesunąć poruszając się wzdłuż najdłuższego boku, do momentu kiedy napotka brzeg diagramu lub inny pojazd. Nie więcej niż jedna liczba należy do jednego pojazdu. **W tym wariacie zadania, nie ma pojazdów bez podanych uprzednio liczb.**



Punkty  
**35**



Punkty  
**55**