



RUNDA IV

60 minut

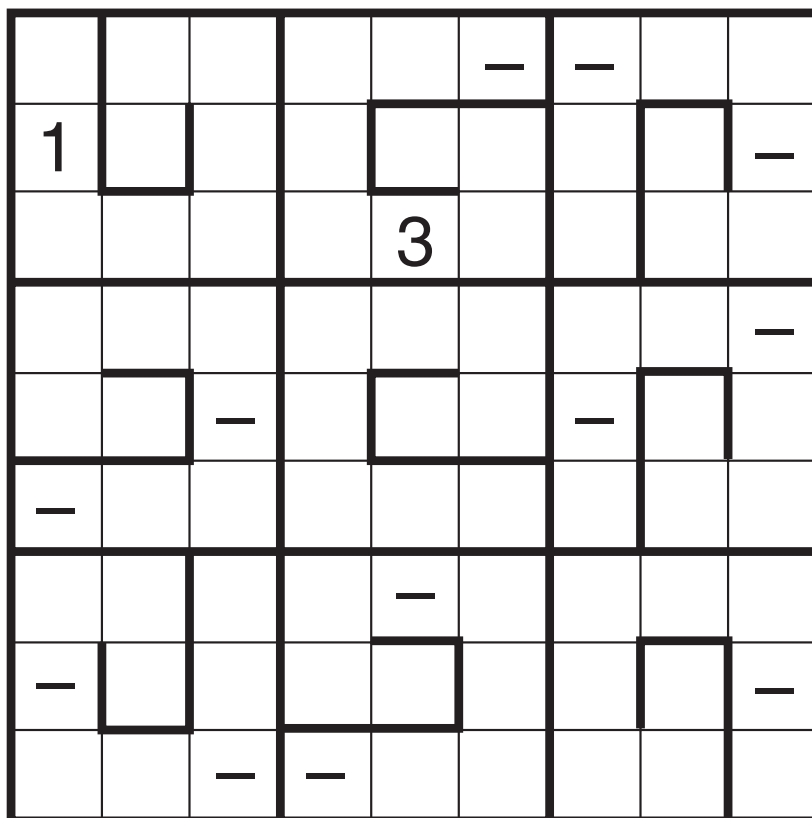
Autor zadań - Serkan Yurekli (gmpuzzles.com)

4.1	Snail Sudoku	30 punktów
4.2	Double Tapa	20 punktów
4.3	Double Tapa	30 punktów
4.4	Double Kakuro	20 punktów
4.5	Double Kakuro	25 punktów
4.6	Word Search	40 punktów
4.7	Araf Line	15 punktów
4.8	Araf Line	35 punktów
4.9	Word Connection	15 punktów
4.10	Word Connection	35 punktów
4.11	Parking Lot (Extra Parking)	15 punktów
4.12	Parking Lot (Extra Parking)	20 punktów

SUMA: 300 punktów

4.1 Snail Sudoku

Umieść cyfry od 1 do 4 w pustych polach diagramu. Cyfry muszą występować dokładnie raz w rzędach, kolumnach i zaznaczonych grubszą linią spiralnych obszarach 3x3. Cyfry muszą być umieszczone w porządku rosnącym w każdej ze spiral, od jej zewnętrznej części do środka. Cyfry nie mogą być umieszczone w polach zawierających "-".



Punkty

30

4.2 Double Tapa & 4.3 Double Tapa

Obowiązują zasady klasycznej Tapy. Dodatkowo, zaczernij dwie rozłączne ściany Tapy, które nie nachodzą na siebie, ani się nie przecinają. Wszystkie liczby w jednym polu odnoszą się tylko do jednej Tapy i nie podają żadnych informacji o drugiej Tapie.

	2			¹ ₄	3			1	
2									
		¹ ₅					² ₂		
		3					¹ ₂		
									3
	4			6	¹ ₁			¹ ₁	

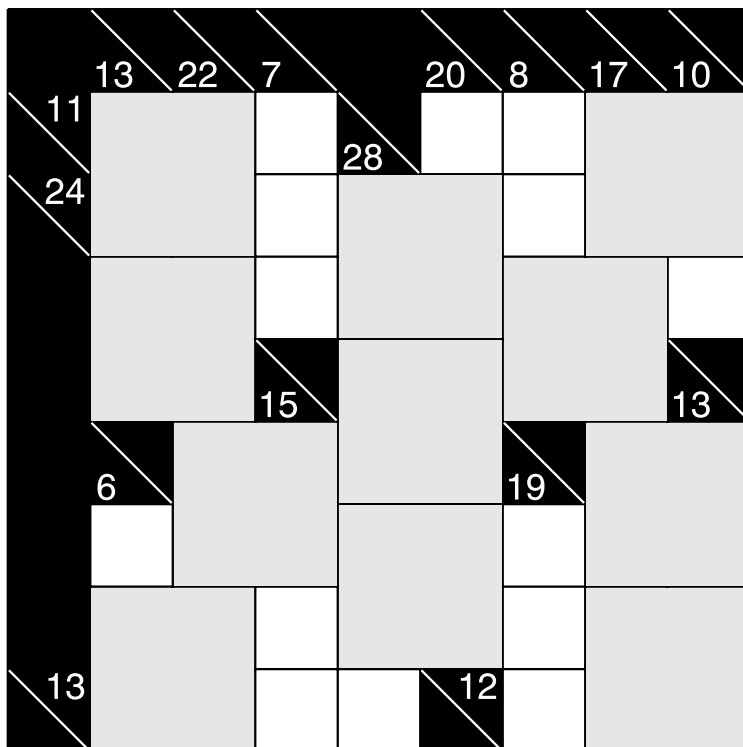
Punkty
20

							¹ ₃			
	6					² ₃				5
		² ₂			¹ ₄				¹ ₁	
			¹ ₃					² ₂		
¹ ₂				² ₃			² ₄			
	² ₃								1	
		¹ ₄								1
				² ₂			² ₃			2
			² ₃					² ₂		
		² ₂				¹ ₄			² ₃	
	5				² ₂				¹ ₃	
				¹ ₂						

Punkty
30

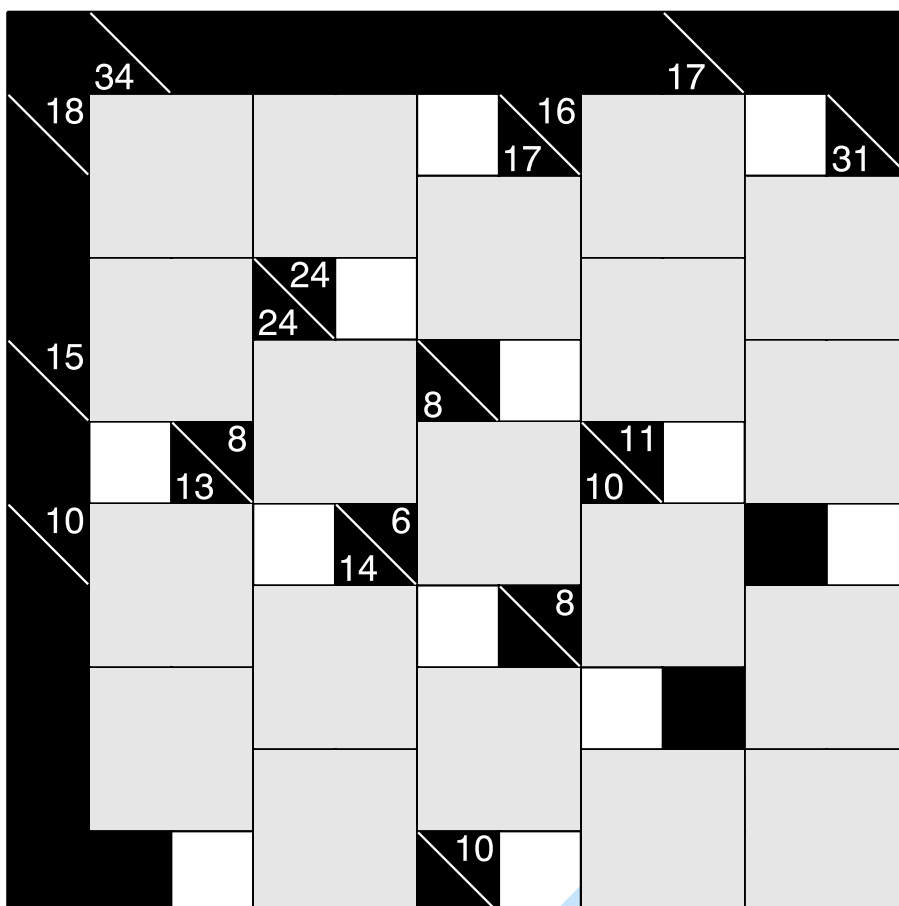
4.4 Double Kakuro & 4.5 Double Kakuro

Obowiązują zasady klasycznego kakuro, z tą różnicą, że w szarych pola 2x2 znajduje się tylko jedna cyfra, która zajmuje dwa rzędy i dwie kolumny. Cyfry nie mogą się powtarzać w ciągach, niezależnie czy znajdują się w małych czy dużych polach.



Punkty

20



Punkty

25

4.6 Word Search

Znajdź w diagramie podane słowa zapisane w jednym z ośmiu możliwych kierunków: poziomo, pionowo lub ukośnie. Brakuje niektórych liter na środku diagramu, ich identyfikacja jest częścią zadania. Aby otrzymać punkty za zadanie, wystarczy podać brakujące litery.

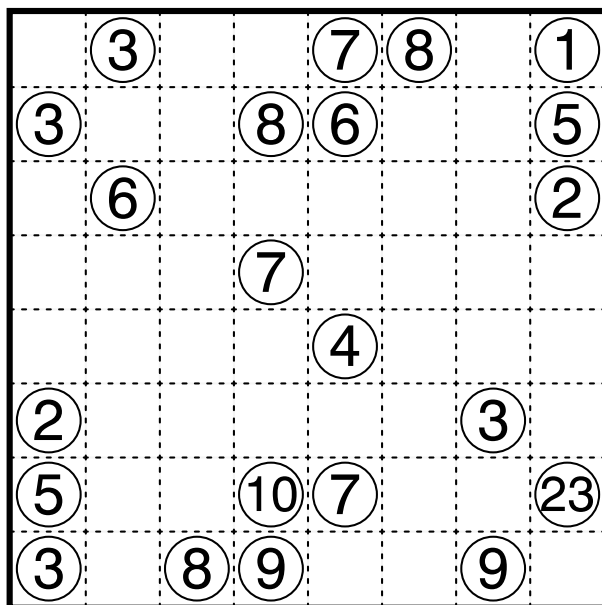
Punkty
40



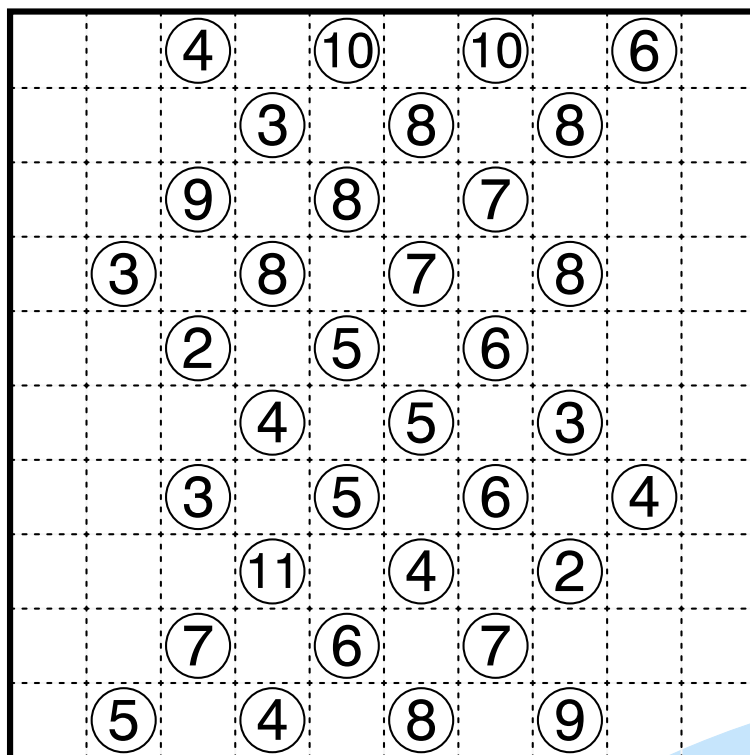
BRZEG
BYTOM
CHOJNICE
CIESZYN
GDYNIA
GLIWICE
GNIEZNO
JAROCIN
JAWOR
KALISZ
KIELCE
KONIN
KOSZALIN
KUTNO
KWIDZYN
LEGIONOWO
LEGNICA
LESZNO
LUBLIN
MALBORK
MIELEC
NYSA
OPOLE
OTWOCK
PLESZEW
POLICE
RADOM
RYBNIK
SKIERNIEWICE
SOPOT
SOSNOWIEC
SZCZECIN
TYCHY
WARSAW
ZABRZE
ZGORZELEC

4.7 Araf Line & 4.8 Araf Line

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 $A < C < B$. Dodatkowo, cztery sąsiadujące poziomo lub pionowo pola nie mogą być częścią tego samego obszaru.



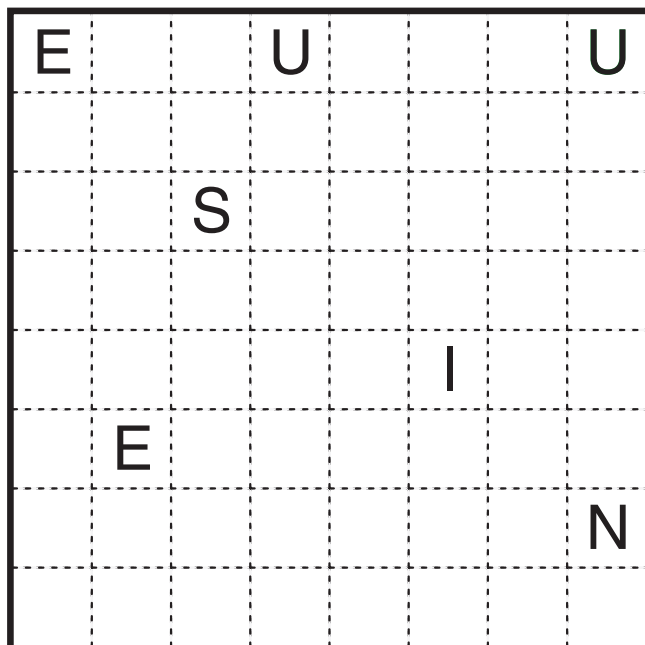
Punkty
15



Punkty
35

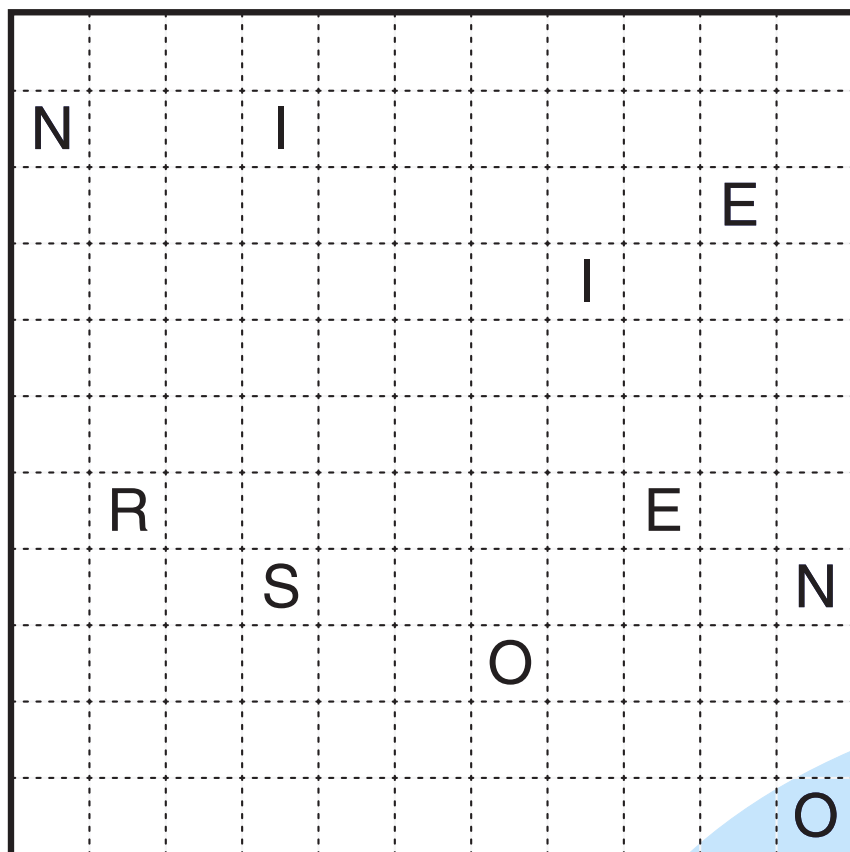
4.9 Word Connection & 4.10 Word Connection

Umieść słowa w diagramie (jedna litera przypada na jedno pole), tak by można je było przeczytać poziomo lub pionowo. Słowa nie mogą stykać się bokiem ani rogiem. Niektóre litery są już podane. Następnie znajdź ścieżkę, która przechodzi przez wszystkie pola diagramu zaczynając od pierwszej litery pierwszego słowa, podążając przez podane słowa w kolejności (również zaczynając od pierwszej litery i kończąc na ostatniej danego słowa), a kończy się na ostatniej literze ostatniego słowa.



Punkty
15

- 1 MON
- 2 TUE
- 3 WED
- 4 THU
- 5 FRI
- 6 SAT
- 7 SUN

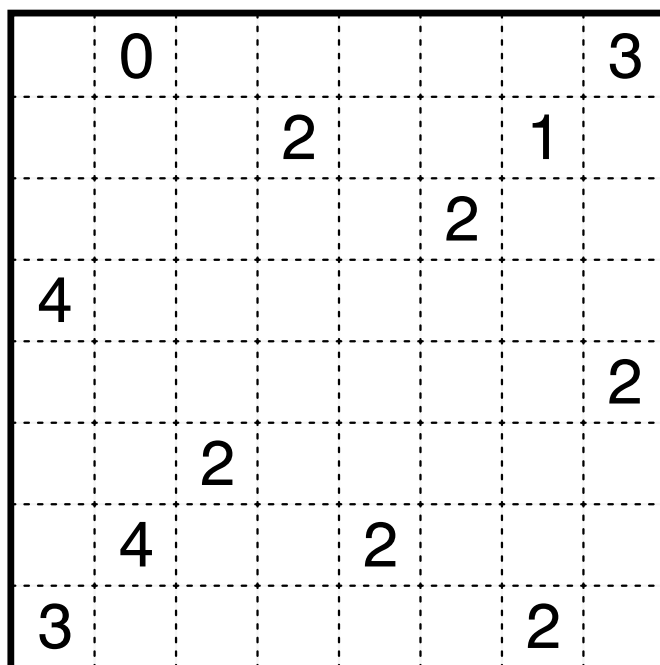


Punkty
35

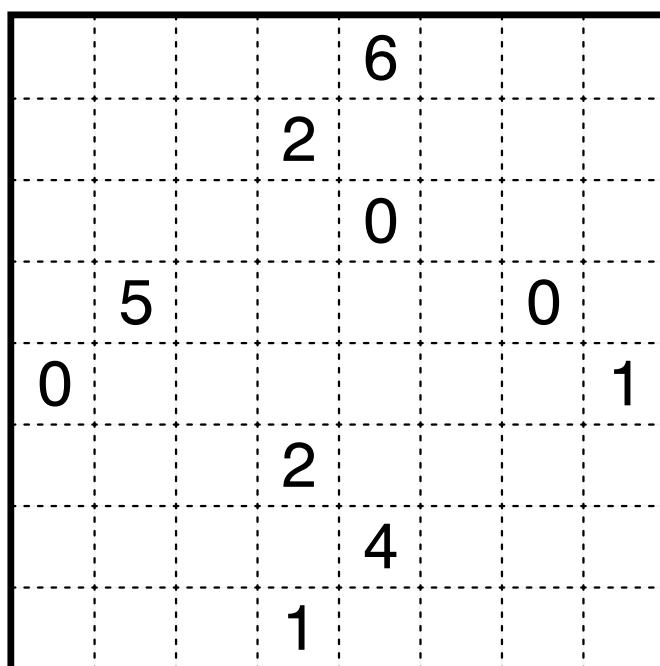
- 1 ONE
- 2 TWO
- 3 THREE
- 4 FOUR
- 5 FIVE
- 6 SIX
- 7 SEVEN
- 8 EIGHT
- 9 NINE
- 10 TEN

4.11 & 4.12 Parking Lot - Extra Parking

Umieść pojazdy w obszarach mających rozmiar 1x2 lub 1x3. Każda z liczb w diagramie powinna być częścią pojazdu, a jej wartość wskazuje na ilość 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. **Pojazdy mogą nie zawierać liczby, wtedy nie mają ograniczenia w poruszaniu się.** Wszystkie niezajęte pola muszą tworzyć jeden połączony bokami obszar.



Punkty
15



Punkty
20