

INSTRUKCJE

XXVI Mistrzostwa Polski w Łamigłówkach 2023

Niedziela, 23 kwietnia, godz. 12:00

1-3	Domino	10+10+55 punktów
4-6	Simple Loop	5+10+25 punktów
7-9	Slitherlink	5+10+105 punktów
10-12	Tapa	20+20+30 punktów
13-15	Yajilin	10+15+117 punktów
16-17	Starbattle	20+60 punktów
18-20	Touching Pentomino	40+45+70 punktów
21-23	Nurikabe	20+50+101 punktów
24	Touching Patanoga	147 punktów

Autor zadań: Tomasz Stańczak

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

Do formularza odpowiedzi należy przepisać zakodowaną odpowiedź, zgodnie z instrukcją przy każdym zadaniu. Zawartości wierszy lub kolumn 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 kwietnia 2023 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.

Do Finału zostanie zaproszonych 40 osób z najlepszymi wynikami.

Eliminacje

1-3 Domino

Instrukcja

Podziel Diagram na podane kostki domina. Każda kostka występuje dokładnie raz.

Formularz odpowiedzi: Podaj liczbę poziomych klocków dla wskazanych rzędów i/lub liczbę poziomych klocków dla wskazanych kolumn. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (MP w Łamigłówkach 2018)

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

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

Rozwiązanie

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

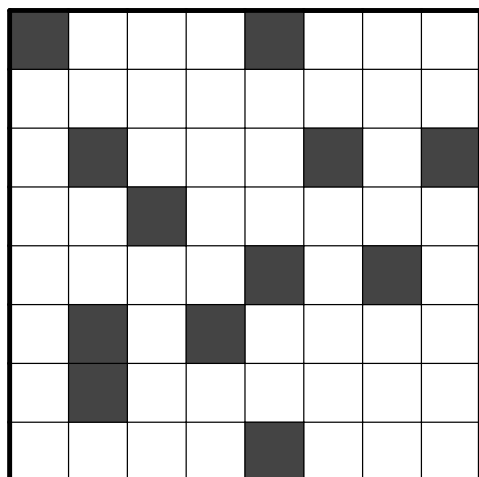
4-6 Simple Loop

Instrukcja

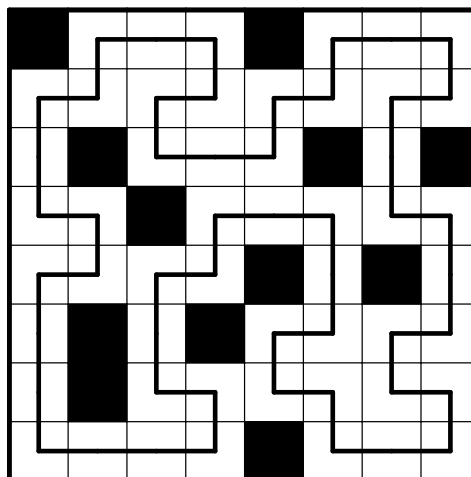
Narysuj jedną nieprzecinającą się pętlę przechodzącą przez wszystkie białe pola diagramu łącząc środki pól pionowo lub poziomo.

Formularz odpowiedzi: Dla wsazanych rzędów i/lub kolumn zakoduj ich zawartość. L oznacza zakręt, I oznacza prosty odcinek, X oznacza zaczernione pole. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (Autor: Tomasz Stańczak)



Rozwiązanie



Eliminacje

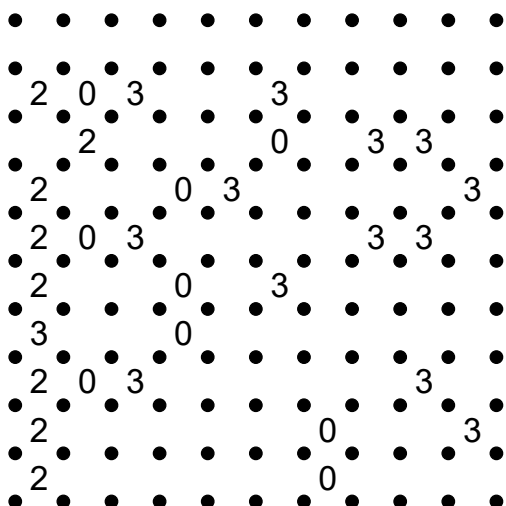
7-9 Slitherlink

Instrukcja

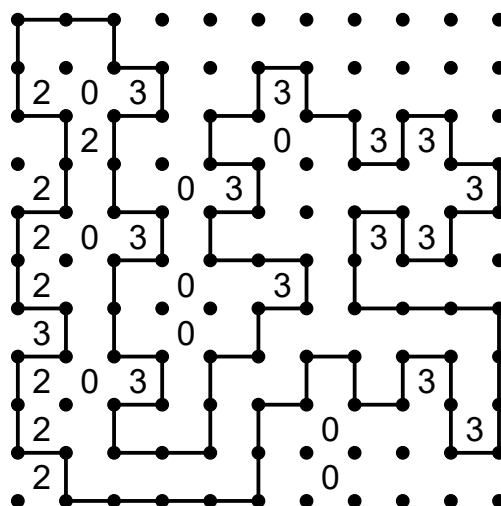
Narysuj zamkniętą pętlę łącząc kropki pionowo lub poziomo. Pętla nie może się przecinać ani stykać ze sobą. Cyfry w diagramie oznaczają, przez ile boków pola z cyfrą przechodzi pętla.

Formularz odpowiedzi: Zakoduj zawartość wskazanych rzędów i/lub kolumn. X oznacza pole wewnątrz pętli, O (litera o) oznacza pole na zewnątrz pętli. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (MP w Łamigłówkach 2018)



Rozwiązanie



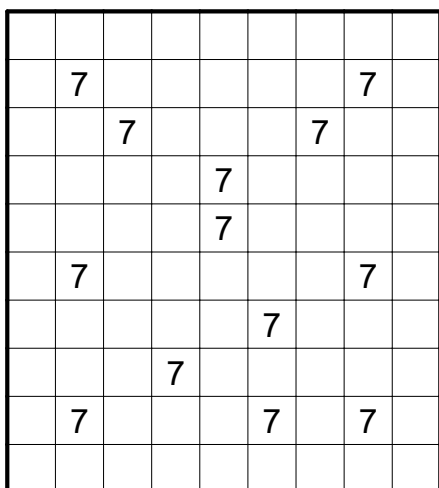
10-12 Tapa

Instrukcja

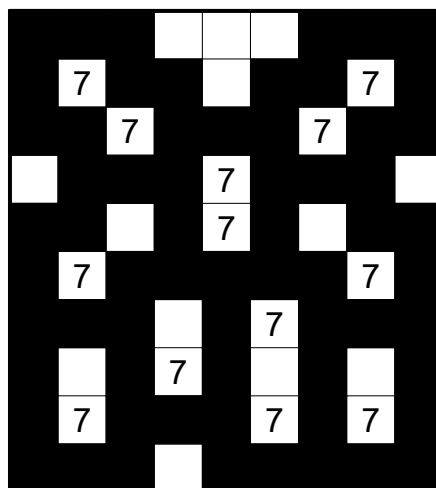
Zaczernij niektóre pola, tak aby stworzyć ciągłą ścianę. Cyfry w kwadratach podają długość kolejnych zaczernionych pól stykających się z tym kwadratem również rogami. Jeśli w kwadracie jest więcej niż jedna liczba, pomiędzy zaczernionymi polami musi być przynajmniej jedno białe pole. Zaczernione pola nie mogą tworzyć kwadratów 2x2 ani większych. Nie wolno zaczerniać pól zawierających liczby.

Formularz odpowiedzi: Zakoduj zawartość wskazanych rzędów i/lub kolumn. X oznacza zajęte pole, O (litera o) oznacza puste pole. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (MP w Łamigłówkach 2022)



Rozwiązanie



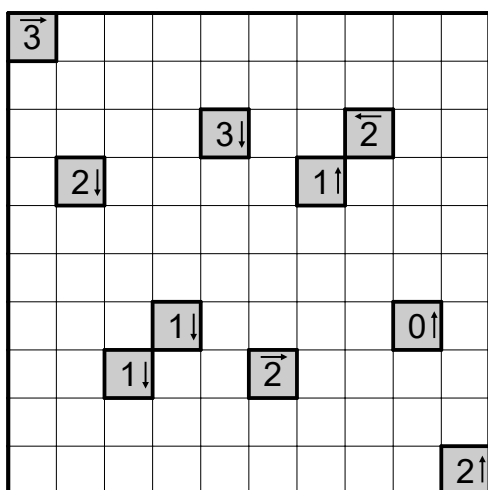
Eliminacje

13-15 Yajilin

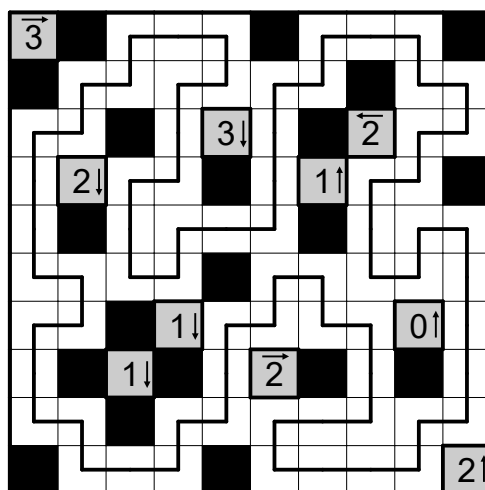
Instrukcja

Zaczernij część pól w diagramie w taki sposób, by żadne dwa zaczernione pola nie stykały się bokami. Przez wszystkie niezaczernione pola poprowadź zamkniętą, nieprzecinającą i niestykającą się pętlę (łączyącą pionowo i poziomo środki pól). Pola z cyframi wskazują, ile zaczernionych pól znajduje się w kierunku wskazywanym przez strzałkę. Formularz odpowiedzi: Zakoduj zawartość wskazanych rzędów i/lub kolumn. L oznacza zakręt, I oznacza prosty odcinek, X oznacza hint lub zaczernione pole. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (MP w Łamigłówkach 2018)



Rozwiązanie

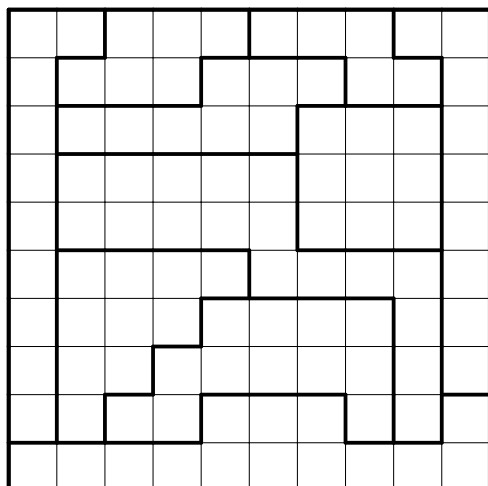


16-17 Starbattle

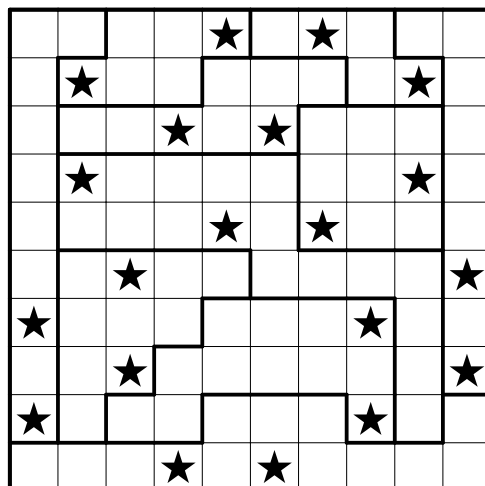
Instrukcja

W każdym rzędzie, w każdej kolumnie oraz w każdym zaznaczonym grubą linią obszarze diagramu umieść dwie gwiazdy. Pola z gwiazdami nie mogą się stykać ze sobą, nawet rogiem. Formularz odpowiedzi: Podaj numer kolumny w której znajduje się pierwsza gwiazda w danym rzędzie. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (MP w Łamigłówkach 2018)



Rozwiązanie



Eliminacje

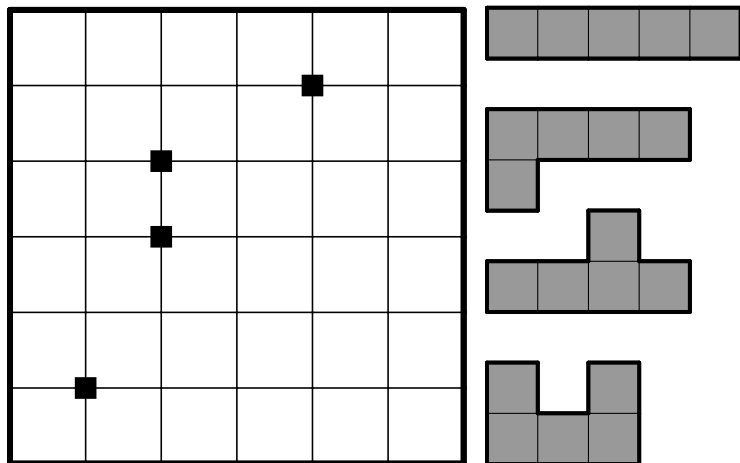
18-20 Touching Pentomino

Instrukcja

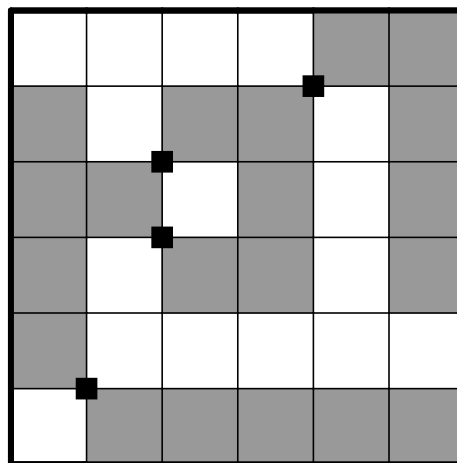
Umieść w diagramie pełny zestaw pentomin. Pentomina nie mogą stykać się bokiem. Rogiem mogą się stykać tylko w zaznaczonych kropką punktach.

Formularz odpowiedzi: Zakoduj zawartość wskazanych rzędów i/lub kolumn. X oznacza zajęte pole przez pentomino, O (litera o) oznacza puste pole. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (Autor: Tomasz Stańczak)



Rozwiązanie



21-23 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 lub większych. W skład każdej wyspy powinno wchodzić dokładnie jedno pole z cyfrą.

Formularz odpowiedzi: Zakoduj zawartość wskazanych rzędów i/lub kolumn. X oznacza zajęte pole przez wyspę, O (litera o) oznacza wolne pole (zaczernione). Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (MP w Łamigłówkach 2022)

3			5		6		
					4		
				2			
		2					
			5				
				4			
		2					2
	7				4		

Rozwiązanie

3			5		6		
					4		
				2			
		2					
			5				
				4			
		2					2
	7				4		

Eliminacje

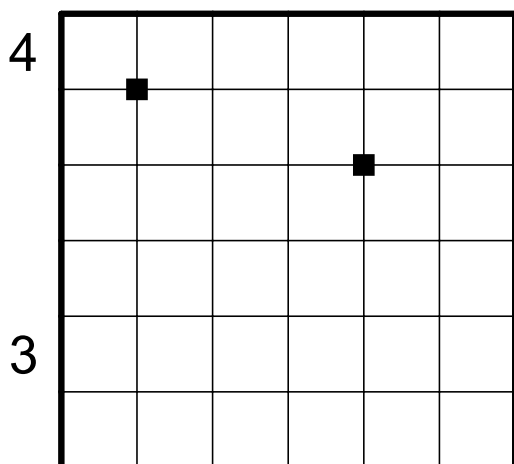
24 Touching Patanoga

Instrukcja

Narysuj w diagramie węża. Ogon i głowa węża nie są podane. Wąż może się dotykać tylko narożnikami. Każde takie miejsce jest zaznaczone czarnym kwadratem. Liczby poza diagramem wskazują ile pól jest zajętych przez węża w danym rzędzie lub kolumnie.

Formularz odpowiedzi: Zakoduj wartość wskazanych rzędów i/lub kolumn. X oznacza pole zajęte przez Patanogę. O (litera o) oznacza puste pole. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Przykład (Autor: Tomasz Stańczak)



Rozwiązanie

