



ZADANIA

XXVI Mistrzostwa Polski w Łamigłówkach 2023

Czas: 120 minut

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

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.

↓

Punkty
10

0 0	1 1	2 2
0 1	1 2	2 3
0 2	1 3	2 4
0 3	1 4	3 3
0 4	4 4	3 4

Klucz odpowiedzi: rząd 2 i kolumna 3.

↓

Punkty
10

0 0	1 1	2 2
0 1	1 2	2 3
0 2	1 3	2 4
0 3	1 4	2 5
0 4	1 5	3 3
0 5	4 4	3 4
5 5	4 5	3 5

Klucz odpowiedzi: rząd 3 i kolumna 3.

3. Domino

Autor: Tomasz Stańczak

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.

	2	1	6	4	3	3	5	5
	2	6	1	0	0	4	4	0
	6	1	1	2	6	6	2	5
	3	6	4	0	6	3	4	5
→	0	4	6	5	5	1	5	3
→	0	4	5	1	1	1	4	3
	3	2	2	0	3	0	2	2

Punkty

55

Klucz odpowiedzi: rzędy 5 i 6.

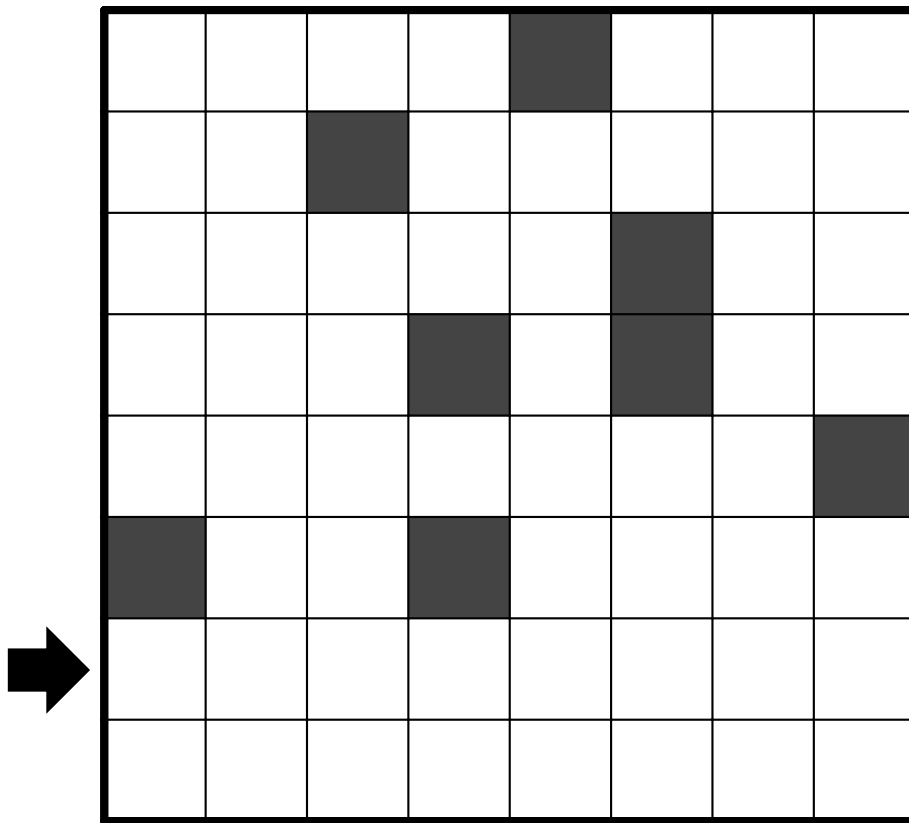
0 0	1 1	2 2	3 3
0 1	1 2	2 3	3 4
0 2	1 3	2 4	3 5
0 3	1 4	2 5	3 6
0 4	1 5	2 6	4 4
0 5	1 6	5 5	4 5
0 6	6 6	5 6	4 6

4. Simple Loop

Autor: Tomasz Stańczak

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 zaczerńnione pole. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



Punkty

5

Klucz odpowiedzi: rząd 7.

5. Simple Loop

Autor: Tomasz Stańczak

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 zaczerńnione pole. Odpowiedzi nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

Punkty
10

Klucz odpowiedzi: rząd 3 i kolumna 6.

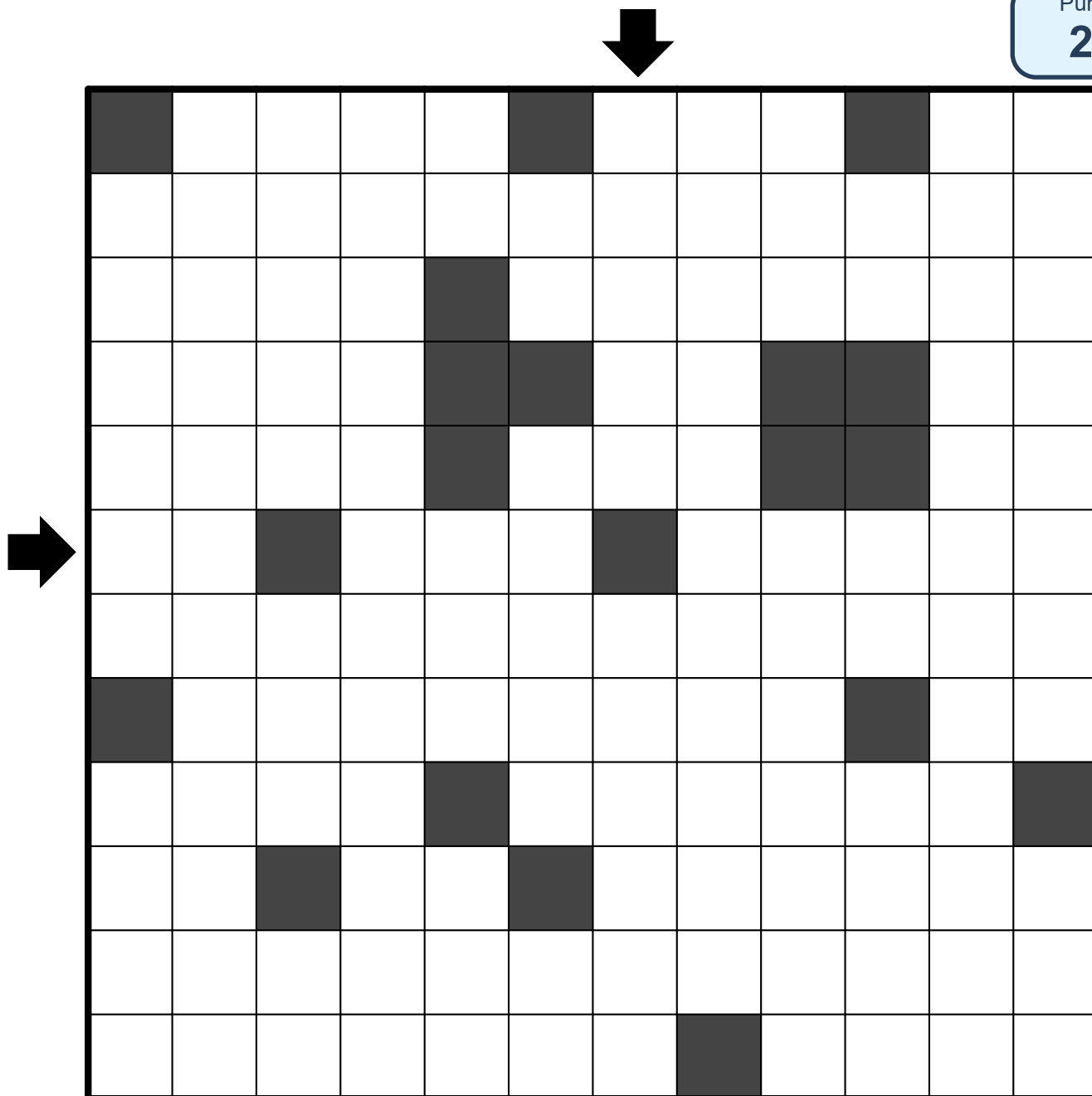
6. Simple Loop

Autor: Tomasz Stańczak

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.

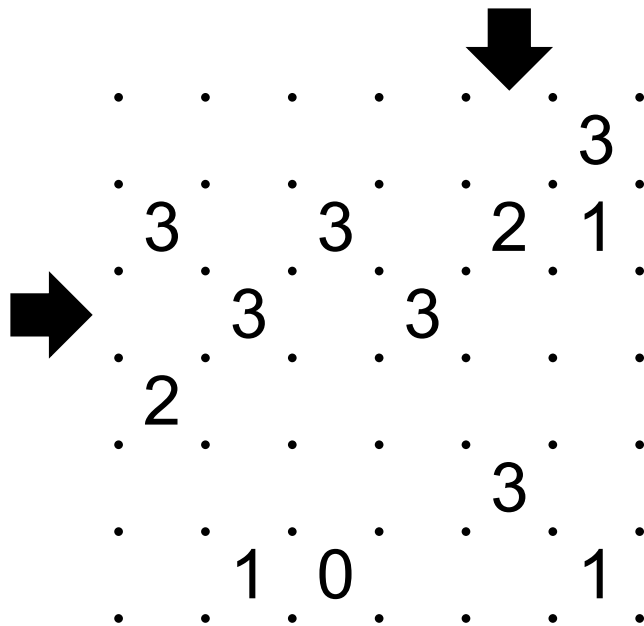
Punkty
25



Klucz odpowiedzi: rząd 6 i kolumna 7.

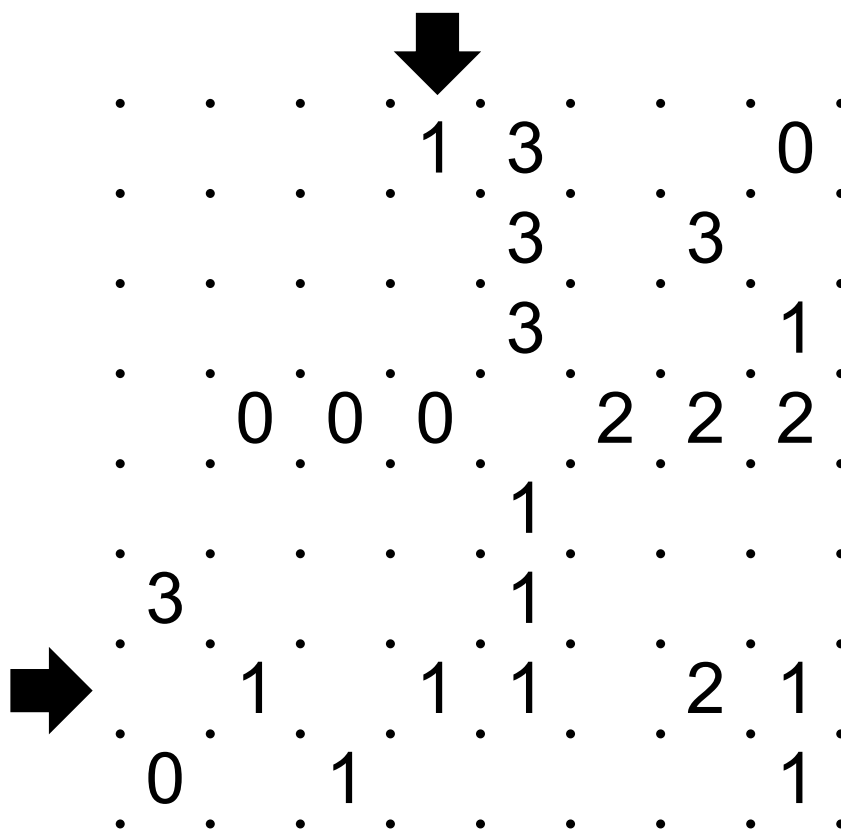
Narysuj zamkniętą pętlę łącząc kropki pionowo lub poziomo. Pętla nie może się przecinać ani stykać ze sobą. Cyfry w diagramie oznaczają, przez ile boków pola z cyfrą przechodzi pętla.

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.



Punkty
5

Klucz odpowiedzi: rząd 3 i kolumna 5.



Punkty
10

Klucz odpowiedzi: rząd 7 i kolumna 4.

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.

The puzzle grid is a 10x10 grid of dots. Numbers are placed at the intersections of the dots. Arrows point to specific numbers: a downward arrow points to the number 1 at row 1, column 4; a rightward arrow points to the number 1 at row 2, column 1; another rightward arrow points to the number 3 at row 8, column 1. A blue box on the right contains the text 'Punkty 105'.

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

Klucz odpowiedzi: rzędy 2 i 8 i kolumna 4.

10. Tapa

Autor: Tomasz Stańczak

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.

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

Punkty
20

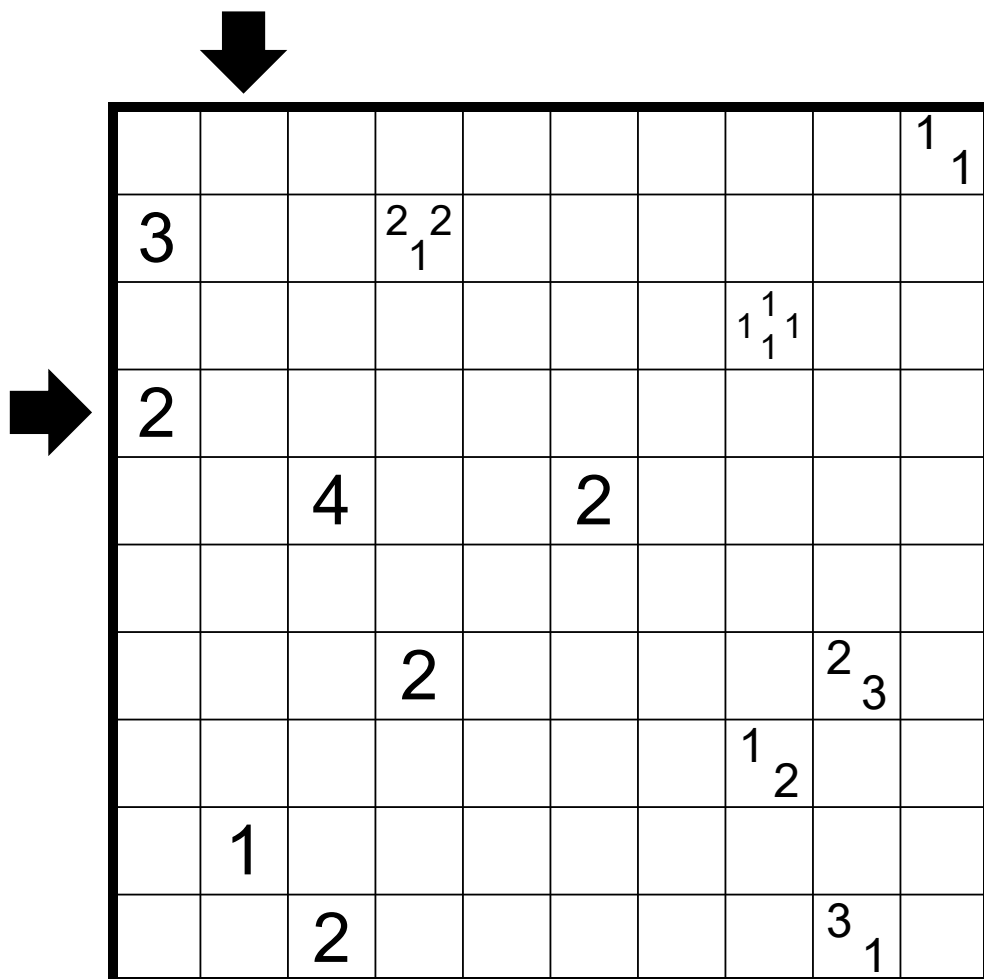
Klucz odpowiedzi: rzędy 4 i 5.

11. Tapa

Autor: Tomasz Stańczak

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.



Punkty
20

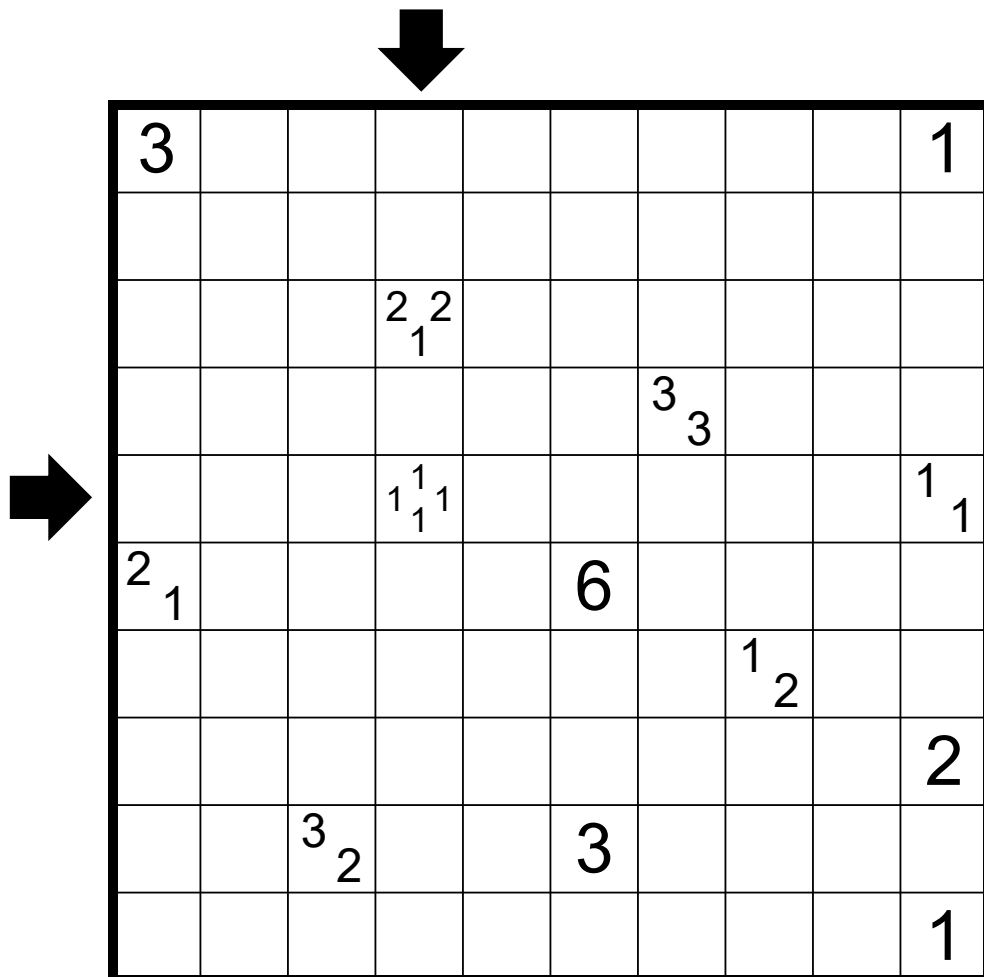
Klucz odpowiedzi: rząd 4 i kolumna 2.

12. Tapa

Autor: Tomasz Stańczak

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.



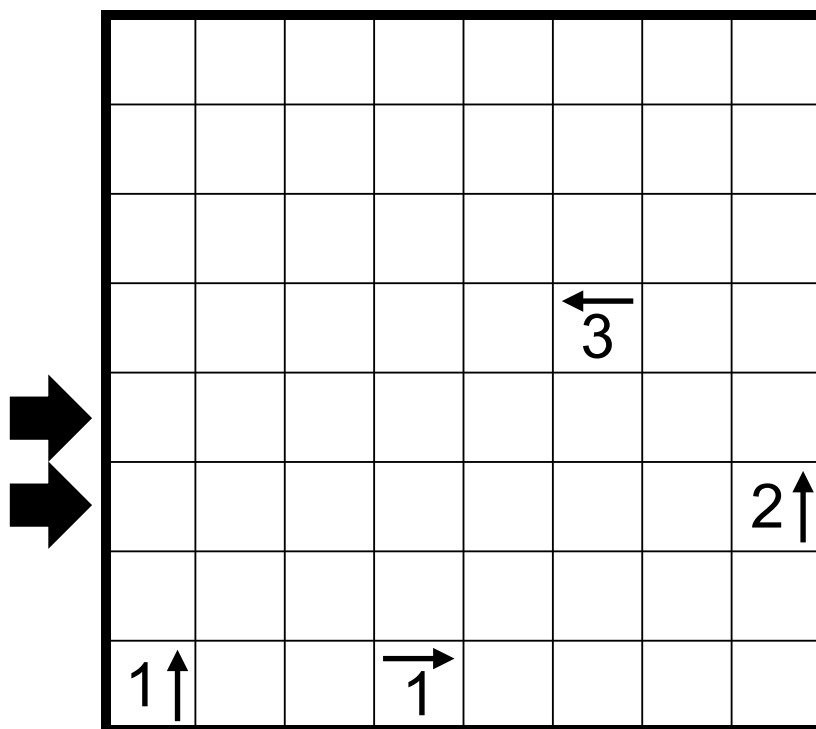
Punkty
30

Klucz odpowiedzi: rząd 5 i kolumna 4.

13. Yajilin

Autor: Tomasz Stańczak

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 (łączącą 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.



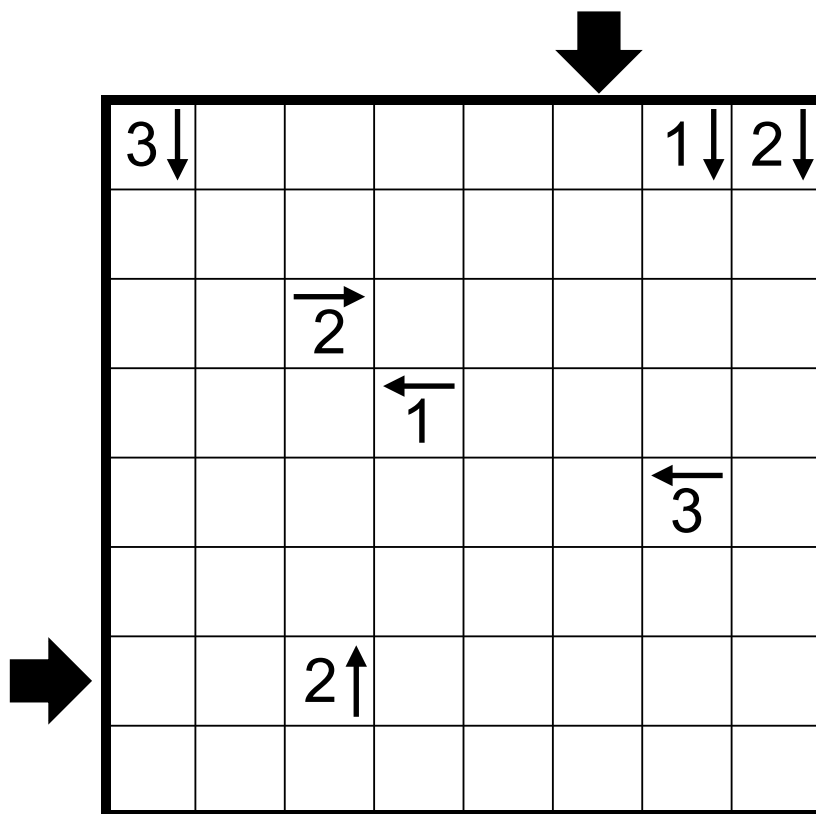
Punkty
10

Klucz odpowiedzi: rzędy 5 i 6.

14. Yajilin

Autor: Tomasz Stańczak

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 (łączącą 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.



Punkty

15

Klucz odpowiedzi: rząd 7 i kolumna 6.

15. Yajilin

Autor: Tomasz Stańczak

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 (łązącą 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.

The puzzle grid is 10x10. The clues are as follows:

- Top: A large downward arrow above the grid.
- Row 1: (1,1) ← 2, (1,5) 4 ↓, (1,10) 2 ↓
- Row 2: (2,9) ← 1
- Row 3: (3,1) ← 1 ↑
- Row 4: (4,3) ← 4, (4,7) 2 ↑
- Row 5: (5,9) ← 2
- Row 6: (6,8) ← 3
- Row 7: (7,4) 2 ↑
- Row 8: (8,5) 4 ↑, (8,9) 1 ↑
- Row 9: (9,1) 2 ↑, (9,10) ← 2

Score box: Punkty 117

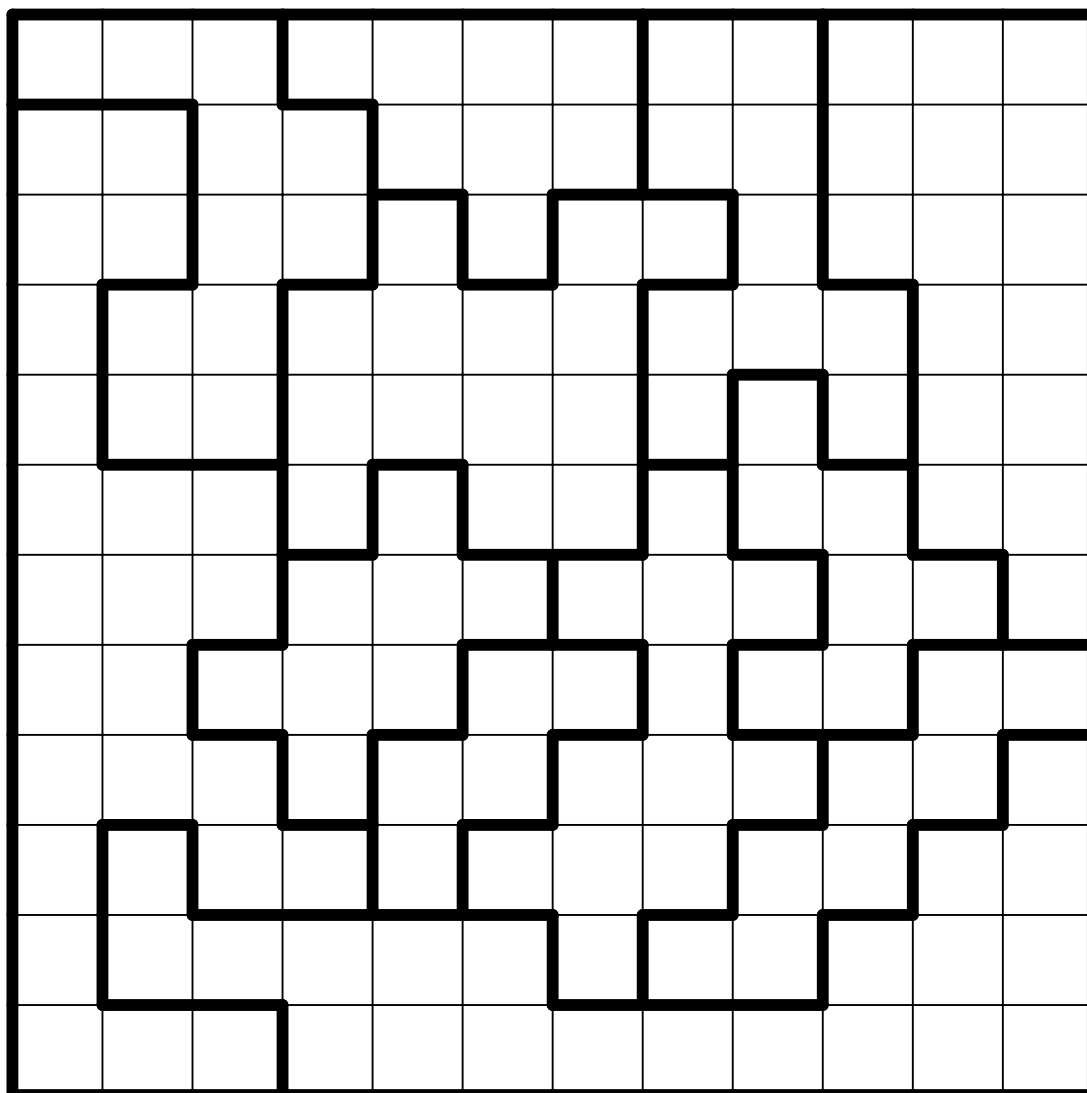
Klucz odpowiedzi: rząd 4 i kolumna 3.

17. Starbattle

Autor: Tomasz Stańczak

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.



Punkty

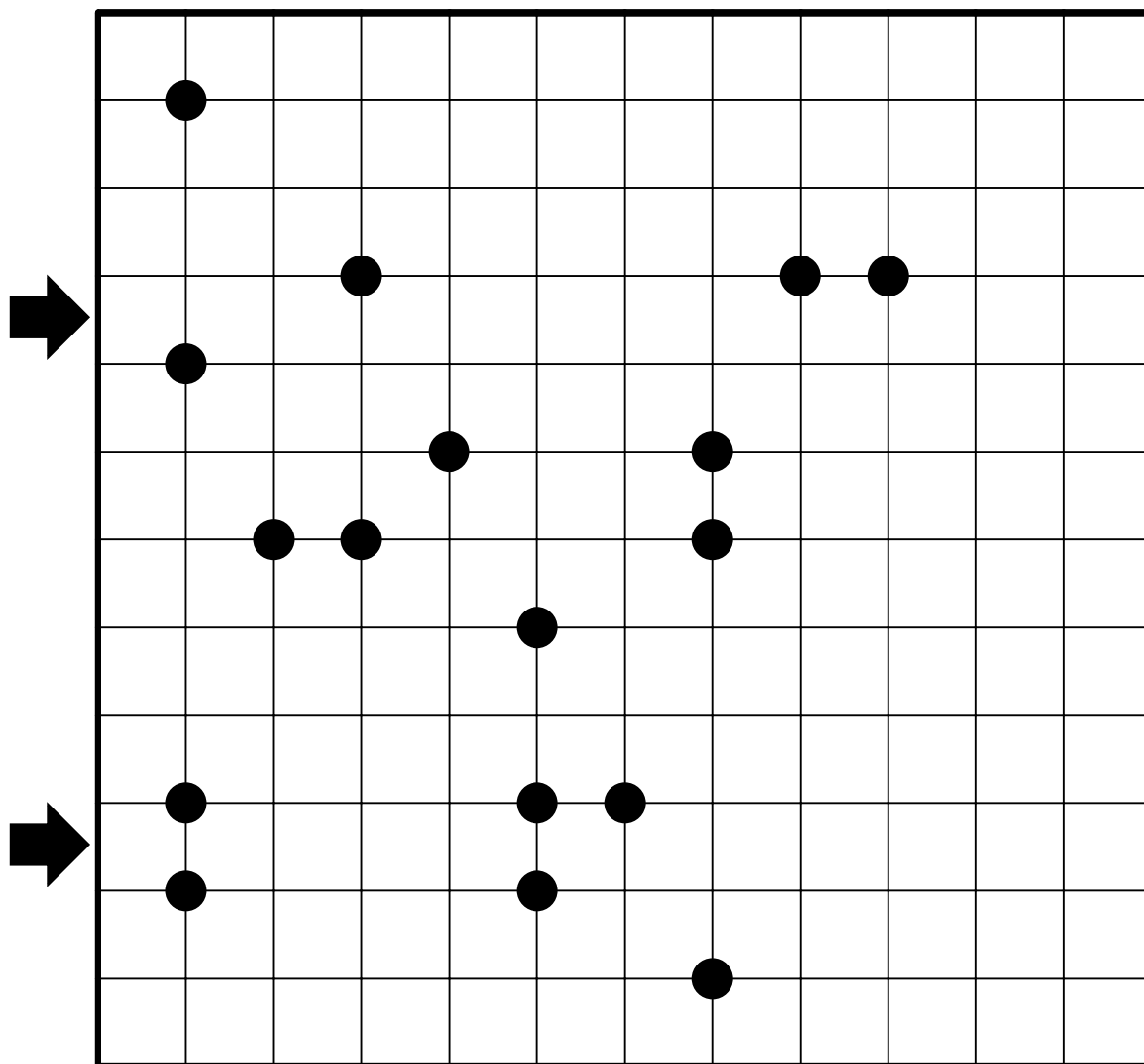
60

18. Touching Pentomino

Autor: Tomasz Stańczak

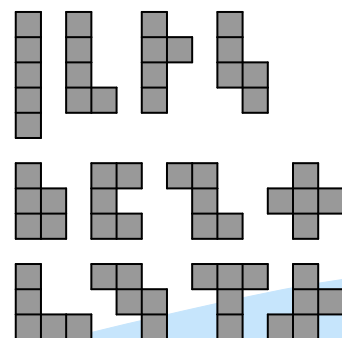
Umieść w diagramie pełny zestaw pentomin. Pentomina nie mogą stykać się bokiem. Rogiem mogą się stykać tylko w zaznaczonych kropką punktach.

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.



Punkty
40

Klucz odpowiedzi: rzędy 4 i 10.



19. Touching Pentomino

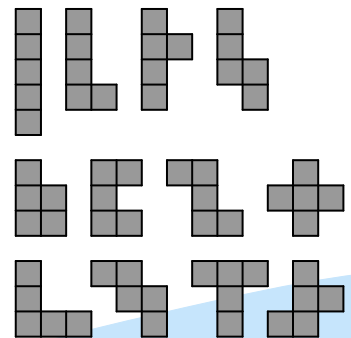
Autor: Tomasz Stańczak

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.

Punkty
45

Klucz odpowiedzi: rząd 3 i kolumna 8.



20. Touching Pentomino

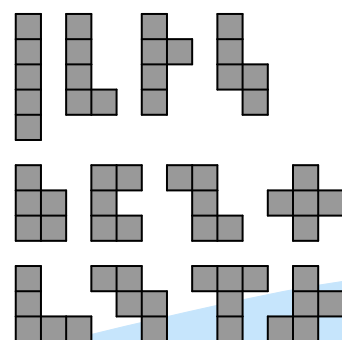
Autor: Tomasz Stańczak

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.

Punkty
70

Klucz odpowiedzi: rzędy 2 i 4.



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.

A 10x10 grid for a Nurikabe puzzle. The grid contains the following numbers in the following positions (row, column):

- (2, 9) = 1
- (3, 7) = 7
- (4, 3) = 3
- (4, 5) = 1
- (5, 7) = 3
- (5, 10) = 3
- (6, 9) = 2
- (7, 2) = 4
- (8, 6) = 5
- (9, 4) = 3
- (10, 3) = 6

Arrows indicate the starting point of islands: a downward arrow above the top-right cell (1, 9) and a rightward arrow to the left of the cell (4, 1).

Punkty
20

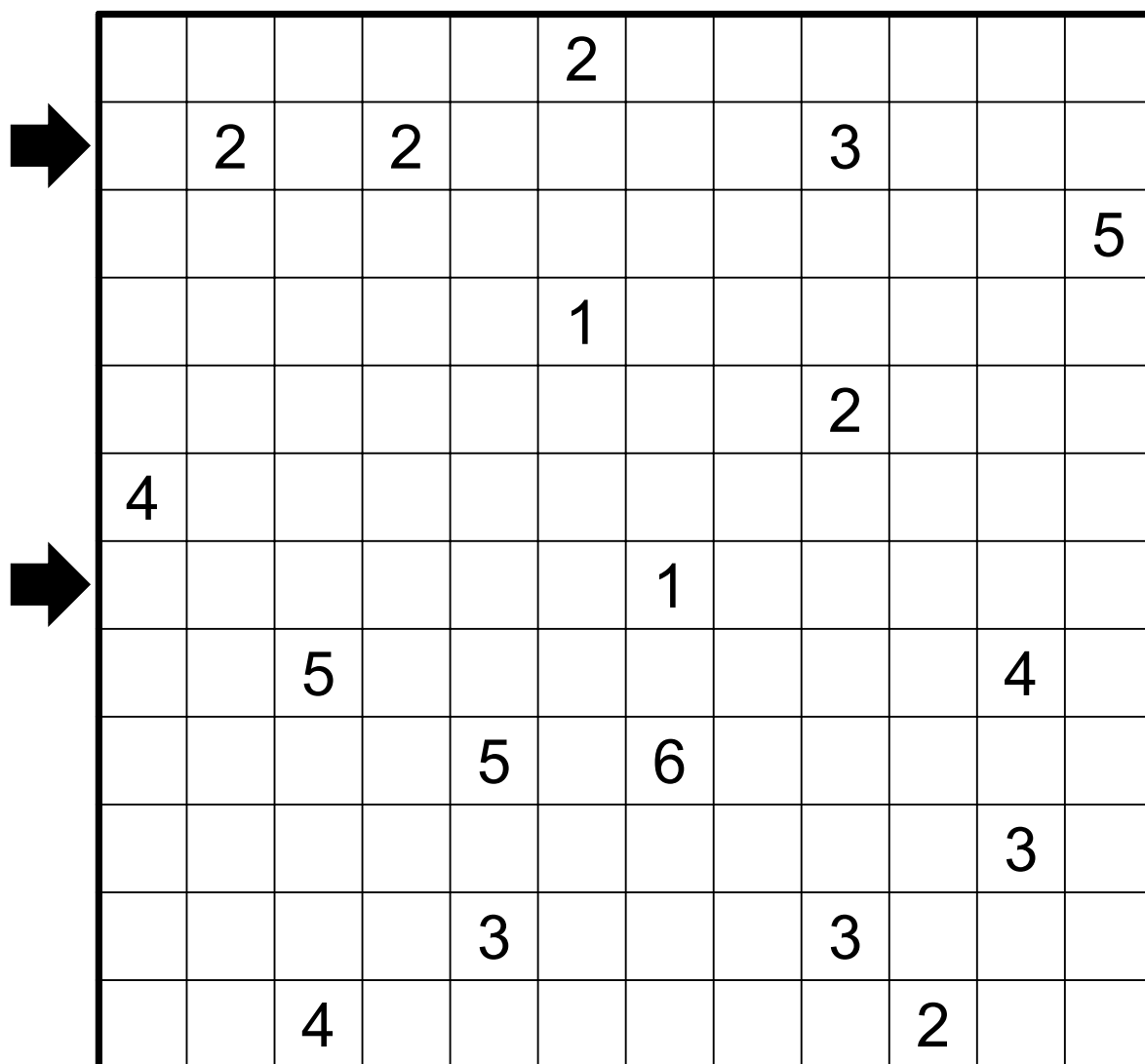
Klucz odpowiedzi: rząd 4 i kolumna 9

22. Nurikabe

Autor: Tomasz Stańczak

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.



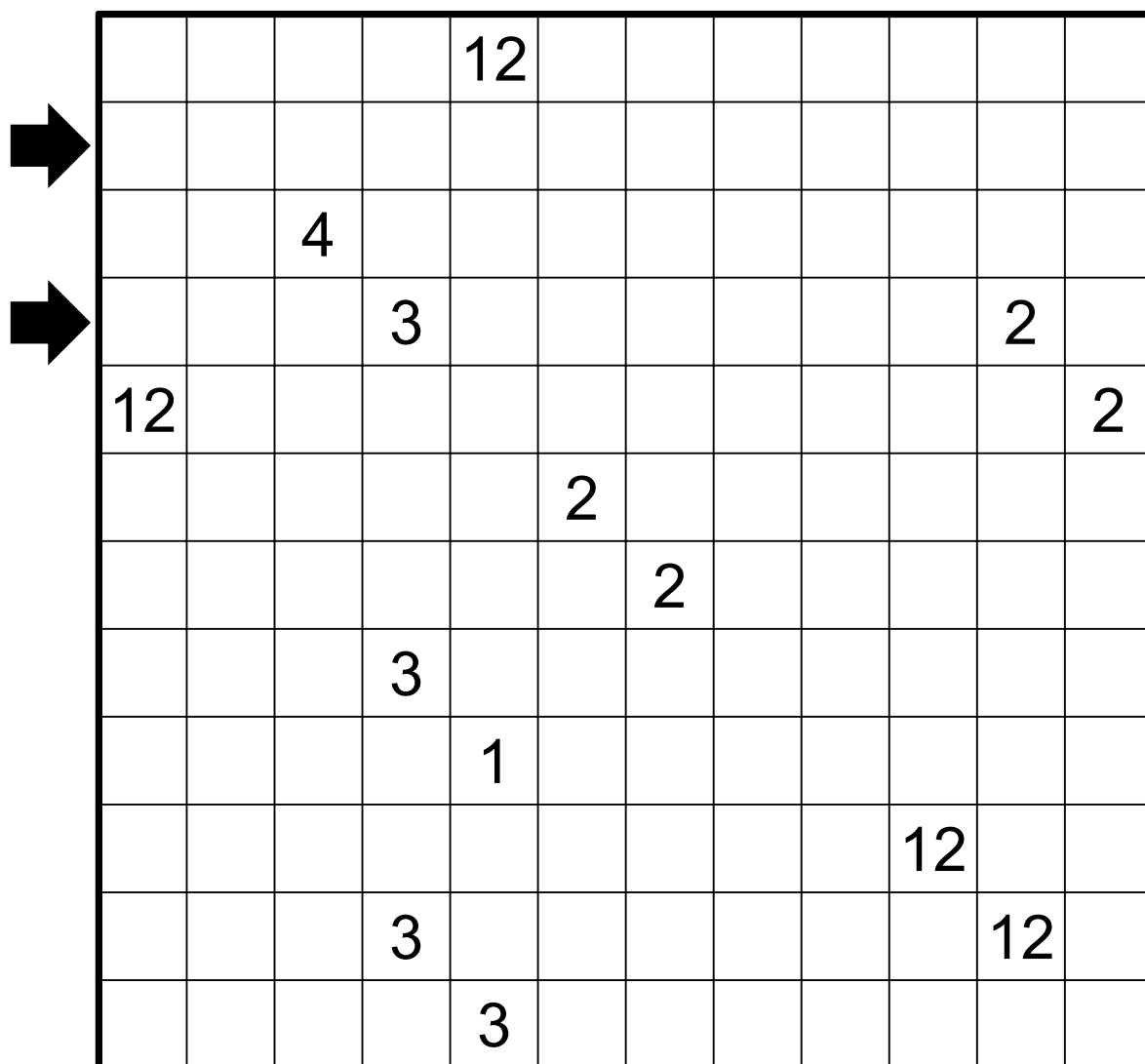
Punkty

50

Klucz odpowiedzi: rzędy 2 i 7

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.



Punkty

101

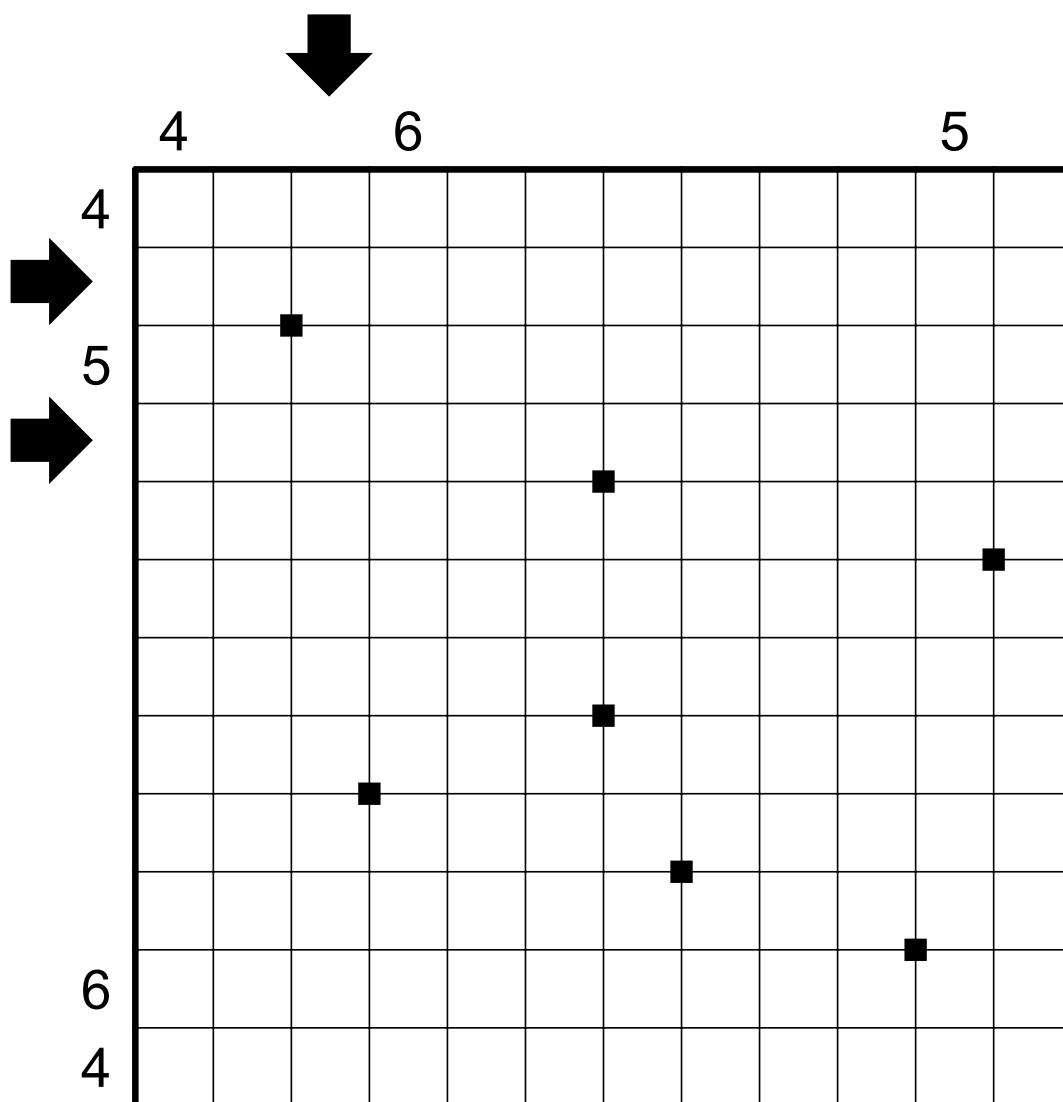
Klucz odpowiedzi: rzędy 2 i 4

24. Touching Patanoga

Autor: Tomasz Stańczak

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.



Punkty

147

Klucz odpowiedzi: rzędy 2 i 4 i kolumna 3