



Imię i Nazwisko:

RUNDA III

55 minut

Autor zadań - Todd Davis

3.1	Masyu	5 punktów
3.2	Doson Fuwari	10 punktów
3.3	Slant - Gokigen Naname	10 punktów
3.4	Square Jam	10 punktów
3.5	Tapa	10 punktów
3.6	Slitherlink	15 punktów
3.7	Tents	15 punktów
3.8	Starbattle Generalised	15 punktów
3.9	Snake	20 punktów
3.10	Kurodoko	20 punktów
3.11	Yajilin	20 punktów
3.12	Kakuro	25 punktów
3.13	Letter Pairs	30 punktów
3.14	Stostone	30 punktów
3.15	Vertigo	40 punktów

SUMA: 275 punktów

Bonus czasowy

Punkty

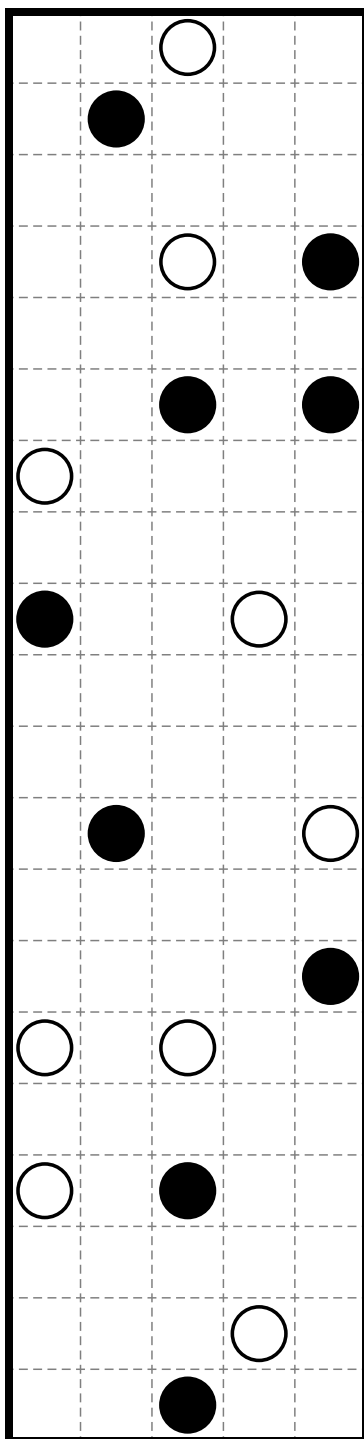


3.1 Masyu

Narysuj w diagramie jedną zamkniętą pętlę, łączącą środki sąsiadujących bokiem kwadratów (poziomo lub pionowo). Pętla nie może się rozgałęziać, przecinać ani przechodzić przez jedno pole dwa razy. Pętla nie musi przechodzić przez wszystkie pola diagramu, ale musi przechodzić przez wszystkie pola z kółkami. Przechodząc przez czarne kółko pętla musi zakręcać o 90 stopni i przechodzić prosto przez następne pole. W białym kółku pętla nie może zakręcać, ale musi zakręcać w co najmniej jednym polu poprzedzającym białe kółko.

Punkty

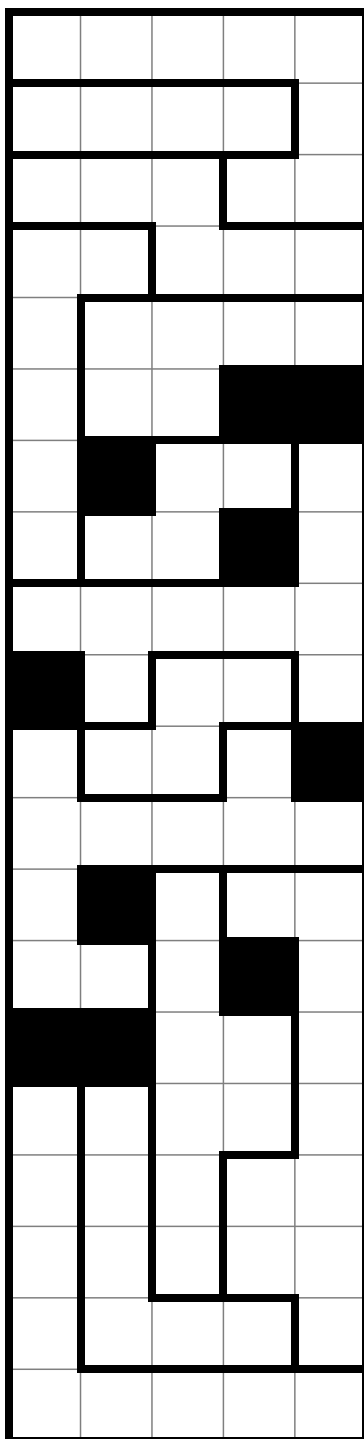
5



3.2 Doson Fuwari

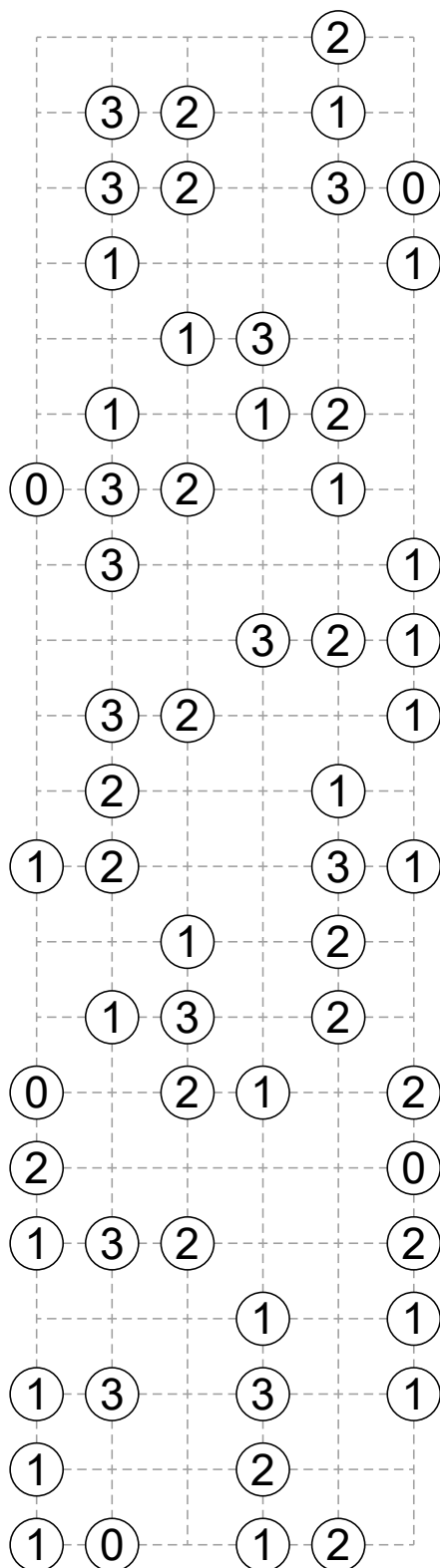
Umieść w diagramie balony (białe kółka) i żelazne kulki (czarne kółka). W każdym z obszarów znajduje się jeden balon i jedna żelazna kulka. Balony są lekkie i się unoszą, dlatego muszą być umieszczone w górnym rzędzie diagramu lub pod czarnym polem już danym w diagramie lub pod innym balonem. Żelazne kulki są ciężkie i opadają, dlatego muszą być umieszczone w dolnym rzędzie diagramu, nad czarnym polem lub nad inną żelazną kulką.

Punkty
10



3.3 Slant - Gokagen Naname

Umieść przekątną linię w każdym polu diagramu. Liczby w diagramie wskazują ile przętkątnych dotyka pola z liczbą. Wyznaczone przekątne nie mogą tworzyć zamkniętej pętli.

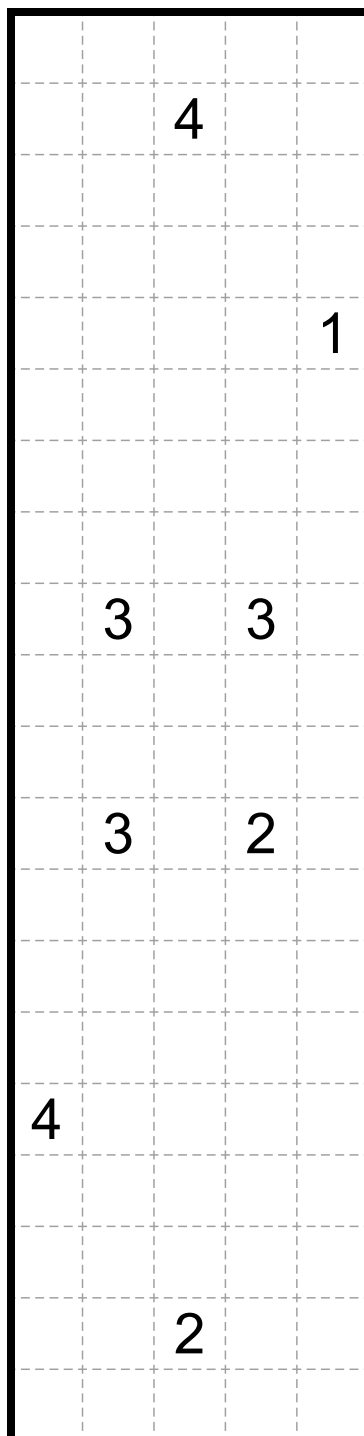


Punkty
10

3.4 Square Jam

Podziel diagram na obszary w kształcie kwadratów. Podane liczby wskazują długość boku kwadratu, w którym się znajdują. Granice kwadratów nie mogą tworzyć "skrzyżowania" rozchodzącego się na cztery strony.

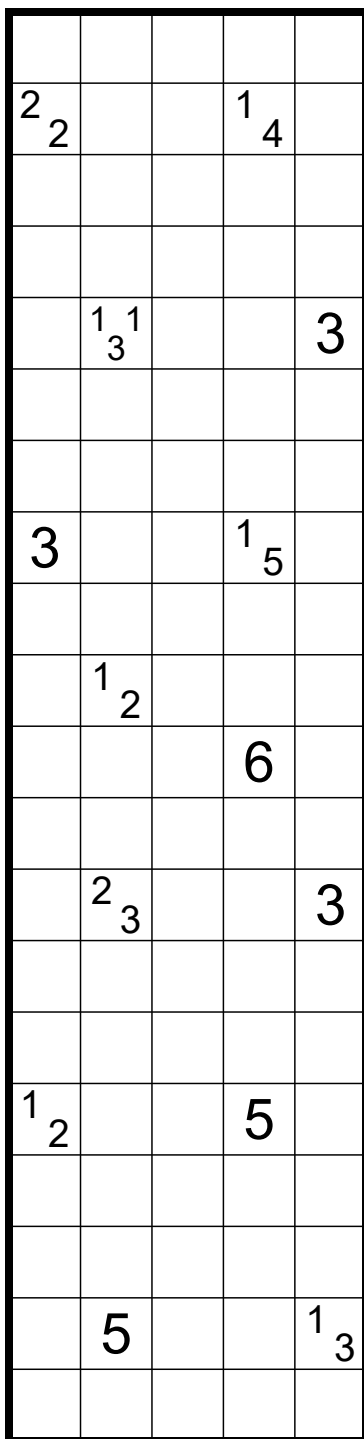
Punkty
10



3.5 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.

Punkty
10

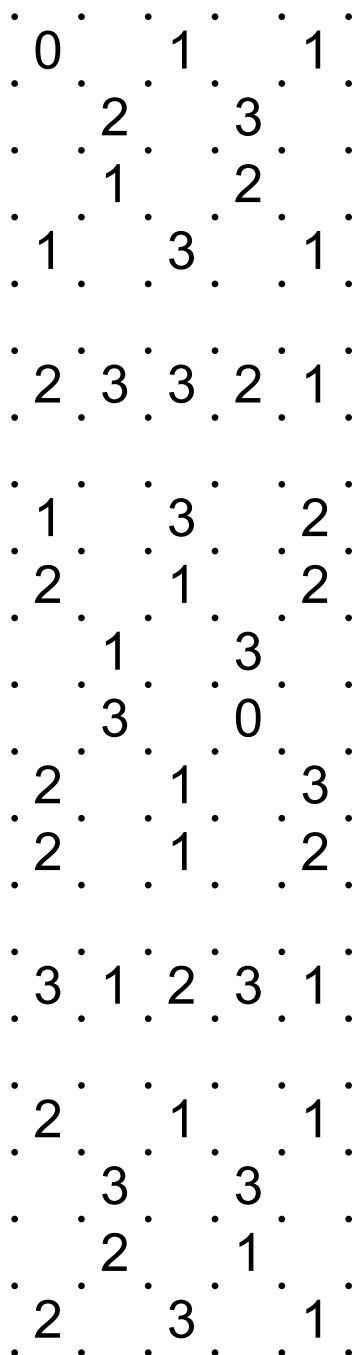


3.6 Slitherlink

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

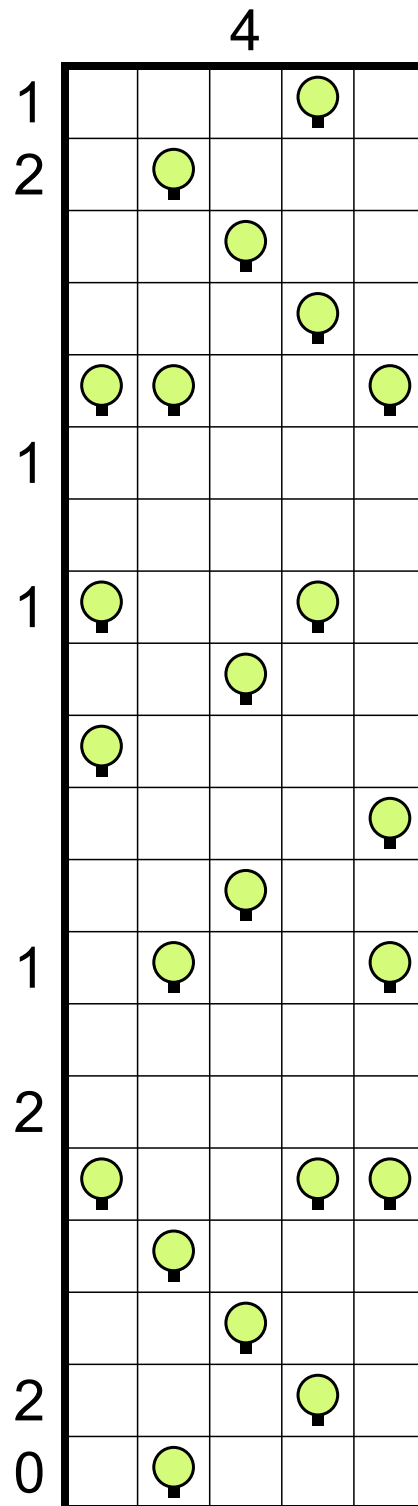
Punkty

15



3.7 Tents

Przy każdym drzewie umieść jeden namiot sąsiadujący z nim bokiem. Namioty nie stykają się ze sobą, nawet rogami. Liczby na zewnątrz diagramu oznaczają liczbę namiotów w danym rzędzie bądź kolumnie.

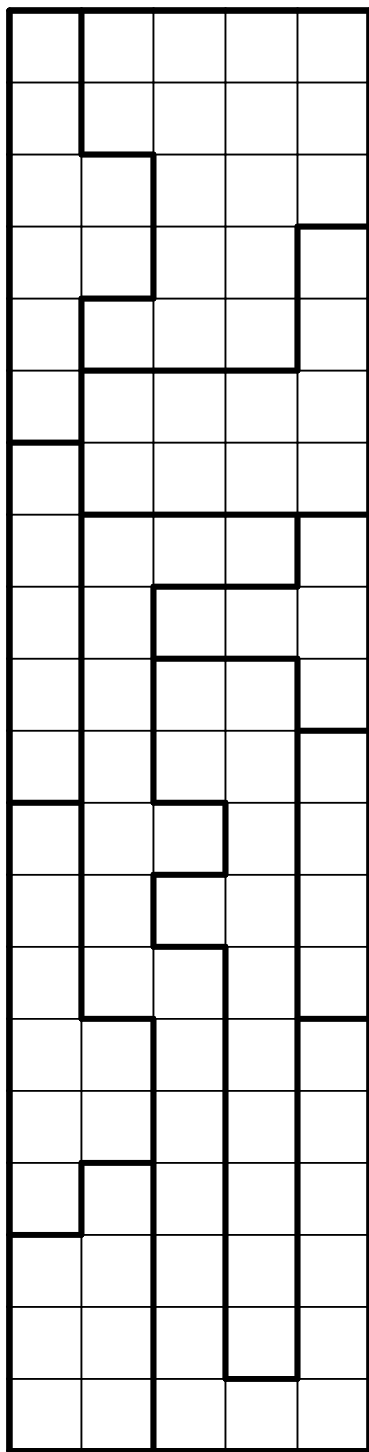


Punkty
15

3.8 Starbattle Generalised

Umieść gwiazdy w niektórych polach tak, aby gwiazdy nie stykały się bokiem ani rogiem. Liczba gwiazd w każdym rzędzie, kolumnie i regionie jest podana obok diagramu.

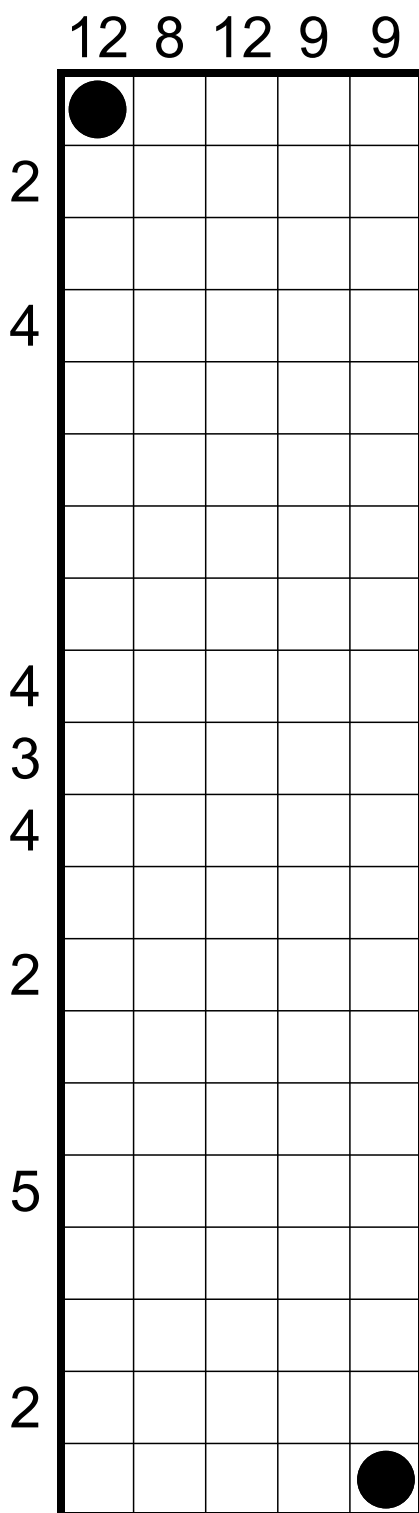
Punkty
15



- Rząd 1 ★
- Kolumna 4 ★
- Region 2 ★

3.9 Snake

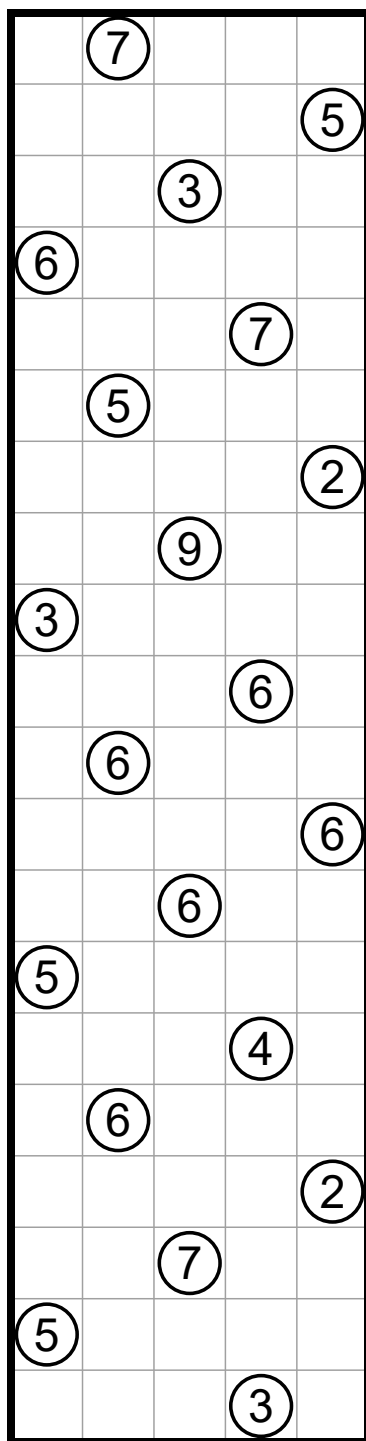
Zaczernij niektóre pola diagramu aby utworzyć węża - ciąg zaczernionych pól, który nie dotyka się, nawet rogiem. Czarne kółka wskazują głowę i ogon węża. Liczby poza diagramem wskazują ile pól jest zajętych przez węża w danym wierszu lub kolumnie.



Punkty
20

3.10 Kurodoko

Zaczernij niektóre pola diagramu. Liczby w diagramie wskazują na ilość białych pól od tego pola do najbliższego zaczernionego pola lub boku diagramu (poziomo i pionowo), wliczając w to pole z liczbą. Pola z liczbami nie mogą być zaczernione. Zaczernione pola nie mogą stykać się bokiem. Pozostałe niezaczernione pola muszą tworzyć spójny obszar.

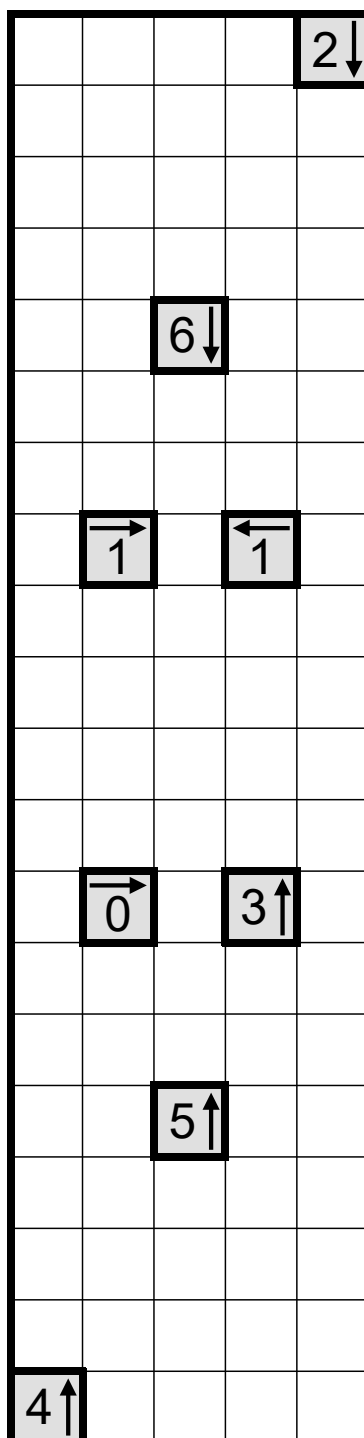


Punkty
20

3.11 Yajilin

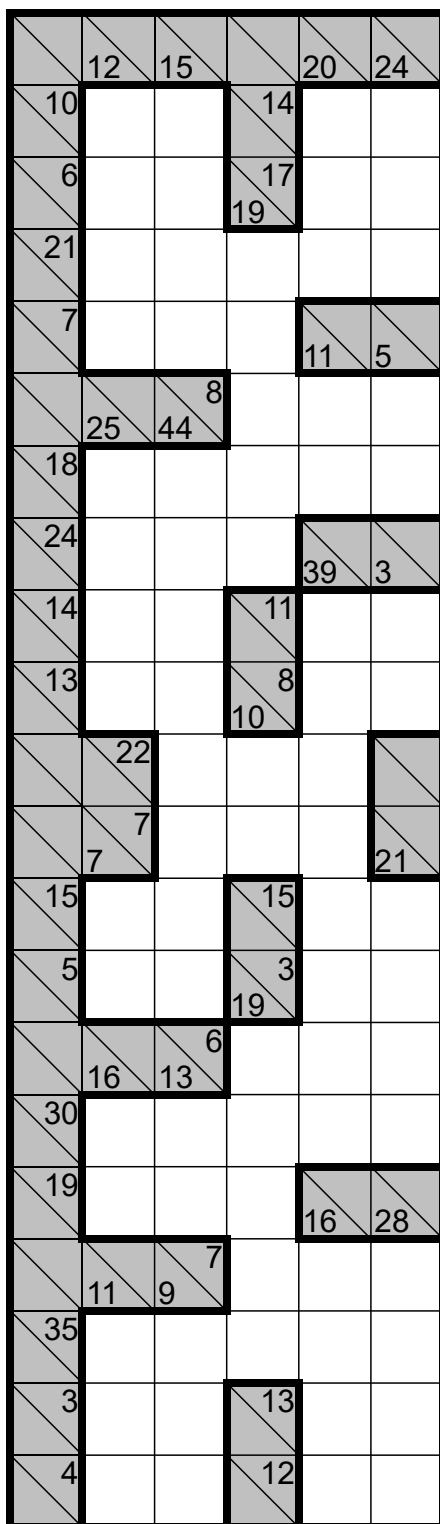
Zaczernij część pól w diagramie w taki sposób, by żadne dwa zaczernione pola nie stykały się bokami. Przez wszystkie niezaczernione pola poprowadź zamkniętą, nieprzecinającą i niestykającą się pętlę (łączącą pionowo i poziomo środki pól). Pola z cyframi wskazują, ile zaczernionych pól znajduje się w kierunku wskazywanym przez strzałkę.

Punkty
20



3.12 Kakuro

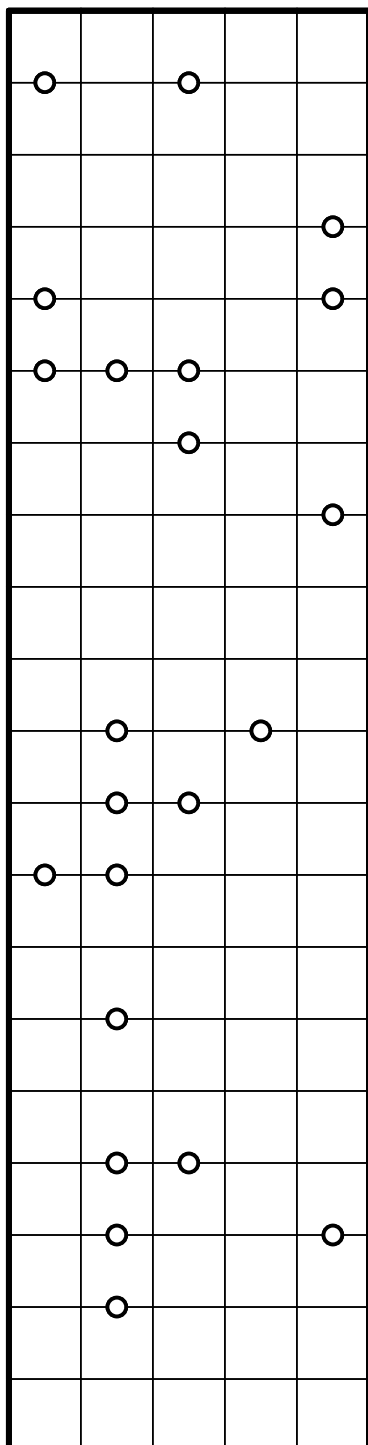
W każde puste, białe pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9. Cyfry wpisane w białe pola, jeśli nie są przedzielone czarnym polem, nazywamy ciągiem. Liczby w czarnych polach określają sumę cyfr w danym ciągu (tak jak w krzyżówce), przy czym liczba w prawym górnym rogu czarnego kwadratu to suma cyfr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

3.13 Letter Pairs

Wpisz wszystkie podane słowa do diagramu. Słowa mogą być czytane tylko od lewej do prawej, zaczynając od pierwszej kolumny. Kółkiem zaznaczono wszystkie sąsiadujące bokiem pola, w których znajdują się takie same litery.



Punkty
30

ARLES

CADIZ

DELFT

DELHI

DUBAI

DOVER

GENOA

GHENT

LAPAZ

MIAMI

PARIS

PARMA

PERTH

PORTO

RABAT

RADOM

SEOUL

TOKYO

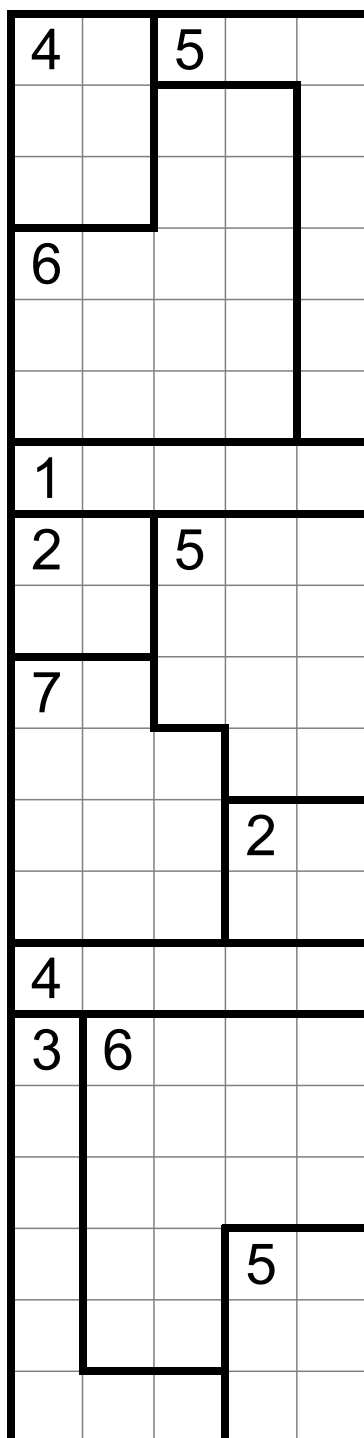
TORUN

TUNIS

3.14 Stoszone

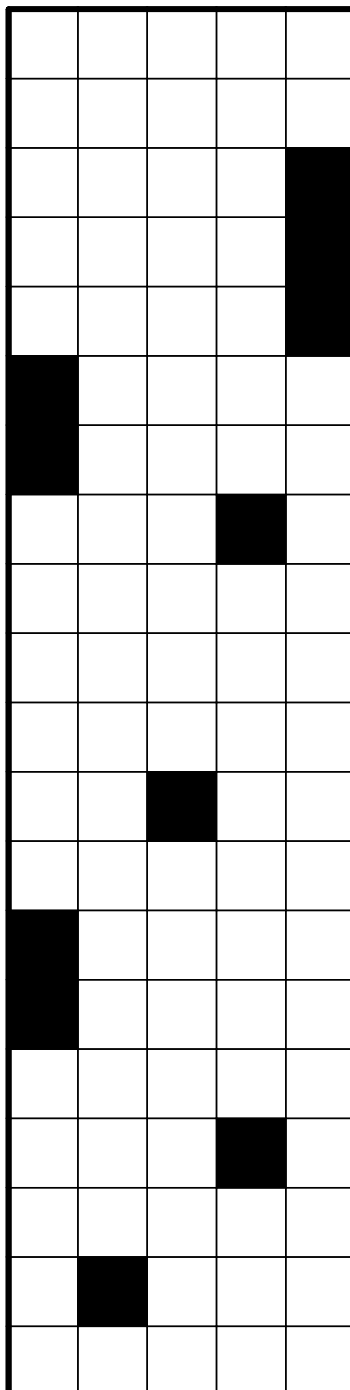
Obszary zaznaczone grubszą linią to pokoje. Liczby w pokoju wskazują na ilość zaczernionych pól, połączonych bokiem. Pokoje bez podanej liczby mogą mieć dowolną ilość zaczernionych pól. Czarne pola nie mogą stykać się bokiem z czarnymi polami z innego pokoju. Po uzupełnieniu w ten sposób diagramu, zaczernione pola stają się kamieniami, które po "upuszczeniu" pionowo w dół. Kamienie muszą wypełnić dokładnie dolne pół diagramu, bez pustych pól między nimi.

Punkty
30



3.15 Vertigo

Narysuj jedną pętlę przez środki pól diagramu. Pętla może się przecinać, ale nie może zakrecać w tym samym miejscu. Podróżując wzdłuż pętli, wszystkie zakręty muszą być w tą samą stronę (zawsze w prawo lub zawsze w lewo).



Punkty
40