

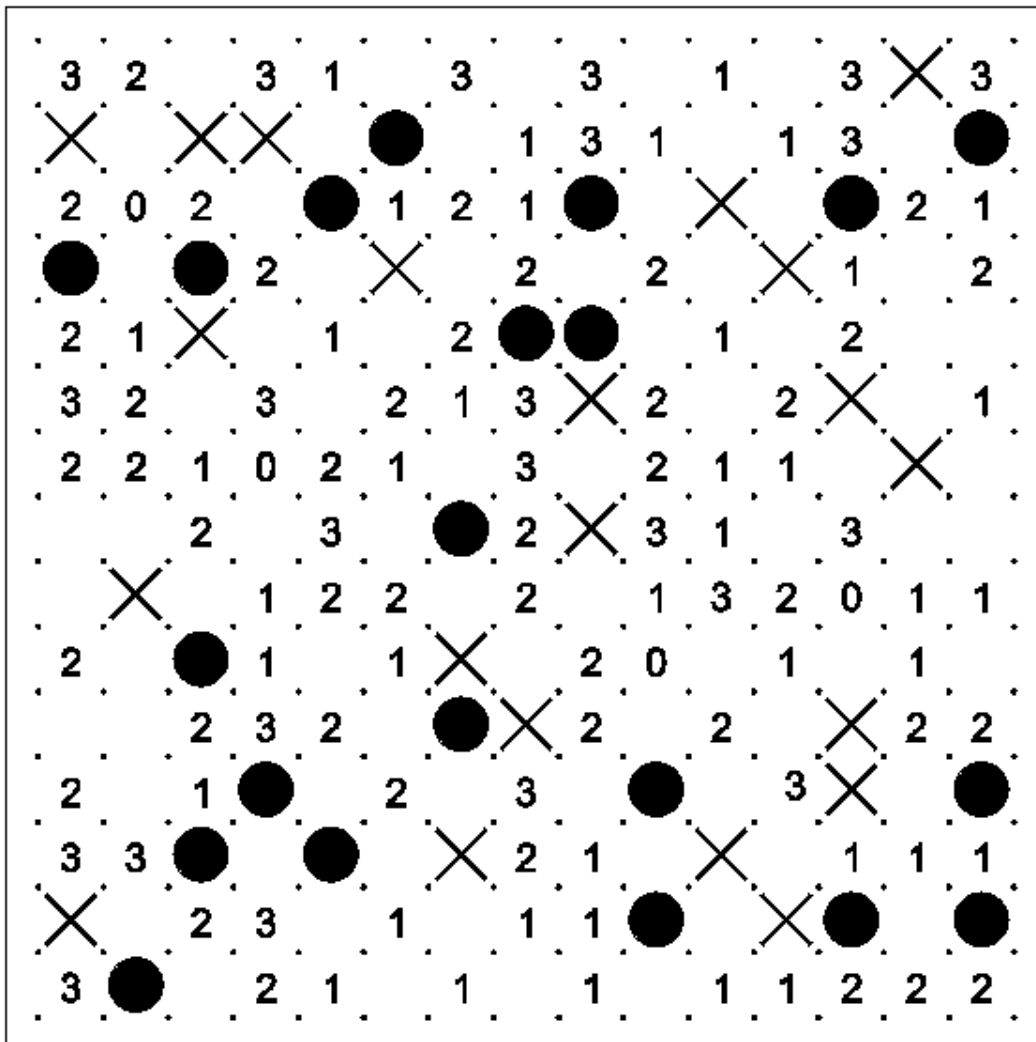
Tura 4

Zadanie A (3 punkty)

Slitherlink jest zwany również *Wielokropką*, *Fences* oraz *Loop the Loop*. Celem tej łamigłówki jest stworzenie jednej nieprzerwanej oraz nieprzecinającej się pętli (również bez odgałęzień) z linii łamanej. Odcinki zawarte w pętli muszą być pionowe lub poziome oraz mieć początek oraz koniec w zaznaczonych kropkach. Pętla nie może w żadnym miejscu stykać się sama ze sobą (nawet rogiem). Cyfry w diagramie oznaczają ilość linii otaczających daną kratkę. Jeśli w kratce nie jest wpisana żadna cyfra oznacza to, że linii wokół niej może być dowolna ilość.

Modyfikacja: na planszy dodatkowo występują owce (koła) oraz wilki (krzyżyki). Dodatkową zasadą jest stworzenie takiej pętli, aby wszystkie owce znajdowały się w środku pętli, a wszystkie wilki poza nią.

Jako rozwiązanie należy podać **ilość jedynek** (chodzi o jedyнки, które są już wpisane w początkowej planszy, a NIE o pola, które są otoczone przez jedną linię) **znajdujących się poza pętlą**.

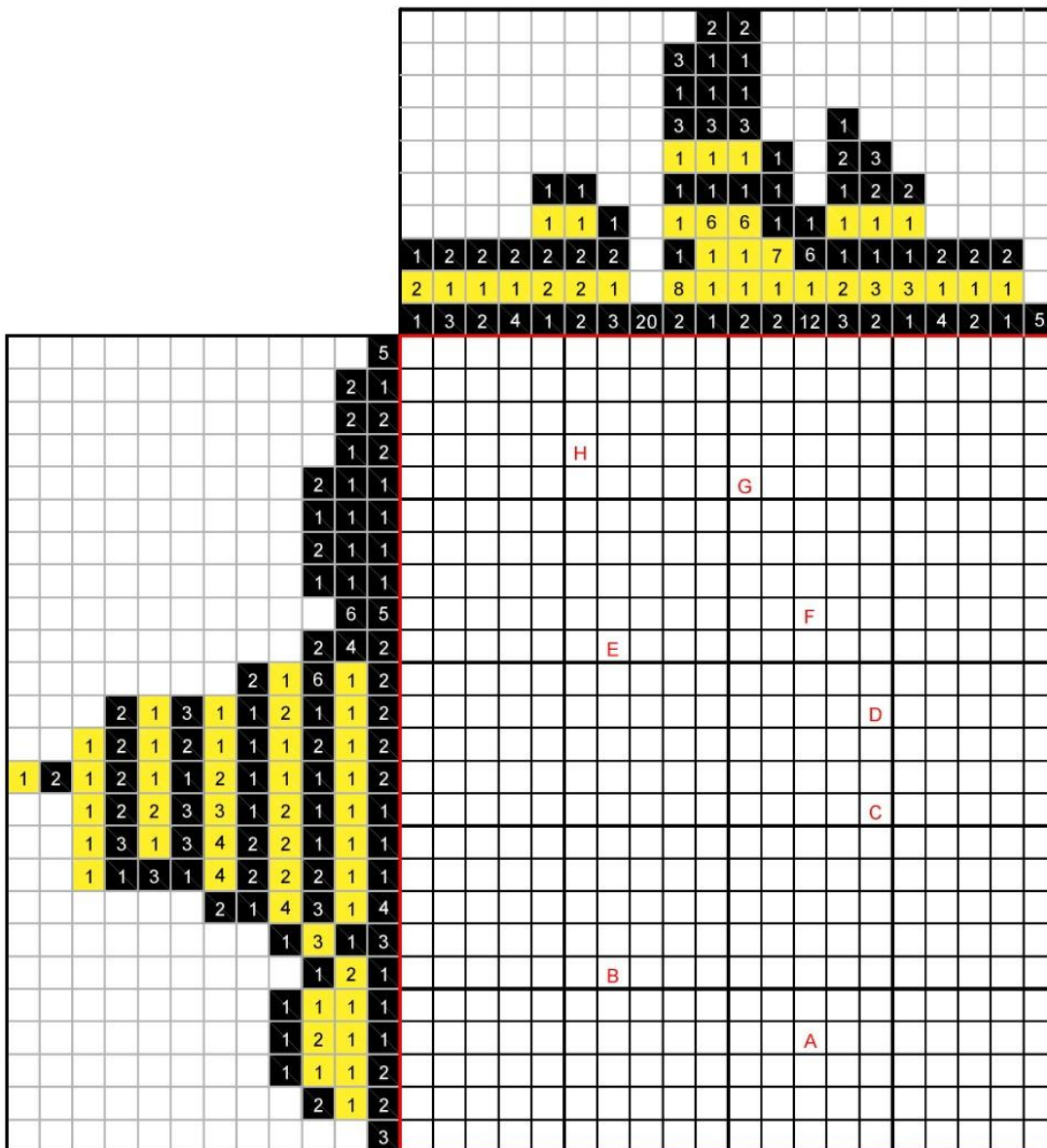


Zadanie B (5 punkty)

Nonogram, zwany też *Obrazkiem logicznym*, *Paint By Numbers*, *Griddler*, *CrossPix* lub *Hanjie*, to łamigłówka polegająca na zamalowywaniu pól zgodnie z listą długości prostokątów tworzonych z zamalowanych pól w danej kolumnie lub wierszu.

Modyfikacja: każde pole trzeba zamalować na jeden z dwóch kolorów (czarny lub żółty) lub zostawić niezamalowane (białe). Kolejność grup pól musi zgadzać się z kolejnością liczb. Między grupami dwóch różnych kolorów nie musi być odstępu. Między grupami tego samego koloru musi być co najmniej jedno białe pole odstępu.

Jako rozwiązanie należy podać **ciąg liczb 0, 1 i 2** (oddzielonych spacjami) powstały poprzez zamianę pól oznaczonych kolejno przez **A, B, C, D, E, F, G i H** wiedząc, że białe pola zamieniamy na 0, czarne na 1, a żółte na 2.



Zadanie C (2 punkty)

Parkiet, czyli też *Patchwork*, *Skrawki* lub *Tatami*, polega na wpisaniu cyfr od 1 do liczby pól w bloku tak, aby w bloku każda z cyfr znajdowała się dokładnie jeden raz. Każdy rząd i każda kolumna muszą zawierać jednakową ilość każdej z cyfr. Pola sąsiadujące ze sobą bokiem nie mogą zawierać takich samych cyfr.

Jako rozwiązanie należy podać **sumę dwóch czterocyfrowych liczb zaznaczonych kolorem żółtym.**

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