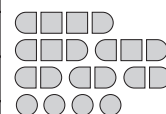
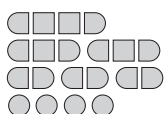


**SAPER NA MORZU**

1			1				●	■	■	1	0
●	1		●	1	0	1	2	3			
	2				0		0				
■		0			0	0				0	
■		0							1		
	2	1	0		0		2	■	2		0
1	●		2				4	■			0
1	1	2	■	■	■	■	■	2			1
	1	2									■
	■	2		0		0		0	0		■
2	■	3		1		0	0		0	1	
1			●	1							0

			1				0	2	■			
0		0	1	●					■			0
	0	1	A	4	3	1				2		
			■	■	■				■	2		0
				3	3		3	■	2			
0		0	0				●	2				0
	1		3	3	3	2			0			0
0	1	■	■	■	■				1			
								■	2		1	1
0			0				3	■	4			●
1				0		2	■	4	■	3	1	
	●	1						1	3	■	2	



Jeśli na oznaczonym polu jest statek, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	1	1

A	B	C	D
0	1	1	1

**FILOMINO**

2	3	3	4	4	5	5	5	5	5
2	3	7	4	4	6	6	C	6	6
7	7	7	1	D	6	7	6	4	4
7	4	4	6	6	7	7	7	7	4
7	4	6	6	3	7	3	3	2	2
7	4	6	3	3	7	2	3	6	6
6	6	4	4	1	9	2	6	6	6
6	B	4	6	6	9	9	9	9	6
6	6	4	6	6	A	6	1	9	9
8	8	8	8	8	8	8	8	9	9

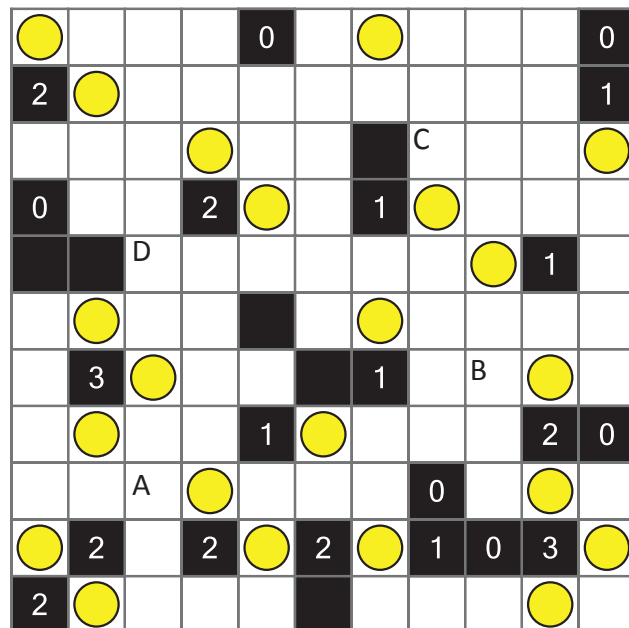
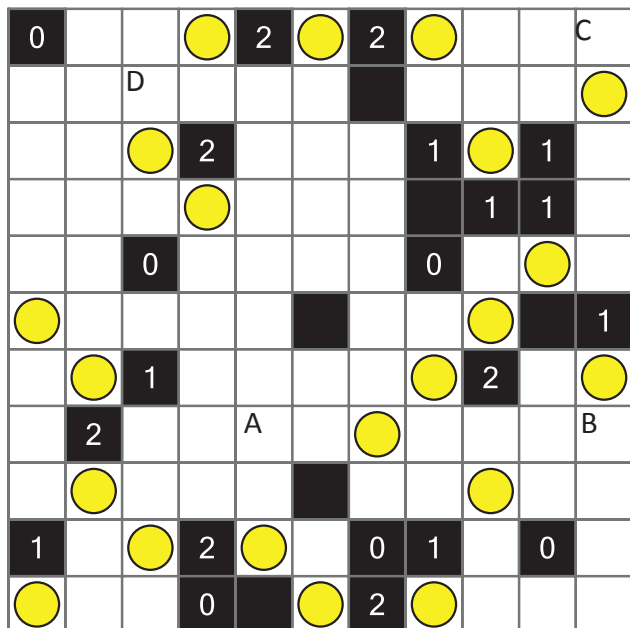
6	6	6	6	5	5	3	3	2	2
6	4	5	2	2	C	5	3	8	8
6	4	5	4	4	5	5	8	8	4
4	4	5	4	4	3	1	8	3	4
D	3	5	5	3	3	4	8	3	4
3	5	3	3	4	4	4	8	3	4
5	5	3	7	3	3	2	8	1	3
5	A	5	7	7	B	7	3	2	3
3	7	7	7	9	9	3	3	9	3
3	3	2	2	1	9	9	9	9	9

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D
6	6	6	6

A	B	C	D
5	7	5	3

## LAMPKI

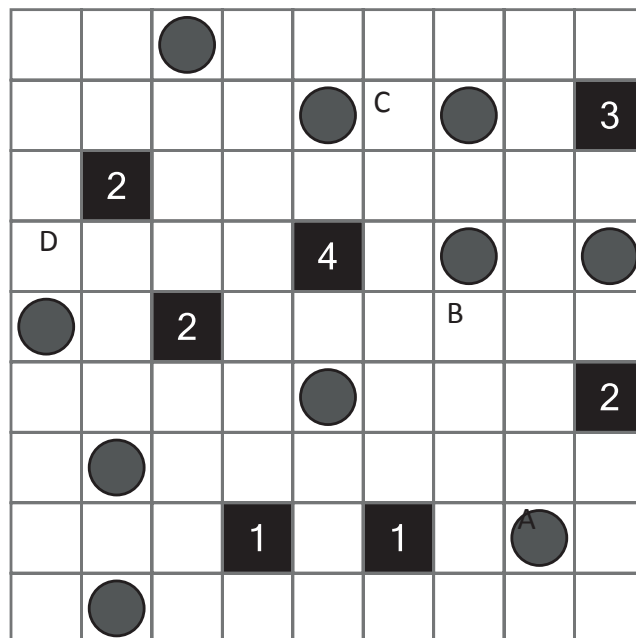
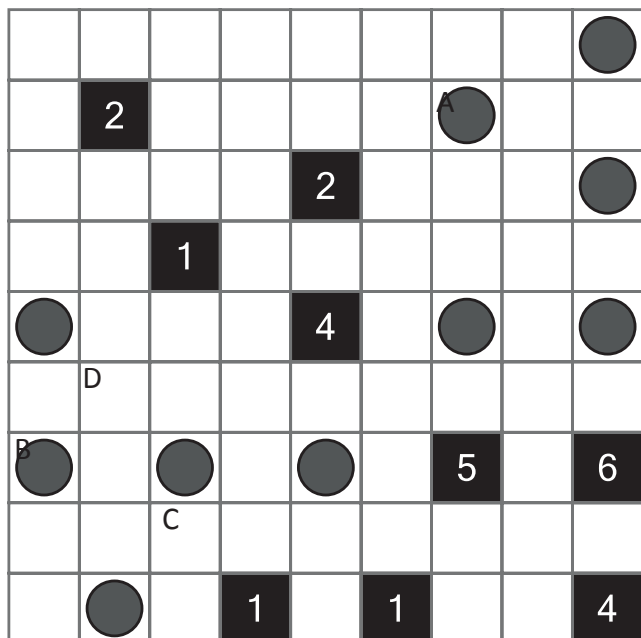


Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
0	0	0	0

A	B	C	D
0	0	0	0

## LATARNIE



Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D
1	1	0	0

A	B	C	D
1	0	0	0