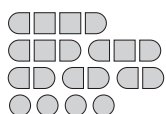
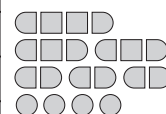


**SAPER NA MORZU**



1			1				A			1	0
	1			1	0	1	2	3			
	2					0		0			
		0			0	0		0		0	
		0							1		
	2	1	0		0		2		2		0
1			2				4				0
1	1	2		B					2		1
		1	2								
		2		0		0		0	0		D
2		3		1		0	0		0	1	
1			C	1						0	

			1				0	2			
0		0	1						C		0
	0	1	A	4	3	1			2		
					B					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	D	4		3	1
		1						1	3		2



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

A	B	C	D

A	B	C	D

**FILOMINO**

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

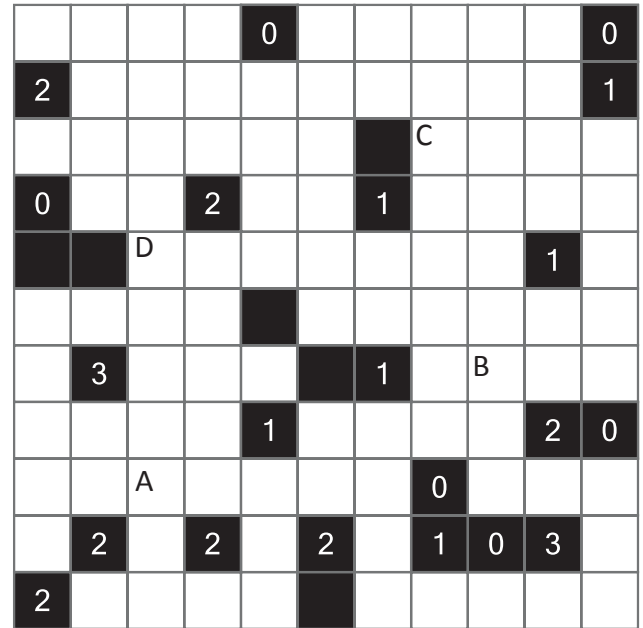
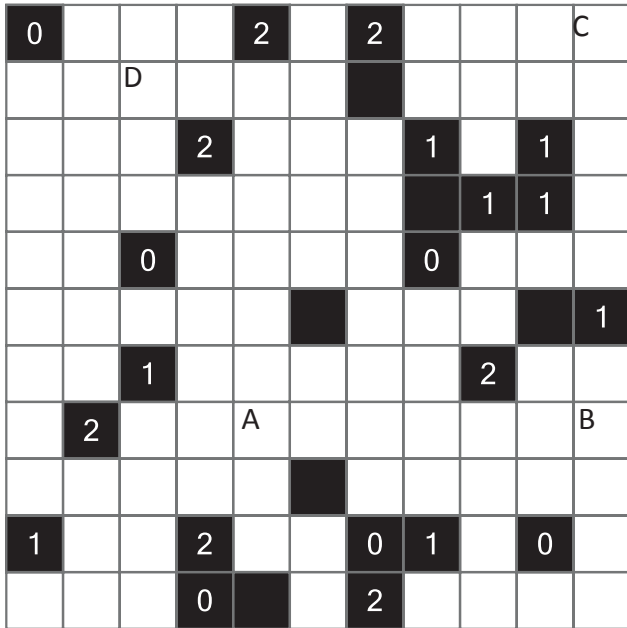
	6							3		2
	4	5	2		C			8		1
6			4		5			8	8	
		5				1				
D	3					3	4		3	
	5		3							4
	5		7	3					1	
5	A				B	3	2	3		3
	7				9	9	3		9	
3		2								9

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C	D

A	B	C	D

# LAMPKI

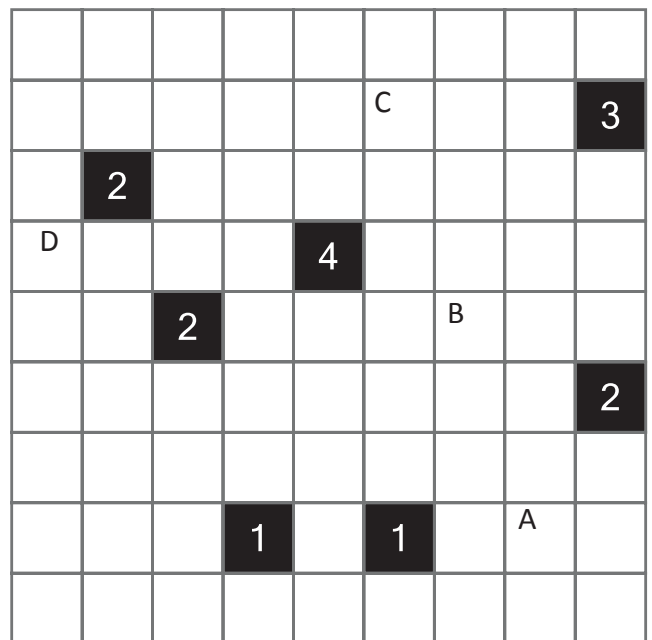
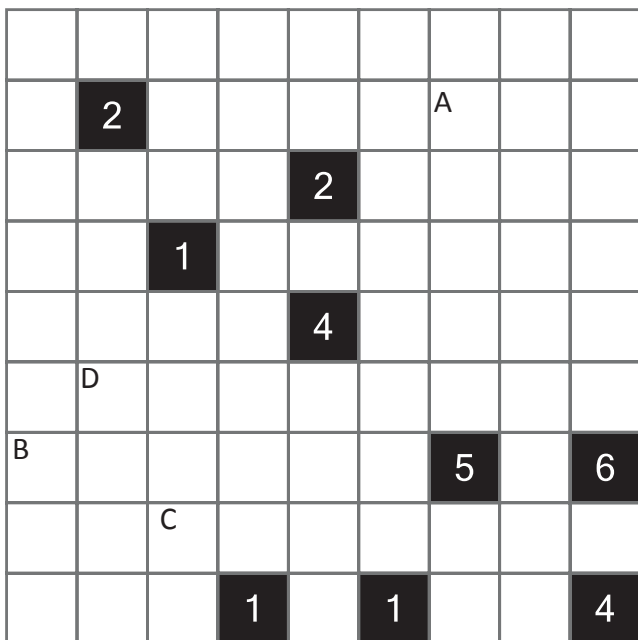


Jeśli oznaczone pole jest zamalowane, wpisz "1". W przeciwnym przypadku postaw "0".

A	B	C	D

A	B	C	D

# LATARNIE



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

A	B	C	D

A	B	C	D