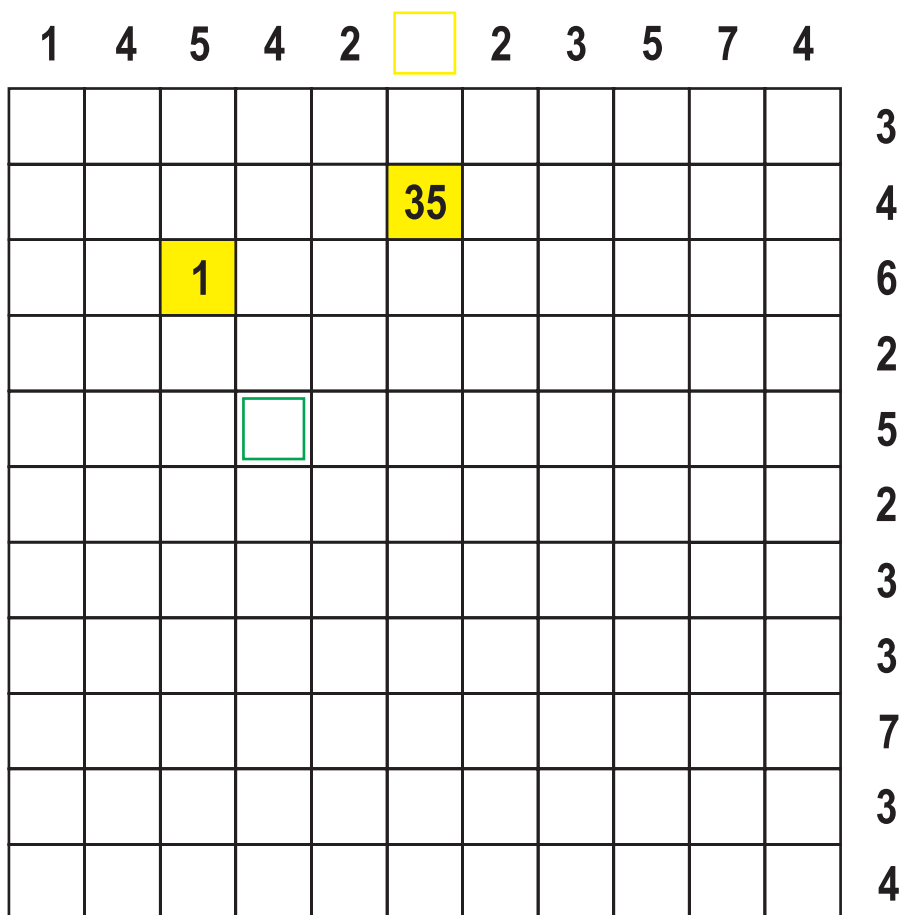


## ЗМЕЯ

На диаграмме 11 x 11 очертите поле 9 x 9, чтобы с помощью задающих чисел можно было решить задачу “Змея”.

Её правила:

Разместите в сетке змею - 35-клеточную линию шириной в 1 клетку, не касающуюся себя даже углом. Число вне поля показывает количество занятых змеей клеток в соответствующем ряду. Голова и хвост змеи отмечены числами 1 и 35.



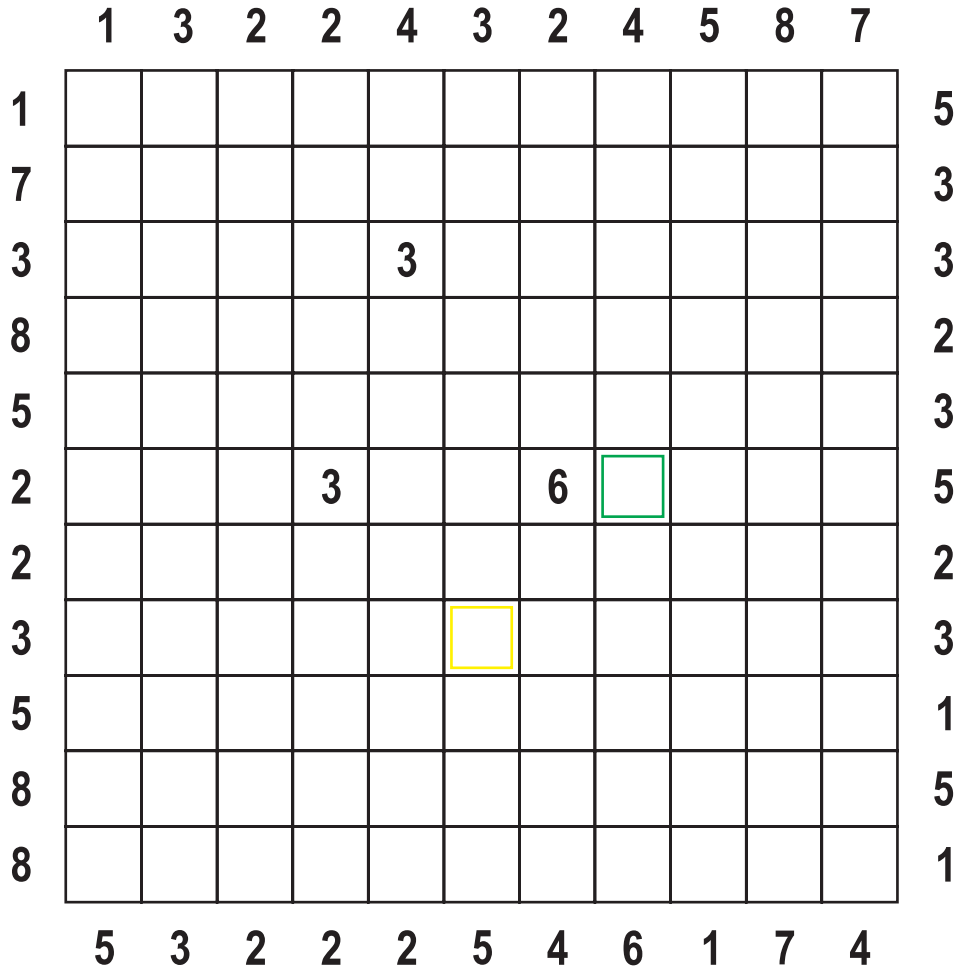
Пронумеруйте первые клетки змеи и число, попавшее в зелёную рамку, перенесите в зелёную рамку задачи “Магические кварталы”!

## МАГИЧЕСКИЕ КВАРТАЛЫ

На диаграмме 11 x 11 очертите поле 9 x 9 и разбейте его на квадраты 3 x 3, как в классическом sudoku, чтобы с помощью задающих вне поля чисел можно было решить задачу "Магические кварталы".

Её правила:

Разместите в сетке здания различной высоты так, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждом выделенном квадрате 3 x 3 присутствовали дома только разной этажности - от 1 до 9. Число вне сетки показывает, сколько домов видно наблюдателю, смотрящему от этого числа.



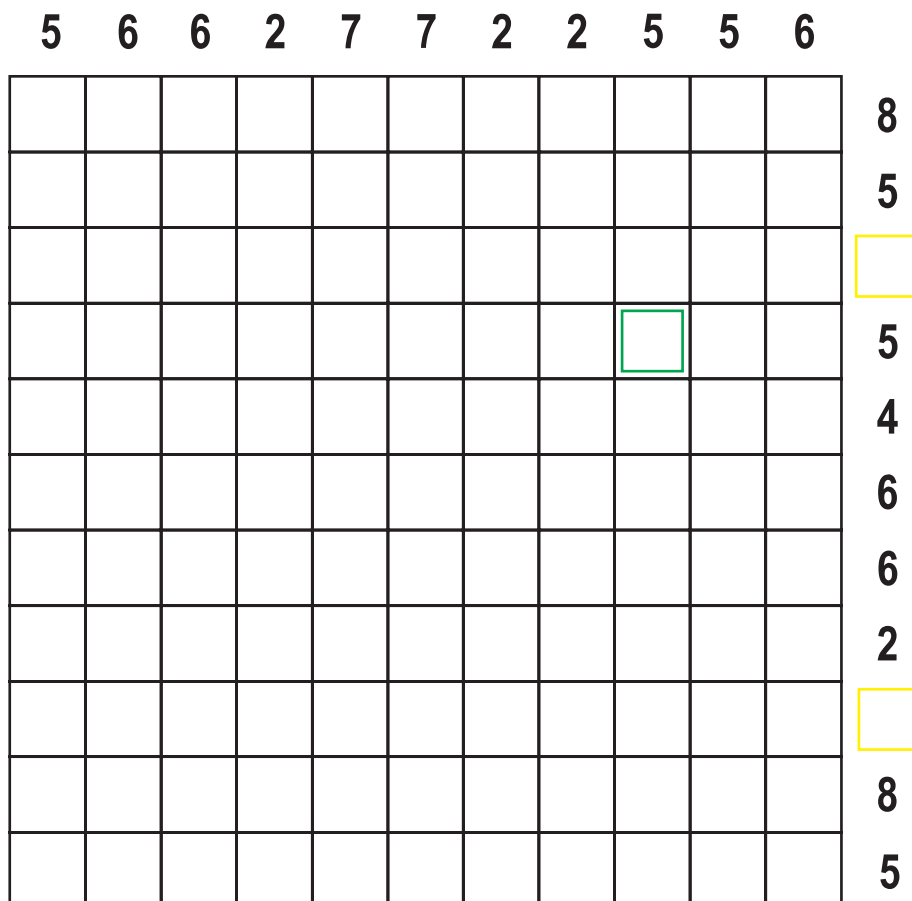
Число в жёлтой клетке перенесите в жёлтые же клетки задачи "Облака"!

## ОБЛАКА

На диаграмме 11 x 11 очертите поле 9 x 9, чтобы с помощью задающих чисел можно было решить задачу “Облака”.

Её правила:

Разместите прямоугольники (облака), не касающиеся друг друга даже углом. Число вне поля показывает количество занятых облаками клеток. Длины сторон прямоугольников не менее 2.



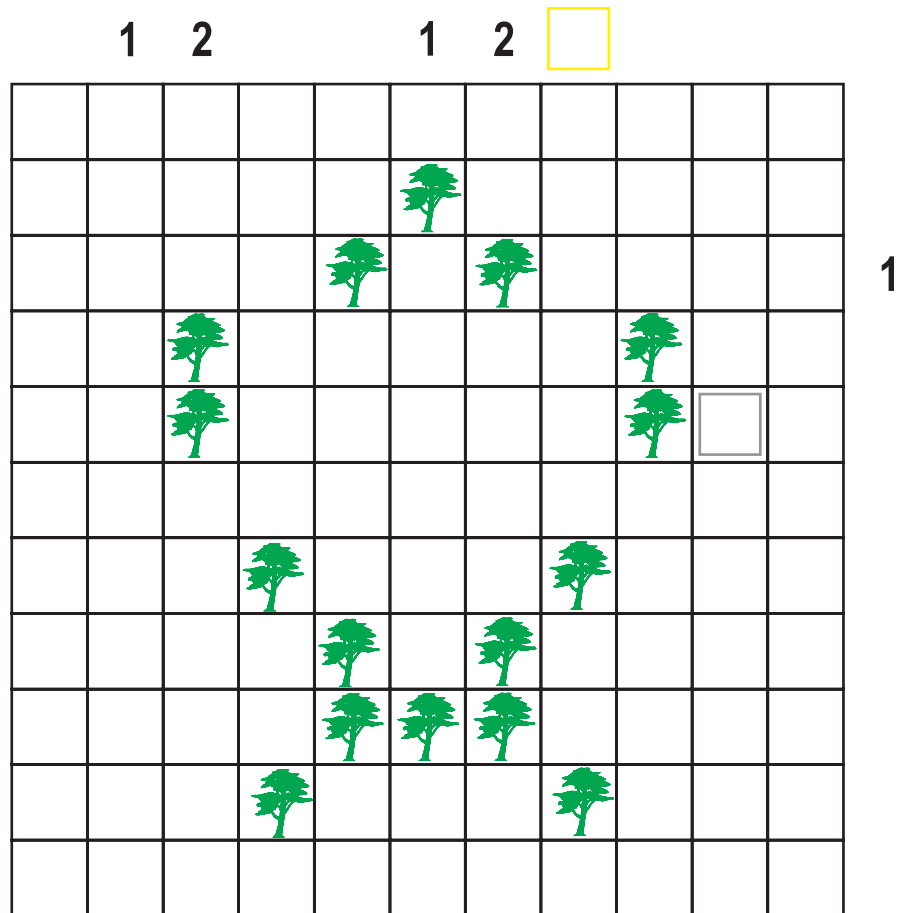
Если зелёная клетка занята облаком, то зелёная клетка в задаче “Морской бой” должна быть занята кораблём; если же зелёная клетка свободна, то в задаче “Морской бой” зелёная клетка тоже должна быть свободной!



## ПАЛАТКИ

На диаграмме 11 x 11 очертите поле 9 x 9, чтобы с помощью задающих чисел можно было решить задачу “Палатки”.  
Её правила:

У каждого дерева установите палату - в одной из соседних с деревом клеток. Две палатки не могут оказаться в соседних по стороне квадратах. Число вне поля указывает на количество палаток в соответствующем направлении.



Число палаток, проявившееся в жёлтой рамке, перенесите в жёлтую рамку задачи “Змея”!