

**ABC**

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

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

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach. Jeśli pole jest puste, wstaw 0.

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**WIEŻE**

	3	6		3	9	A
5	5					5
C		5	B	7	9	6
			6		12	
3	6					
			4		10	
3		3	D	7	9	

D					4	9
6		6	6	10	C	
		4			3	
	4		5	7	A	
3			8	10		
4					6	9
B	5	4	7		3	

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

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

A	B	C	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

# PARKIET

	4						4
		4	2				
3	2			1	<sup>B</sup>		4
4	<sup>C</sup>		4				2
	2	4	1	2			1
	3	<sup>A</sup>	4	1		3	
2	4				3		
	1		2	4		<sup>D</sup>	

1	2				1	2	4
		2	1			3	1
2		<sup>A</sup>		<sup>B</sup>	3		
3	2	3	1		<sup>C</sup>		
4					1		
	4	1	3				
1	3						2
4			3	2		<sup>D</sup>	

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A B C D

--	--	--	--

A B C D

--	--	--	--

# MNIEJSZE WIĘKSZE

	1		<		<	4	6		
	>	<sup>C</sup>		5	>				
^			1	<		>		<	<sup>B</sup>
^		4	<		<sup>A</sup>	<sup>D</sup>	>	2	
	5			4		6			
1	^	^		>					

	>			6	3	<	<sup>C</sup>	
^		4		2		<		
3	<sup>B</sup>				4	>	<sup>A</sup>	
			6	<sup>D</sup>	<			
			>	2	>		6	^
1			>			>		6

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A B C D

--	--	--	--

A B C D

--	--	--	--