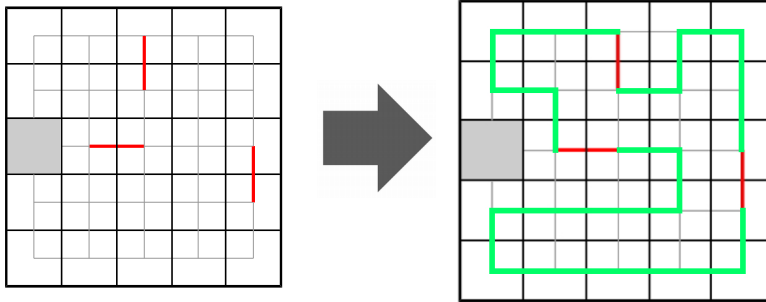




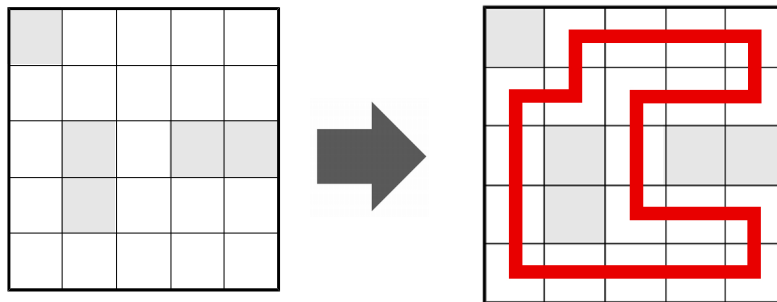
**PĘTLA.** Narysuj jedną pętlę przez wszystkie puste pola, łącząc wszystkie narysowane już elementy. Linie nie mogą się przecinać. Przez jedno pole może przechodzić tylko jedna linia prosto lub skręcać w lewo albo w prawo. Linia może łączyć tylko komórki sąsiadujące bokami.

PRZYKŁAD:



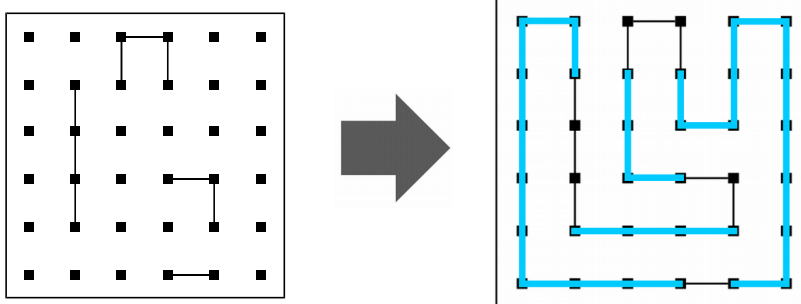
**PĘTLA Z PRZESZKODAMI.** Rysując tylko linie pionowe i poziome, poprowadź jedną pętlę przez wszystkie białe pola. Pętla nigdzie nie może się przecinać ani przechodzić przez żadne pole więcej niż raz.

PRZYKŁAD:



**PĘTLA PO KROPKACH.** Narysuj pętlę przechodzącą przez wszystkie kropki. Pętla nie może się nigdzie urywać, stykać ani przecinać. Kolejne kropki mogą być ze sobą połączone tylko liniami pionowymi lub poziomymi. Niektóre fragmenty pętli są już ujawnione.

PRZYKŁAD:



**WIELOKROPKA, czyli pętla po kropkach z cyframi:).** Poprowadź pętlę, łącząc kropki. Cyfry oznaczają, po ilu bokach kratki z daną cyfrą będzie biegła pętla. Pętla może być tylko jedna, nie może się nigdzie przecinać, stykać ani urywać. Pętla nie musi przechodzić przez wszystkie kropki.

PRZYKŁAD:

