

SATNICA

Dan	Satnica	Vrijeme min	Aktivnost/ Grupa zadataka	Bodovi max
-----	---------	-------------	------------------------------	------------

PETAK	... 18.00		Dolazak gostiju	
	18.30 - 20.00		Večera	
	20.10...		Druženje/Sherlock Holmes	

SUBOTA	9.00 - 9.50		Rasprava o zadacima	
	10.00 - 12.00	120	Set: Socks	240+bon
	12.10 - 12.30	20	Brzinac: Kakuro	40+bonus
	12.40 - 13.20	40	Set: Nikola	80+bonus
	13.30 - 15.00		Ručak	
	15.05 - 16.05	60	Set: Cimer	120+bon
	16.15 - 16.28	13	Brzinac: Slovodoku	24+bonus
	16.40 - 18.10	90	Set: Serkan Yurekli	180+bon
	18.20 - 19.20	60	Set: Valter	120+bon
	19.30 - 20.30		Večera	
	21.00...		Druženje/Sherlock Holmes	

NEDJELJA	09.30 - 11.00	90	Set: Noviteti	180+bon
	11.30 - 13.30	120	FINALE	
	14.15 - 16.00		Ručak	
	16.00...		Odlazak gostiju	

1. DOMINO (10)

Dopunite mrežu brojevima od 1 do 9 tako da se isti broj ne javlja u nijednom retku, stupcu i posebno označenom kvadratu 3x3.

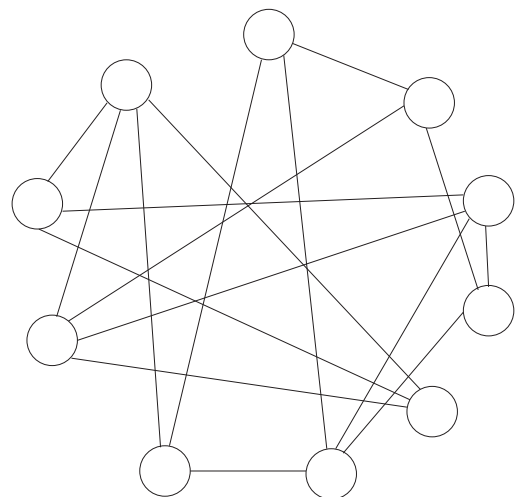
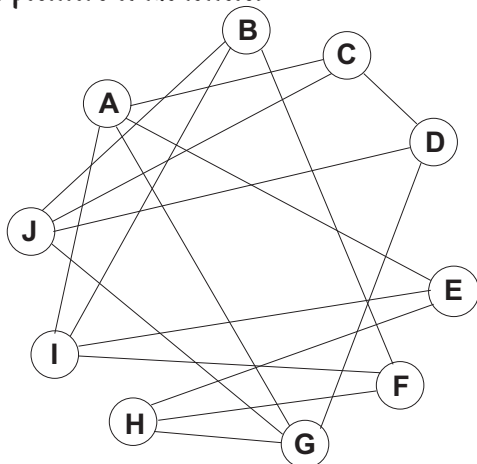
We have placed a complete domino double 6-set in the grid. However, the sides of the dominoes have been removed and the spots have been replaced by numbers. Can you draw the sides in the diagram so that it becomes clear exactly how the dominoes are positioned?

		3	4	3	1	3		
		0	1	4	2	3		
5	6	2	2	5	0	3	0	4
2	5	3	5	2	6	0	4	1
2	5	1	1	1	6	4	4	3
4	0	6	5	1	1	6	3	5
		5	2	6	6	6		
		0	4	0	0	2		

2. LAŠTIK (20)

Odredite položaj slova u krugovima drugog crteža ako svaki krug i nakon promjene pozicije zadržava linije spajanja s istim krugovima kao na prvom crtežu.

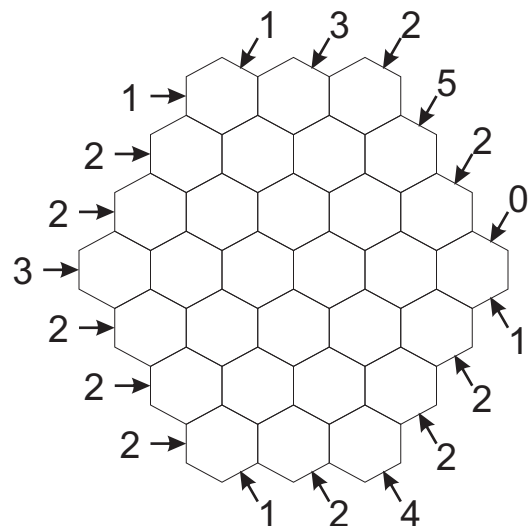
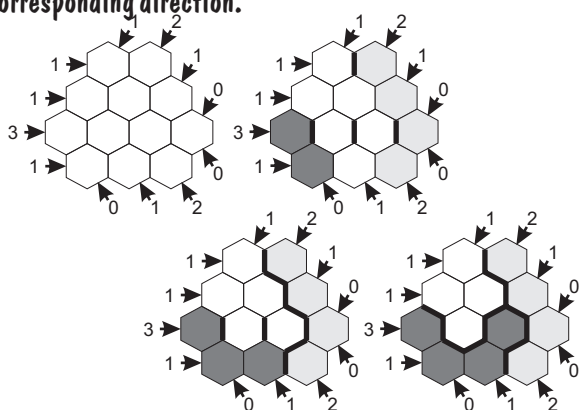
Letters are placed in a circles. These letters are connected to each other with bands. When you move a letter, the bands that connected to it stretch or shrink depending on where the other end is connected. Figure A shows the original position of the letters and their connections. After moving some or all letters to a new position, the elastik network looked like figure B. What are the positions of the letters.



3. PREGRADE (30)

Treba podijeliti saću na šest različitih pentomina. Brojevi označavaju koliko pregrada ima u tom smjeru.

Divide given shape into six different pentaminoes. The numbers define the number of barriers in the corresponding direction.

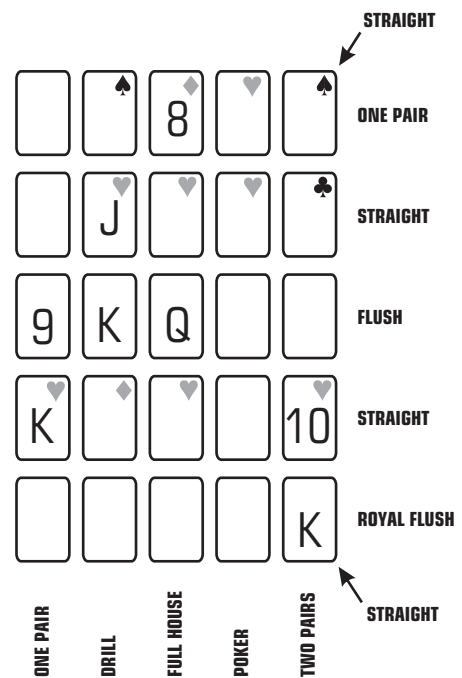


4. POKER (40)

Smjestite 25 od 28 karata na odgovarajuća mjesta tako da po recima, stupcima i dijagonalama dobijete naznačene kombinacije karata. Neke su vrijednosti i boje već smještene na pripadna mjesta. Tablica uz zadatak služi za evidenciju iskorištenih karata.

Place 25 cards of the deck of 28 cards into the figure so that all the rows, columns and diagonals of the figure contain exactly the indicated combinations. A few cards have already been placed, and these cards have been crossed in deck below the figure.

ONE PAIR: J J	FLUSH: ♥♥♥♥♥
TWO PAIRS: Q Q 8 8	FULL HOUSE: 10 10 10 K K
DRILL: A A A	POKER: 9 9 9 9
STRAIGHT: 8 9 10 J Q ili 9 10 J Q K ili 10 J Q K A	STRAIGHT FLUSH: ♠ 8 9 10 J Q
	ROYAL FLUSH: ♦ 10 J Q K A

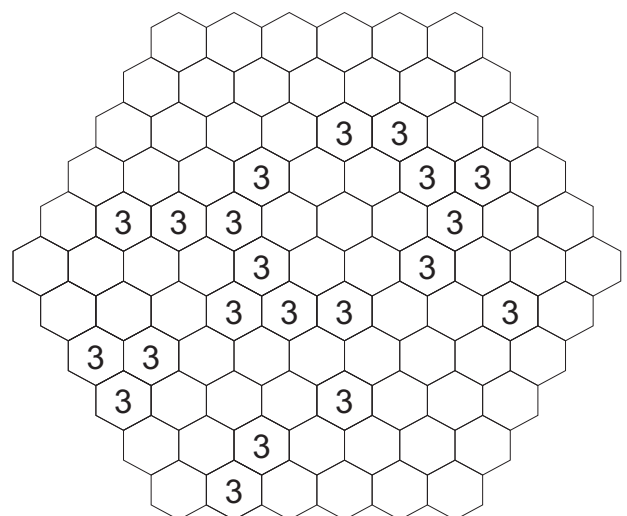
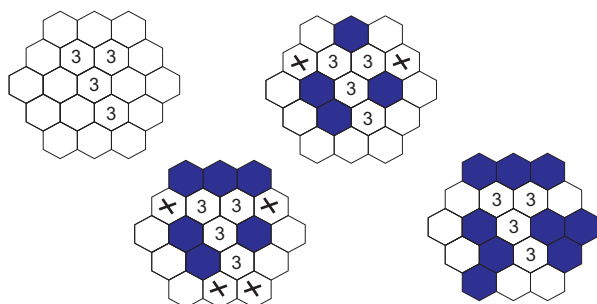


5. OTOCI U SAĆU (40)

U zadani lik treba ucrtati devet različitih pentomina (otoka) koji su okruženi vodenom površinom. Otoci se međusobno ne dodiruju, a svi dijelovi vodene površine su povezani. Sve saće vodene površine koje dodiruju tri (četiri) druge saće vodene površine označene su brojem tri (četiri). Nijedna saća vodene površine ne dodiruje više od tri druge saće vodene površine. U vodenoj površini se nigdje ne smije pojaviti lik

Draw in nine different pentaminoes (islands) in the given shape. The islands are surrounded with the water, and they don't touch each other, and every water area is interconnected. Every water cell that touches three other water cells is marked by number three. None of the water cells is connected with more than three other water cells. The given shape doesn't appear anywhere in the water area.

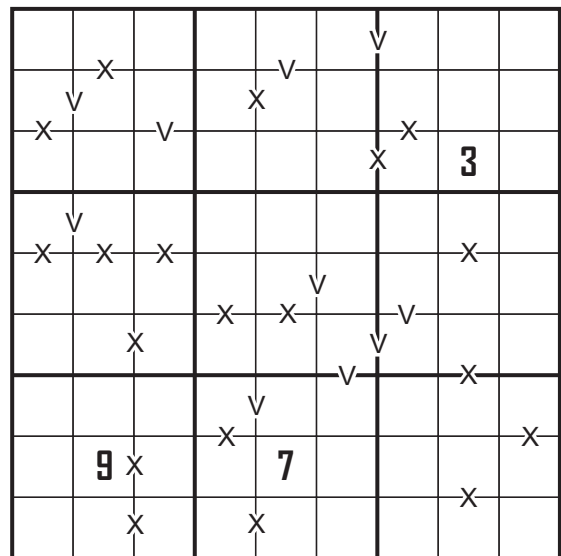
Primjer:



6. SUDOKU V X (50)

Klasični sudoku kod kojeg svaki upisani rimski broj V ili X (5 ili 10) predstavlja zbroj brojeva u pripadnim poljima. Napomena: ne postoje dva susjedna broja kojima je suma 5 ili 10, a da ona nije naznačena u mreži.

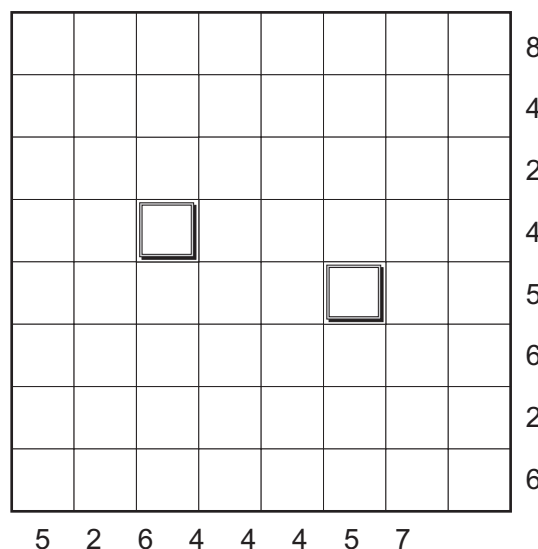
Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns and the nine outlined 3x3 regions. All horizontally and vertically neighbouring digits with the sum 10 are marked X, all horizontally and vertically neighbouring digits with the sum 5 are marked V.



7. TUNEL (50)

Ucrtani kvadrati u svakoj mreži predstavljaju ulaz i izlaz iz tunela. Brojevi van mreže govore koliko polja sadrži dio tunela (ulaz i izlaz se također računaju) u pripadnom retku, odnosno stupcu. Tunel prolazi mrežom vodoravno ili okomito i nigdje ne siječe samoga sebe. Bilo koja dva dijela tunela mogu prolaziti kroz dva kvadrata sa zajedničkom stranicom ili zajedničkim vrhom. Odredite kroz koja polja prolazi tunel!

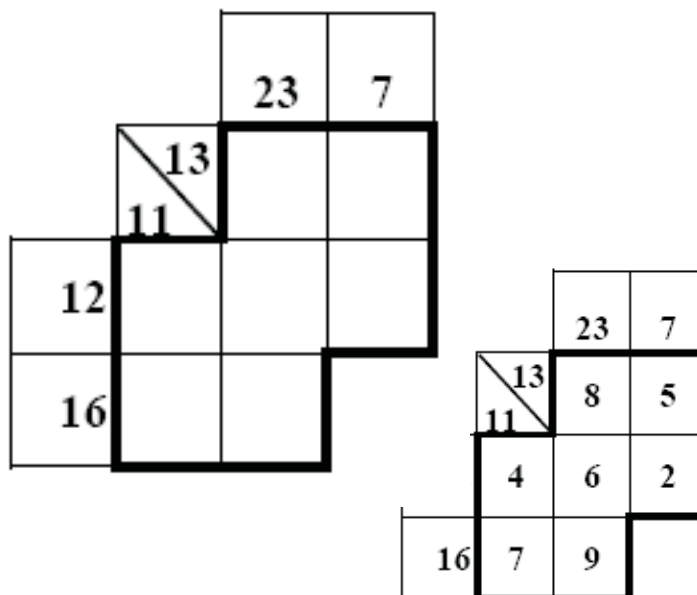
The given squares in the grid represent the entrance in to the tunnel and the exit from the tunnel. The numbers outside the grid represent the number of parts of the tunnel in the corresponding direction. The tunnel goes through the grid horizontally and vertically and does not cross itself anywhere. The tunnel can touch itself. Find the layout of the tunnel!



Vrijeme rješavanja: 20 min
40 bodova + BONUS: 15, 10, 6, 3, 1

ZBRAJALICA / KAKURO

Upisani brojevi predstavljaju sume pribrojnika u pripadajućem smjeru. Zadatak je ispuniti mrežu brojevima od 1 do 9, uz uvjet da su pribrojnici pojedinih suma različiti.

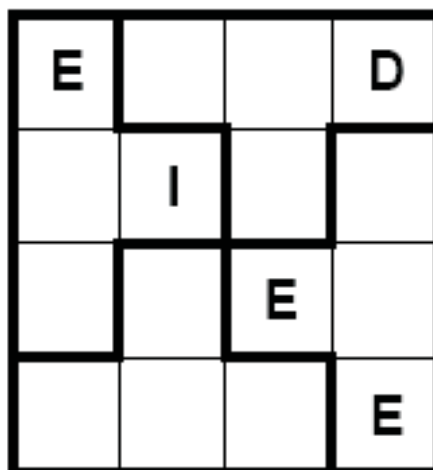


Vrijeme rješavanja: 13 min
24 boda + BONUS: 15, 10, 6, 3, 1

SLOVODOKU

Zadatak je svaki označeni pentamino, te redak i stupac ispuniti različitim brojevima od 1 do 5, uz uvjet da su upisana slova dio naziva dotičnog broja.

JEDAN
DVA
TRI
ČETIRI



4	2	3	1
1	3	4	2
2	4	1	3
3	1	2	4

ZeKa 2012.

Duga Resa, 27-29. siječnja

SET NIKOLA

UPUTE

OTORINOLARINGOLOGIJA (3+5)

BROJEVNE STUBE (4+7)

VAMA (4+6)

TAPA PRAVOKUTNICI (8+9)

LASODOKU (5+8)

ABBA (9+12)

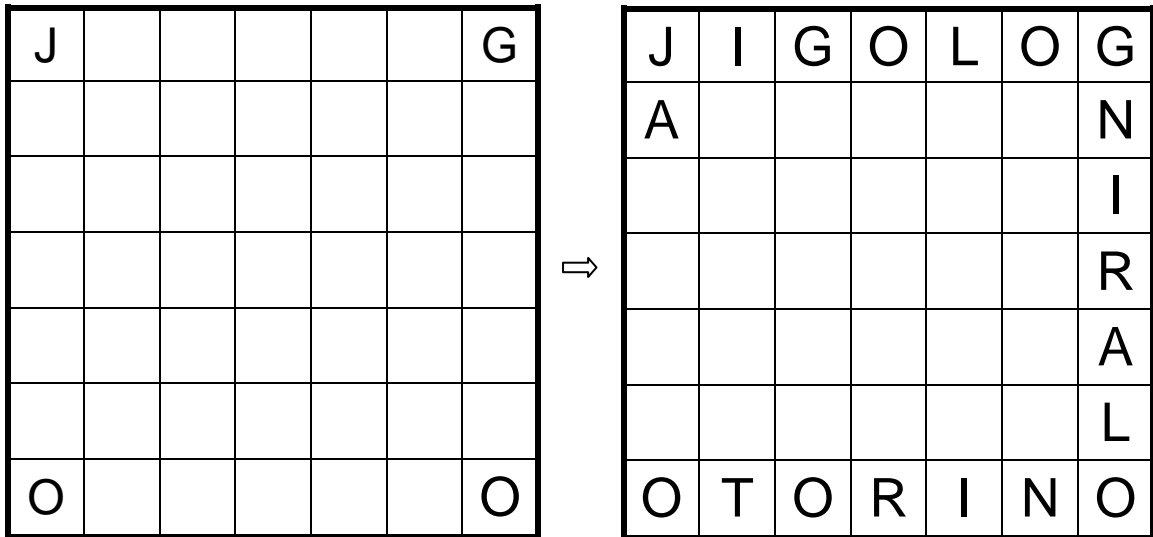
Vrijeme za rješavanje: 40 minuta

Ukupno: 80 bodova

Zadatke prekontrolirao: Rohan Rao

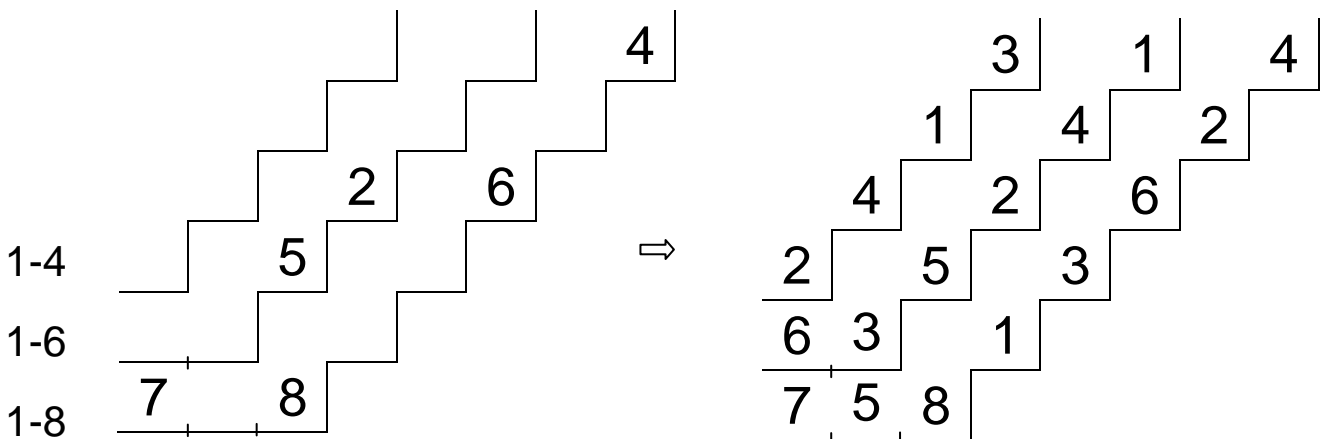
OTORINOLARINGOLOGIJA

Riječ iz naziva zadatka unesite u mrežu poput zmiје, tako da sama sebe ne dodiruje, čak niti dijagonalno. Neka slova su već zadata.



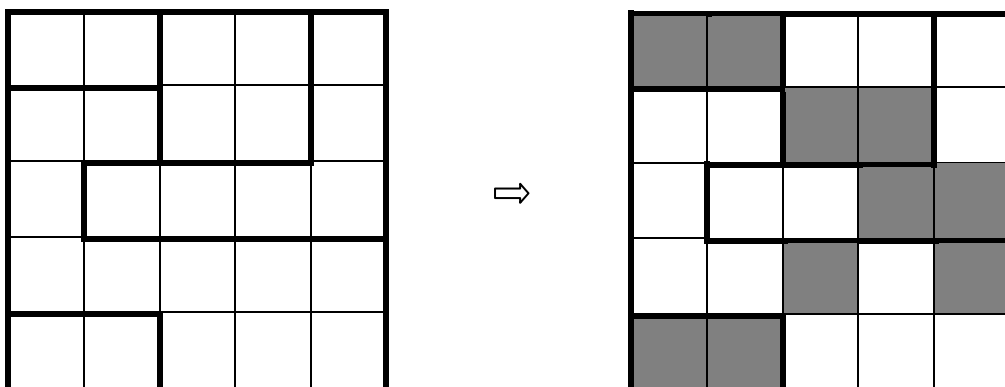
BROJEVNE STUBE

U svakoj od tri stube upišite sve brojeve od 1 do n. Duž svake stube ne smije biti susjednih brojeva. Isti broj ne smije se ponoviti u bilo kom retku, stupcu ili **na bilo kojoj dijagonali**.



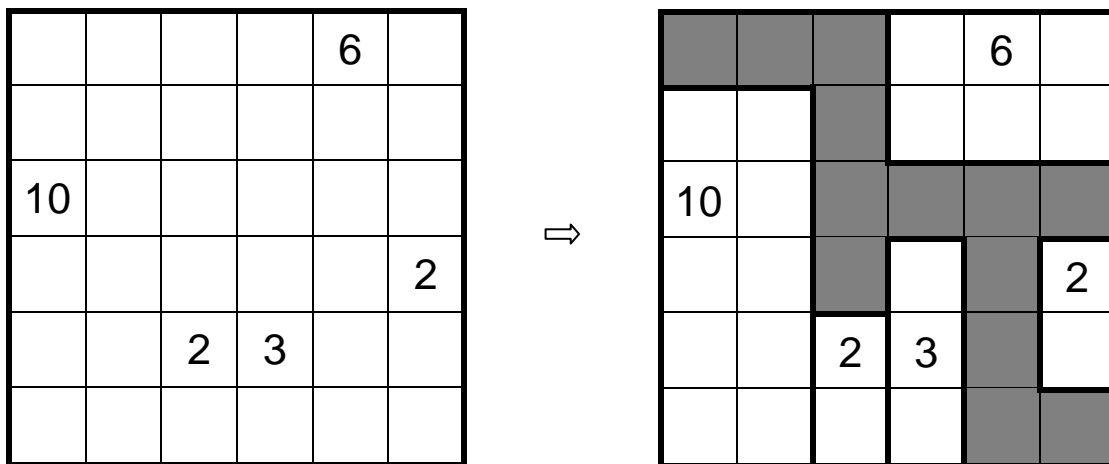
VAMA

U svakom retku, stupcu i posebno omeđenom liku ucrtajte po dva crna polja. Sva crna polja su međusobno povezana (vodoravno, okomito ili dijagonalno) i čine jednu cjelinu.



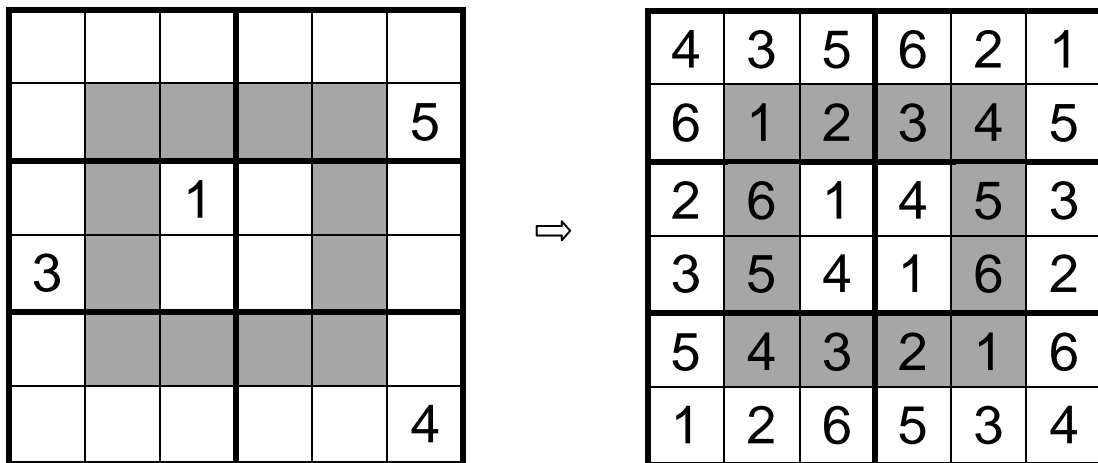
TAPA PRAVOKUTNICI

Zacrnite neka polja tako da ona formiraju jedan zid. Crna polja ne smiju da formiraju 2x2 kvadrat. Pored toga, ucrtajte neke pravokutnike (ili kvadrate) unutar mreže koji se ne smiju preklapati. U svakom pravokutniku mora biti točno jedan broj i on određuje njegovu površinu.



LASODOKU

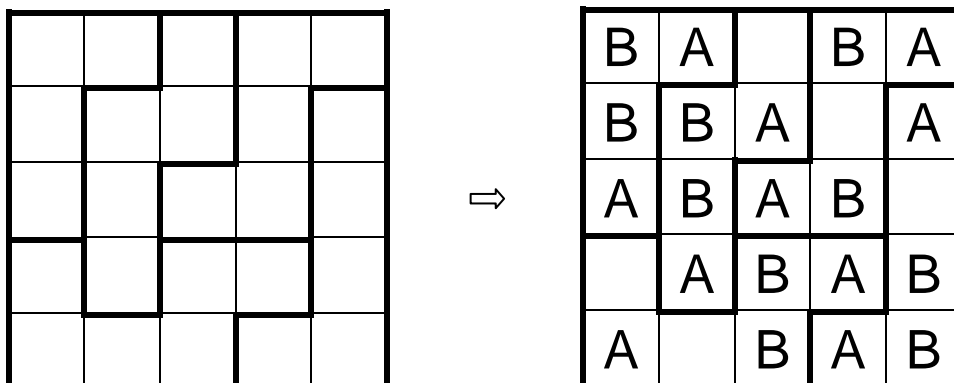
Ispunite mrežu brojevima od 1 do n tako da se u svakom retku, stupcu i omeđenom liku ne ponovi isti broj. Osjenčena polja simboliziraju laso u kojem se **uvijek** u jednom od dva moguća smjera vrte brojevi od 1 do 6 u nizu (123456123456).



1-6

ABBA

Duž svakog omeđenog lika smjestite naziv nekada popularne glazbene skupine ABBA (tim redoslijedom). Povrh toga, u svakom retku te stupcu moraju biti točno po dva slova A i B.



SET CIMER – BOOKLET

Vrijeme rješavanja – 60 minuta.

1. MAĐARSKA TAPA (2 zadatka)
2. POPODNEVNI NEBODERI (2 zadatka)
3. PENTOPIA
4. ABC ZMIJA (2 zadatka)
5. PRVI VIDLJIVI KORALJ (2 zadatka)
6. JAPANSKI BROJEVNI DVORAC

1. Mađarska tapa

U mrežu smjestite sve brojeve 1–5 (1–4 u manjem zadatku) tako da se svaki broj pojavljuje točno jednom u svakom retku i stupcu. Brojevi moraju činiti jednu jedinstvenu i međusobno povezanu (vodoravno i okomito) cjelinu, no nigdje u mreži se ne smije pojaviti područje veličine 2x2 potpuno ispunjeno brojevima. Zadani brojevi u nekim poljima mreže označavaju zbrojeve brojeva u susjednim (vodoravno, okomito i dijagonalno), međusobno povezanim poljima. Ako je zadano više brojeva između tih nizova mora biti barem jedno prazno polje.

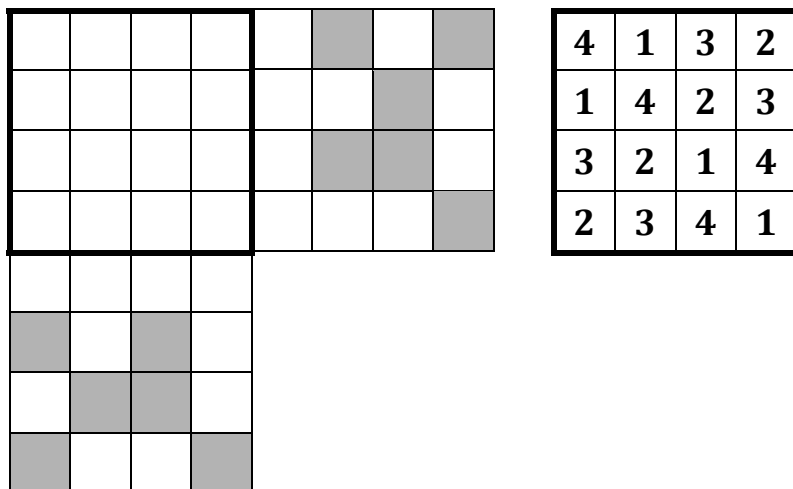
			13				5
	9 10						
		1 7			28 9		
		12 3					
			6 6				
3 6							
					8		

	5	4	13	3	2	1	5
5	9 10	1	3	2		4	
3	1	1 7	2		28 9	5	4
4		12 3	1	5	3		2
1	2		6 6		4	3	5
	3	2	4		5		1
3 6		5		4	1	2	3
2	4	3	5	1	8		

2. Popodnevni neboderi

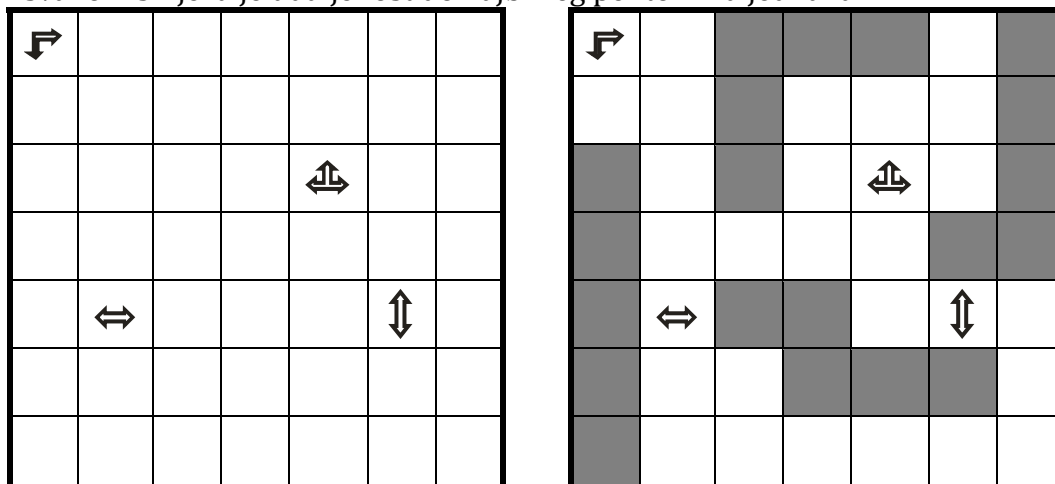
U mrežu smjestite brojeve 1-6 (1-5 u manjem zadatku) tako da se svaki broj pojavljuje točno jednom u svakom retku i stupcu. Brojevi predstavljaju nebodere s točno tim brojem katova. U određenom trenutku dana sunce obasjava mrežu nebodera pod kutem od 45 stupnjeva, obasjavajući neke nebodere dok drugi ostaju zaklonjeni u sjeni onih viših. Dva takva trenutka su dana u zadatku – kada je sunce točno zapadno od mreže desno je prikazana shema koji neboderi su obasjani (vidljivi barem djelomično) a koji su potpuno u sjeni; kada je sunce sjeverno od mreže ispod je prikazana situacijau to doba dana.

Na primjer u prvom retku mreže sunce sa zapada obasjava neboder od 4 kata, u njegovoj sjeni je potpuno jednokatnica, neboderu od 3 kata je vidljiv najgornji kat, dok je dvokatnica taman u njegovoj sjeni.



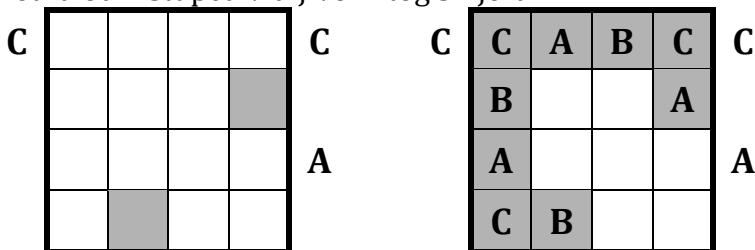
3. Pentopia

U mrežu smjestite svih 12 različitih pentomina, tako da se nigdje ne dodiruju, čak niti dijagonalno (pentomina se mogu rotirati i zrcaliti). Polja sa strelicama ne mogu sadržavati dio pentomina. Strelice označavaju smjer (vodoravno i okomito) u kojem se nalazi najbliži dio pentomina tom polju. Ako se u polju nalaze strelice koje pokazuju u više od jednog smjera u svakom smjeru je udaljenost do najbližeg pentomina jednaka.



4. ABC zmija

U mrežu ucrtajte zmiju dužine 25 polja, koja nigdje ne dodiruje samu sebe, čak niti dijagonalno. U svako polje zmije upišite jedno slovo A, B ili C tako da se duž tijela zmije ponavlja sekvenca A-B-C-A-B... Sivim poljima su označeni glava i rep zmije a u njima može biti bilo koje od tri slova. Slova upisana u mrežu moraju biti dio zmije, a slova van mreže označavaju prvo slovo u tom retku odn. stupcu vidljivo iz tog smjera.

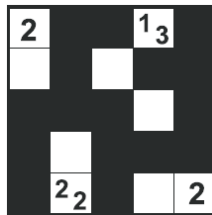
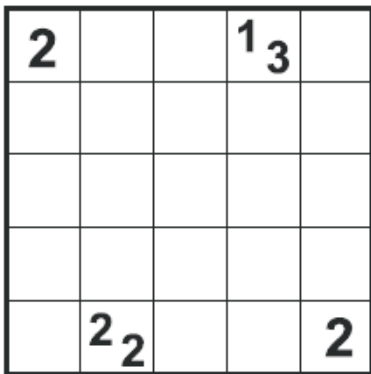


Vrijeme rješavanja: 90 min
180 bodova + BONUS: 1 bod/30 sek

1. TAPA

17 bodova

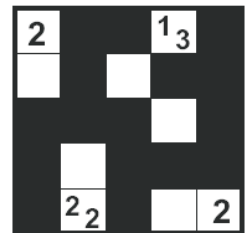
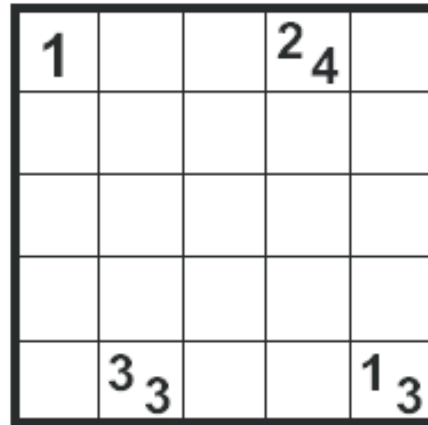
Zacrnite neke kvadratiće u mreži tako da dobijete jedan neprekinuti niz vodoravno i okomito povezanih zacrnjenih polja. Brojevi u mreži označavaju nizove povezanih zacrnjenih polja oko polja s tim brojevima. Ako se u nekom polju nalaze dva ili više broja oni predstavljaju različite nizove odijeljene barem jednim bijelim poljem. Polja s brojevima ne mogu biti zacrnjena. U mreži se ne smije pojaviti niti jedno zacrnjeno područje veličine 2x2.



2. KNAP DANEBEN TAPA

13 bodova

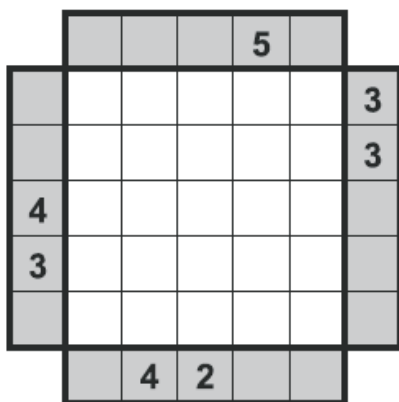
Vrijede sva pravila klasične tape. Dodatno svi zadani brojevi su krivi, točni broj je ili za 1 veći ili za 1 manji od zadanog broja, što znači da broj 1 može postati 0.



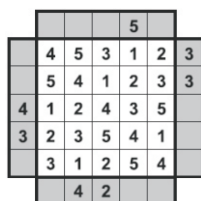
3. NEBODERI

5 + 8 bodova

Svaki redak i stupac sadrže 5/6 nebodera različitih visina (od 1 do 5/6 katova). Brojevi izvan mreže pokazuju koliko je nebodera vidljivo iz određenog smjera.



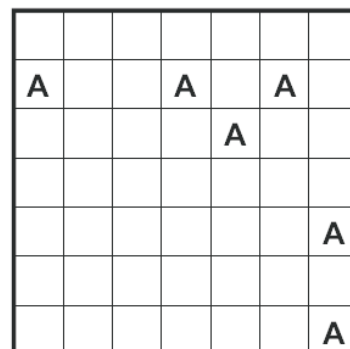
primjer: 1-5



4. SCRABBLE

14 bodova

U mreži pronađite zadane riječi koje se čitaju s lijeva na desno ili odozgo prema dolje. Kad završite sve riječi bi trebale biti međusobno povezane i ne bi smjela postojati ni jedna riječ koja nije na spisku. Jedno slovo je zadano u potpunosti (u primjeru su zadana sva moguća slova A).



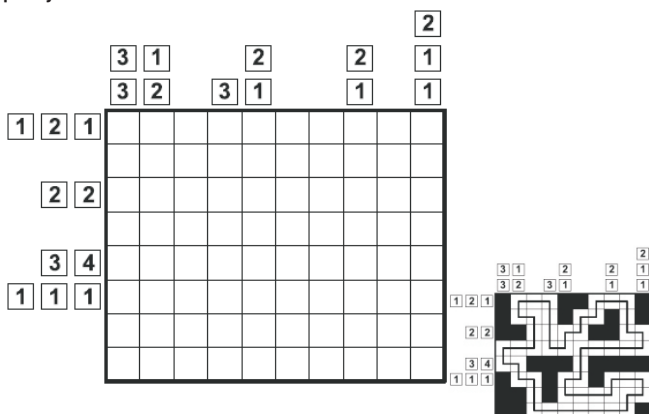
- ANKARA
- ATHENS
- BERN
- KIEV
- PRAGUE
- SANA



5. GRAFITI

11 bodova

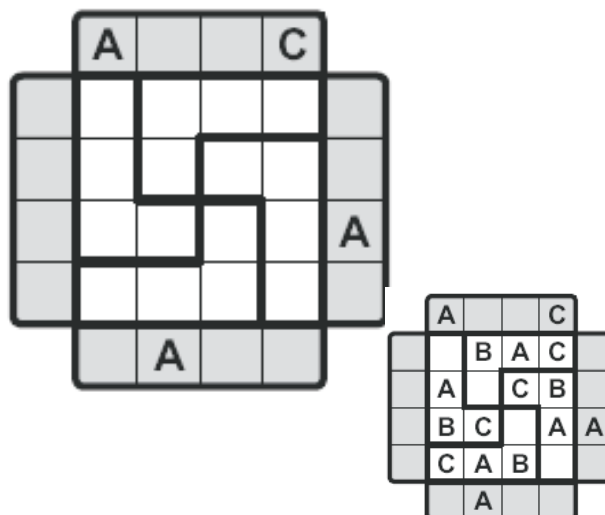
Zacrnite neka polja a zatim nacrtajte zatvorenu krivulju koja nigdje ne siječe sama sebe, a prolazi kroz središta svih preostalih bijelih polja. Brojevi oko mreže pokazuju (redom) dužinu crnih blokova u određenom smjeru. Ako se u određenom smjeru nalazi više zacrnjenih blokova, među njima mora biti barem jedno bijelo polje.



6. NEPRAVILNI LAKO KAO ABC

6+7 bodova

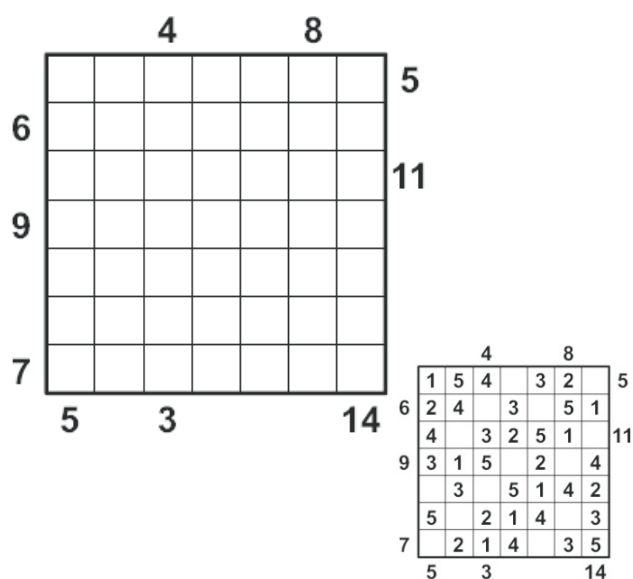
Ispunite mrežu slovima A, B i C, tako da se svako slovo jedamput pojavljuje u svakom retku, stupcu i omeđenom polju. Slova izvan mreže pokazuju koje se slovo prvo pojavljuje u određenom smjeru.



7. LAKO KAO JAPANSKE SUME

9 bodova

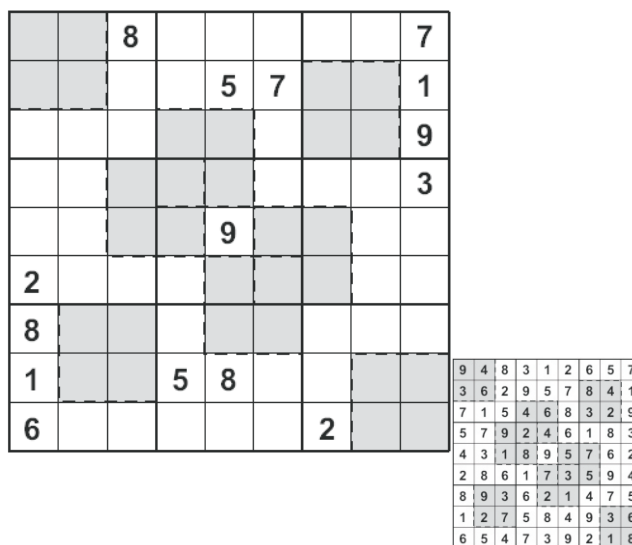
Ispunite mrežu brojevima od 1 do 5 tako da se svaki broj pojavljuje jedamput u određenom retku, odnosno stupcu. Brojevi oko mreže pokazuju zbroj koji se prvi pojavljuje u određenom smjeru.



8. SUDOKU S UMNOŠCIMA

15 bodova

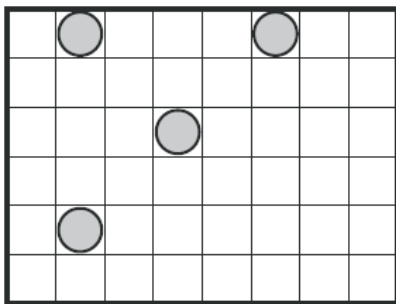
Ispunite mrežu brojevima od 1 do 9, tako da se svaki broj pojavljuje točno jedamput u svakom retku, stupcu i 3x3 kvadratu. Svaki zasivljeni 2x2 kvadrat sadrži u donjem retku umnožak dva broja iz prvog retka zasivljenog kvadrata.



9. PRVO SLOVO

7+12 bodova

U mrežu smjestite zadane riječi, čitajući odozgo prema dolje ili s lijeva na desno. Sve riječi moraju biti međusobno povezane i nigdje se ne smije pojaviti niti jedna riječ koja se ne nalazi na popisu. U kružice u mreži upisuju se prva slova zadanih riječi. Svi kružići u koja se upisuje prvo slovo su zadani.



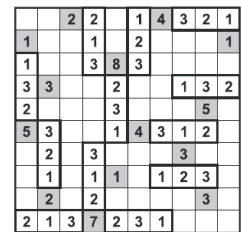
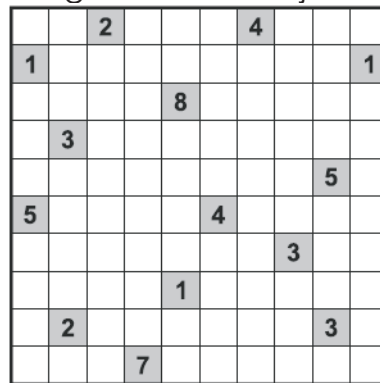
**ANTALYA
PUZZLE
CORAP
PAZI**



10. BRIKET

11+17 bodova

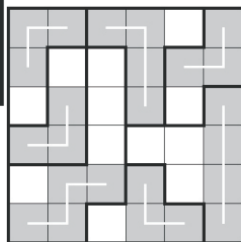
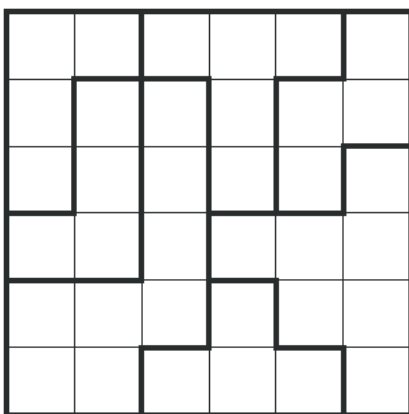
U mreži pronađite 12 blokova veličine 1x3, koji se međusobno ortogonalno ne dodiruju. Ti blokovi moraju sadržavati sve moguće kombinacije brojeva 1, 2 i 3. Pola blokova je smješteno vodoravno a pola okomito i svaka grupa od 6 blokova smije sadržavati istu kombinaciju brojeva. Brojevi u mreži pokazuju sumu brojeva koji ortogonalno dodiruju zadani broj.



11. LIITS

14 bodova

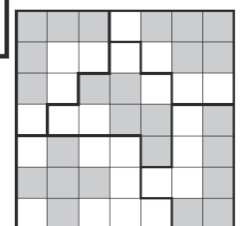
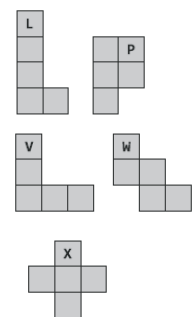
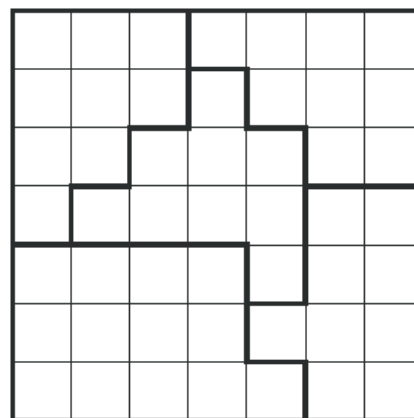
U svako omeđeno polje smjestite 3-poljni ili 4-poljni polimino. Sva zacrtna polja moraju međusobno biti povezana. Likovi iste veličine ne mogu se ortogonalno dodirivati i u mreži se nigdje ne pojavljuje zacrtno polje veličine 2x2.



12. PENTAMINO PODRUČJA

14 bodova

U mrežu smjestite sva zadana pentamina, po jedno u svako omeđeno polje. Pentamina se međusobno ne dodiruju, čak ni dijagonalno, a mogu se i zrcaliti i rotirati.

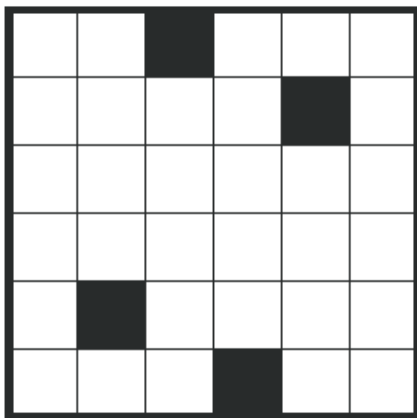


Vrijeme rješavanja: 60 min
120 bodova + BONUS: 1 bod/30 sek

1. SKAKUTAVA KRIŽALJKA **35** bodova

Uvrstite pojmove s popisa u mrežu. Riječi mogu preskakati neka polja, ali ni u kom slučaju dva polja za redom. Prazno polje može biti i prije prvo slova, kao i na kraju riječi. Pojmovi su grupirani prema duljini retka ili stupca u koji ih valja uvrstiti.

- 2: OL, P, TE
- 3: AZ, EK
- 4: KIT, MAT, PES, ZAR
- 5: ISIK, TEZ
- 6: ESER, ASIM, HAZIR, KARE, ZERRE



	P			A	Z
K		I	T		E
	E	S	E		R
A	S	I		M	
R			Z	A	R
E		K		T	E

3. HITORI **8+12** bodova

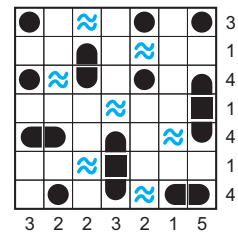
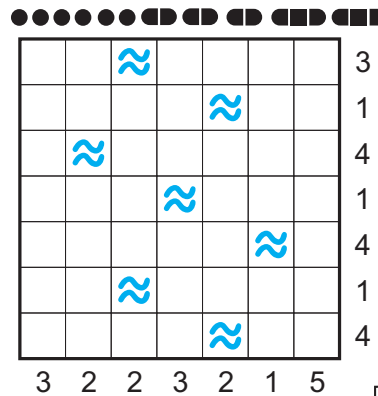
Zacrnite pojedine kvadrate tako da u nezacrnjenim kvadratima u svim recima i stupcima ostanu različiti brojevi. Osim toga nezacrnjeni kvadrati moraju biti povezani, odnosno tvoriti jedan kompaktan lik. Zacrnjeni kvadrati smiju se dodirivati samo dijagonalno.

2	4	1	3
3	3	5	2
4	1	5	3
5	3	3	3

2	4	1	
	3		2
4	1	5	3
5		3	

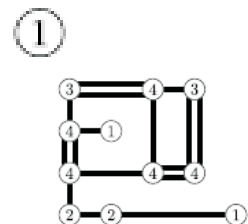
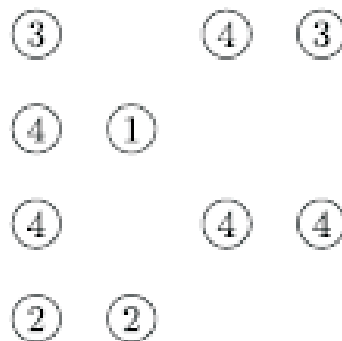
2. BRODOVLJE **4+4** boda

Ispunite mrežu ponuđenim shemama brodova. Pritom će vam pomoći brojevi uz mrežu koji pokazuju koliko ima popunjenih polja u odgovarajućim recima i stupcima. Nijedan brod se ne dodiruje s drugim, čak ni dijagonalno.



4. MOSTOVI **6+6** bodova

Krugovi s brojkama predstavljaju otoke. Broj u krugu označava s koliko je mostova spojen dotični otok s drugim otocima. Mostovi smiju biti postavljeni isključivo vodoravno ili okomito i ne smiju se križati. Dva otoka smiju biti spojena s najviše dva mosta. Ako je zadatak ispravno riješen onda svi otoci moraju biti povezani.



5. OTOCI

4+6 bodova

Zacrnite neka polja tako da tvore kompaktnu povezanu cjelinu. Brojevi upisani u mreži pokazuju od koliko se polja sastoji pojedini bijeli otok. U jednom otoku smije se nalaziti samo jedno polje s brojkom. Otoci se mogu dodirivati samo dijagonalno, a niz crnih polja ni na jednom mjestu ne smije tvoriti površinu veličine 2 x 2 polja ili veću.

			3			2
3						
2				3		
					7	
		4				

			3			2
3						
2				3		
					7	
		4				

6. KENDOKU

15+10 bodova

Ispunite mrežu brojevima od 1 do 9. U redovima i stupcima brojevi se ne smiju ponavljati. Brojevi u omeđenim poljima rezultat su računske operacije brojeva u tim omeđenim poljima, a uz svaki broj označen je i simbol računske operacije. Isti brojevi mogu se ponavljati unutar omeđenih polja, dakako u različitim redovima i stupcima. Zastupljene su sve četiri računske operacije.

4/	13+	18x	
1-	12x		

4/	13+	18x	
1	4	3	2
4	2	1	3
1-	12x		
3	1	2	4
2	3	4	1

7. OGRADE

6+4 boda

Ucrtajte u mrežu zatvoreni lik koji nigdje ne siječe samoga sebe. Lik se dobiva spajanjem točkica vodoravno i okomito. Svaki broj u mreži kazuje koliko oko njega ima dužina koje spajaju dvije susjedne točkice. Kroz svaku točkicu prolazi se jedanput ili nijedanput.

o	o	o	o	o	o	o
	3		1			
2		1		3	2	
	3		1		2	
1		1		0		
	3		1			
	1	1	2		1	
o	o	o	o	o	o	o

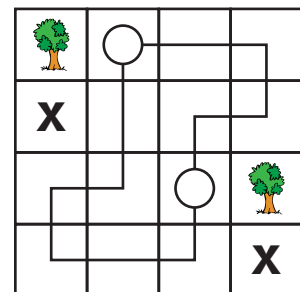
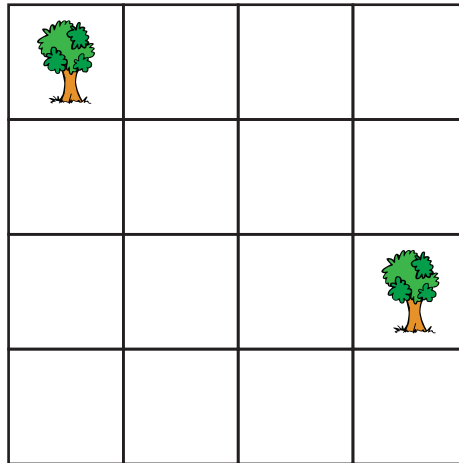
o	o	o	o	o	o	o
	3		1			
2		1		3	2	
	3		1		2	
1		1		0		
	3		1			
	1	1	2		1	
o	o	o	o	o	o	o

Vrijeme rješavanja: 90 min
180 bodova + BONUS: 1 bod/30 sek

1. BOŽIĆNI POKLONI

10+15+45 bodova

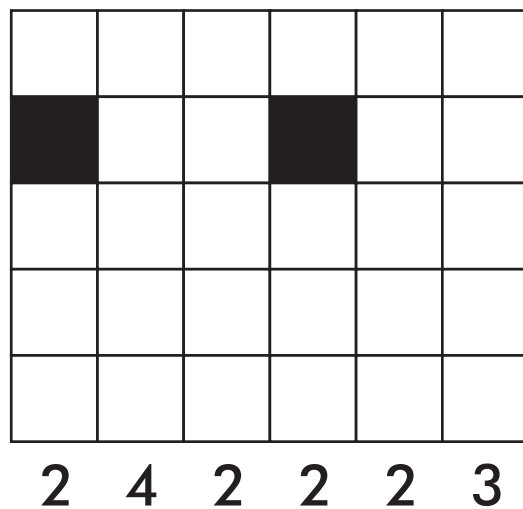
Pored svakog bora su dječak i lopta, smješteni vodoravno ili okomito u odnosu na bor. Dječak i lopta pored istog bora se obavezno dodiruju dijagonalno. Dječak ne smije dodirivati ni tuđi bor ni tuđu loptu, čak ni dijagonalno. Sve lopte treba povezati zatvorenom linijom koja prolazi sredinom polja (praznih i onih s loptom). Linija nigdje ne siječe samu sebe, a sva polja mreže moraju biti iskorištena. Brojevi desno i dolje određuju broj lopti u pripadnom retku i stupcu.



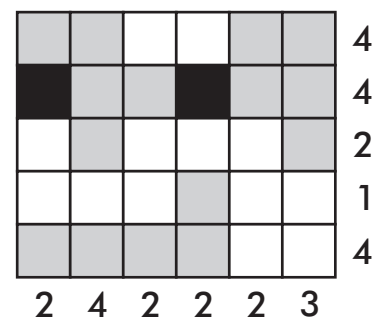
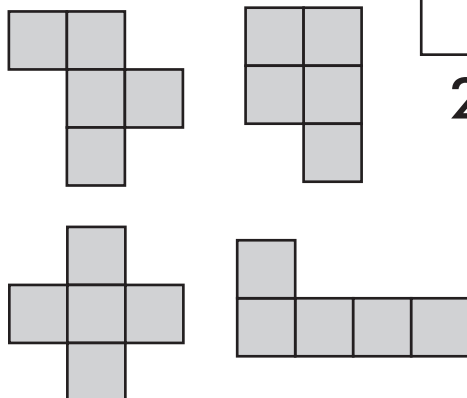
2. MINI PENTAMINA

15+30 bodova

Smjestite tri od četiri pentamina u mrežu tako da se ne dodiruju, čak ni dijagonalno. Zrcaljenje i rotiranje je dozvoljeno. Brojevi uz mrežu govore koliko je dijelova pentamina u pripadnom retku ili stupcu. Crno polje nije dio pentamina.



4
4
2
1
4

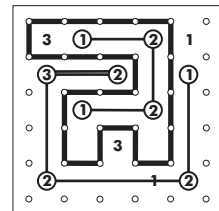
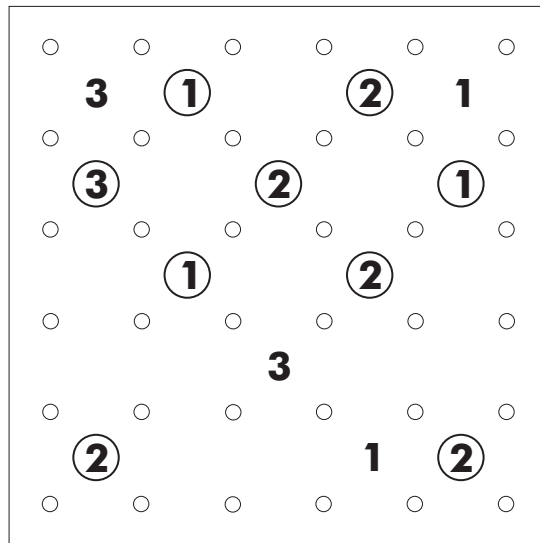


3. ZEMLJOPISNA KARTA

10+10+15 bodova

Ucrtajte u mrežu zatvoreni lik koji nigdje ne siječe samog sebe. Lik se dobiva spajanjem točkica vodoravno ili okomito. Svaki broj u mreži (bez kruga) govori koliko oko njega ima dužina koje spajaju dvije susjedne točkice. Kroz svaku točkicu se prolazi jedamput ili nijedamput. Taj zatvoreni lik predstavlja kopno, dok prostor izvan lika predstavlja more.

Krugovi s brojkama predstavljaju otoke (na moru) i gradove (na kopnu). Broj u krugu označava s koliko je mostova (otoci) ili cesta (gradovi) spojen dotični otok/grad s drugim otocima/gradovima. Mostovi/ceste mogu biti postavljeni isključivo okomito ili vodoravno i ne smiju se križati. Dva otoka mogu biti spojeni s najviše dva mosta, a dva grada mogu biti spojena s najviše jednom cestom. Ako je zadatak ispravno riješen onda su svi otoci na moru povezani, kao i svi gradovi na kopnu. Linije mostova, cesta i obale nigdje se ne križaju.



4. OTOCI S BLAGOM

10+12 bodova

Zacrnite neka polja tako da tvore kompaktnu povezanu cjelinu (more). Svaki bijeli otok sadrži točno jednu škrinju s blagom. Brojevi upisani u mrežu govore od koliko se polja sastoji pojedini bijeli otok. U jednom oroku smije se nalaziti samo jedno polje s brojkom. Otoci se mogu dodirivati samo dijagonalno, a niz crnih polja ni na jednom mjestu ne smije tvoriti površinu veličine 2x2 ili veću.

Oprez, postoje otoci u kojima nije upisan broj (veličina)!

