

Jak na bonusové stromy

Zadání

Každé číslo v mřížce signalizuje počet stromů v sousedních políčkách, a to i diagonálně. Žádný strom však nemůže horizontálně, vertikálně ani diagonálně sousedit s dalším stromem a žádný strom se nesmí objevit ve stejném políčku, jako je číslo. Podaří se vám zjistit, kde jsou jednotlivé stromy zasazeny? Jeden strom jsme již dopředu odkryli.

		0		2			
							1
	3					2	
		3		1			
	3			S			2
			2	3			
2	2						
						1	
	3		2	0			
		2					1

Jedna z možností jak postupovat by mohla začít takto:

1. Označíme všechna pole kolem označeného stromu (modrá políčka, na nich už stromy být nemohou) ...

		0		2			
							1
	3					2	
		3		1			
	3			S			2
			2	3			
2	2						
						1	
	3		2	0			
		2					1

... a pole kolem čísel 0 (zelená políčka, ani tady žádný strom být nemůže)

2. V pravém dolním rohu je pole s číslem jedna, "jeho" strom ale může být už jen na jednom místě (žluté pole)...

		X	0	X		2			
		X	X	X					1
		3			X	X	2		
			3	X	X	1	X		
		3		X	S	X	X	2	
				2	X	3			
2	2						X	X	X
					X		1	X	
	3			2	X	0	X	S	
		2			X	X	X		1

... a protože toto pole sousedí s jedničkou, mohu označit další pole, kde stromy už být nemohou - modrá pole)

3. Kouknu na žlutě označenou trojku, dva zbývající stromy mohou být jedině na modrých polích ...

		X	0	X		2			
		X	X	X					1
		3			X	X	2		
			3	X	X	1	X		
		3		X	S	X	X	2	
				X	2	3	S		
2	2			X	S	X	X	X	
					X		1	X	
	3			2	X	0	X	S	
		2			X	X	X		1

... a kolem zeleně označené dvojky mohu vyznačit další pole, kde už stromy být nemohou.

4. Kouknu na další trojku (žlutá) a vidím, že stromy kolem ní mohou být jedině na modrých polích ...

		X	0	X		2			
		X	X	X					1
		3	S		S	X	X	2	
				3	X	X	1	X	
		3	S	X	X	S	X	X	2
				X	2	X	3	S	X
2		2		X	X	S	X	X	X
				X	X	X	X	1	X
	3				2	X	0	X	S
			2		X	X	X	X	1

... a mohu označit další pole "zakázaná" pro stromy

		X	0	X		2			
		X	X	X	X	X			1
		3	S	X	S	X	X	2	
		X	X	3	X	X	1	X	
		3	S	X	X	S	X	X	2
		X	X	X	2	X	3	S	X
2		2		X	X	S	X	X	X
				X	X	X	X	1	X
	3				2	X	0	X	S
			2		X	X	X	X	1

5. A pokračuji až do úplného vítězství.