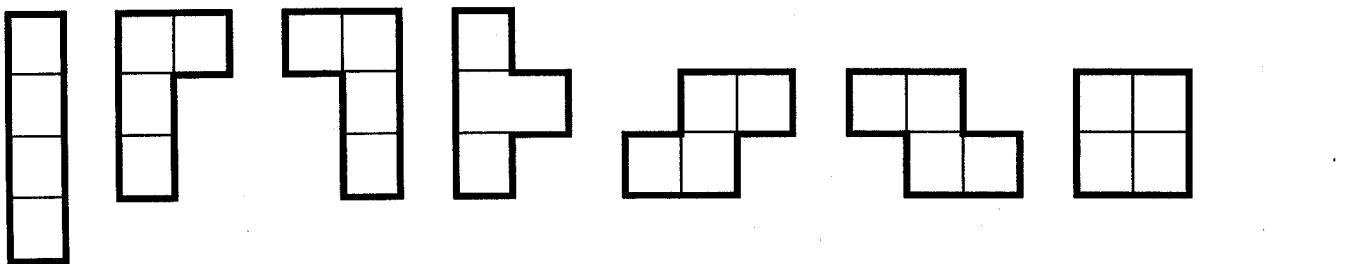


10. TETRIS KÖTÉLTÁNC

Helyezzük el a megadott hét Tetris-alakzatot úgy, hogy a számok a behúzott szomszédos vonalak számát jelöljék. Az egyes alakzatok még sarkosan sem érinthetik egymást. Az alakzatok elforgathatók, de nem tükrözhetők.



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

65 PONT

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

80 PONT