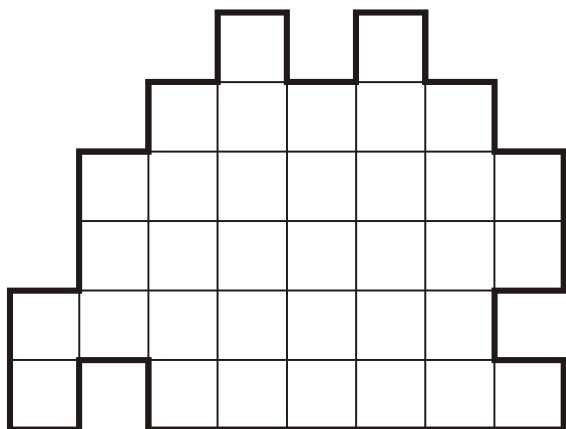
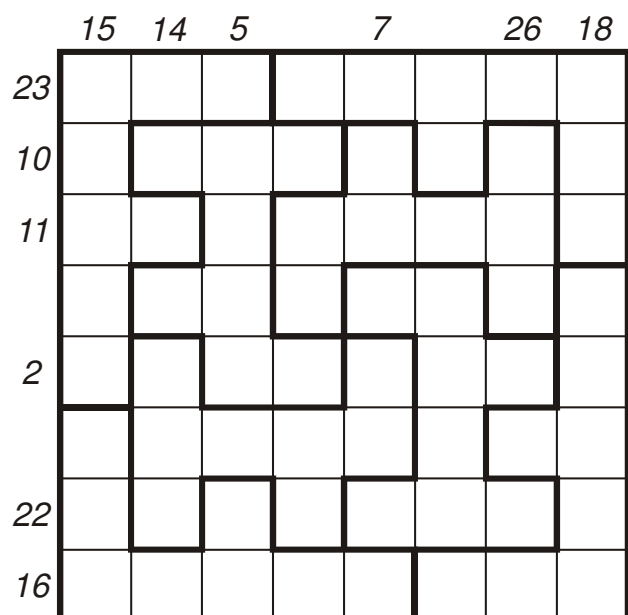


1. DĚLENÍ OBRAZCE (1 bod)



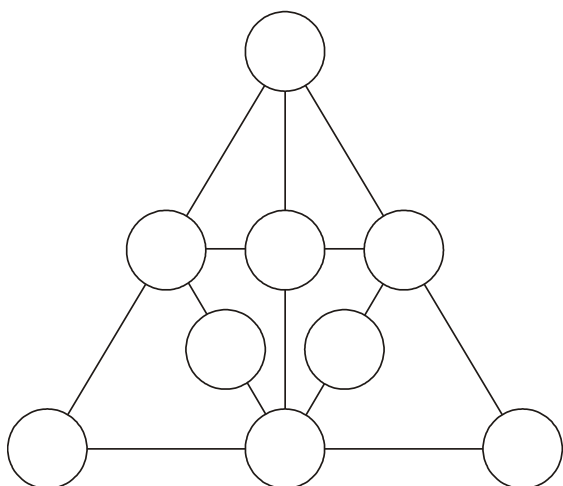
Vedlejší obrazec rozdělte po liniích rastu na pět shodných dílů, které mohou být i zrcadlově převrácené.

2. GEOMETRICKÉ SUDOKU 8x8 (3 body)



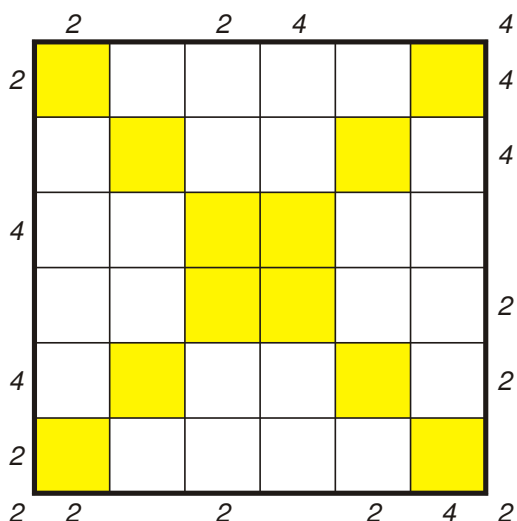
Do prázdných políček vepište po jedné číslice **1-8** tak, aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci a v každé silně ohraničené oblasti. Čísla uvedená u obvodu čtverce udávají součet všech číslic v příslušném směru, po nichž vždy následuje číslice **8**.

3. SEDM STEJNÝCH (1 bod za každé různé správné řešení)



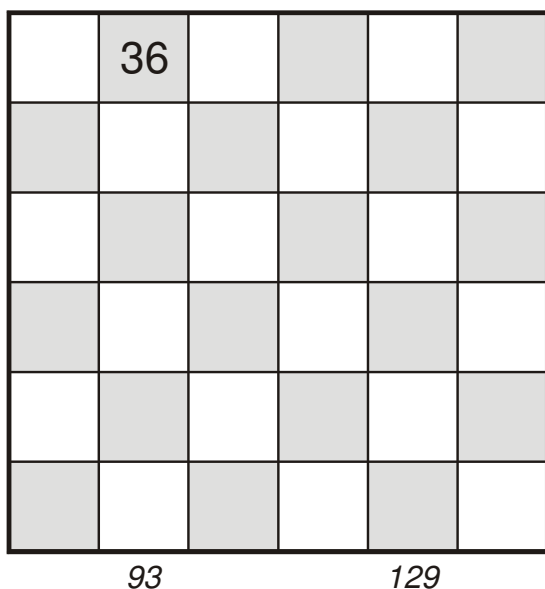
Do kroužků vepište po jedné číslice **1-9** tak, abyste na sedmi úsečkách po třech číslicích dostali sedm stejných součtů. Pro vyloučení souměrnosti zapište řešení tak, aby levá spodní číslice byla menší než pravá spodní číslice.

4. DIAGONÁLNÍ VĚŽÁKY (2 body)



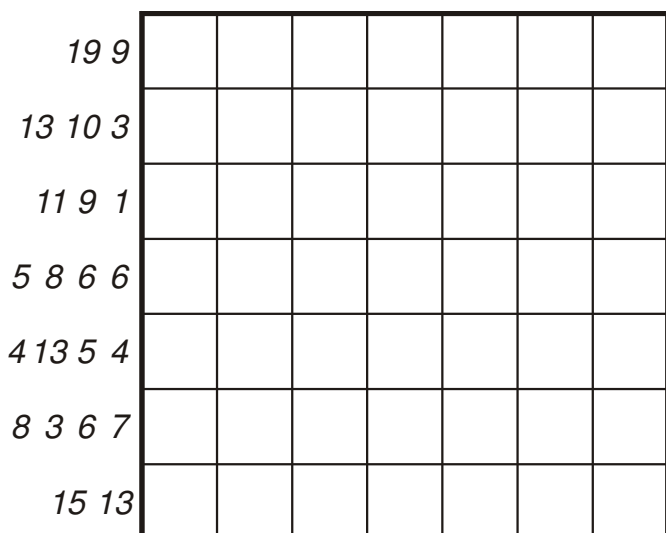
Do políček čtverce 6x6 vepište po jedné číslice **1–6** tak, aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci a na každé hlavní úhlopříčce. Tyto číslice představují počet podlaží jednotlivých domů. Číslice uvedené u obvodu čtverce udávají počet viditelných věžáků v daném řádku, sloupci či na hlavní úhlopříčce všude tam, kde je to sudé číslo (nižší věžáky za vyššími vidět nejsou).

5. KRUHOVÝ KONÍČEK 6x6 (4 body)



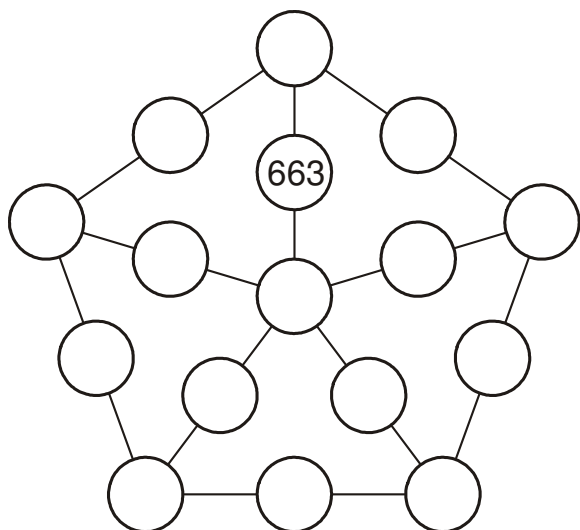
Síťka kruhového koníčka ve čtverci 6x6 se vždy po devíti tazích otáčí o 90° . Najděte tuto uzavřenou síťku, kdy šachový jezdec projde všechna políčka čtverce, a očísľujte tahy tak, že jezdec končí na poli označeném číslem **36**. Přitom součty šesti čísel v každém řádku musí být stejné a součty šesti čísel ve sloupcích mají jen dvě hodnoty **93** a **129**, které jsou u dvou sloupců uvedeny.

6. BLUDIŠTĚ S PĚTI PŘEKÁŽKAMI (2 body)



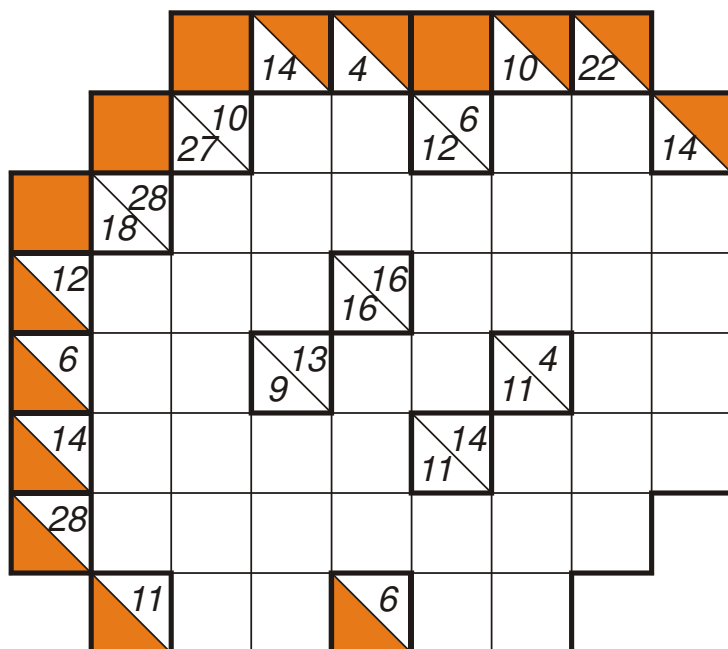
V obrazci začerněte v různých řádcích a různých sloupcích pět políček, která spolu nesousedí ani úhlopříčně a do všech ostatních vepište po jedné číslice **1–7** tak, aby v každém řádku i v každém sloupci byly všechny číslice různé. Potom najděte a vyznačte uzavřenou lomenou cestu, která prochází jen vodorovně a svisle všemi nezačerněnými políčky a musí se na ní pravidelně střídát jedna větší a jedna menší číslice. Čísla uvedená vedle čtverce udávají součet číslic na jednotlivých úsecích cesty pro každý řádek.

7. DESETKRÁT 2018 (3 body)



Do prázdných kroužků dopište po jednom patnáct čísel z řady **664–678** tak, aby součet tří čísel na každé z deseti úseček dával letopočet **2018**.

8. KAKUROVÉ DOMINO (3 body)



Do políček vedlejšího obrazce uložte 21 kamenů redukovaného domina (1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 1-7, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 2-7, 3-4, 3-5, 3-6, 3-7, 4-5, 4-6, 4-7, 5-6, 5-7, 6-7) tak, aby se kryly s liniemi rastu a vzájemně se nepřekrývaly a číslice na nich byly řešením standardního kakura. V každém řádku a v každém sloupci musí být všechny číslice různé a čísla uvedená v obrazci znamenají součty číslic příslušných souvislých skupin.

9. DVĚ ĎÁBELSKÉ PYRAMIDY (1 bod za každou pyramidu)

Ve vrcholu každé pyramidy je ďábelské číslo 66. Do prázdných políček doplňte čísla tak, aby byla všechna různá v celé pyramidě. Součet dvou čísel v sousedních políčkách dává číslo, které je umístěno bezprostředně nad nimi (viz příklad). Najděte v obou případech taková řešení, aby součet čísel v základním řádku byl co nejmenší.

