

1. DVĚ SADY OBLASTÍ (3 body)

P		Ř		Í		K
			L			
A				D		
	L				P	
		Í				D
					A	K
		Ř				

Písmenům v obdélníku 8×7 přiřaďte číslice 1–7 (různým písmenům různé, stejným písmenům stejné). Přitom musíte dodržet tyto vztahy: $P=2 \times K$, $Í+D=Ř+A$, $Ř < A < D < L$. Poté zakreslete po liniích rastru dvakrát hranice sedmi oblastí, jejichž velikost bude odpovídat jediné číslici, která se bude nacházet uvnitř této oblasti. Tvary oblastí musí být vytvářeny tak, že každá bezprostředně větší oblast vznikne přidáním jednoho políčka, dotýkajícího se stranou některého políčka předcházející oblasti. Oblasti o stejné velikosti musí být shodné, lze je pouze

pootáčet, nikoliv zrcadlově převracet a nesmí se navzájem dotýkat ani bodově.

2. SUDOKU 8×8 (2 body)

1			>	>		<	<
	2			^			
v		3		^			
			4		>		
	v					^	
				>	5		
	^					6	>
		<					7
^					^		
		<		>	<		8

Do prázdných políček dopište po jedné číslice 1–8 tak, aby byly různé v každém řádku, v každém sloupci, v každé ohraničené oblasti osmi políček a v osmi podbarvených políčkách. Přitom musíte dodržet všechny uvedené nerovnosti.

3. HVĚZDNÉ NEBE (2 body)

Do některých políček čtverce umístěte po jedné dvaadvacet hvězd tak, aby byly dvě v každém řádku, v každém sloupci, na každé hlavní úhlopříčce a v každé ohraničené oblasti. Políčka s hvězdami se nesmějí dotýkat stranou ani rohem.

4. TROCHU MATEMATIKY (1 bod)

-1	:5	-3	:3	x2	+5	:2
:6	x3	:2	+4	-2	:7	-4
-2	+1	x3	x2	:2	x2	:3

Do prázdných políček vepište po jednom čísla **1–28** tak, aby platily všechny matematické operace postupně shora dolů.

5. PŘESÝPACÍ HODINY (3 body)

				4	
		7			
55					
		222			
				43	
		11			
6					

Do prázdných políček dopište čísla tak, aby nakonec byla v celém obrazci všechna různá. Součet dvou sousedních čísel v řádku dává číslo v políčku sousedního řádku směrem ke střednímu políčku, v němž je umístěno číslo **222** (viz příklad menších hodin).

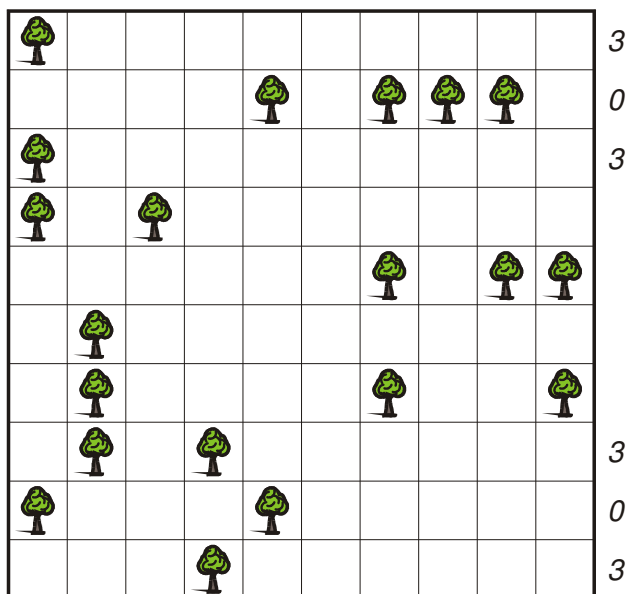
3	6	7
9	13	
	22	
12	10	
4	8	2

6. CIHLOVÁ STĚNA 8x8 (2 body)

	6			7			
3				5			
			8				4
4					1		
		5					1
2				6			
			7				2
		3				8	

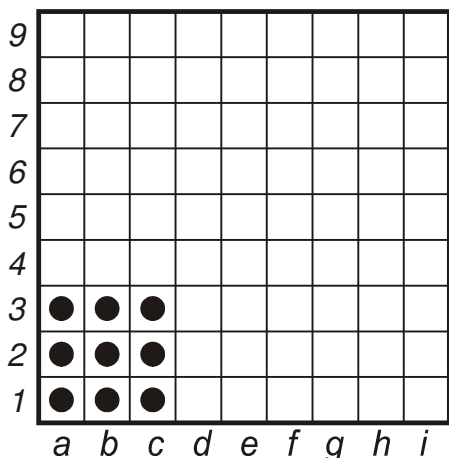
Do prázdných políček vepište po jedné číslice **1–8** tak, aby byly v plném obrazci všechny různé v každém řádku, v každém sloupci a na každé hlavní úhlopříčce. U celých cihel musí součet dvou číslic dávat liché číslo. V obrazci se musí u celých cihel vyskytovat všechny možné kombinace dvou číslic (1-2, 1-4, 1-6, 1-8, 3-2, 3-4, 3-6, 3-8, 5-2, 5-4, 5-6, 5-8, 7-2, 7-4, 7-6, 7-8), každá alespoň jedenkrát.

7. TÁBOŘENÍ (1 bod)

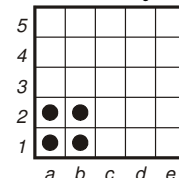


Ke každému stromu postavte ve svislém nebo vodorovném směru jeden stan. Políčka s jednotlivými stany spolu nesmí sousedit ani bodově. Číslíce, uvedené u některých řádků, určují, kolik stanů má být v příslušném řádku umístěno.

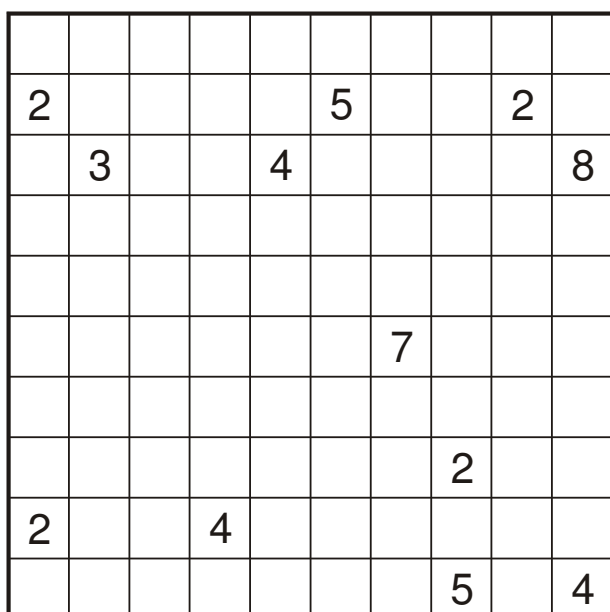
8. VZPOMÍNKA NA HALMU (max. 2 body)



Devět žetonů přesuňte tahy do čtverce protějšího rohu na pozice g7 až i9. Za tah považujeme posun žetonu na vedlejší pole buď v přímém nebo diagonálním směru nebo skok přes žeton v sousedním poli na pole bezprostředně za tímto žetonem (je-li volné) nebo souvislou řadu takových skoků (viz příklad: 1. a1-c3, 2. b1-b3-d3, 3. a2-c2-e4, 4. b2-d4, 5. c3-e5, 6. d3-d5). Bude uznáno jedno jakékoliv řešení s nejmenším počtem tahů za **2 body**; za jiné řešení horší dostanete pouze **1 bod**.



9. SOUOSTROVÍ (2 body)



Ve čtverci 10x10 se nachází tucet ostrovů obklopených vodou, jejichž rozloha je dána čísla (každé políčko s číslem je součástí jednoho ostrova). Jednotlivé ostrovy spolu mohou sousedit pouze bodově, ale všechna políčka každého ostrova spolu musí sousedit stranami. Voda, která ostrovy obklopuje (všechna zbývající políčka), musí být jednolitá (musí tvořit jeden celek), ale nesmí se v ní vyskytovat žádný čtverec o rozloze 2x2 políčka.