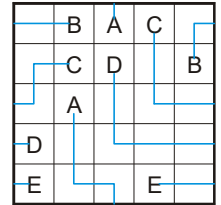


1. SVŮJ K SVÉMU (2 body)

				A		
	B					
C	D		E	F	E	F
		G				
				G	A	
					C	D
				B		

Nakreslete spojnice stejných písmen, které vedou vodorovně a svisle středy volných políček a vzájemně se nekřížují. Spojnice mohou vyjít ven z obrazce a vrátit se do něj na opačné straně stejného řádku či sloupce (viz příklad).



2. FUTOSHIKI (3 body)

		>		<	
	1	>	>	>	4
>		>	<		>
		>		<	
>		>	>	>	
	5		>	<	6
>	<	>			

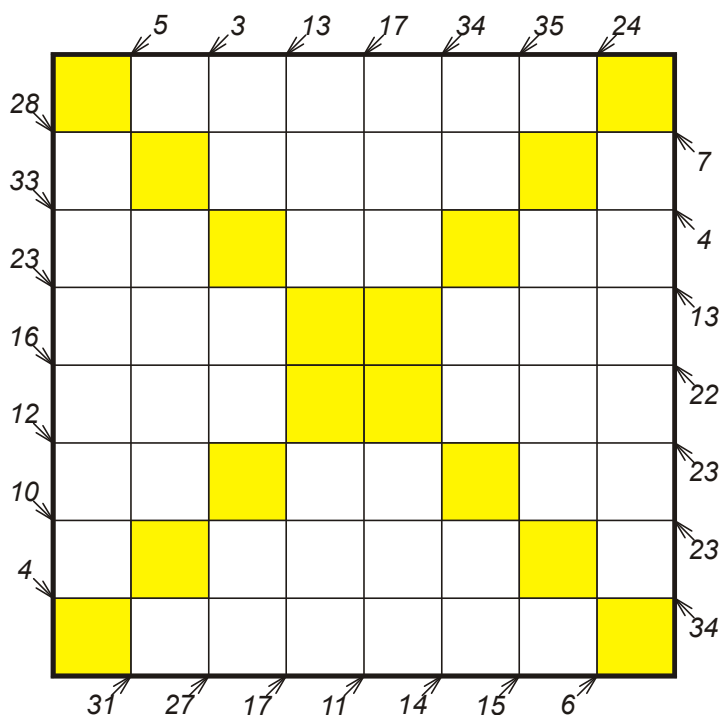
Do prázdných políček doplňte číslice 1–7 tak, aby byly všechny různé v každém řádku i každém sloupci. Přitom musíte dodržet všechny nerovnosti, které jsou mezi některými políčky uvedeny.

3. VLCI A OVCE (2 body)

3		3	🐑	🐺		2	3	3
		2		🐺			2	
🐑	1			🐺			🐺	
🐺		1	2		0	3		2
			3					
2		1	2		0	2		🐺
	🐑			🐑			🐑	
	1			🐑		2	3	2
2	3	2		🐺	🐺	2		3

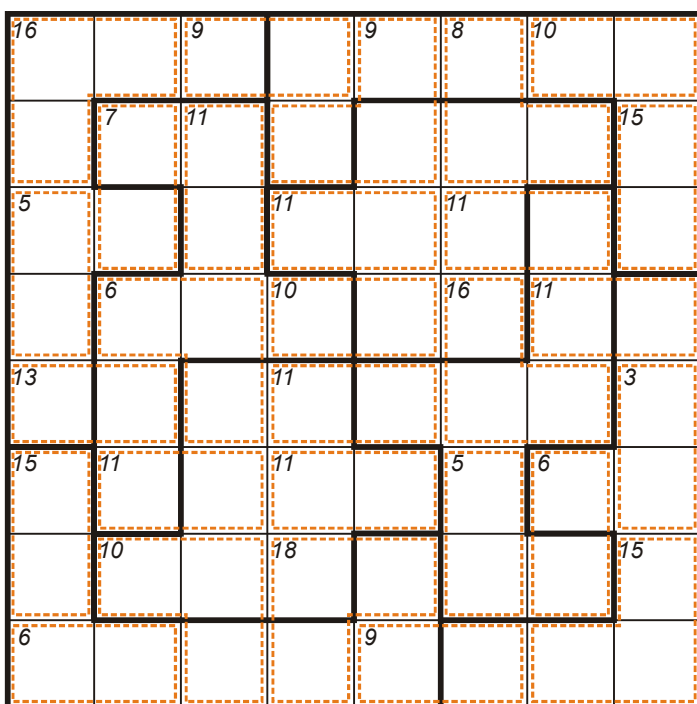
Vyznačte v obrazci uzavřenou lomenou smyčku, která vede vodorovně a svisle po liniích rastru a nikde se sama sebe nedotýká. Číslice, které jsou uvedeny v některých čtvercových políčkách, určují počet stran, kterými smyčka u tohoto políčka prochází. Uvnitř smyčky musí zůstat všechny ovečky a vně smyčky všichni vlci.

4. ŠIKMÉ SOUČTY (5 bodů)



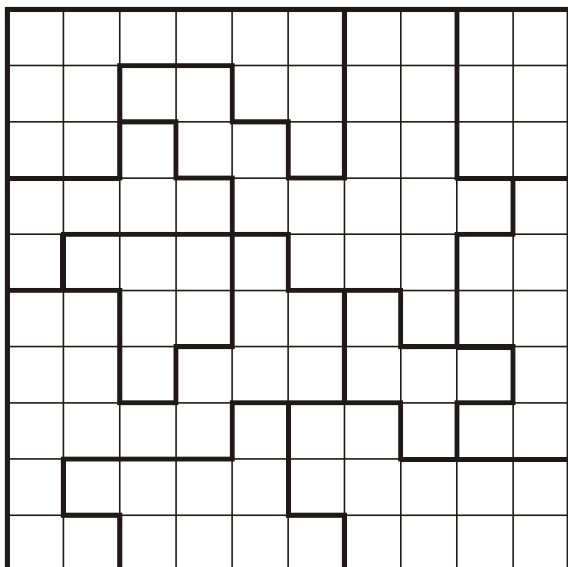
Do políček čtverce 8x8 umístěte po jedné číslice z řady **1–8** tak, aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci a na každé hlavní diagonále. Stejná čísla spolu nesmí sousedit diagonálně. Čísla u obvodu čtverce udávají součet čísel v jednotlivých diagonálách.

5. KILLER SUDOKU 8x8 (2 body)



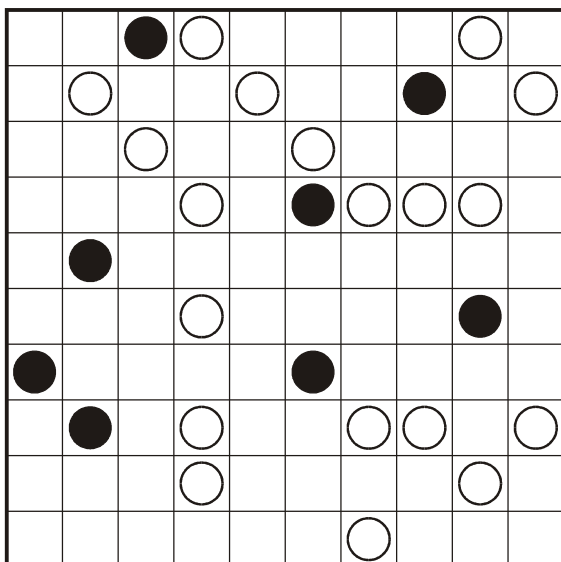
Do prázdných políček čtverce 8x8 doplňte po jedné číslice **1–8** tak aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci a v každém silně ohraničeném útvaru sedmi políček. V malých oblastech vyznačených přerušovanou čarou musí být všechny číslice různé a jejich součet se musí rovnat číslu uvedenému v levém horním rohu příslušné oblasti.

6. HVĚZDNÁ OBLOHA (2 body)



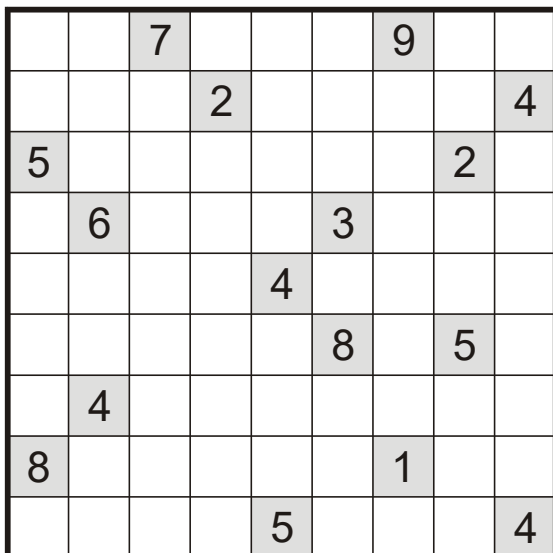
Do některých políček čtverce dopište po jedné hvězdy tak, aby byly vždy dvě v každém řádku, v každém sloupci, na každé hlavní úhlopříčce a v každé silně ohraničené oblasti. Políčka s hvězdami nesmí spolu sousedit stranou ani diagonálně.

7. MASYU (1 bod)

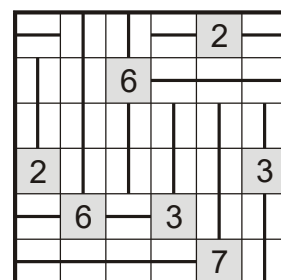


Ve čtverci 10x10 vyznačte uzavřenou trasu, která se nikde nekřížuje ani nedotýká a vede středy políček jen svisle nebo vodorovně. Políčky s bílými kroužky prochází trasa přímo, ale alespoň v jednom sousedním políčku se musí trasa lomit v pravém úhlu. V políčkách s černými kroužky se trasa vždycky lomí v pravém úhlu a v sousedních dvou políčkách se nesmí lomit.

8. HRADBY (2 body)

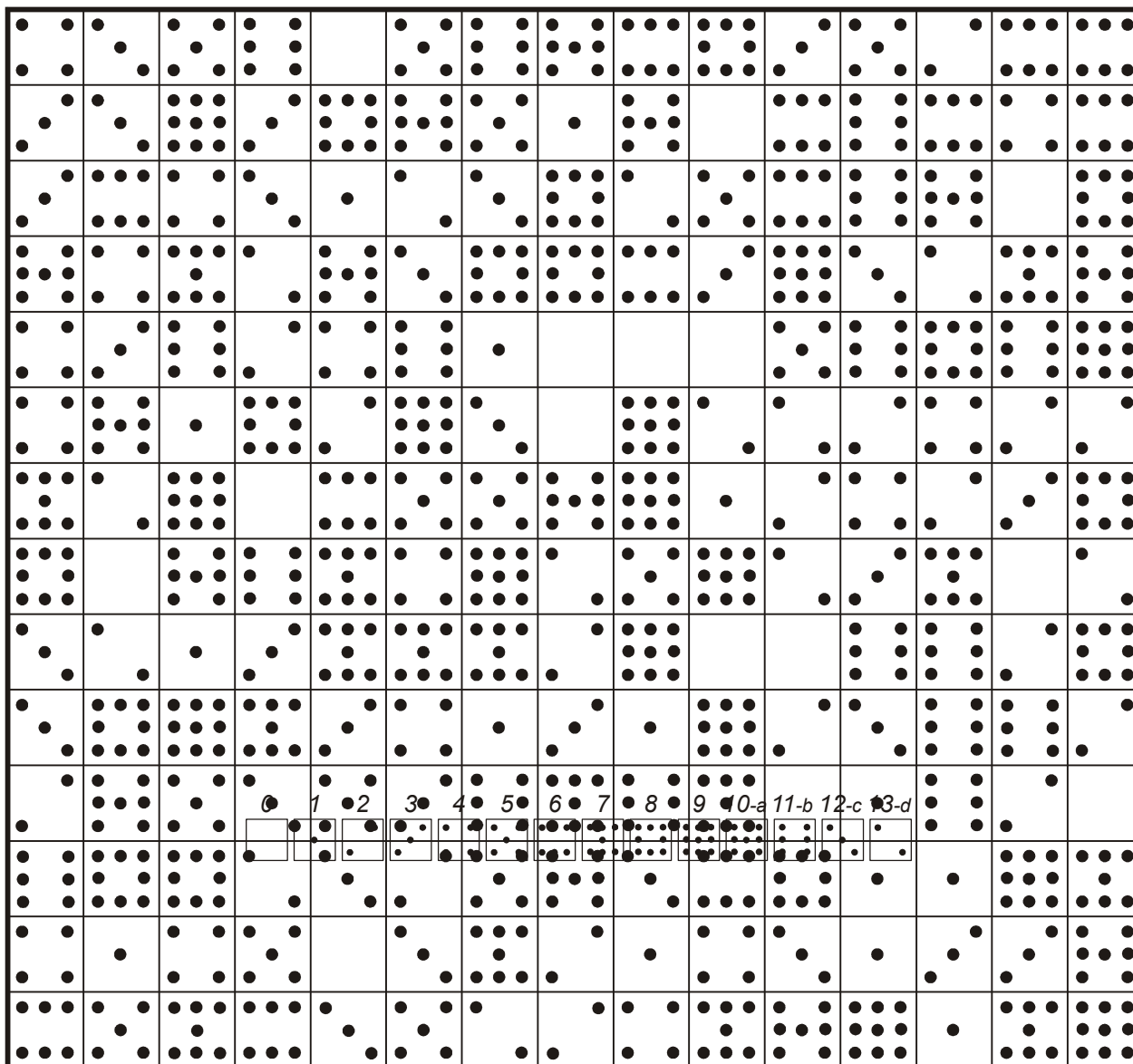
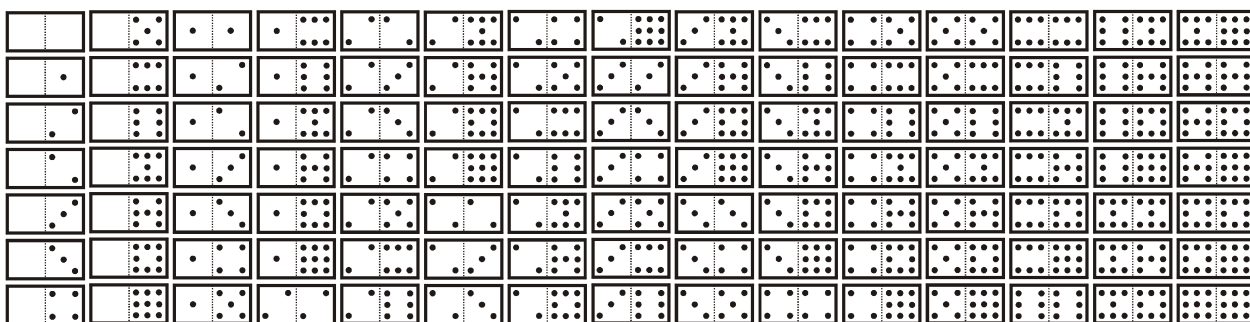


Středem každého volného políčka ved'te vodorovnou nebo svislou osovou čáru, která toto políčko dělí na dva stejné obdélníky. Číslice v podbarvených políčkách udávají součet políček, kterými tyto čáry od podbarveného políčka procházejí (viz příklad).



9. TEČKOVANÉ DOMINO 15x14 (6 bodů)

Do obdélníku 15x14 zakreslete hranice 105 vyobrazených kamenů tečkovaného domina.



Pomůcka – podle označení na obrázku má následujících dvanáct kamenů jedinečné umístění:

4 22 26 44 55 58 67 69 89 99 aa cc.