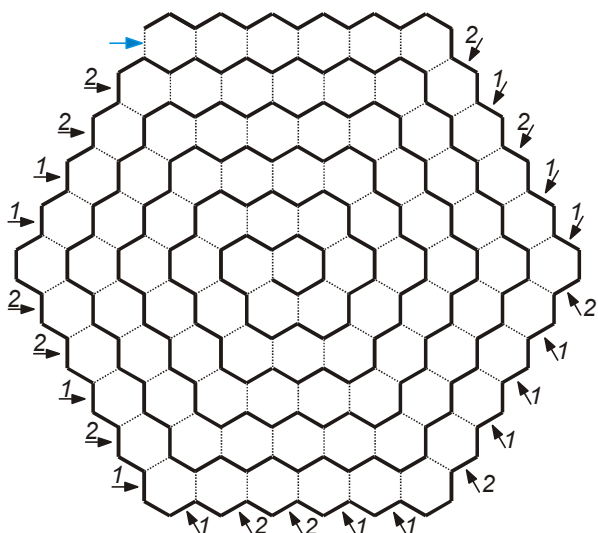


### 1. MŘÍŽKOVÉ SOUČTY (1 bod)

17		7		7	8	
3		10				18
	12		10			
		11			13	
13		10		13		7
	12				9	
8			8			

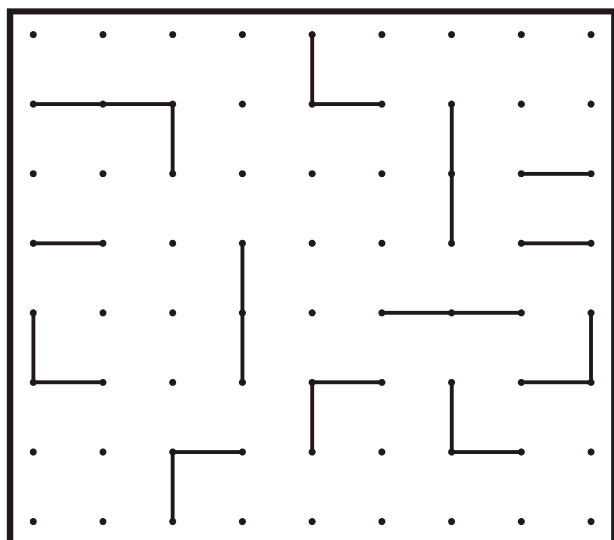
Do každého prázdného políčka vepište po jedné číslice 1–7 tak, aby byly různé v každém řádku, v každém sloupci a v každé malé ohraničené oblasti. V ohraničených oblastech musí tyto číslice dávat vyznačené součty. Políčka se stejnými číslicemi spolu nesmí bodově sousedit.

### 2. SPIRÁLA V ŠESTIÚHELNÍKU (3 body)



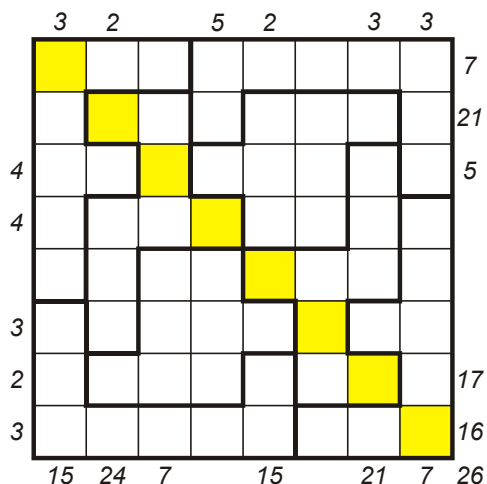
Do některých políček vepište po jedné číslice 1 a 2 tak, aby byly v každé z třiatřiceti řad vždy dvě různé číslice. Na cestě spirálou od startu ke středu se musí neustále střídát lichá číslice se sudou. Číslice uvedené u obvodu udávají číslici, která stojí v daném směru jako první.

### 3. GRAND TOUR (1 bod)



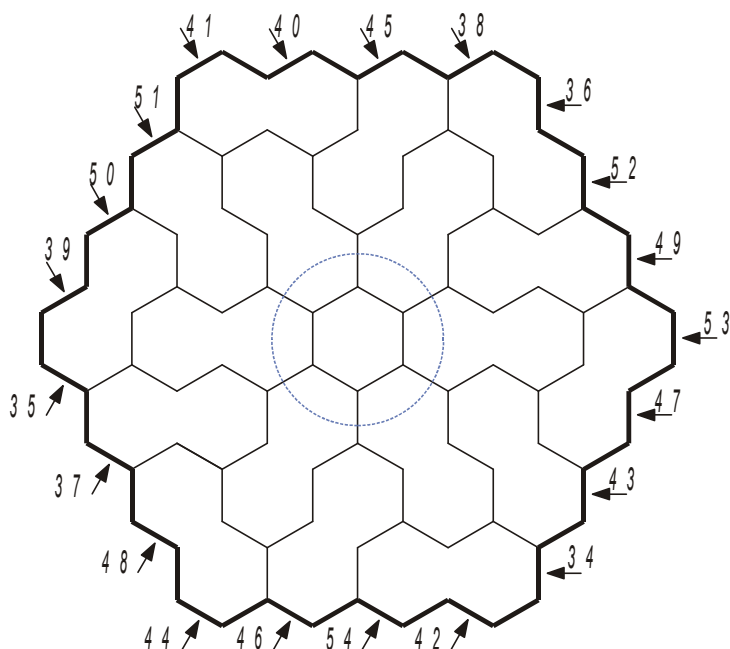
V ohraničeném obdélníku projděte každým bodem právě jednou pouze vodorovně nebo svisle tak, abyste našli uzavřenou smyčku, která se nikde sama sebe nedotýká. Přitom musíte dodržet vyznačené spojnice mezi některými body.

#### 4. GEOMETRICKÉ POLODIAGONÁLNÍ VĚŽÁKOVÉ SUDOKU (2 body)



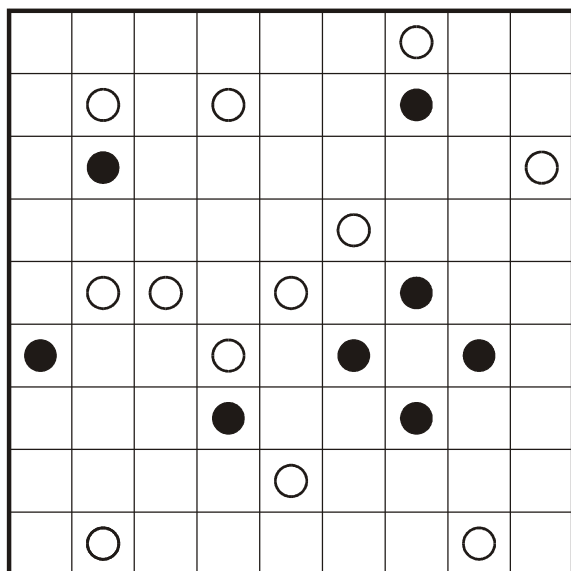
Do políček čtverce vepište po jedné číslice **1–8** tak, aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci, na podbarvené hlavní úhlopříčce a v každé ohraničené oblasti osmi políček. Tyto číslice představují počet podlaží domů postavených na parcele 8x8. Čísla u obvodu udávají: nahoře a vlevo počet viditelných domů; vpravo a dole součet podlaží všech domů, které stojí v daném směru před nejvyšším domem.

#### 5. ANTIMAGICKÝ ŠESTIÚHELNÍK (4 body)

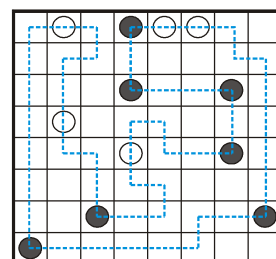


Do políček šestiúhelníku vepište po jednom čísla **1–19** tak, abyste v jednadvaceti řadách všech tří směrů dosáhli jednadvacet různých součtů v řadě **34–54**, které jsou pro jednotlivé řady uvedeny u obvodu šestiúhelníku (čísla ve dvojitých políčkách se tak započítávají do součtů pětkrát). Součet šesti číslic na kružnici je 26.

#### 6. MASJÚ (1 bod)



Nalezněte uzavřenou křivku, 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 políčkách se nesmí lomit (viz příklad).

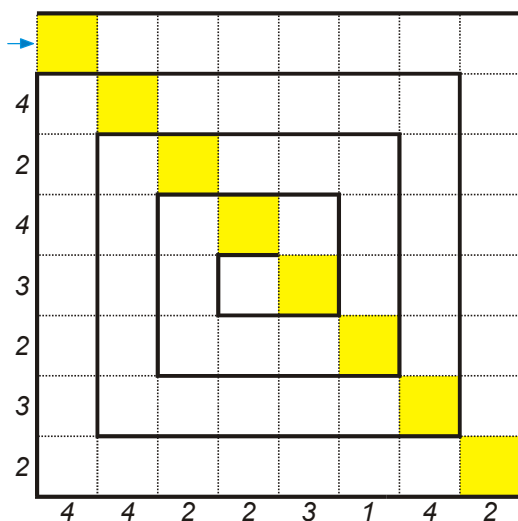


## 7. TROCHA ZÁKLADNÍ MATEMATIKY (1 bod)

:2	:2	-3	:6	-4	:7	+8	+4
x3	+4	:7	x8	:2	+5	:5	x2
+2	x2	x8	+3	+2	x3	-4	+3

Do prázdných políček umístěte po jednom čísla **1–32** tak, aby shora dolů v osmi sloupcích platily početní operace.

## 8. SPIRÁLA VE ČTVERCI (3 body)



Do některých políček vepište při cestě spirálou od levého horního rohu čtverce až ke středu po jedné číslice **1, 2, 3 a 4** ve stále neměnném pořadí tak, aby byly v každém řádku, v každém sloupci a na podbarvené hlavní úhlopříčce vždy čtyři různé číslice. U obvodu jsou uvedeny číslice, které se v příslušném směru nacházejí jako druhé. Políčka se stejnými číslicemi nesmí spolu úhlopříčně sousedit.

## 9. TEČKOVANÉ DOMINO 13x12 (5 bodů)

Do obdélníku 13x12 zakreslete hranice 78 vyobrazených kamenů tečkováného domina.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Podle zobrazení má těchto devět kamenů jedinečné umístění:  
**00 13 16 18 22 a3 77 a7 88.**