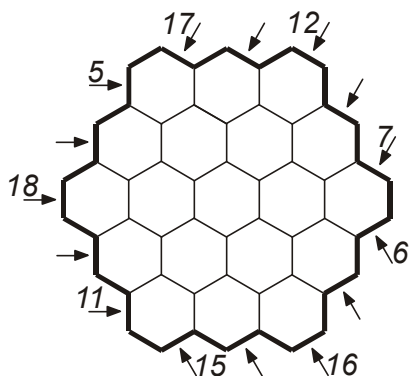
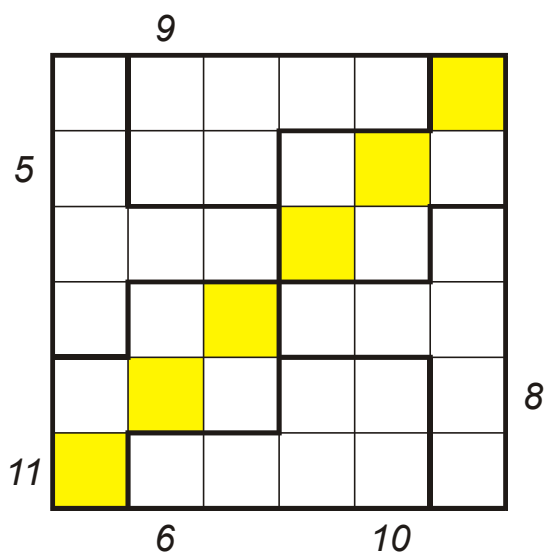


### 1. ANTIMAGICKÝ ŠESTIÚHELNÍK (1 bod)



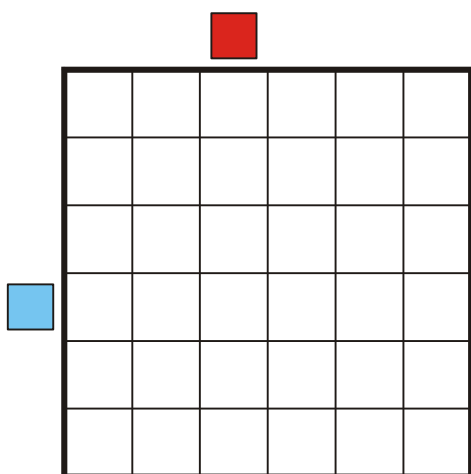
Do některých políček vepište po jednom čísla 1–10 tak, aby byla vždy dvě v každé z patnácti řad. Tyto dvojice čísel musí dávat různé součty z aritmetické řady 4–18, z nichž některé jsou uvedeny u obvodu obrazce.

### 2. GEOMETRICKÉ POLODIAGONÁLNÍ SUDOKU 6x6 (1 bod)

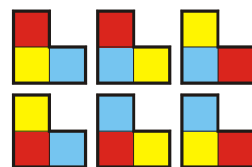


Do políček čtverce 6x6 vepište po jedné číslice 1–6 tak, aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci, na podbarvené hlavní úhlopříčce a v každé ohraničené oblasti šesti políček. Čísla uvedená u obvodu čtverce znamenají **součet** dvou nejbližších čísel v daném směru.

### 3. ŠEST RŮZNOBAREVNÝCH TRIMIN (N x 1 bod)



Do čtverce 6x6 umístěte šest různých vyobrazených trimin tak, aby se mezi sebou nedotýkala stranami a v každém řádku i v každém sloupci byly přesně tři různé barvy. Trimina můžete pouze různě pootáčet o násobky 90°. Jejich obvody se musí krýt s liniemi rastru a barvy trimin uvedené u obvodu, musí být viditelné v daném směru jako první. Za každé různé správné řešení dostanete **1 bod**, ale **pozor!** Pokud bude některé řešení chybné, nedostanete žádné body.



#### 4. KAKURO (2 body)

	9	13		4	25	11	7	13
12			16					
5			23					
			8					
7				12			21	15
				24				
	19	15	11			5		
			8			8		
12			16					
			8					
14					14			
				3				
21						7		
16						12		

Do prázdných políček vepište po jedné číslice 1–7 tak, aby byly všechny různé v každém řádku i v každém sloupci. Při tom musí být tyto číslice vepsány tak, aby dávaly pro jednotlivé úseky jak vodorovně, tak i svisle součty u nich uvedené.

#### 5. SEDM SOUČTŮ (1 bod)

					2 2
					3 3
9	10	11	12	13	5 5

Do prázdných políček vepište po jedné čísla 1–10 tak, aby dávaly jak vodorovně, tak i svisle, uvedené součty. Vpisovaná čísla lišící se o jednu nesmí spolu sousedit ani diagonálně. Čísla 1 a 10 musí být v různých řádcích!

#### 6. DIAGONÁLNÍ CIHLOVÁ STĚNA 7x7 (2 body)


14 8 15 18 4 6 12 6

Do prázdných políček čtverce dopište po jedné číslice 1–7 tak, aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci a na každé hlavní úhlopříčce. U celých cihel musí být dodržena podmínka, že v jedné polovině cihly se nachází číslice lichá a ve druhé polovině číslice sudá. U celých cihel se musí vyskytovat všechny kombinace lichých a sudých číslic (1-2, 1-4, 1-6, 3-2, 3-4, 3-6, 5-2, 5-4, 5-6, 7-2, 7-4 a 7-6), každá alespoň jedenkrát.

Čísla uvedená u obvodu obrazce znamenají **součin** dvou nejbližších číslic v daném směru.

## 7. ŠIPKY (1 bod)

	2	2	6	3	3
	1	2	3	3	3
	2	2	1	4	4
	3	0	4	2	3
	1	5	3	4	2

Do prázdných políček u obvodu obrazce zakreslete po jedné šipky směřující vodorovně, svisle či diagonálně pod úhlem 45° na políčka s číslicemi. Tyto číslice udávají počet šipek, které na dané políčko směřují (viz příklad).

	↘	↘	↘	↓	
→	4	6	2	3	←
↘	4	0	2	1	↘
↗	3	2	1	5	←
→	3	2	3	3	↘
	↑	↘	↘	↘	

## 8. A B C D (2 body)

	B	D	B		A	
						C
A						B
D						
B						C
						D
	D	C	B	A		

Do prázdných políček čtverce vepište po jednom písmena A, B, C a D tak, aby byla všechna různá v každém řádku i v každém sloupci. Písmena uvedená u obvodu čtverce znamenají, že tato písmena musí být v daném směru umístěna jako první.

## 9. SOUOSTROVÍ (1 bod)

4				3				2	
	2				5				1
1								3	
	3								1
1								3	
	8				1				4

Ve čtverci 10x10 se nachází patnáct ostrovů obklopených vodou, jejichž rozloha je dána čísly (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), a nesmí se v ní vyskytovat žádný čtverec o rozloze 2x2 políčka.