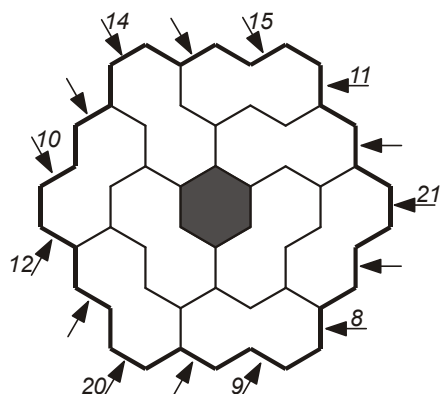


1. MŘÍŽKOVÉ SOUČTY (2 body)

17		7			10		15
16		8	4	10	9		
	2					15	
7		15	20	8	9		7
	13		5			20	
		7	10	9	3		6
16						12	
	8		21				

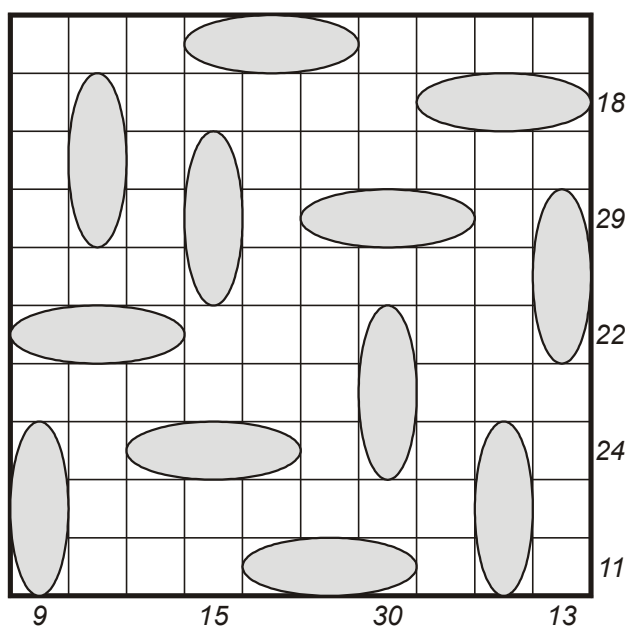
Do každého prázdného políčka vepište po jedné číslice 1–8 tak, aby byly různé v každém řádku, v každém sloupci a v každé malé ohraničené oblasti. V ohraničených oblastech musí tyto číslice dávat vyznačené součty.

2. ANTIMAGICKÝ ŠESTIÚHELNÍK (1 bod)



Do políček šestiúhelníku vepište po jednom číslice 1–9 tak, abyste v patnácti řadách všech tří směrů dosáhli patnáct různých součtů v řadě 8–22, které jsou pro některé řady uvedeny u obvodu šestiúhelníku (čísla ve dvojitých políčkách se tak započítávají do součtů pětkrát).

3. ČOČKY (2 body)



Do zobrazených čoček vepište po jednom čísla 1–12 tak, aby platily pro řádky a sloupce součty uvedené u obvodu obrazce.

4. DO ZBYTKU NULY (2 body)

		0		0		0	
0		0					
	0				0		0
0	0						
			0			0	
			0		0		
4	7	9	11	13	14	16	17

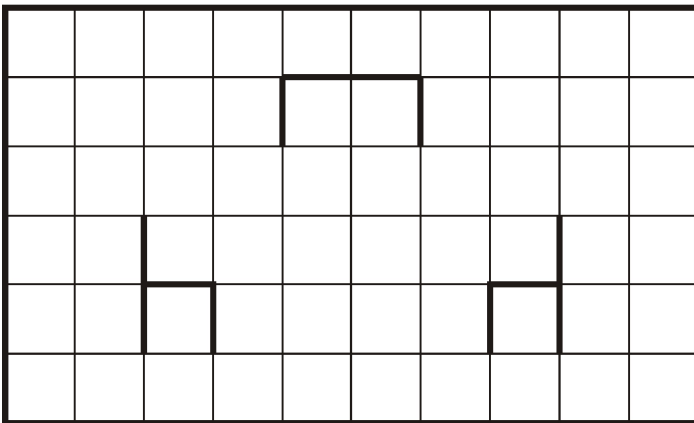
Do prázdných políček vepište číslice 1–6 nebo 0. V každém řádku se kromě 0 vyskytuje pouze stejná číslice a to přesně tolikrát, jaká je její hodnota. Součet těchto číslic je uveden u jednotlivých sloupců. Každá číslice musí být použita – viz příklad pro číslice 1-4.

	0				
		0			
				0	
3	5	6	7	9	

→

0	0	2	0	2
0	4	4	4	4
3	0	0	3	3
0	1	0	0	0
3	5	6	7	9

5. POSEZENÍ U STOLU (2 body)



Do obdélníku 10x6 umístěte sadu dvanácti pentomin tak, abyste dodrželi dělicí linky představující jeden stůl a dvě židle.

6. VĚŽÁKY S PROLUKAMI (2 body)

	2	1	2	3	3	2	4	
12								5
8								1
7								2
11								3
3								2
7								1
9								3
	12	0	11	4	11	4	0	

Do políček vepište po jedné číslice 1–5 tak, aby byly všechny různé v každém řádku a v každém sloupci. Tyto číslice představují počet podlaží domů postavených na čtvercové parcele. V každém řádku a v každém sloupci tak vzniknou dvě prázdná políčka, která představují proluky. Čísla vlevo a dole představují součet podlaží domů, které stojí mezi dvěma prolukami. Číslice vpravo a nahoře představují počet domů, které je v daném směru vidět (nižší dům za kterýmkoliv vyšším vidět není). Domy o stejné výšce spolu diagonálně nesousedí.

7. GEOMETRICKÉ POLODIAGONÁLNÍ SUDOKU (2 body)

	3	30			14		
6							21
6							7
7							4
	9				7	7	

Do políček čtverce vepište po jedné číslice 1–7 tak, aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci, na podbarvené hlavní úhlopříčce a v každé ohraničené oblasti sedmi políček. Čísla u obvodu udávají: nahoře a vpravo součin dvou nejbližších čísel v daném směru; vlevo a dole součet dvou nejbližších čísel v daném směru.

8. DIAGONÁLNÍ VĚŽÁKY (3 body)

10	9	23	7		19	21	5	27
6								3
3								4
27								
16								2
6								
22								4

Do políček čtverce vepište po jedné číslice 1–7 tak, aby byly všechny různé v každém řádku, v každém sloupci a na každé hlavní úhlopříčce. V každém z těchto směrů tak vznikne jedno prázdné políčko, které znamená proluku a číslice znamenají počet podlaží jednotlivých domů. Čísla vlevo a nahoře udávají součet podlaží domů, které se nalézají před prolukou; číslice vpravo počet viditelných domů v daném směru (nižší dům za kterýmžkoliv vyšším vidět není). Políčka se stejnými číslicemi a prolukami spolu nesmí diagonálně sousedit.

9. KLASICKÉ DOMINO (2 body)

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

V obdélníku 8x7 zakreslete hranice 28 kamenů klasického domina (0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-3, 3-4, 3-5, 3-6, 4-4, 4-5, 4-6, 5-5, 5-6 a 6-6). Hranice dominových kamenů nesmí rozdělit základní obdélník na dva menší obdélníky.