

1. SUDOKU A LOGIKA

Vepište všechny šestipísmenné výrazy do dvou obrazců ve směru i proti směru chodu hodinových ručiček (dva výrazy jsou již vepsány). Podbarvená políčka skrývají heslo.

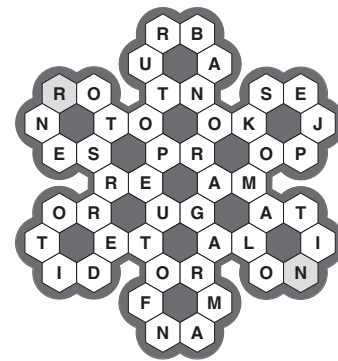
Za každý správně vyplněný obrazec **10 bodů**, za vypsání hesla dalších **5 bodů**. Maximální zisk: **25 bodů**

Příklad pro jeden obrazec

EDITOR, FORMAN, GUTORA, LATINO, MALAGA, MAROKO, NESTOR, PRAGUE, PRONTO, REUTER, SKOPJE, STOPER, TURBAN.



Heslo: _ _



Heslo: **R N**

2. FILOMINO

Rozdělte mřížku na oblasti, čísla uvnitř jedné oblasti musí být stejná a musí odpovídat počtu polí této oblasti. Stejně velké oblasti se přitom nesmějí dotýkat ve vodorovném ani svislém směru, diagonálně ano. V mřížce se mohou vyskytovat plochy, kde není zadáno žádné číslo.

9 bodů

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

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

3. HERCI

Vepište do obrazce celá jména čtyř amerických herců. Postupujte vodorovně a svisle, začátek je v políčku s kroužkem. V podbarvených políčkách se křížují dvě jména. Číslce podél mřížky označují počet zaplněných políček v daném řádku či sloupci, písmena označují první viditelné písmeno v řádku, resp. sloupci.

29 bodů

						4
5						U
J						2
O						4
D						4
	1	4	5	R	5	

			D	R	A	R	4	
5			V	E	A	N	U	
J				J		A	2	
O				O	K	A	L	4
D				D	E	R	F	4
	1	4	5	R	5			

4. OTAZNÍKY

Nahraďte dva otazníky dvěma číslicemi.

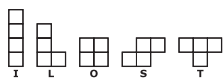
7 bodů

5. SYSTÉM

Objevte systém a doplňte chybějící číslo.

6 bodů

6. TETRAMINA



Umístěte do mřížky písmena I, L, O, S a T tak, aby se v každém řádku a v každém sloupci objevila v pořadí a počtu uvedeném podél mřížky. Pak rozdělte obrazec na tetramina, každé tetramino obsahuje právě jedno písmeno odpovídající jeho tvaru, všechna políčka mřížky musejí být obsazena. Tetramina se mohou otáčet (i zrcadlově).

15 bodů

			T	S	I	T	T	O	L	I
			L	S	O	L	L	L	S	T
I										
S	I									
T	O	L								
T	S	T								
L	S									
O										
T										
L	L	L								

			T	S	I	T	T	O	L	I
			L	S	O	L	L	L	S	T
I				I						
S	I		S							I
T	O	L				T		O	L	
T	S	T	T	S			T			
L	S						L		S	
O				O						
T										T
L	L	L	L							

7. KAKURO

Do obrazce křížovky doplňte číslice 1 až 9 tak, aby v příslušném úseku daly součet, který odpovídá číslu v trojúhelníkovém políčku. Platí pravidlo, že ve vytvořeném vícemístném čísle se nesmí žádná číslice opakovat.

26 bodů

8. SPOJOVAČKA

Stejně číslíce v tabulce je třeba spojit čarou, která probíhá středem polí ve vodorovném a svislém směru. Každým polem přitom smí procházet právě jedna čára a jen jednou. Žádné políčko nesmí zůstat prázdné.

7 bodů

9. KARTY

Umístěte do mřížky 8 karet. Každá karta zaujímá dvě políčka, hodnota karty je v levém políčku, barva v pravém. Karty se nesmějí dotýkat, a to ani diagonálně. Na každou kartu ukazuje právě jedna šipka. Symboly podél obrazce určují, která hodnota či která barva je z této strany vidět jako první.

Příklad karty:

K	♥
---	---

A K

♣		
♦		
♥		
♠		

14 bodů

10. 1–8

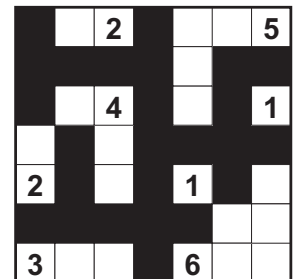
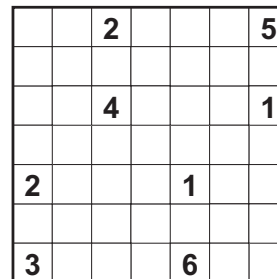
Spojte na své cestě postupně všechna čísla od 1 do 8 (1 s 2, 2 s 3... 7 s 8). Smíte postupovat jen vodorovně a svisle, všechna políčka musejí být zaplněna a smíte je navštívit pouze jednou.

18 bodů

11. ZAHŘÁDKY

Obrazec po vyřešení úlohy budou tvořit zahrádky (souvislé bílé plochy) a souvislá cesta tvořená černými dlaždicemi. Velikost zahrádky je dána příslušným číslem, které je umístěno uvnitř každé zahrádky. Sousedící zahrádky se buď vůbec nedotýkají nebo se dotýkají pouze rohy. Cesta tvoří jedinou ucelenou plochu, nikde na ní nesmí vzniknout plocha 2x2 dlaždice.

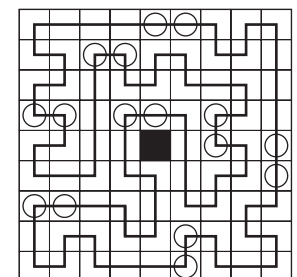
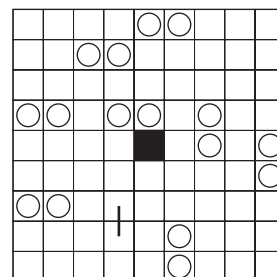
10 bodů



12. SMYČKA 1–9

Nakreslete uzavřenou smyčku, která prochází obrazcem pouze vodorovně a svisle, každým políčkem právě jednou. Délky částí smyčky, spojující políčka s kroužkem, jsou pravidelně se střídající 1 a 9. Všechna políčka musejí být zaplněna.

12 bodů



13. KLÍČE

Máte sadu sedmi klíčů očíslovaných 1 – 7, každý z nich otevře jedny dveře s odpovídajícím číslem. Které tři klíče vám pomohou otevřít dveře a projít celým bludištěm od písmene V k písmenu K?

16 bodů

14. MASTERMIND

Kolečko určuje, kolik písmen z každého slova je obsaženo v tajenkovém slově, ale není na stejné pozici, hvězdička označuje, že písmeno je v hledaném slově na svém místě.

11 bodů

