

1. KRIS-KROS

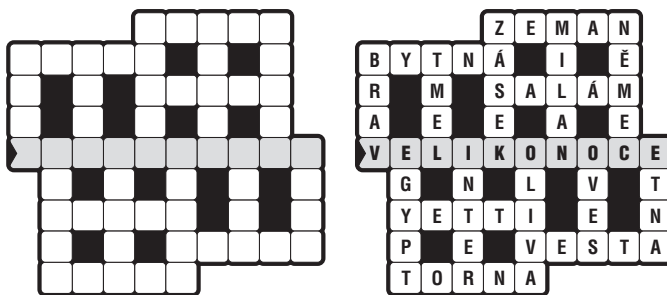
Umístěte všechny tři- až osmiznakové řetězce do obrazce kris-krosu. Budete odměněni pěti tajenkami.

Za kompletně vyplněný obrazec **15 bodů**

4: BRAV, ETNA, OVES, TMEL.

5: BYTNÁ, EGYPT, INTER, MILAN, NĚMEC, OLIVA, SALÁM, TORNA, VESTA, YETTI, ZÁSEK, ZEMAN.

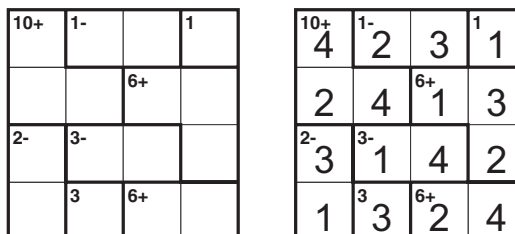
10: TAJENKA.



2. KENKEN

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku a v žádném sloupci. V rohu sektoru je vždy číslo a matematické znaménko (+, -, ×, ÷). To značí, že v daném sektoru musejí být číslice, které při provedení matematické operace dají správný výsledek.

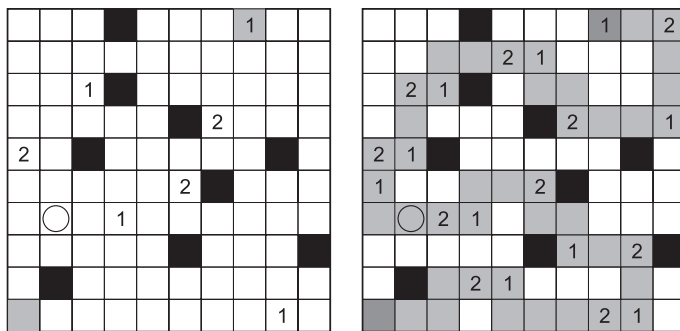
23 bodů



3. HAD NA 45

Vyznačte v obrazci hada o délce 45 políček a šířce 1 políčka, který se nedotýká sebe samého (ani diagonálně). Jeho hlava a ocas jsou v šedých políčkách, prostřední políčko je označeno kroužkem. Z jednoho konce na druhý se musejí na těle hada pravidelně střídát číslice 1 a 2. V každém řádku a v každém sloupci se musejí číslice 1 a 2 vyskytovat právě jednou. Některé číslice jsou již vyznačeny. Had se nesmí pohybovat po černých políčkách.

27 bodů



4. CESTA

Najděte nejkratší cestu od startu k cíli. Musíte přeskakovat bílá a černá kolečka, střídavě vždy jedno bílé a pak černé, zase bílé a zase černé. Obraty do protisměru nejsou povoleny, jednotlivá kolečka můžete přeskakovat víckrát.

20 bodů

5. NA MANHATTANU

Vyplňte každé pole mřížky čísly 1 – 7 tak, že se každé číslo vyskytuje v každém řádku i každém sloupci právě jednou. Každé číslo uvnitř mřížky reprezentuje budovu s výškou danou tímto číslem. Čísla vně mřížky udávají počet budov, které vidí pozorovatel v mřížce z daného směru s přihlédnutím k tomu, že vyšší budovy blokují pohled na budovy nižší umístěné z hlediska pozorovatele za těmito vyššími budovami.

28 bodů

6. POKER

Umístěte 25 karet z balíčku 28 karet do hracího pole, aby všechny kombinace v řádcích, sloupcích i dvou diagonálách souhlasily. Využijte pomocné tabulky.

18 bodů

| | |
|---------------------|--|
| Pár: | J J |
| Dva páry: | Q Q 8 8 |
| Trojice: | A A A |
| Postupka: | 8 9 10 J Q nebo 9 10 J Q K nebo 10 J Q K A |
| Barva: | ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ |
| Full house: | 10 10 10 K K |
| Poker: | 9 9 9 9 |
| Postupka v barvě: | ♠ 8 9 10 J Q |
| Královská postupka: | ♦ 10 J Q K A |

7. KARETNÍ SKLÁDAČKA

Ve čtyřech řadách je rozloženo 40 karet (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) čtyř barev. Určete umístění všech karet, když víte, že v každé vodorovné řadě jsou vždy jen karty jedné barvy a v každém sloupci je dán součet bodů příslušných čtyř karet. V jednotlivých řadách a sloupcích se nevyskytují karty stejné hodnoty. Eso A má hodnotu 1.

13 bodů

8. LODĚ S MINAMI

Umístěte do obrazce 5 min. Číslice uvnitř obrazce ukazují počet min v sousedních políčkách (i diagonálně), mina nesmí být v políčku s číslicí. Podle pravidel pro standardní námořní bitvu umístěte do obrazce všechny lodě flotily, lodě nesmějí být v políčkách s číslicemi ani minami. Každá loď se musí dotýkat (stranou nebo rohem) tolika min, kolik políček sama zaujímá.

22 bodů



9 min

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | | | | 2 | |
| | | | | | | | |
| | | | | 2 | | | |
| 1 | | | | | | | |
| | | | | | 2 | | |
| | | | | | | | |
| | | | 2 | | | | 2 |

9 min

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ● | 2 | ■ | ■ | ■ | 2 | ● |
| | | ☼ | ☼ | | ☼ | | ☼ |
| ■ | ■ | | ■ | 2 | ● | | ■ |
| 1 | ☼ | | ■ | | | | ■ |
| ■ | ■ | | ■ | | 2 | | ■ |
| | | ☼ | ■ | ☼ | ■ | ☼ | ☼ |
| | ● | | 2 | | ■ | | 2 |

9. ABCD

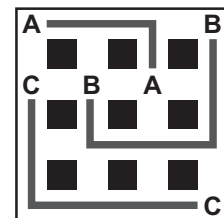
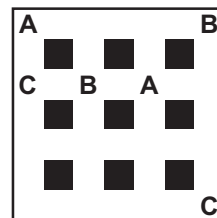
Doplňte do každého řádku a do každého sloupce písmena A, B, C a D (každé právě jednou). Použitá písmena se nacházejí vždy v prostoru mezi čtyřmi kroužky. Počet písmen v tomto prostoru nemusí odpovídat počtu vpisovaných písmen (např. v prostoru jsou BC, v kroužcích pak je BCB).

10 bodů

10. BLUDIŠTĚ

Propojte každou dvojici stejných písmen spojitou lomenou čarou. Čáry se nesmějí křížit ani dotýkat, nesmějí procházet prostorem s písmenem ani opustit vymezený prostor. Cesty vedou pouze vodorovně a svisle a zaplňují celý obrazec.

10 bodů



11. LODĚ V KVADRANTECH

V každém kvadrantu se nachází přesně pět dílů lodí. Jinak platí pravidla pro standardní námořní bitvu.

15 bodů

12. DIAGONÁLNÍ NÁMOŘNÍ BITVA

Číslice podél obrazce označují počet zásahů v příslušném diagonálním směru. Jinak platí pravidla pro standardní námořní bitvu.

26 bodů