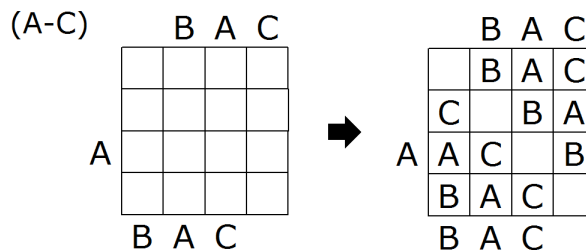


RUNDA 1 – KLASIKY NEJEN KLASICKY - TEXTY ZADÁNÍ ÚLOH S PŘÍKLADY

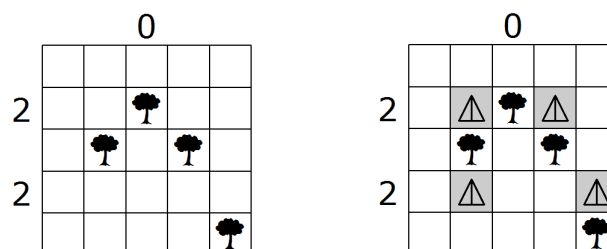
1A – EASY AS ABC – klasická pravidla

Vepište do některých políček tabulky jedno písmeno z daného rozsahu tak, aby se každé písmeno vyskytovalo právě jednou v každém řádku a sloupci. Písmena okolo tabulky udávají, které písmeno se nachází první od okraje v daném řádku či sloupci.



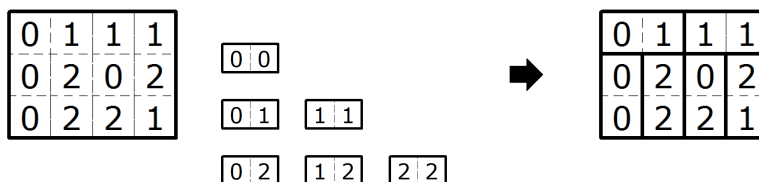
1B – Stany (TENTS) – klasická pravidla

Umístěte do některých prázdných polí tabulky stany, přičemž do každého pole lze umístit nejvýše jeden stan. Políčka se stany se nesmí vzájemně dotýkat, a to ani diagonálně. Stanů musí být v tabulce stejný počet jako vyznačených stromů. Stany a stromy musí být spojeny do dvojic tak, aby každý strom měl svůj stan v jednom ze stranou sousedících políček. Čísla na kraji tabulky udávají, kolik stanů je v příslušném řádku či sloupci.



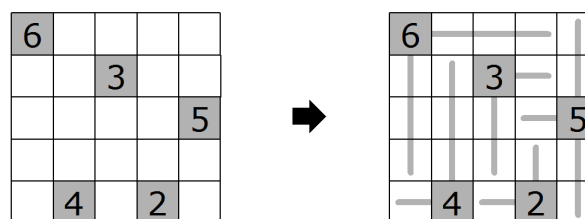
1C – DOMINO (DOMINO SEARCH) – klasická pravidla

Rozdělte obrazec na sadu dominových kostek. Na orientaci čísel nezáleží a každá kostka je použita právě jednou. Kompletní sada použitých dominových kostek je vyobrazena.



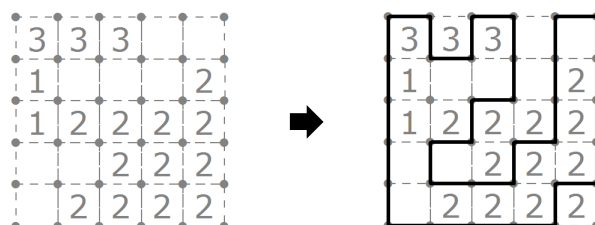
1D – TYKADLA (FOUR WINDS) – klasická pravidla

Z každého zadaného čísla nakreslete jednu či více rovných čar, které jdou pouze vodorovně nebo svisle a navzájem se nekříží ani nepřekrývají. Tykadlo z jednoho políčka s číslem nemůže projít jiným políčkem s číslem. Každé číslo udává, kolik políček je propojeno tykadly z daného čísla, přičemž políčko s číslem se do tohoto počtu nezapočítává. Každé prázdné políčko obsahuje právě jednu část tykadla, tzn. že v tabulce nezbydou volná políčka.



1E – PLOTY (SLITHERLINK) – klasická pravidla

Nakreslete nekřížící se uzavřenou smyčku, která je složena pouze z vodorovných a svislých úseků mezi tečkami. Čísla uvnitř políček udávají, kolik stran daného políčka je součástí smyčky. Smyčku lze kreslit pouze podél tečkovaných čar.



1F – LOGIK (MASTERMIND) – klasická pravidla

Zjistěte písmenný kód podle informací na řádcích. Každý řádek s písmeny představuje jeden pokus o odhalení kódu, vpravo od něj je uvedeno vyhodnocení pomocí černých a bílých koleček.

Černé kolečko znamená, že se v pokusu vyskytuje písmeno, které je také v hledaném kódu a současně **leží na správné pozici**.

Bílé kolečko značí, že se v pokusu vyskytuje písmeno, které je také v hledaném kódu, ale **neleží na správné pozici**.

Pořadí v jakém jsou vyobrazena kolečka není podstatné. Každé nalezené písmeno hledaného kódu je vyhodnoceno pouze jedním kolečkem. Každé písmeno hledaného kódu se vyskytuje alespoň v jednom pokusu.

Příklad kódu

A	B	C	●	○	○
A	B	B	○	○	
C	C	C	●		
B	A	C	●	●	●

1G – TAPA – klasická pravidla

Začerněte některá políčka v tabulce tak, aby vznikla jedna spojitá plocha, ve které jsou všechna černá políčka navzájem propojena stranami. Nikde v tabulce se nesmí vyskytnout začerněná oblast o velikosti 2x2 políčka. Políčka s čísly není dovoleno začernit. Zadaná políčka s čísly určují počet souvislých začerněných políček v okolí příslušného čtverečku s číslem. Pokud je čísel v políčku víc, pak je v okolí políčka několik souvislých začerněných částí a mezi každými dvěma částmi je alespoň jedno políčko bílé.

