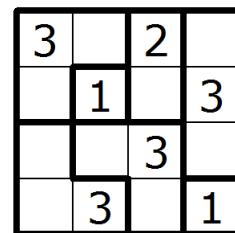
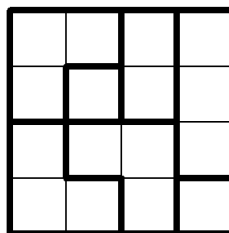


## RUNDA 4 – CESTA SMAURAJE – TEXT ZADÁNÍ ÚLOH S PŘÍKLADY

### プッテリア

#### 4A – Putteria

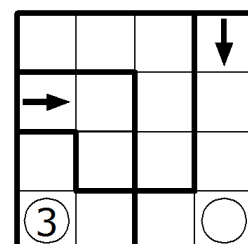
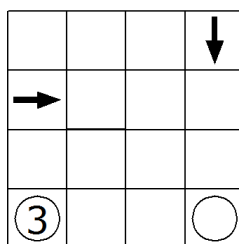
- Každý region obsahuje přesně 1 číslo.
- Číslo odpovídá počtu políček v regionu.
- Čísla nesmí sousedit stranou.
- V žádném řádku či sloupci se nesmí vyskytnout dvě stejná čísla.



### さしがね

#### 4B – Sashigane

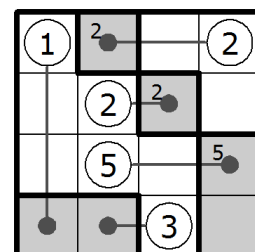
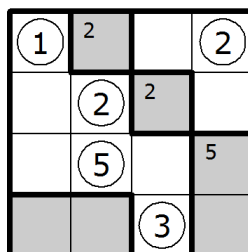
- Rozdělte tabulku na oblasti tvaru L o šířce 1 pole. Každé pole tabulky je součástí jedné oblasti tvaru L.
- Pokud oblast obsahuje šipku, je umístěna na jednom jejím konci a ukazuje směrem k ohybu písmene L.
- Pokud oblast obsahuje kolečko, je umístěno v ohybu písmene L. Pokud kolečko obsahuje číslo, toto číslo udává celkový počet políček oblasti.
- Oblast nemusí obsahovat žádnou zadanou šipku či kolečko.



### よせなべ

#### 4C – Yosenabe

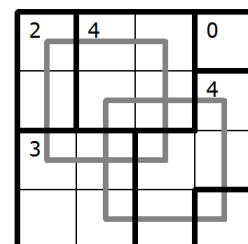
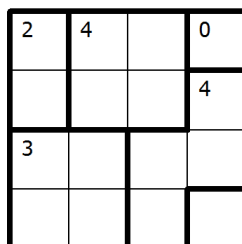
- Posuňte se všemi kolečky s čísly, aby se následně nacházely v podbarvených oblastech.
- Trasy přesunu koleček musí být rovné čáry, nesmějí se navzájem křížit a nesmí procházet přes jiná kolečka.
- Čísla v podbarvených oblastech udávají součet všech koleček s čísly, které v nich po přesunu skončí.
- Některé podbarvené oblasti nemusí mít uvedeny jejich součty, ale musí platit, že v každé podbarvené oblasti skončí alespoň jedno kolečko.



### なげなわ

#### 4D – Nagenawa

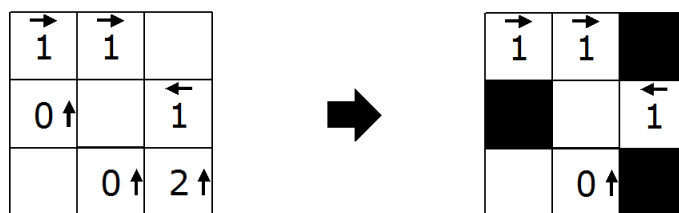
- Nakreslete do tabulky smyčky tvaru čtverce či obdélníku. Některá políčka tabulky přitom mohou zůstat nezaplňena smyčkami.
- Linie smyček vedou vodorovně či svisle a prochází středy polí.
- Smyčky se mohou navzájem křížovat, ale nemohou sdílet stejnou linii, ani se dotýkat rohem.
- Zadané číslo udává, kolik políček tučně ohraničeného regionu je navštíveno smyčkami. Pokud není číslo v ohraničené oblasti uvedeno, informace vám není známa.



## やじさんかずさん

### 4E – Yajisan - Kazusan

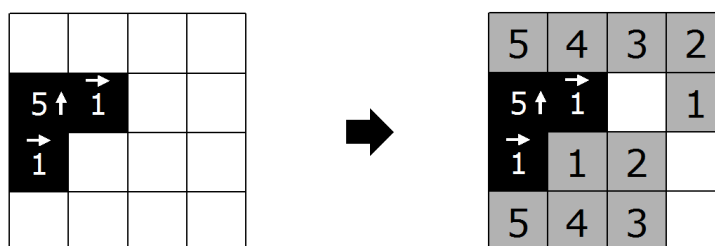
- Začerníte některá políčka tabulky. Začerněná pole se nesmí dotýkat stranou, rohem mohou. Je povoleno začernit políčka s čísly a šipkou.
- Všechna nezačerněná pole jsou propojena stranou v jednu spojitou oblast.
- Číslo na nezačerněném poli udává počet začerněných polí ve směru šipky.
- Číslo na začerněném poli vám nedává žádnou informaci, tzn. nezáleží na tom, zda informace na začerněném poli je pravdivá či ne.



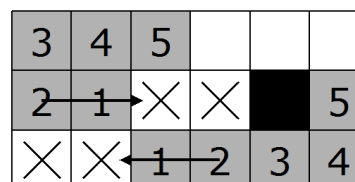
## へびいちご

### 4F – Hebi-ichigo

- Zakreslete na bílé pole tabulky hady o délce 5 polí a šířce 1 pole.
- Had se může dotýkat sám sebe. Had se s jiným hadem může dotýkat pouze rohem, nikoli stranou.
- Had je očíslován od své hlavy (s číslem 1) až k ocasu (s číslem 5).
- Černá pole nemohou být součástí hada. Číslo s šipkou na černých polích udávají první viditelné číslo na hadovi ve směru šipky. Toto číslo se musí vyskytovat ve směru šipky před případným dalším černým polem, pokud by se v daném směru nacházelo.
- Číslo 0 značí, že se ve směru šipky žádný had nenachází.
- Každý had se kouká dopředu a v tomto směru se nesmí nacházet žádný jiný had. Za černé pole už had nevidí. Směr kukuče hada je pomyslná čára od čísla 2 k číslu 1 a dále (viz příklad).



- Příklad směrů, ve kterých se hadi dívají:



## ぬりみさき

### 4G – Nurimisaki

- Začerníte některá pole tabulky. Každý čtverec o 2x2 polích obsahuje nejméně jedno začerněné a jedno nezačerněné pole.
- Všechna nezačerněná pole jsou propojena stranou v jednu spojitou oblast.
- Pole s kolečkem nelze začernit.
- Kolečko označuje všechny slepé uličky, tzn. každé políčko s kolečkem sousedí pouze s 1 dalším nezačerněným polem
- Číslo v kolečku, pokud je zadáno, udává počet viditelných nezačerněných políček, včetně pole samotného.

