

RUNDA 6 – SKORO JAKO PLAYOFF – PRAVIDLA A TEXTY ZADÁNÍ ÚLOH S PŘÍKLADY

PRAVIDLA

Na začátku kola zná řešitel pořadí logických úloh a jejich bodovou hodnotu. Tabulky se budou luštit postupně – jako první 6A, dále 6B, 6C ... až 6F. Během kola si řešitel nemůže prohlédnout všechny úlohy, vidí vždy jen jednu konkrétní, kterou právě luští.

Před zahájením kola dostane řešitel všechny úlohy seřazené od 6A do 6F na stůl po své levé ruce, rubem nahoru. Všechny 6 listů podepíše svým jménem. Po zahájení kola si vezme první úlohu - 6A – a začne luštit. Luštění první úlohy kola může řešitel kdykoli sám od sebe ukončit. Pokud se pro to rozhodne, vezme aktuálně řešenou úlohu a položí ji rubem na stůl po své pravé ruce. K této úloze se již nemůže během kola vrátit.

V tento moment si může vzít luštitel druhou úlohu, která leží po jeho levé ruce a začít luštit. Opět je jen na něm, zda a kdy úlohu dološí a rozhodne se pro úlohu následující, tedy třetí. Tímto způsobem pokračuje dále až k poslední úloze či do vypršení časového limitu kola.

Organizátory budou vyhodnoceny pouze úlohy, které hráč odevzdal po své pravé ruce k času vypršení kola. Řešitel dostává body pouze za kompletní správné řešení tabulek. Řešitel dostává bonus 3 body za každou započatou minutu, pokud odevzdá všech 6 úloh před vypršením kola a všechny tabulky mají kompletní správné řešení.

TIP PRO ŘEŠITELE

Každý řešitel vidí bodovou hodnotu úloh na začátku kola a z dosavadního průběhu šampionátu může pojmout představu, za jak dlouho je schopen úlohu vyluštit. Může se během kola uchýlit ke strategii, pokud mu některá úloha svým typem nevyhovuje či je příliš obtížná, že úlohu vzdá a vezme si další, která je jeho srdci bližší.

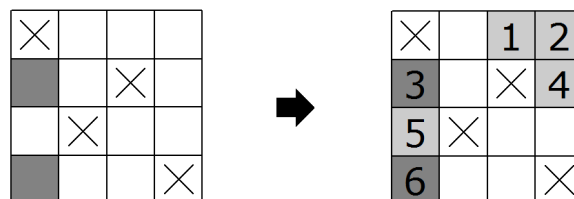
ORGANIZACE KOLA

Pokud to umožní podmínky v sále, budou organizátoři MČRL 2021 během kola průběžně sbírat odevzdané úlohy (= po pravé ruce hráčů). Tímto se případně zrychlí proces opravování během a po skončení 6. kola.

6A – MAĎARSKÁ TETROMINA 5

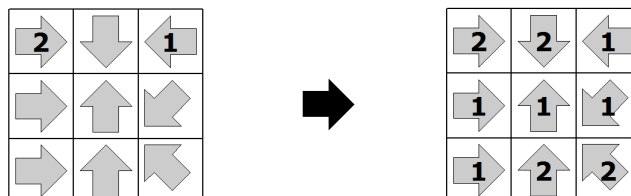
Umístí do obrazce sadu tetromin (L, I, T, S, O), která je vyobrazena pod tabulkou. Každé tetromino se vyskytuje v obrazci přesně jednou, otáčení a převrácení je povoleno. Tetromina se nesmí navzájem dotýkat, a to ani diagonálně. Bráno zleva doprava, dále shora dolů, **každý třetí dílek tetromin je již zakreslen**. Políčka se znakem X nemohou obsahovat tetromina.

Příklad s triminy



6B – JAPONSKÉ ŠIPKY 15

V každém políčku je již zakreslena šipka. Doplň do všech prázdných políček po jednom čísle tak, že každé číslo na šipce je rovno počtu různých čísel, na něž šipka s tímto číslem ukazuje.



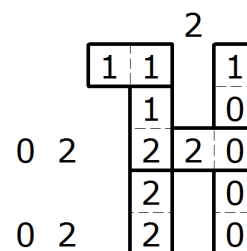
6C – DOMINO OUTSIDE

10

Obrazec je rozestavěn na dominové kostičky, v místě dotyku kostek stranou se nacházejí stejná čísla. Přiřadte každé dominové kostce její čísla podle vyobrazené sady od 0 do 4, každá kostka je použita právě jednou.

Kolem obrazce jsou uvedena čísla, která se nacházejí v příslušném řádku či sloupci. Vždy jsou vyobrazena všechna čísla, tzn. že se v daném směru nemohou nacházet žádná jiná.

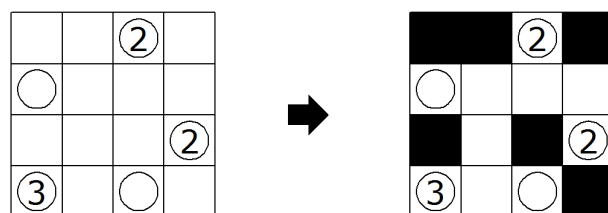
Příklad se sadou kostiček od 0 do 2



6D – NURIMISAKI

12

- 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.



6E – EASY AS ABCD EXTRA

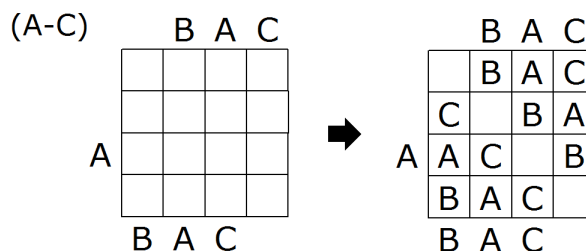
24

Vepište do některých políček tabulky jedno písmeno A, B, C, D 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.

Políčka se stejnými písmeny se nemohou dotýkat ani rohem.

Každé písmeno se navíc vyskytuje právě jednou na dvou vyznačených diagonálách.

Příklad pro klasické Easy as



6F – PROMĚNKA

24

Dosaďte 7 uvedených pětispisemenných slov do obdélníků, přičemž každý obdélník obsahuje přesně jedno slovo a každé slovo použijete přesně jedenkrát. Čísla mezi obdélníky značí počet stejných písmen mezi oběma slovy, na pozici písmene ve slovech nezáleží.

Příklad se 3 čtyřpísmennými slovy

