

Osadníci

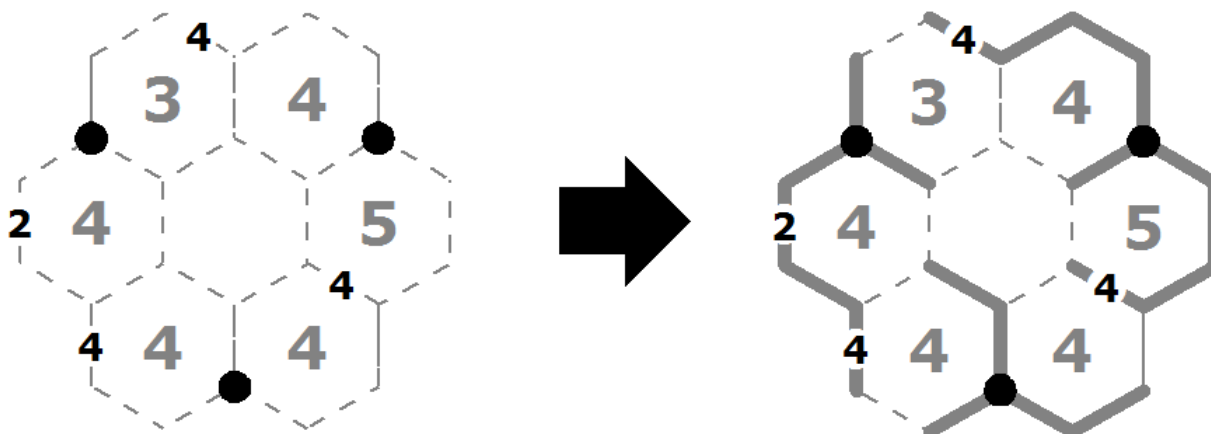
Inspirací k tvorbě byla hra Osadníci z Katanu.

Osadníci obydli nový ostrov, který je vyznačen na šestiúhelníkovém poli. Na ostrově založili 3 vesnice, které jsou vyznačeny černými puntíky.

Vaším úkolem je postavit cesty (=vyznačit černými liniemi), které vycházejí z vesnic a vedou po hranách šestiúhelníkového pole. Z každé vesnice vycházejí přesně 3 cesty, které začínají v místě puntíku a končí vám neznámo kde. Linie cesty se nesmí vzájemně dotýkat, křížovat či překrývat, stejně tak nemůže cesta spojit 2 vesnice.

Velká čísla uvnitř šestiúhelníků značí, kolik z okolních 6 linií (hran) je součástí cest.

Malá čísla na liniích značí vzdálenost linie cesty od vesnice, počítáno včetně linie samé. (Malá čísla nemusí znamenat konec cesty! Viz příklad.)



Three villages (black dots) are already given in the hex-grid. Draw exactly three nonintersecting non-touching paths to each village. (A path ends in a village, but the beginning of path is not known and cannot be in another village).

A big number inside a hex-cell indicates how many of the edges of that cell are part of some path. A small number on the edge of hex-cell indicates a distance of path from the village.

Bodování

Body nedostáváte za kompletně vyřešené úlohy, ale za správně nakreslené cesty odpovídající jednoznačnému řešení celé úlohy.

V každé ze 4 úloh je 9 cest. Na prvních 2 menších ostrovech (T1.1 a T1.2) dostanete **za každou správně zakreslenou cestu 5 bodů**, na dvou větších ostrovech (T1.3 a T1.4) dostanete **za každou správně zakreslenou cestu 15 bodů**.

Při odevzdání před časovým limitem dostane tým 10 bodů za každou ušetřenou minutu v případě kompletního správného řešení všech úloh.

(Bonus bude též přiznám týmu, pokud chybně zakreslí 1 linii cesty a jinak by měl řešení všech úloh kompletně správně. Toto bude ještě upřesněno před začátkem kola pořadatelem).