

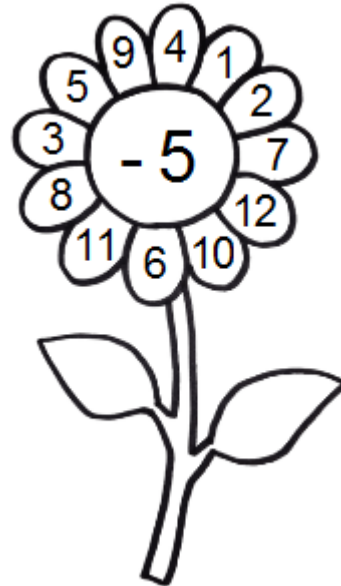
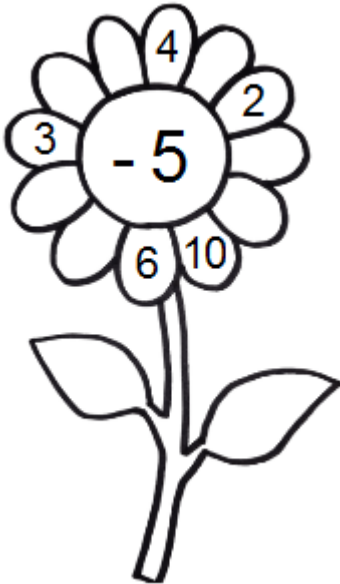
1. KOLO

SLÁVA UKRAJINĚ

1) SLUNEČNICE	XX BODŮ
2) SLUNEČNICE	XX BODŮ
3) HADÍ OSTROV	XX BODŮ
4) HADÍ OSTROV	XX BODŮ
5) POTOPENÝ KŘIŽNÍK	XX BODŮ
6) POTOPENÝ KŘIŽNÍK	XX BODŮ
7) BAYRAKTARY	XX BODŮ
8) BAYRAKTARY	XX BODŮ
9) TRAKTORY A TANKY	XX BODŮ
10) TRAKTORY A TANKY	XX BODŮ
11) ZLOMENÁ SLOVA	XX BODŮ
12) ZLOMENÁ SLOVA	XX BODŮ
13) CESTA OBILÍM	XX BODŮ
14) CESTA OBILÍM	XX BODŮ
15) SCRABBLE	XX BODŮ
16) SCRABBLE	XX BODŮ

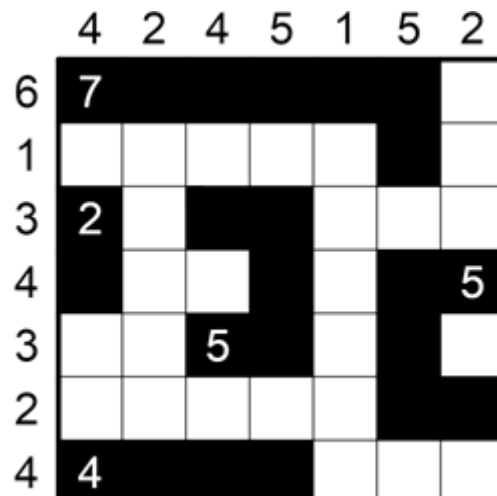
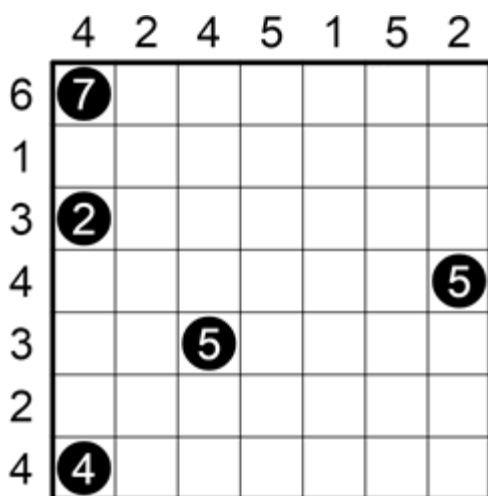
1+2) SLUNEČNICE

Do každého políčka okolo vyznačené kružnice vepište číslo od 1 do 12 tak, aby se v obrazci každé z čísel vyskytovalo právě jednou. Uprostřed kružnice se nachází matematické znaménko s číslem. Pokud je znaménkem mínus, dané číslo znamená, jaký je nejvyšší přípustný rozdíl dvou sousedních čísel v obrazci. Pokud je znaménkem plus, dané číslo znamená, jaký je nejvyšší přípustný součet dvou sousedních čísel v obrazci.



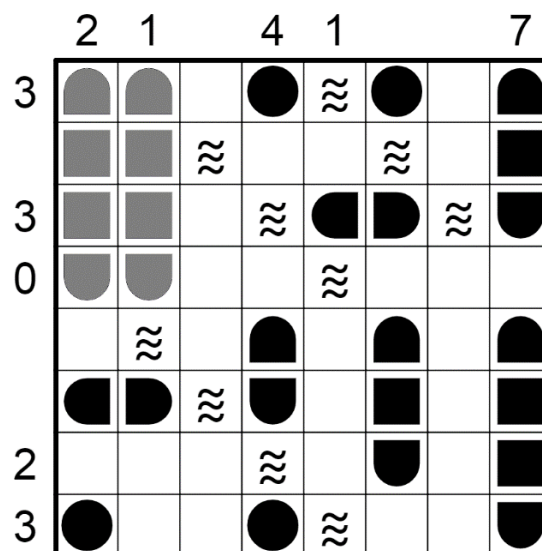
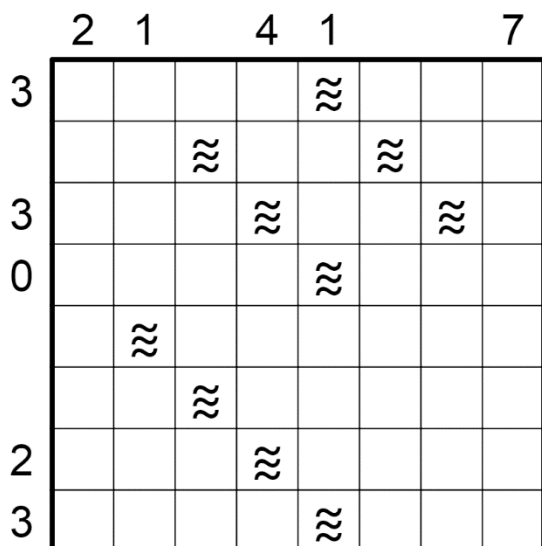
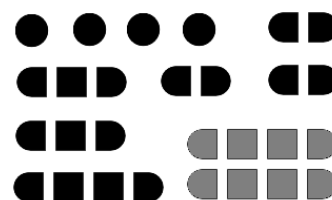
3+4) HADÍ OSTROV

Zakreslete do tabulky několik hadů. Každý had začíná v políčku s číslem a dále postupuje přes stranou sousedící políčka. Zároveň číslo v tomto políčku značí délku hada (počet políček, kterými prochází). Had se nesmí sám sebe dotýkat, a to ani rohem. Dva hadi se nesmí vzájemně dotýkat, a to ani rohem. Čísla okolo tabulky udávají, kolika políčkami v příslušném řádku či sloupci procházejí hadi.



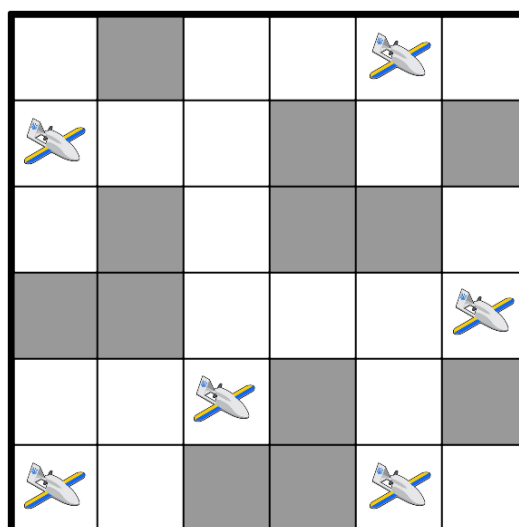
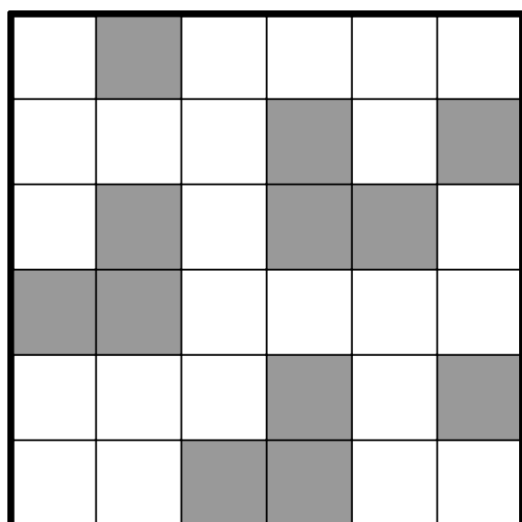
5+6) POTOPENÝ KŘIŽNÍK

Nakreslete do tabulky vyobrazenou námořní flotilu. Každý segment lodě zaplní jedno políčko. Lodě lze jakkoli otáčet, přičemž se žádné dvě lodě nedotýkají, a to ani rohem. Políčka označená vlnovkou lodě obsahovat nesmí. Jedna z lodí je vyznačena šedou barvou. Tato loď je potopená. Platí pro ni stejná pravidla, jako pro ostatní lodě. Čísla na okrajích tabulky označují počet políček v daném řádku či sloupci obsazených loděmi. Do těchto součtů se potopená loď nezapočítává.



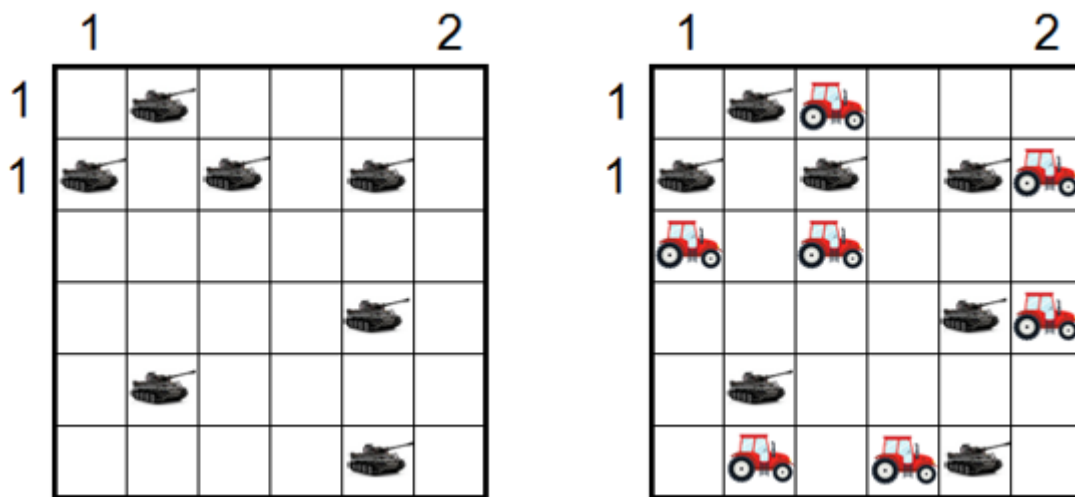
7+8) BAYRAKTARY

Zakreslete do některých bílých políček tabulky Bayraktar. Dvě políčka obsahující Bayraktar spolu nesmí sousedit, a to ani rohem. Bayraktary musí mířit na všechna bílá políčka v tabulce. Každý Bayraktar míří na všechna bílá políčka ve čtyřech hlavních směrech (doleva, doprava, nahoru, dolů), dokud nenarazí na šedé políčko či okraj tabulky. Dva Bayraktary na sebe nesmí vzájemně mířit. Bayraktary můžete značit libovolným způsobem.



9+10) TRAKTORY A TANKY

Umístěte do některých prázdných polí tabulky traktory, přičemž do každého pole lze umístit nejvýše jeden traktor. Políčka s traktory se nesmí vzájemně dotýkat, a to ani diagonálně. Traktorů musí být v tabulce stejný počet jako vyznačených tanků. Traktory a tanky musí být spojeny do dvojic tak, aby každý tank měl svůj traktor v jednom ze stranou sousedících políček. Čísla na kraji tabulky udávají, kolik traktorů se nachází v příslušném řádku či sloupci. Traktory můžete značit libovolným způsobem.

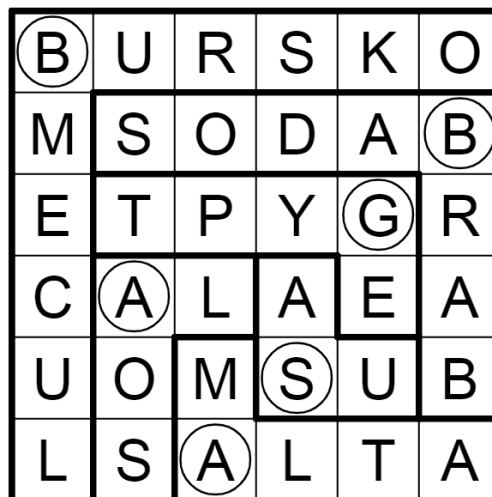
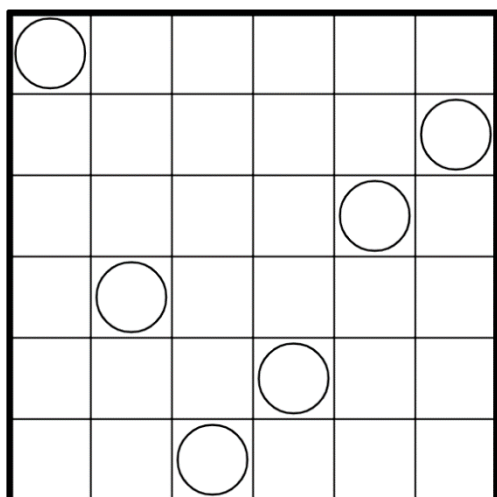


11+12) ZLOMENÁ SLOVA

Rozdělte tabulku na několik oblastí ve tvaru písmene „L“ tak, aby hranice procházely podél vyznačených linií. Každá taková oblast má "políčko zlomu" a dva konce. Všechna políčka tabulky musí patřit do některé z oblastí a nemůže vzniknout jiná oblast, než která má tvar písmene L. Některá políčka již obsahují kolečko – ta musí být "políčky zlomu". Též mohou být v tabulce předem vyznačeny hranice oblastí či zadaná písmena.

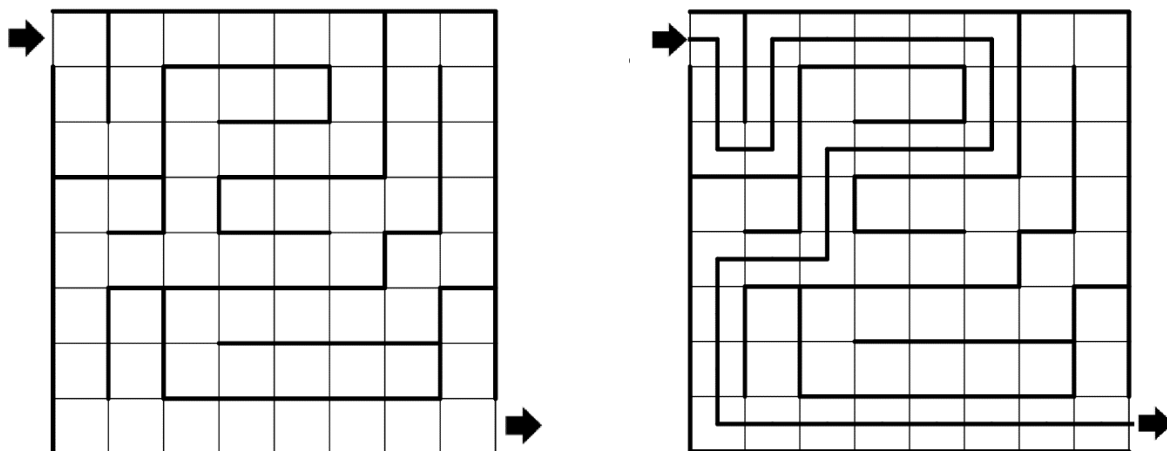
Následně do každého políčka vepište jedno písmeno tak, aby v regionech bylo možné přečíst zadaná slova. Každé slovo se objeví v tabulce přesně jednou, zaplní všechna políčka v daném regionu, a začíná a končí v koncových políčkách regionu. Políčka obsahující stejné písmeno spolu nesmí vzájemně sousedit, a to ani rohem.

USA LAOS EGYPT MALTA BARBADOS LUCEMBURSKO



13+14) CESTA OBILÍM

Vyznačte do tabulky cestu, začátek a konec cesty jsou vyznačeny. Cesta může procházet jen vodorovně a svisle mezi jednotlivými políčky. Každé políčko v tabulce může navštívit nanejvýš jednou. Cesta nesmí procházet přes tučně vyznačené linie.



15+16) SCRABBLE

Zapište do obrazce všechna slova ze seznamu ve stylu scrabble. Do každého políčka lze napsat pouze jedno písmeno a uvedená slova musí jít přečíst v sousedních políčkách v jednom přímém směru (zleva doprava nebo shora dolů). Každé ze slov ze seznamu se v obrazci vyskytuje přesně jedenkrát a nikde v tabulce nemůže vzniknout slovo, které v seznamu není. (tedy pokud spolu v obrazci sousedí stranou dvě políčka s písmenem, musí být součástí jednoho slova ze seznamu). Všechna slova tvoří jediný propojený celek.

V obrazci mohou být už vepsána některá písmena. Pro daná písmena platí, že veškeré jejich výskyty v obrazci jsou již uvedeny. CH je považováno za jedno písmeno.

KOSOVO
LITVA

MALAJSIIE
NEPAL

PANAMA
PARAGUAY

	A		A		A		
A				A			
A		A		A			
A							A

P	A	N	A	M	A		
A		E		A			
R		P	O	L	S	K	O
A		A		A		O	
G		L		J		S	
U				S		O	
A			L	I	T	V	A
Y				E		O	

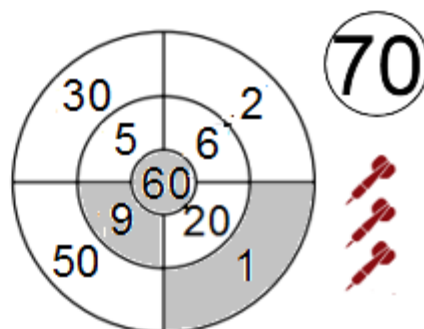
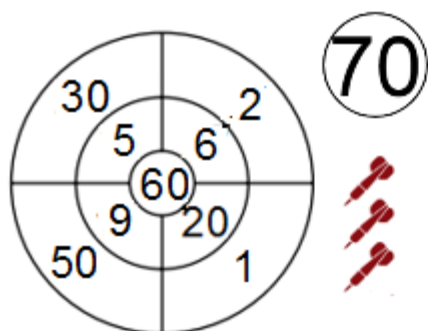
2. KOLO

HRDINOVI SLÁVA

1) ŠIPKY	XX BODŮ
2) ŠIPKY	XX BODŮ
3) TETROMINA	XX BODŮ
4) TETROMINA	XX BODŮ
5) DVOJITÝ BLOK	XX BODŮ
6) DVOJITÝ BLOK	XX BODŮ
7) TAK JDE ČAS	XX BODŮ
8) TAK JDE ČAS	XX BODŮ
9) EASY AS	XX BODŮ
10) EASY AS	XX BODŮ
11) KOUSEK-NEBE	XX BODŮ
12) KOUSEK-NEBE	XX BODŮ
13) ČTVERCE	XX BODŮ
14) ČTVERCE	XX BODŮ
15) SPOJOVAČKA	XX BODŮ
16) SPOJOVAČKA	XX BODŮ

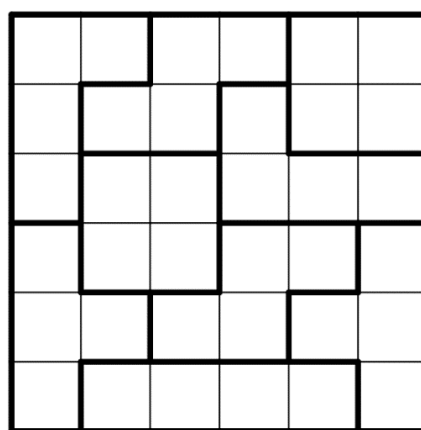
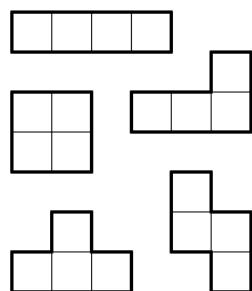
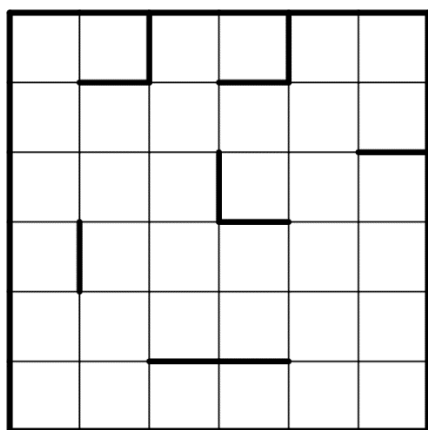
1+2) ŠIPKY

Umístěte na terč tři šípky. Každá šípka musí být umístěna do oblasti s číslem. Každá oblast může obsahovat nanejvýš jednu šípku. Součet čísel v oblastech, kde jsou umístěny šípky, musí být shodný jako zadané skóre.



3+4) TETROMINA

Rozdělte tabulku podél vyznačených linií na oblasti ve tvaru tetromin. Některé hranice tetromin jsou již vyznačeny. Dvě tetromina stejného tvaru (jakkoli otočené či převrácené) spolu nesmí sousedit stranou.



5+6) DVOJITÝ BLOK

V každém řádku a sloupci začerněte dvě políčka. Poté vepište do každého nezačerněného políčka číslici od 1 do 4 tak, aby každý řádek a sloupec obsahoval každé z čísel právě jednou. Některá čísla či černá políčka mohou být již vyznačena. Čísla okolo tabulky udávají součet čísel, která se v příslušném řádku či sloupci nachází mezi dvěma černými políčky.

	1	2	5	6
0				
3				3
8				
10	2			

	1	2	5	6		
0	2			1	4	3
3	4		2		3	1
8	3	4		2	1	
10		1	4	3		2
	1	2	3			4
		3	1	4	2	

7+8) TAK JDE ČAS

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 25. Všechny dvojice sousledných čísel (tj. lišících se o 1) spolu musí sousedit, a to stranou nebo rohem.

				6
1				
16			13	
10				25

2	3	4	5	6
1	18	19	7	21
17	15	8	20	22
16	9	14	13	23
10	11	12	24	25

2	3	4	5	6
1	18	19	7	21
17	15	8	20	22
16	9	14	13	23
10	11	12	24	25

9+10) KOUSEK-NEBE

Nalezněte v tabulce polohu "mraků". Každý mrak zaujímá obdélníkovou či čtvercovou plochu, přičemž jeho minimální šířka a délka je 2 políčka. Mraky se vzájemně nesmí dotýkat (ani rohem). Některá políčka už mohou být vyplněna. Čísla na krajích tabulky ukazují počet všech políček, které obsahují mrak v daném řádku/sloupci.

	0		2		
2					
5					
2					
4					

	0		2			
2	■	■				
5	■	■		■	■	■
2				■	■	
4	■	■		■	■	

11+12) SPOJOVAČKA

Spojte každou dvojici stejných písmen čarou tak, že čára může procházet pouze středy stranou sousedících políček. Pokud se některé písmeno v tabulce vyskytuje čtyřikrát, je součástí řešení určit, které dvě dvojice musí být spolu spojeny. Každé políčko může být navštíveno nejvýše jednou čarou, a to navíc nejvýše jedenkrát. V tabulce se mohou vyskytovat i políčka, kterými čára neprochází.

A					
					D
	C		D	A	C
B	E		E		A
				B	
A					

A					
					D
	C		D	A	C
B	E		E		A
				B	
A					

13+14) EASY AS

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.

A, B, C

	A		C		A	
						B
						A
A						C
C						
						B

	A		C		A	
A	C	B				B
C	B	A				
B			C	A		A
A		A		B	C	C
C			C	A	B	
						B

15+16) ČTVERCE

Rozdělte tabulku podél čar mřížky do obdélníkových nebo čtvercových území tak, aby každá vzniklá oblast obsahovala právě jedno číslo, které udává, z kolika políček se dané území skládá.

					7	
10						
	8					8
					4	
		12				

					7	
10						
	8					8
					4	
		12				

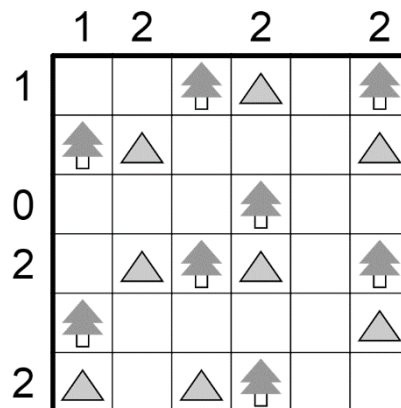
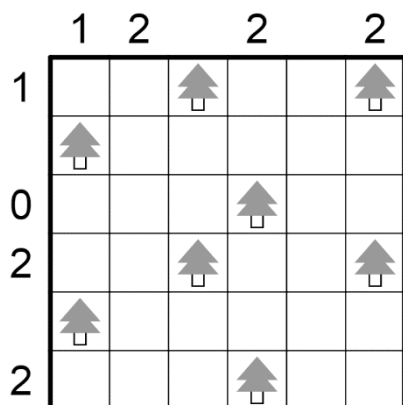
3. KOLO

NĚCO CHYBÍ

1) STANY	XX BODŮ
2) STANY	XX BODŮ
3) HVĚZDY	XX BODŮ
4) HVĚZDY	XX BODŮ
5) KEN KEN	XX BODŮ
6) STÁTY	XX BODŮ
7) YAJILIN	XX BODŮ
8) CASTLE WALL	XX BODŮ
9) SLOVENSKÉ SOUČTY	XX BODŮ
10) COUNTRY ROADS	XX BODŮ
11) TYDELA CHYBÍ	XX BODŮ
12) NATÁLKA CHYBÍ	XX BODŮ
13) OUTSIDE IRREGULAR SUDOKU	XX BODŮ

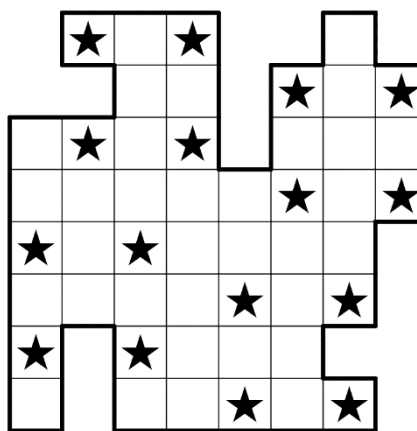
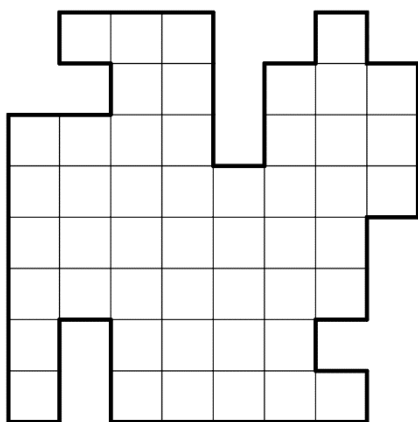
1+2) STANY

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 stranově sousedících políček. Čísla na kraji tabulky udávají, kolik stanů je v příslušném řádku či sloupci.



3+4) HVĚZDY

Do některých prázdných políček zakreslete hvězdu. Dvě políčka obsahující hvězdu spolu nesmí sousedit, a to ani rohem. Každý řádek a sloupec musí obsahovat přesně dvě hvězdy.



5) KEN KEN

Rozdělte tabulku podél vyznačených linií na několik oblastí. Poté vepište do každého políčka jedno z čísel 1-7 (v příkladové úloze 1-5) tak, aby každý řádek a sloupec obsahoval každé z čísel právě jednou. Každá oblast je skupina stranou propojených políček (oblast může mít i velikost jednoho políčka). Každá oblast obsahuje právě jedno zadané číslo. To se nachází v levém horním rohu oblasti (tj. v prvním řádku seshora co nejvíce vlevo). Toto číslo je výsledkem jedné ze základních matematických operací (sčítání, odčítání, násobení, dělení) mezi všemi čísly v dané oblasti. Při odčítání postupujeme tak, že od největšího čísla postupně odečteme všechna ostatní. Stejně tak při dělení největší číslo postupně vydělíme všemi ostatními čísly. Čísla v jednotlivých oblastech se mohou opakovat.

11	60			
		4		
10	2	7		
	6		10	3
9				

¹¹ 4	⁶⁰ 3	2	1	5
3	4	⁴ 1	5	2
¹⁰ 5	² 2	⁷ 4	3	1
2	⁶ 1	5	¹⁰ 4	³ 3
⁹ 1	5	3	2	4

6) STÁTY

Rozdělte tabulku podél vyznačených linií na několik oblastí. Každá oblast je skupina stranou propojených políček. Některá políčka obsahují písmena. Políčka se stejným písmenem musí být součástí stejné oblasti. Políčka s různými písmeny musí být součástí různých oblastí. Každá oblast obsahuje alespoň jedno písmeno. Každá oblast musí být propojena s okrajem tabulky. Čísla okolo tabulky udávají, kolik políček v daném řádku či sloupci náleží oblasti, která se z příslušného směru v tabulce vyskytuje jako první.

	2	1	1	1	2	4	
1		C					5
2			A				2
1	B						1
2				D		C	1
4			B				4
6	A						6
	2	1	2	4	4	2	

	2	1	1	1	2	4	
1		C					5
2			A				2
1	B						1
2				D		C	1
4			B				4
6	A						6
	2	1	2	4	4	2	

7) YAJILIN

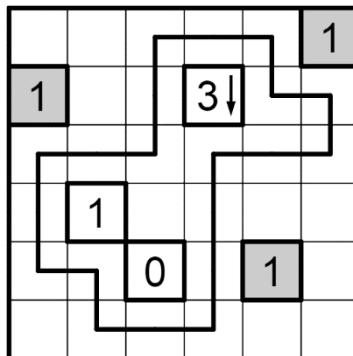
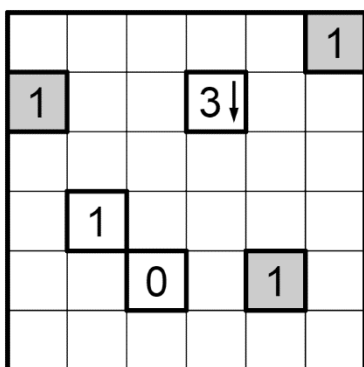
Začerněte některá políčka v tabulce. Dvě začerněná políčka spolu nesmí sousedit stranou. Poté nakreslete uzavřenou smyčku, která spojuje středy sousedních políček. Smyčka se neprotíná ani sama sebe nedotýká. Smyčka prochází všemi bílými políčky. V tabulce se nacházejí políčka s čísly a šipkami. Tato políčka nesmí být začerněná, ani jimi nesmí procházet smyčka. Číslo v políčku znamená, kolik černých políček se v tabulce nachází ve směru šipky. Pokud šipka v políčku chybí, je součástí řešení určit, pro který směr nápověda platí (možné jsou jen čtyři základní směry – doleva, doprava, nahoru, dolů).

1					2
			0		
			1		
2					2

1					2
			0		
			1		
2					2

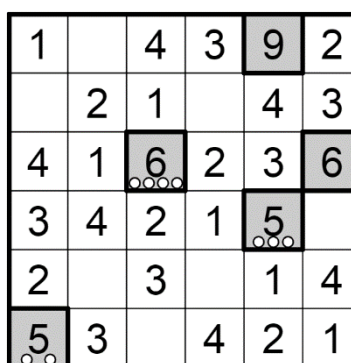
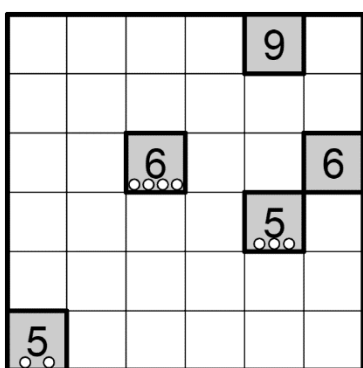
8) CASTLE WALL

Zakreslete do tabulky uzavřenou smyčku, která spojuje středy sousedních políček. Smyčka se neprotíná ani sama sebe nedotýká. Smyčka nesmí procházet políčky s čísly. Pokud jsou tato políčka podbarvena bíle, musí se nacházet uvnitř smyčky. Pokud jsou tato políčka podbarvena šedě, musí se nacházet vně smyčky. Číslo v políčkách značí, kolik segmentů smyčky se nachází v tabulce ve směru šipky. Pokud šipka v políčku není, je součástí řešení určit, pro který směr nápověda platí (možné jsou jen čtyři základní směry – doleva, doprava, nahoru, dolů).



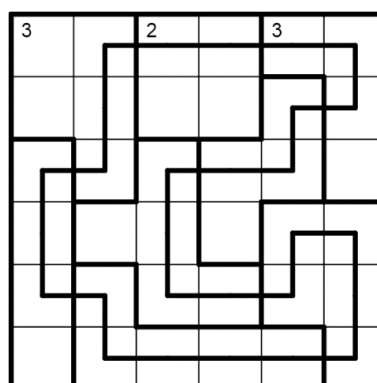
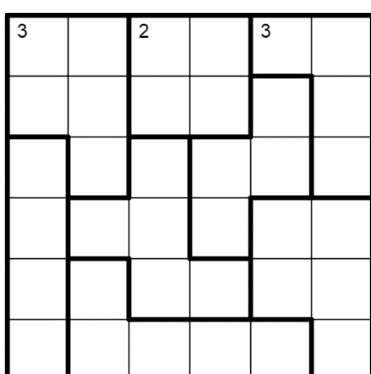
9) SLOVENSKÉ SOUČTY

Do některých prázdných políček vepište číslici od 1 do 4 tak, aby každý řádek i sloupec obsahoval každé z čísel právě jednou. Číslo v podbarvených políčkách udává součet čísel ve stranou sousedících polích. Pokud se navíc v políčkách nachází malé bílé kroužky, tak udávají, z kolika čísel se tento součet skládá.



10) COUNTRY ROADS

Zakreslete do tabulky uzavřenou smyčku spojující vodorovně a svisle středy políček, která se sama sebe nedotýká ani nekřížuje. Každou ohraničenou oblast navštíví právě jednou. Dvě sousední políčka, která se nachází každé v jiném regionu, nesmí zůstat prázdná (smyčka musí procházet alespoň jedním z nich). Číslo v tabulce udává, kolika políčky smyčka v daném regionu prochází.



11+12) TYDELA CHYBÍ, NATÁLKA CHYBÍ

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.

A	B	C	●	○	○
A	B	B	○	○	
C	C	C	●		

--	--	--

A	B	C	●	○	○
A	B	B	○	○	
C	C	C	●		

B	A	C
---	---	---

13) OUTSIDE IRREGULAR SUDOKU

Rozdělte tabulku na 9 regionů o velikosti 9 políček (6 regionů o velikosti 6 políček v příkladové úloze), hranice vedou podél vyznačených linií. Všechna políčka v regionu musí být vzájemně propojena stranou. Potom do každého prázdného políčka v tabulce vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a nepravidelný region obsahoval každé z čísel právě jednou. Čísla na okraji tabulky udávají součet čísel, která se v příslušném směru nacházejí před první hranicí regionů. Čísla na spojnicích políček udávají, kolik hranic regionů se v příslušném čtverci 2x2 nachází.

	1	2	4	6	5	6	
--	---	---	---	---	---	---	--

3								18
4		4						1
5				0				2
6								7
3		2						8
15								6
	2	1	9	5	4	15		

	19	2	4	6	5	6	
--	----	---	---	---	---	---	--

3	1	2	4	6	5	3		18
4	4	6	5	3	2	1		1
5	5	3	1	4	6	2		2
6	6	5	2	1	3	4		7
3	3	4	6	2	1	5		8
15	2	1	3	5	4	6		6
	2	1	9	5	4	15		

4. KOLO

MAŠINKA

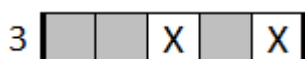
1) Úloha 1	xx bodů
2) Úloha 2	xx bodů
3) Úloha 3	xx bodů
4) Úloha 4	xx bodů
5) Úloha 5	xx bodů
6) Úloha 6	xx bodů
7) Úloha 7	xx bodů
8) Úloha 8	xx bodů
9) Úloha 9	xx bodů
10) Úloha 10	xx bodů
11) Úloha 11	xx bodů
12) Úloha 12	xx bodů

V tomto kole je 13 druhů pravidel. V každé úloze platí některá z těchto pravidel podle toho, jak je vyznačeno u každé úlohy. Jaká pravidla budou platit pro konkrétní úlohu se dozvíte až během soutěže.

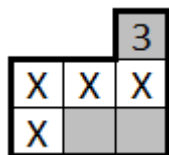
SOUTĚŽNÍ BOOKLET NEBUDE OBSAHOVAT PRAVIDLA (JEN ZNÁZORNĚNÉ OBRÁZKY). LIST S TĚMITO OBRÁZKY BUDE ROZDÁN NA KONCI 3. KOLA.

Úkolem ve všech úlohách je začernit některá políčka. Pro uznání řešení stačí určit správně všechna černá políčka (a nezabarvit žádné navíc), případně vyznačit smyčku, pokud to pravidla vyžadují. Bílá políčka jsou pro vysvětlení pravidel značena takto: X.

Pravidla jsou následující:



Čísla na okraji tabulky vyznačují, kolik políček je v příslušném řádku či sloupci začerněno.



Čísla v regionech vyznačují, kolik políček je v daném regionu začerněno. Políčko s číslem začerněno být může.



Čísla na okraji tabulky vyznačují délky všech souvislých bloků začerněných políček v příslušném řádku či sloupci, ne nutně v přesném pořadí (korálová nápověda). Dva různé bloky v příslušném řádku nebo sloupci musí být odděleny alespoň jedním bílým políčkem.

	X	
	4	X
X		X

Čísla v políčkách vyznačují, kolik z osmi (pěti nebo tří, pokud se nachází na okraji či v rohu tabulky) přilehlých políček je začerněno (náповěda hledání min). Políčka s čísly začerněna být nesmí. **Políčko s číslem je považováno za bílé políčko.**

	X	X
	2 3	
X		

Čísla v políčkách vyznačují délku všech spojených bloků začerněných políček v osmi (pěti nebo tří, pokud se nachází na okraji či v rohu tabulky) přilehlých políčkách (náповěda tapy). Dva různé bloky začerněných políček musí být odděleny alespoň jedním bílým políčkem. Pořadí a pozice čísel v buňce nemá žádný význam. Políčka s čísly začerněna být nesmí. **Políčko s číslem je považováno za bílé políčko.**

3		X		
---	--	---	--	--

Čísla v políčkách se šipkou vyznačují, kolik černých políček se nachází v tabulce ve směru šipky (náповěda yajilin). Políčka s čísly začerněna být nesmí. **Políčko s číslem není považováno za bílé ani černé políčko.**

3	X			
---	---	--	--	--

Čísla na okraji tabulky vyznačují délku nejdelšího souvislého bloku začerněných políček v příslušném řádku nebo sloupci. Tuto délku může mít i více bloků.

3	X		X	X	X
---	---	--	---	---	---

Čísla na okraji tabulky vyznačují délku nejdelšího souvislého bloku bílých políček v příslušném řádku nebo sloupci. Tuto délku může mít i více bloků.

		X	X
		X	X
X	X		

Všechna bílá políčka musí být vzájemně propojena stranou.

Všechna černá políčka musí být vzájemně propojena stranou.

Všechna bílá políčka musí být vzájemně propojena stranou. Zároveň nakreslete uzavřenou smyčku, která spojuje středy dvou stranou sousedících políček. Smyčka každé bílé políčko navštíví právě jednou.

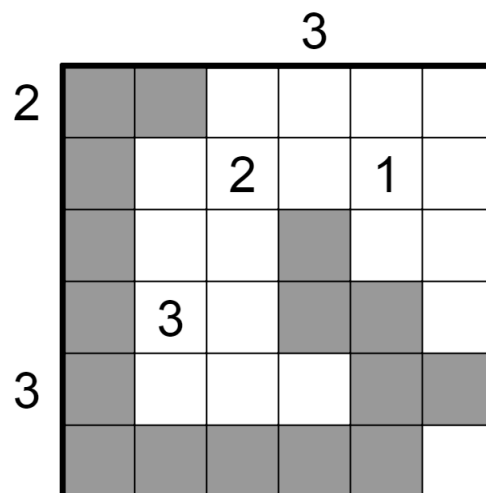
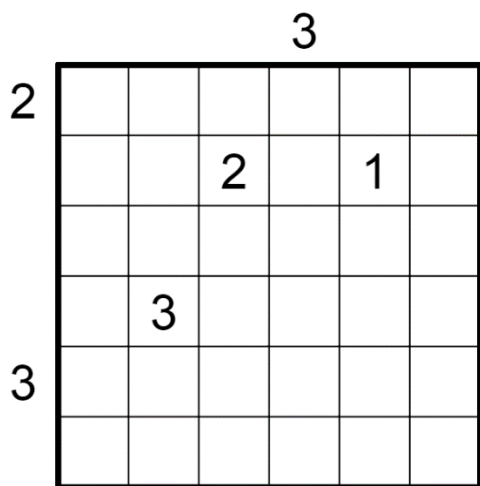
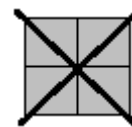
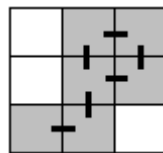
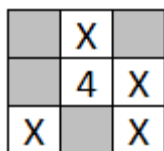
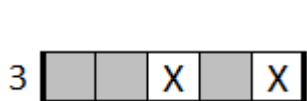
X	X	X
X		X
X	X	X

Dvě černá políčka se nesmí dotýkat stranou ani rohem.

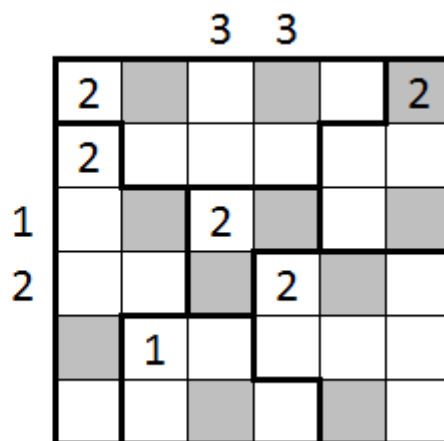
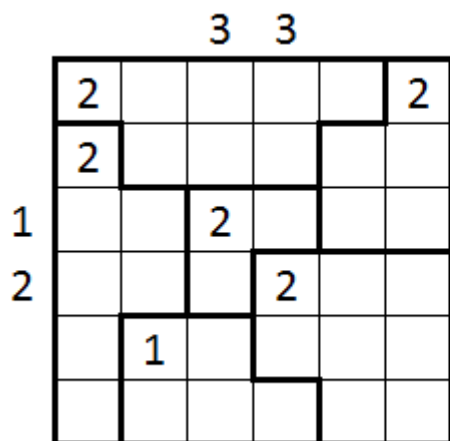
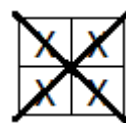
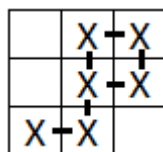
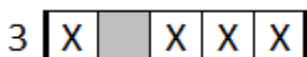
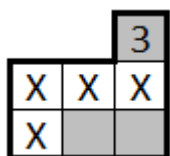
Uvedený vzor se nesmí v tabulce vyskytnout, a to ani při přetočení či převrácení. Políčka s křížkem značí bílá políčka. Zde uvedené vzory jsou jen příklady, v úlohách se mohou vyskytnout jiné.

UPOZORNĚNÍ: U NÁPOVĚD TYPU „TAPA“ A „MINY“ JSOU ZADANÁ POLÍČKA UVNITŘ TABULKY POVAŽOVÁNA ZA BÍLÁ POLÍČKA. U NÁPOVĚDY TYPU „YAJILIN“ ZADANÁ POLÍČKA NEJSOU POVAŽOVÁNA ANI ZA BÍLÁ, ANI ZA ČERNÁ POLÍČKA. PRO ÚČELY VZORŮ JSOU TEDY JAKÝMSI TŘETÍM DRUHEM POLÍČEK.

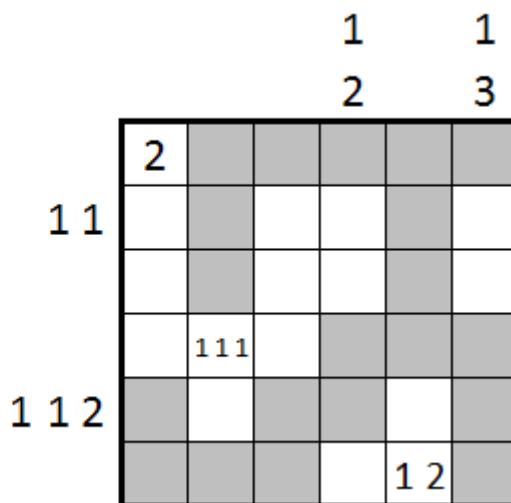
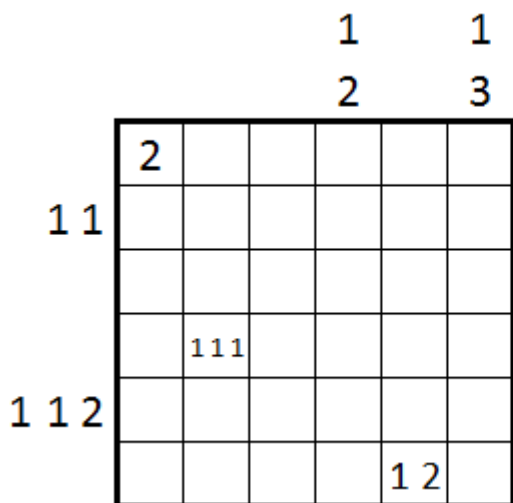
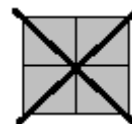
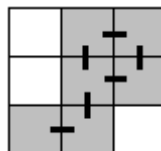
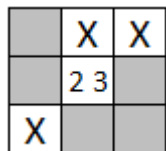
PŘÍKLAD A



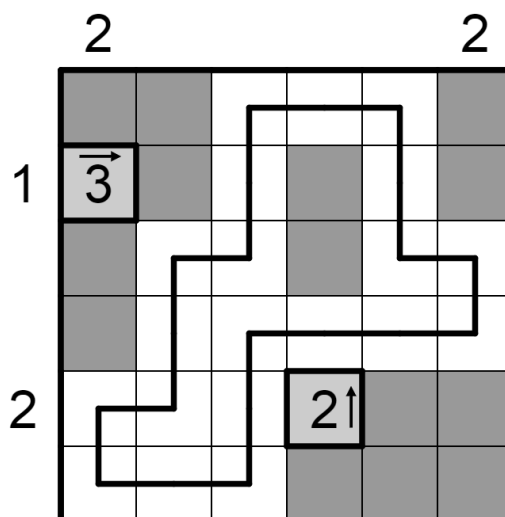
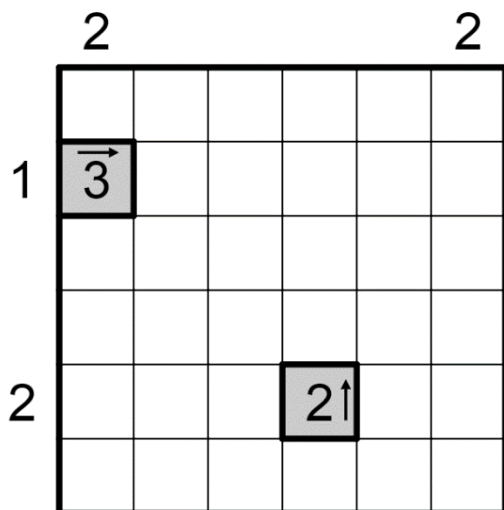
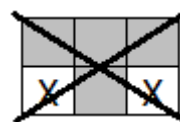
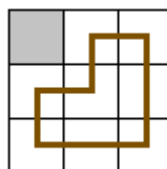
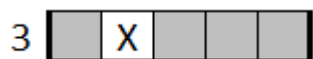
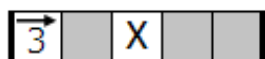
PŘÍKLAD B



PŘÍKLAD C



PŘÍKLAD D



PŘÍKLAD E

