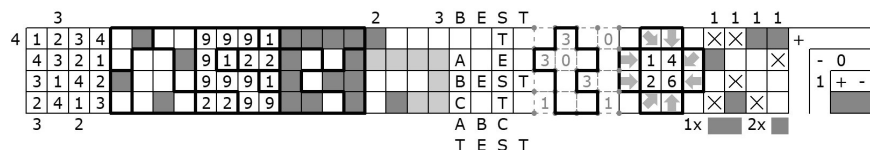


ABC TEST



Manuál k soutěži

INSTRUCTION BOOKLET

Verze 3 (vydaná 24. 6. 2021, 11:55)

Podmínky soutěže

Vítáme všechny zájemce o logickou soutěž ABC TEST. Abyste se mohli zúčastnit, jsou třeba první 3 kroky

- mít bezplatný uživatelský účet na herním portále Sudokucup, stránky soutěže ABC TEST naleznete na <http://cs.sudokucup.com/content/abc-test>.
- soutěžní úlohy budete tisknout a následně luštit na papíře, tudíž nezbytnou výbavou k soutěži je tiskárna a psací potřeby
- před soutěží budete vyzváni k souhlasu s Pravidly soutěže ABC TEST.

Harmonogram soutěže

- Soutěžní booklet bude ke stažení v zaheslovaném souboru formátu PDF od 24. června 2021 na <http://cs.sudokucup.com/content/soutezniulohyabc>.
- Začít luštit soutěžní úlohy budete moci kdykoli mezi čtvrtkem 24. 6. 2021 12:00 českého času (GMT + 2) a středou 30. 6. 2021 12:00 českého času (GMT + 2). Od vyzvednutí hesla k zaheslovanému souboru formátu PDF budete mít 120 minut na odeslání soutěžních odpovědí.
- Výsledky budou po skončení soutěže uveřejněny na <http://cs.sudokucup.com/content/abc-test> a zároveň na webu Hráčské asociace logických her a sudoku, která je organizátorem soutěže ABC TEST, viz <http://sudokualogika.cz/node/2437>.

Kontakt na organizátory a kodex online soutěže

- V případě dotazů, žádostí o radu i urgentních záležitostí se neváhejte kdykoli obrátit na organizátory na email info@sudokualogika.cz. Taktéž můžete využít diskuzní fórum na <http://sudokualogika.cz/node/2517> a na herním portále Sudokucup. Během soutěže, prosíme, nediskutujte veřejně na fórech záležitosti týkající se soutěžních úloh. K úlohám budou po skončení soutěže přidány komentáře přímo od organizátorů a můžeme společně probírat řešení všech soutěžních úkolů.
- Organizátoři vyzývají všechny účastníky k soutěžení v duchu fair play. Během soutěžení není povolena pomoc žádné další osoby, využití počítače či jiného výpočetního zařízení k získání řešení. Respektujte pravidla, respektujte ostatní soutěžící.

Dear puzzle lovers,

This is an online puzzle competition to be printed out and solved against the clock. To participate in ABC TEST, you need to be registered online at Sudokucup <http://sudokucup.com/>. Further, during the registration process you will be required to agree with the 'ABC TEST – The Rules'.

The competition will start at 12:00 CET (GMT + 2), Thursday 24th June 2021, when the password for opening the competition booklet will be made available. Upon retrieving the password, you will have 120 minutes to solve the puzzles and submit your answers via the entry page. The competition will end at 12:00 CET (GMT + 2), Wednesday 30th June 2021.

There will be one competition booklet written mainly in Czech language, only instructions for answering and instructions for Puzzle 11A-C are available in English in.

In case of unpredictable matters that would arise during the competition, competitor can e-mail his/her answers and other needs to organizers via info@sudokualogika.cz. Organisers please the competitors to play fairly. Help of any kind from other person is not permitted, the same as an assistance of computer or any other solving or calculating device. Respect the rules, respect the other competitors.

Kdo se podílel na vzniku soutěže (ABC TEST CREATORS AND SUPPORTERS)

Autor úloh (PUZZLEMAKER): Pavel Kadlečík

Organizátoři soutěže (ORGANISERS): Petra Čičová, Pavel Kadlečík, Karel Tesař

Úlohy předluštili a drahocennými radami přispěli (BIG THANK YOU TO ALL TESTERS): Petra Čičová, Jana Ondroušková, Peter Hudák, Matej Uher, Štefan Gašpár, Nikola Živanović, Branko Čeranić, Hideaki Jo.

Jak na luštění?

Pokud luštíte online turnaj poprvé a nejste si jistí, jak na to, připravili jsme pro vás pár rad. Není třeba se obávat, jde o to se připravit na pár kroků, které musíte při luštění učinit.

Jak na to krok za krokem

- Zaregistrujete se na portále cs.sudokucup.com. Pokud už registraci máte, pouze se přihlásíte. Registrace již mají hráči denní online sudoku ligy na Sudokucupu nebo účastníci Mistrovství akademiků v sudoku 2020, pro které byla též potřeba. Pokud si nepamätujete své heslo k účtu, nechte si ho poslat.
- Na stránkách soutěže si stáhnete soubor se soutěžními úlohami.
- Až budete mít u sebe vše, co potřebujete (tužka, guma, zapnutá tiskárna, odhodlání), vyzvednete si na stránkách soutěže heslo k otevření souboru PDF se soutěžními úlohami. Ve chvíli vyzvednutí hesla vám začíná běžet časový limit 120 minut.
- Heslo zadejte do staženého PDF souboru se soutěžními úlohami a úlohy si vytisknete.
- Mezitím si můžete otevřít odpovědní formulář, kam poté budete průběžně zapisovat a odesílat vybrané řádky z vámi vyřešených tabulek.
- Do uplynutí časového limitu pak řešíte úkol za úkolem. Můžete si vybírat úlohy podle typu, který máte rádi, a také obtížnosti úlohy vyjádřené počtem bodů. Je to jen na vás, v jakém pořadí úlohy řešíte.
- Odpovědní řádky odesíláte raději průběžně (klidně po každé vyřešené úloze), je to lepší, než kdyby vám na konci nezbyl čas na odeslání.
- Odpovědní kód je odeslán až po stisku tlačítka odeslat, dejte pozor, nestačí ho jen vepsat do připravených polí. Zato můžete každé řešení odeslat vícekrát, pokud byste zjistili chybu. Platné je vaše poslední odeslané řešení.
- Po uplynutí časového limitu pro vás soutěž končí.
- Následně si můžete kdykoliv doluštit zbytek úloh jen tak pro radost nebo si zadání schovat na památku.

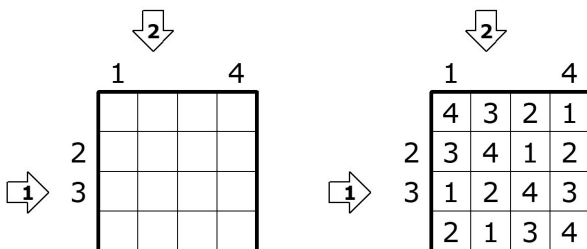
Odpovědní řádky

Odpovědní řádky jsou u každé úlohy označeny čísly 1, 2 nebo 3. Většina úloh má 2 odpovědní řádky. Úlohy Hvězdy (STAR BATTLE) - 2A, 2B a 2C mají pouze jeden odpovědní řádek. **Před začátkem soutěže si pečlivě projděte Manuál k soutěži, abyste věděli odpovědní klíč každé úlohy.** Pro úlohy Překvapení (SURPRISE) - 11A, 11B a 11C bude odpovědní klíč popsán a znázorněn až přímo v soutěžním bookletu.

Pro správnou odpověď je potřeba vepsat do odpovědního formuláře všechny požadované znaky odpovědního kódu (jedná se výlučně o čísla nebo písmena), u řádků postupujete zleva doprava, u sloupců shora dolů. Délka odpovědního kódu odpovídá velikosti úlohy, např. úloha o velikosti 8x8 políček bude mít odpovědní kódy dlouhé 8 znaků. Výjimkou jsou úlohy Scrabble, u kterých délka odpovědního kódu odpovídá počtu písmen zasahující do příslušného řádku či sloupce.

Příklad pro úlohu Mrakodrapy (vpravo) ilustruje systém odpovědí. Šipkami je označen 3. řádek a 2. sloupec, k úloze jsou tedy přidruženy 2 řádky odpovědního formuláře. Do Odpovědi 1 vepíšete obsah 3. řádku, do Odpovědi 2 vepíšete obsah 2. sloupce.

Příkladový obrázek mi neříká, kolik odpovědních řádků bude pro soutěžní úlohu Mrakodrapy, ani jaký konkrétní řádek či sloupec bude označen. U každé soutěžní úlohy je to vyznačeno zvlášť.



Odpověď 1 (ANSWER 1): 1243

Odpověď 2 (ANSWER 2): 3421

K bodování úloh

Každé soutěžní úloze je přidělen počet bodů odpovídající její obtížnosti. Bodové hodnoty všech soutěžních úloh ukazuje přehledně BODULKA (= bodovací tabulka), která je též vyobrazena na první straně Soutěžního bookletu. Bodové hodnoty byly získány na základě časů předluštělů. Pocit rozdílné obtížnosti úloh mezi jednotlivými typy může být dán odlišnými předpoklady hráče. Pokud si nejste jisti v kramflecích, nepouštějte se první do nejobtížnějších úloh (úlohy C), ale začněte zlehka (úlohy A nebo B).

Předpoklad je, že by nováčci po nášupu v podobě tréninkových úloh měli být schopni vyřešit v časovém limitu 120 minut všechny úlohy označené písmenem A, pravidelní účastníci turnajů spolu HALAS všechny úlohy A a B, reprezentanti přidají některé z úloh C. Nejlepší čeští logici se, věříme, pokusí o zdolání všech úloh. Uvedený nástin můžete jakkoli porušit luštěním vašich oblíbených typů logických úloh. Nezapomínejte ve svých propočtech počítat s časem na odeslání odpovědních kódů!

U tréninkových úloh, které doporučujeme si vyluštit předem, než se pustíte do boje, jsou vyobrazeny také bodové hodnoty určené podle stejného klíče jako úlohy soutěžní, abyste získali představu o náročnosti soutěžních úloh.

Celkový bodových součet všech úloh je **360 bodů**. Pokud je luštitel zvládne vyřešit a odeslat odpovědi v časovém limitu 120 minut, dostane v případě všech správných odpovědí bonus 3 body za každou celou ušetřenou minutu navíc.

Obodování jednotlivých úloh bude znázorněno ve formátu, kdy na šedém poli je uvedeno číslo úlohy a na bílém poli bodová hodnota úlohy, viz příkladem úloha 1A Mrakodrapy je na příkladu ohodnocena 4 body a úloha 10C Magnety ohodnocena 21 body. Lze předpokládat, že druhou z úloh budete luštit 5x déle, ale záleží na zmíněných osobních preferencích.

PUZZLE NO.	POINTS
1A	4
10C	21

BODovací tabULKA

			A	B	C	Σ
1	Mrakodrapy	SKYSCRAPERS	4	14	14	32
2	Hvězdy	STARBATTLE	4	8	16	28
3	Fillomino	FILLOMINO	4	14	19	37
4	LITS	LITS	4	8	24	36
5	Had	SNAKE	1	4	21	26
6	Scrabble	SCRABBLE	3	9	15	27
7	Ploty	SLITHERLINK	2	9	20	31
8	Šipky	ARROWS	4	7	10	21
9	Lodě	BATTLESHIPS	4	12	38	54
10	Magnety	MAGNETS	4	8	21	33
11	Překvapení	SURPRISE	3	12	20	35
			37	105	218	360

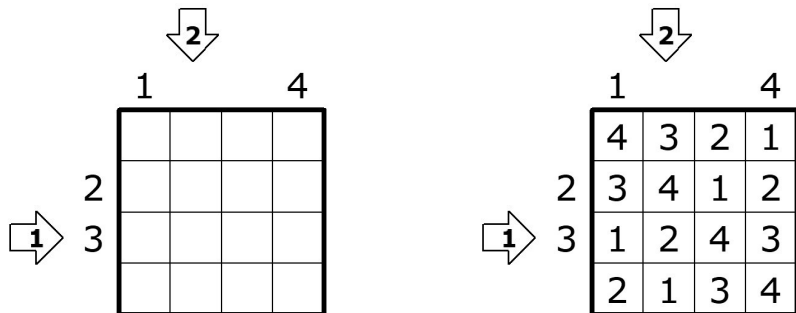
Na následujících stránkách naleznete text zadání a příklady řešení pro jednotlivé typy logických úloh, formát odpovědního klíče a pár tréninkových úloh od každé.

Štěstí přeje odvážným, držíme palce a pojďte do toho!

1 - Mrakodrapy (SKYSCRAPERS)

Do každého políčka vložte jedno z čísel 1 až X (X = počet polí v řádku) tak, aby se čísla v řádcích a sloupcích neopakovala. Čísla představují mrakodrapy různých výšek. Čísla okolo tabulky udávají, kolik mrakodrapů je viditelných z daného směru, přičemž nižší mrakodrapy jsou skryty za vyššími.

Odpovědní klíč: Pro každý označený řádek vepište jeho obsah, zleva doprava. Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů. Do odpovědi nezahrnujte čísla okolo tabulky.



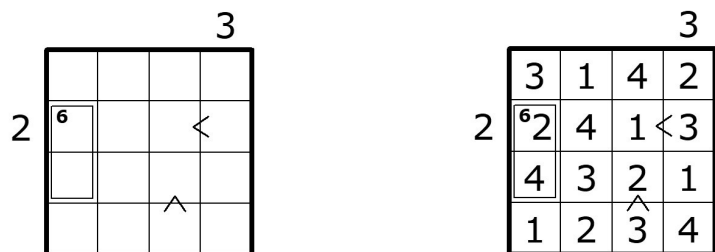
Odpověď 1 (ANSWER 1): 1243

Odpověď 2 (ANSWER 2): 3421

Place a number from 1 to X (integers only) into each cell so that each number appears exactly once in each row and column. (X is the number of cells in each row.) Each number represents a skyscraper of its respective height. The numbers outside the grid indicate how many skyscrapers can be seen in the respective row or column from the respective direction; smaller skyscrapers are hidden behind higher ones.

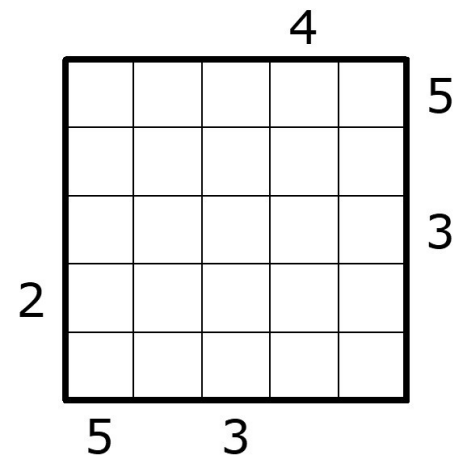
Answer: For each designated row, enter its contents from left to right. For each designated column, enter its contents from top to bottom. Do not include any numbers outside the grid.

Úloha 1C obsahuje znaménka nerovnosti a součtové koše. Znaménka nerovnosti udávají, které ze sousedních čísel je menší a které větší. Malé číslo uvedené v rohu koše odpovídá součtu všech čísel v něm obsažených. Čísla v koších se neopakují.



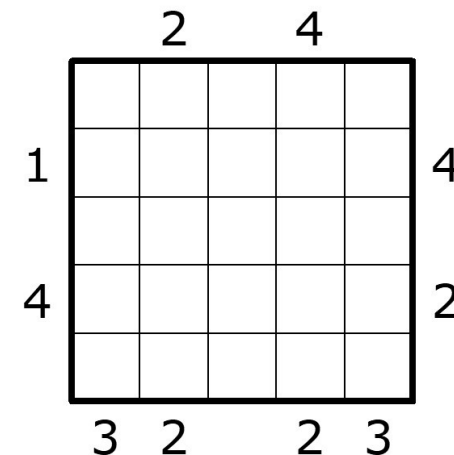
There are inequality signs and sum cages in **Puzzle 1C**. If there is an inequality sign between a pair of orthogonally adjacent cells, the numbers in these cells must be placed according to the given sign. The digits placed in each marked cage must sum to the total given in its top-left. Digits must not repeat in cages.

1 - Mrakodrapy (SKYSCRAPERS) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)



Zdroj (SOURCE): Online HALAS liga (18. – 21. 5. 2012)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 2 body.



Zdroj (SOURCE): Sudokucup 12 (17. – 20. 10. 2014)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 4 body.

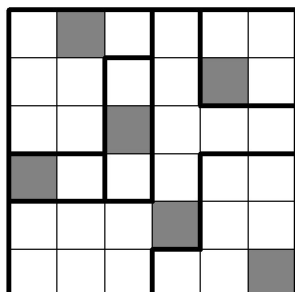
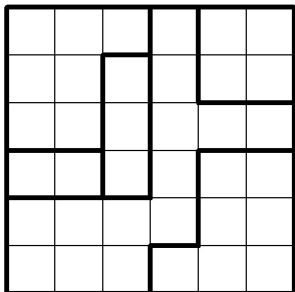
Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

1A	4	1B	14	1C	14
----	---	----	----	----	----

2 - Hvězdy (STAR BATTLE)

Umístěte do tabulky hvězdy, které mají velikost jednoho políčka a nesmí se navzájem dotýkat, ani diagonálně. V každém řádku, sloupci a zvyrazněné oblasti se nacházejí **právě dvě hvězdy** (v příkladové úloze jedna hvězda).

Odpovědní klíč: Pro všechny řádky (v pořadí shora dolů) udejte číslo sloupce, v němž se nachází první hvězda zleva. Pro dvojčíselná čísla sloupců udejte pouze poslední číslici, tj. např. pro sloupec 10 udejte 0.

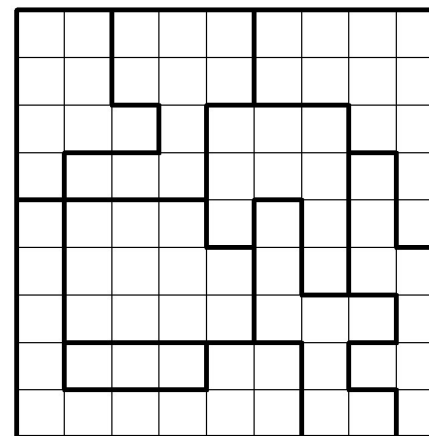


Odpověď (ANSWER): 253146

Place stars into some cells in the grid, no more than one star per cell. Cells with stars may not touch each other, not even diagonally. Each row, each column, and each outlined region must contain **exactly two stars** (one star in example).

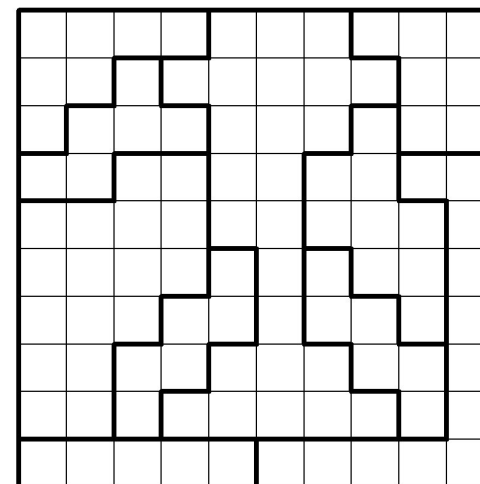
Answer: For each row from top to bottom, enter the number of the first column from the left where a star appears. Use only the last digit for two-digit numbers; e.g., use '0' if the first star appears in column 10.

2 - Hvězdy (STAR BATTLE) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)



Zdroj (SOURCE): MČRS 2013 (16. 6. 2013)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 4 body.



Zdroj (SOURCE): Plzeň (11. 12. 2012)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 8 body.

Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

2A 4

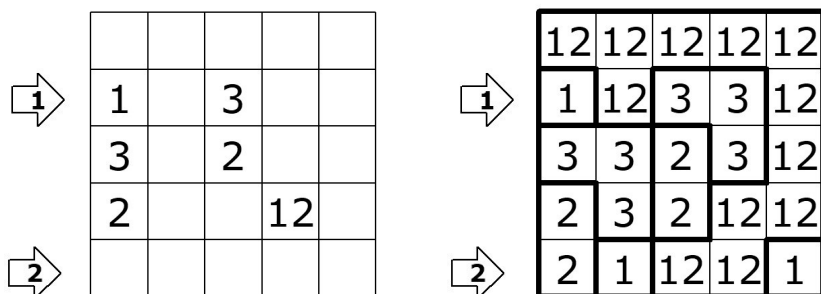
2B 8

2C 16

3 - Fillomino (FILLOMINO)

Rozdělte obrazec podél linií mřížky na oblasti tak, že dvě oblasti stejné velikosti se nesmějí dotýkat stranou. Uvnitř některých políček jsou čísla; každé číslo představuje velikost oblasti, ve které toto číslo leží. Každá oblast může obsahovat 0, 1 nebo i více zadaných čísel. (V obrazci tedy mohou vzniknout i "skryté oblasti" – oblasti, ve kterých není žádné zadané číslo. Taková oblast může mít např. i větší velikost než je rozsah zadaných čísel – např. může vzniknout oblast velikosti 6, i když jsou v obrazci zadaná čísla pouze v rozsahu 1-5).

Odpovědní klíč: Pro každý označený řádek vepište jeho obsah, zleva doprava. Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů. Pokud se v políčku nachází dvouciferné číslo, uveďte pouze číslici na místě jednotek, například pro oblast o velikosti 12 uveďte pouze číslo 2.



Odpověď 1 (ANSWER 1): 12332

Odpověď 2 (ANSWER 2): 21221

Divide the grid along the dotted lines into regions (called polyominoes) so that no two polyominoes with the same area share an edge. Inside some cells are numbers; each number must equal the area of the polyomino it belongs to. A polyomino may contain zero, one, or more of the given numbers. (It is possible to have a "hidden" polyomino: a polyomino without any of the given numbers. "Hidden" polyominoes may have an area, including a value not present in the starting grid, such as 6 in a puzzle with only clues numbered 1-5.)

Answer: For each designated row, enter its contents from left to right. For each designated column, enter its contents from top to bottom. For each cell, its contents are the area of the polyomino occupying that cell. Use only the last digit for two-digit numbers; e.g., use '2' for a polyomino of size 12.

3 - Fillomino (FILLOMINO) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)

1		1		1		
	2		2		2	
		3		3		3
			4		4	
				5		5
					6	
1						

Zdroj (SOURCE): MAČR 2012 (17. 11. 2012)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 4 body.

2			3	2	8			4
		8				2		
	3						2	
3			3		3			4
3								5
1			2		4			4
	2			2			2	
7		1				3		1
7			7	3	4			4

Zdroj (SOURCE): Plzeň (11. 12. 2012)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 6 body.

Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

3A 4

3B 14

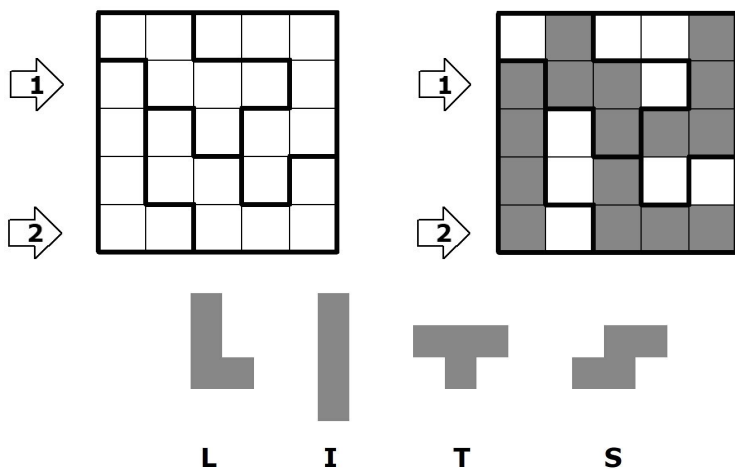
3C 19

4 - LITS (LITS)

V každé ohraničené oblasti začerněte právě 4 políčka navzájem propojená stranami (tvoříci písmena L, I, T a S) tak, aby byly splněny následující podmínky:

- (1) Všechna začerněná pole v tabulce jsou propojená stranami;
- (2) v tabulce se nesmí objevit čtverec 2x2, který by byl celý začerněný;
- (3) jestliže se hranou navzájem dotýkají dvě tetromina z rozdílných oblastí, nesmí se jednat o tetromina stejného typu (L, I, T nebo S), za stejný typ považujeme tetromina libovolně převrácená či otočená.

Odpovědní klíč: Pro každý označený řádek vepište jeho obsah, zleva doprava. Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů. Pokud pole obsahuje tetromino, uveďte jeho písmennou hodnotu (L, I, T nebo S), pokud pole není začerněné, uveďte X.



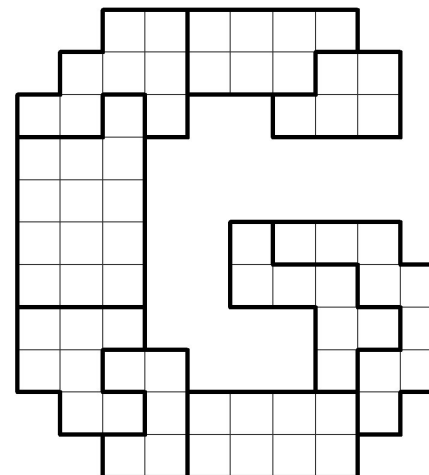
Odpověď 1 (ANSWER 1): ISSXL

Odpověď 2 (ANSWER 2): IXLLL

Shade exactly four connected cells in each outlined region to form a tetromino, so that the following conditions are true: (1) All tetrominoes are connected into one large shape along their edges; (2) No 2x2 group of cells can be entirely shaded; (3) When two tetrominoes share an edge, they must not be of the same shape, regardless of rotations or reflections.

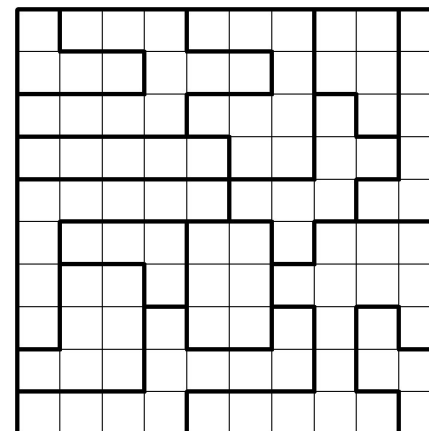
Answer: For each designated row, enter its contents from left to right. For each designated column, enter its contents from top to bottom. For each cell, its contents are the letter of the tetromino occupying that cell, or the letter 'X' if the cell is not shaded.

4 - LITS (LITS) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)



Zdroj (SOURCE): Zlatá Praha (15. 12. 2012)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 5 body.



Zdroj (SOURCE): MČRS 2013 (16. 6. 2013)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 7 body.

Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

4A 4

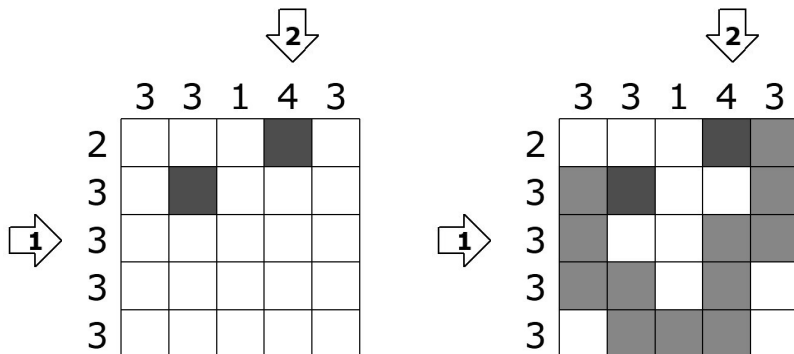
4B 8

4C 24

5 - Had (SNAKE)

V tabulce najdete "hada". Had je od začátku do konce propojen přes stranově sousedící políčka. Každé políčko může had navštívit maximálně jednou. Had se sám sebe nedotýká, ani rohem. Čísla okolo tabulky (jsou-li zadána) udávají, kolik polí v daném řádku či sloupci je obsazeno hadem. Začátek a konec hada je v zadání vyznačen černými políčky, pokud je zadán.

Odpovědní klíč: Pro každý označený řádek vepište jeho obsah, zleva doprava. Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů. Používejte písmeno "O" pro políčka obsazená hadem a písmeno "X" pro políčka, kde had není.



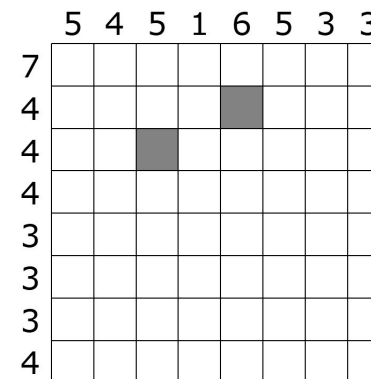
Odpověď 1 (ANSWER 1): OXXOO

Odpověď 2 (ANSWER 2): OXOOO

Locate a "snake" in the grid. The snake is a path that starts in a cell, goes through some number of cells orthogonally, and ends in a cell. Each cell is used at most once by the snake. The snake may not touch itself, not even diagonally. Numbers outside the grid, if given, indicate how many cells in that row or column are occupied by the snake. The two cells containing the ends of the snake, if given, are shaded.

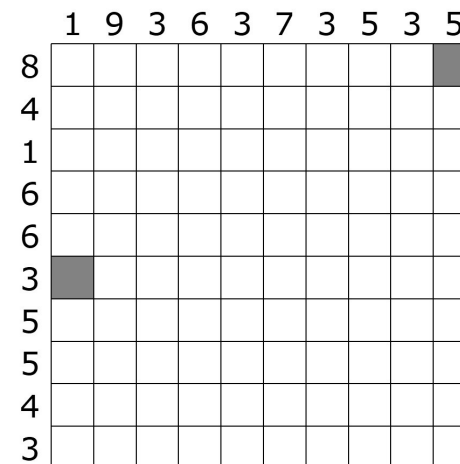
Answer: For each designated row, enter its contents from left to right. For each designated column, enter its contents from top to bottom. Use the letter 'O' for a cell occupied by the snake and the letter 'X' for a cell not occupied by the snake.

5 - Had (SNAKE) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)



Zdroj (SOURCE): Sudokucup 12 (17. – 20. 10. 2014)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 2 body.



Zdroj (SOURCE): Online HALAS liga (18. – 21. 5. 2012)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 6 body.

Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

5A 1

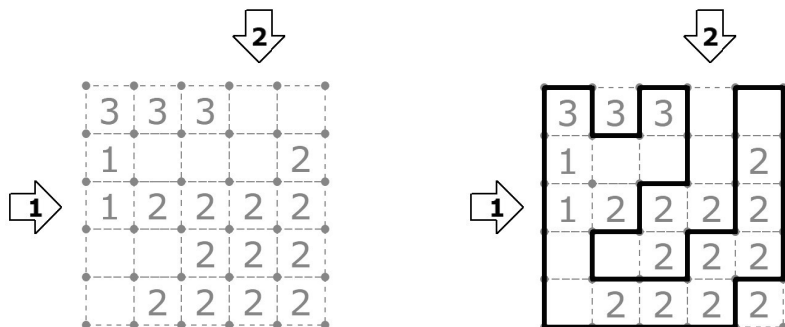
5B 4

5C 21

7 - Ploty (SLITHERLINK)

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

Odpovědní klíč: Pro každý označený řádek vepište jeho obsah, zleva doprava. Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů. Použijte písmeno "O" pro políčka uvnitř smyčky a písmeno "X" pro pole vně smyčky.

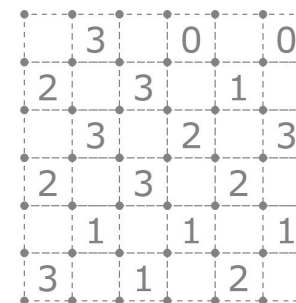


Odpověď 1 (ANSWER 1): OOXOX
Odpověď 2 (ANSWER 2): XXXOO

Draw a single, non-intersecting loop that only consists of horizontal and vertical segments between the dots. A number inside a cell indicates how many of the edges of that cell are part of the loop.

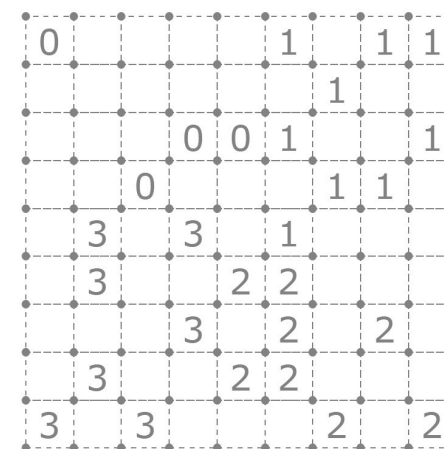
Answer: For each designated row, enter its contents from left to right. For each designated column, enter its contents from top to bottom. Use the letter 'O' for a cell inside the loop and the letter 'X' for a cell outside the loop.

7 - Ploty (SLITHERLINK) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)



Zdroj (SOURCE): 2021

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 2 body.



Zdroj (SOURCE): Plzeň (11. 2. 2012)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 8 body.

Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

7A 2

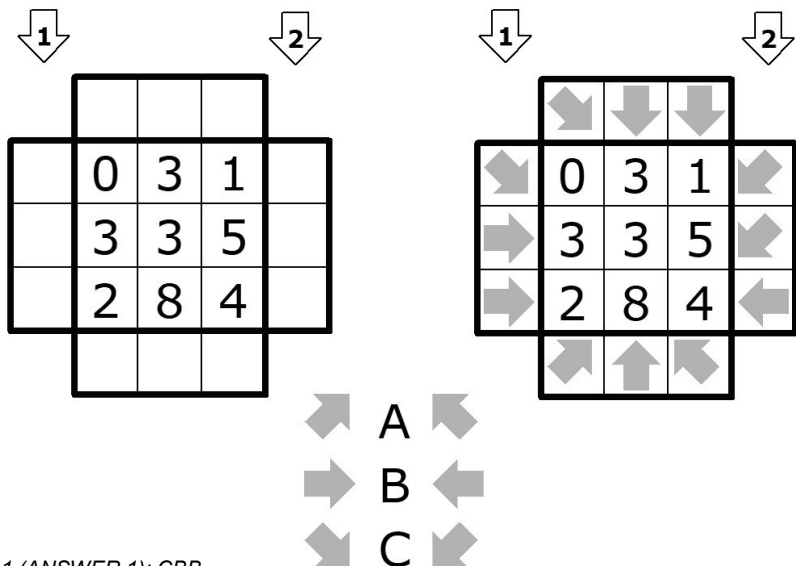
7B 9

7C 20

8 - Šipky (ARROWS)

Do každého prázdného políčka na okraji obrazce zakreslete šipku. Každá šipka musí mířit do jednoho z osmi standardních směrů a musí ukazovat na alespoň jedno pole uvnitř obrazce. Každé číslo uvnitř obrazce značí, kolik šipek na toto pole ukazuje.

Odpovědní klíč: Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů. Použijte písmeno "A" pro šipku ukazující šikmo vzhůru, písmeno "B" pro šipku ukazující vodorovně a "C" pro šipku ukazující šikmo dolů.

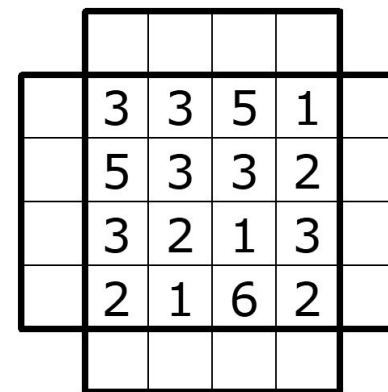


Odpověď 1 (ANSWER 1): CBB
Odpověď 2 (ANSWER 2): CCB

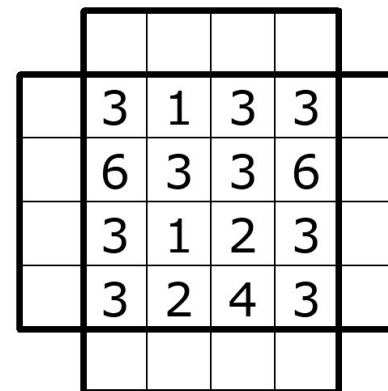
Draw an arrow in each of the empty cells outside the main grid. Each arrow must point in one of the eight standard directions, and must point at at least one numbered cell. Each numbered cell must be pointed at by exactly that number of arrows.

Answer: The contents of indicated columns, from top to bottom. Use the letter 'A' for an arrow pointing diagonally up, the letter 'B' for an arrow pointing horizontally, and the letter 'C' for an arrow pointing diagonally down.

8 - Šipky (ARROWS) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)



Zdroj (SOURCE): MČRL 2014 (15. 3. 2014)
Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 6 body.



Zdroj (SOURCE): Třebíč (14. 4. 2012)
Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 7 body.

Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

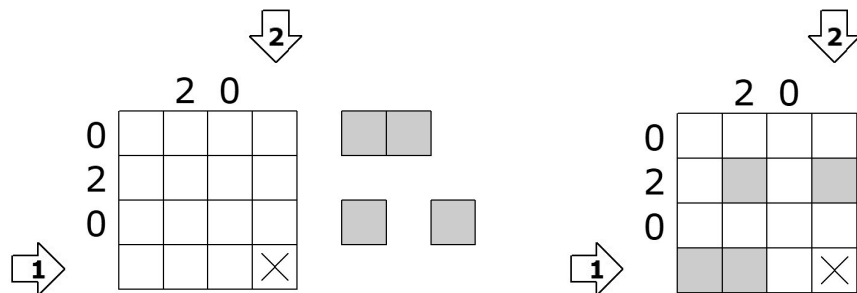
8A	4	8B	7	8C	10
----	---	----	---	----	----

9 - Lodě (BATTLESIPS)

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. Políčko, které není zaplněno lodí, je považováno za „moře“. Několik políček s „mořem“ je již zadáno v podobě písmene X.

Čísla na okrajích tabulky označují počet políček v daném řádku či sloupci obsazených loděmi.

Odpovědní klíč: Pro každý označený řádek vepište jeho obsah, zleva doprava. Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů. Používejte písmeno "O" pro políčka obsazená lodí a písmeno "X" pro políčka, kde loď není.



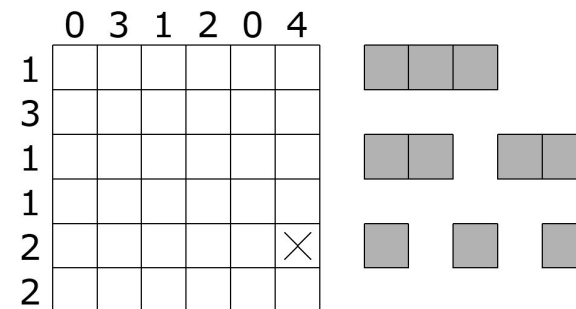
Odpověď 1 (ANSWER 1): O O X X

Odpověď 2 (ANSWER 2): X O X X

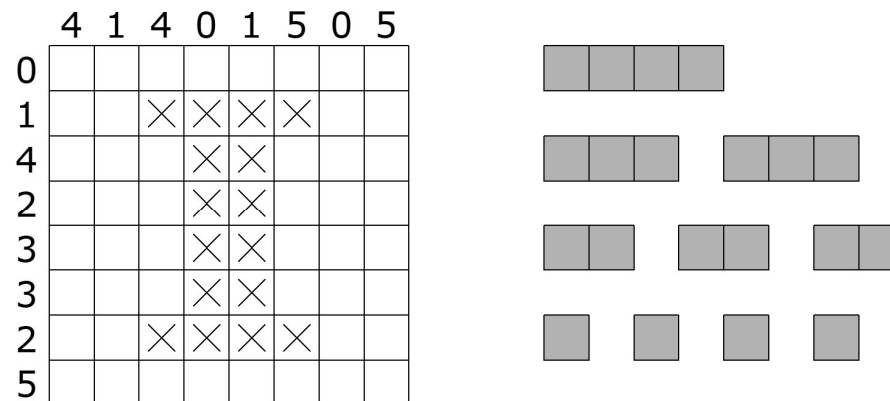
Locate the indicated fleet in the grid. Each piece of a ship occupies a single cell. Ships can be rotated. Ships do not touch each other, not even diagonally. A cell that does not contain a ship piece is considered "sea". Some "sea" cells are given for you, they are represented by X letter. Each number above and to the left of the grid reveals the number of ship pieces that must be located in that row or column.

Answer: For each designated row, enter its contents from left to right. For each designated column, enter its contents from top to bottom. Use the letter 'O' for a cell occupied by the ship and the letter 'X' for a cell not occupied by the ship.

9 - Lodě (BATTLESIPS) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)



Zdroj (SOURCE): MAČR 2012 (17. 11. 2012, upraveno)
Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 3 body.



Zdroj (SOURCE): MČRL 2013 (25. 5. 2013)
Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 8 body.

Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

9A 4

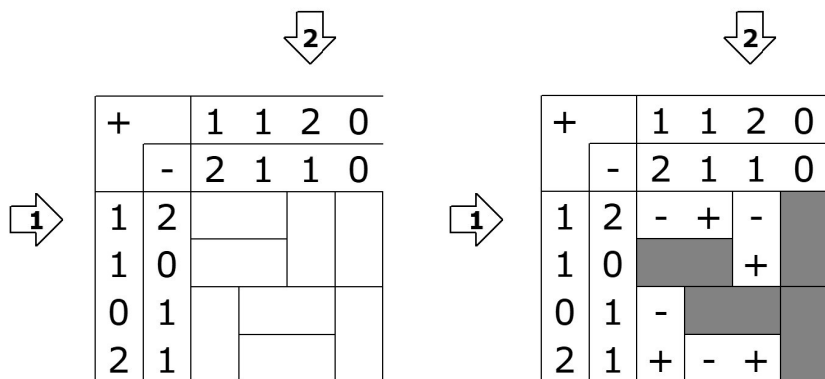
9B 12

9C 38

10 - Magnety (MAGNETS)

Umístěte do tabulky magnetické a nemagnetické dílky o velikosti 2x1 pole. Každý magnetický dílek má dvě poloviny, pozitivní (značeno +) a negativní (značeno -). Poloviny se stejným nábojem se nesmí dotýkat stranou. Čísla okolo tabulky udávají počet pozitivních a negativních polovin v příslušném řádku či sloupci. V případě, že číslo není u řádku či sloupce zadáno, může být počet jakýkoliv.

Odpovědní klíč: Pro každý označený řádek vepište jeho obsah, zleva doprava. Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů. Použijte písmeno "P" pro pozitivní polovinu (+), písmeno "N" pro negativní polovinu (-) a písmeno "X" pro nemagnetický díl.



Odpověď 1 (ANSWER 1): NPNX
Odpověď 2 (ANSWER 2): NPXP

The grid is partitioned into regions of two square cells each (note that only region borders are drawn). Put "positive" (+) and "negative" (-) symbols into some cells, at most one symbol per cell, such that each region either has two symbols or no symbols at all. Adjacent cells (even within a region) cannot contain the same symbol. The numbers above and to the left of the grid indicate the exact number of symbols of the specified type that must be placed in each column or row, respectively. If a number is not given, there might be any number of symbols of the specified type.

Answer: For each designated row, enter its contents from left to right. For each designated column, enter its contents from top to bottom. Use the letter 'P' for a "positive" (+) symbol, the letter 'N' for a "negative" (-) symbol, and the letter 'X' for an empty cell.

10 - Magnety (MAGNETS) – Tréninkové úlohy (PRACTICE PUZZLES)

+		2	2	2	1	1	1
	-	1	2			1	1
2	3						
2	1						
	1						
	1						
1	1						
2	2						

Zdroj (SOURCE): 2021

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 5 body.

+		2	3	3	4	1	4	1	3
	-	4	3	3	0	4	3	2	2
3	3								
2	2								
2	3								
2	1								
2	3								
4	3								
2	3								
4	3								

Zdroj (SOURCE): MAČR 2013 (16. 11. 2013)

Tréninková úloha by byla v ostré soutěži ohodnocena 6 body.

Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

10A	4	10B	8	10C	21
-----	---	-----	---	-----	----

11 - Překvapení (SURPRISE)

Text zadání bude zveřejněn v soutěžním bookletu. Pro lepší pochopení pravidel úlohy budou vyobrazeny 2 příkladové úlohy.

Odpovědní klíč: Pro každý označený řádek vepište jeho obsah, zleva doprava. Pro každý označený sloupec vepište jeho obsah, shora dolů.

Instructions for surprise puzzle will be revealed in the competition booklet. There will be illustrated two examples for a better understanding of the rules.

Answer: For each designated row, enter its contents from left to right. For each designated column, enter its contents from top to bottom.



11 - Překvapení (SURPRISE)



Body za soutěžní úlohy (POINTS FOR COMPETITION PUZZLES)

11A	3
-----	---

11B	12
-----	----

11C	20
-----	----

Autorství tréninkových úloh (AUTHORS OF PRACTICE PUZZLES)

Následující seznam zahrnuje všechny soutěže, z kterých byly tréninkové úlohy vybrány, a jejich autory. Úlohy z roku 2021 byly připraveny pro účely soutěže ABC TEST.

Plzeň (11. 2. 2012) – Jakub Hrazdira, Marie Benediktová

Třebíč (14. 4. 2012) – Zdeněk Vodička

Online HALAS liga (18. – 21. 5. 2012) - Jan Novotný

Online HALAS liga (26. – 29. 10. 2012) - Jan Novotný

MAČR 2012 (17. 11. 2012) - Karel Tesař

Zlatá Praha (15. 12. 2012) – Matúš Demiger, Matej Uher

MČR v logice 2013 (25. 5. 2013) – Jiří Hrdina

MČR v sudoku 2013 (16. 6. 2013) – Robert Babilon, Matúš Demiger

MAČR 2013 (16. 11. 2013) - Karel Tesař

MČR v logice 2014 (15. 3. 2014) – Jakub Hrazdira, Hana Kotinová

Sudokucup 12 (17. – 20. 10. 2014) – Jiří Hrdina

2021 - Pavel Kadlečík