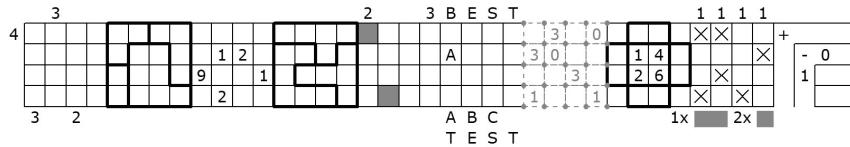


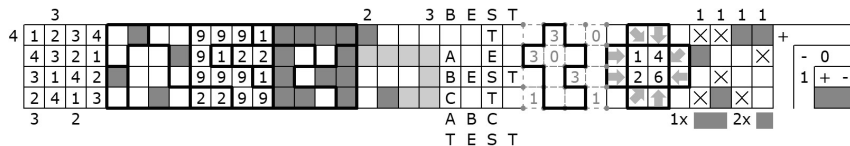
K tréninku na soutěž ABC TEST bylo vybráno 20 úloh z archívu spolku HALAS z let 2012-2014. Cílem je, aby si hráči mohli úlohy osahat a připravit se na soutěžní rundu. V instruktážním bookletu k soutěži bude všech 20 tréninkových úloh obodováno, abyste si udělali představu o obtížnosti soutěžních úloh. Nejlehčí ze soutěžních úkolů budou podobné obtížnosti jako tréninkové úlohy, nadto bude soutěžní sada obsahovat úkoly těžší, aby se též nasytili nejlepší čeští hráči.

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) – Matuš Demiger, Matej Uher*
- MČR v logice 2013 (25. 5. 2013) – Jiří Hrdina*
- MČR v sudoku 2013 (16 . 6. 2013) – Robert Babilon, Matuš 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*



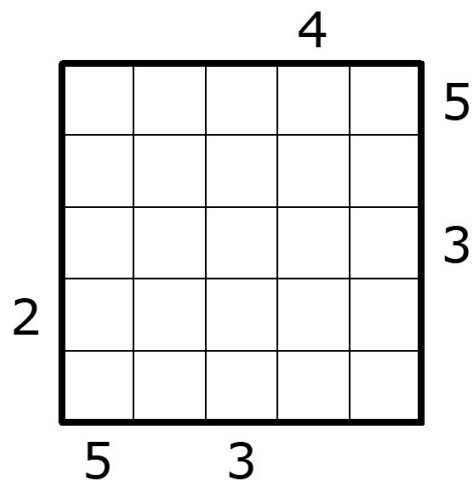
# ABC TEST



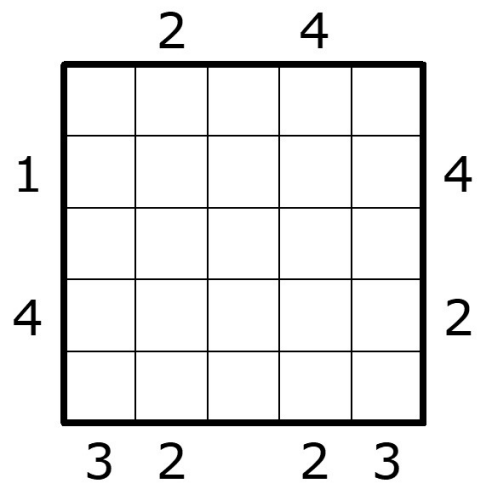
## Tréninkové úlohy

### 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.



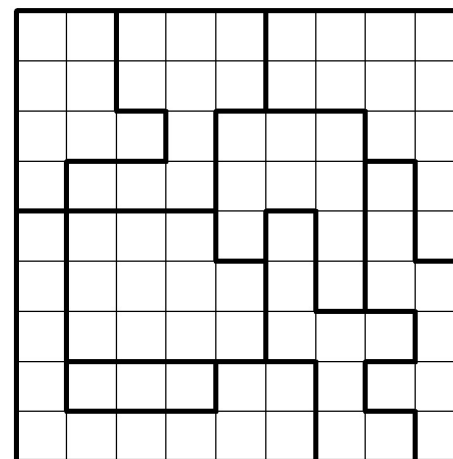
Online HALAS liga (18. – 21. 5. 2012)



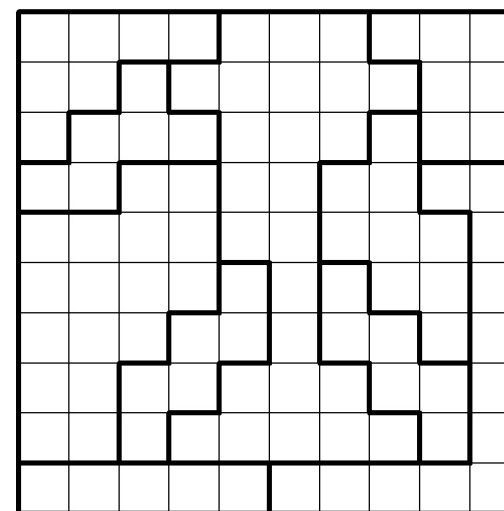
Sudokucup 12 (17. – 20. 10. 2014)

### 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 zvyrazené oblasti se nacházejí právě dvě hvězdy.



MČRS 2013 (16. 6. 2013)



Plzeň (11. 2. 2012)

### 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).

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

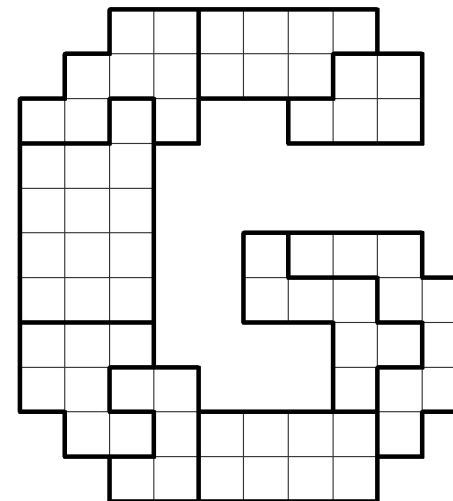
MAČR 2012 (17. 11. 2012)

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

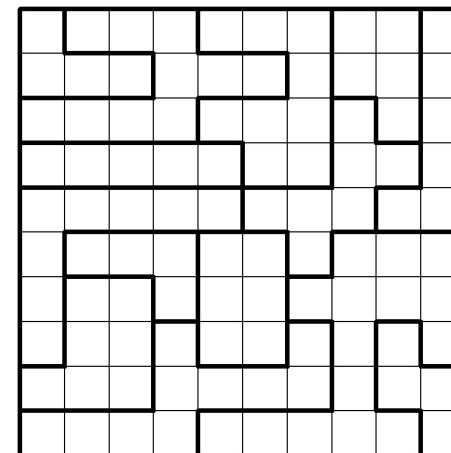
Plzeň (11. 2. 2012)

### 4 - LITS (LITS)

V každé ohraničené oblasti začerněte právě 4 políčka navzájem propojená stranami (skládající 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.



Zlatá Praha (15. 12. 2012)



MČRS 2013 (16. 6. 2013)

### 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 zadaná) udávají, kolik polí v daném řádku či sloupci je obsazeno hadem.

Začátek a konec hada je v zadání vyznačen černými políčky, pokud je zadán.

	5	4	5	1	6	5	3	3
7								
4								
4								
4								
3								
3								
3								
4								

Sudokucup 12 (17. – 20. 10. 2014)

	1	9	3	6	3	7	3	5	3	5
8										
4										
1										
6										
6										
3										
5										
5										
4										
3										

Online HALAS liga (18. – 21. 5. 2012)

### 6 - Scrabble (SCRABBLE)

Zapište do obrazce všechna slova uvedená v seznamu. 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. Každé slovo má na obou svých koncích buď prázdné pole, či okraj obrazce. Všechna slova tvoří jediný propojený celek.

V obrazci jsou zadána písmena, která musí být použita. Všechny výskyty zadaných písmen jsou uvedeny, jinak řečeno, písmeno se nemůže vyskytovat nikde jinde v obrazci.

Pozn.: Písmeno CH je bráno za dvě písmena, v soutěžních úkolech se písmeno CH neobjeví a všechny uvedené výrazy budou bez diakritiky.

				E					
						E			
	U			E			E		
U						R			
						O			
U		O							
R						R			
E									
						O			O

AMSTERDAM  
BAKU  
BUDAPEST  
BUKUREST  
GLASGOW  
KODAN  
MNICHOV  
PETROHRAD  
LONDYN  
RIM  
SEVILLA

2021 - téma EURO 2020

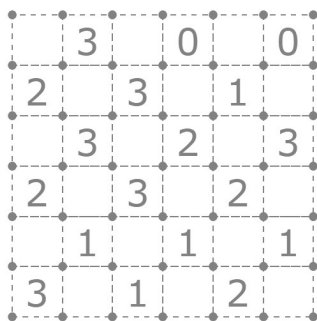
		V				V			
				V		V			
						V			

CHARKOV  
DONECK  
GDANSK  
KYJEV  
LVOV  
POZNAN  
VARSAVA  
WROCLAW

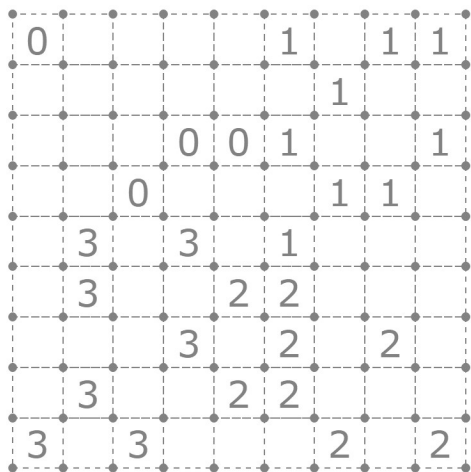
Online HALAS liga ( 26. – 29. 10. 2012, upraveno) - téma EURO 2012

### 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.



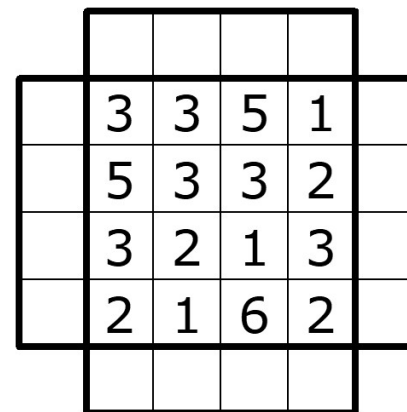
2021



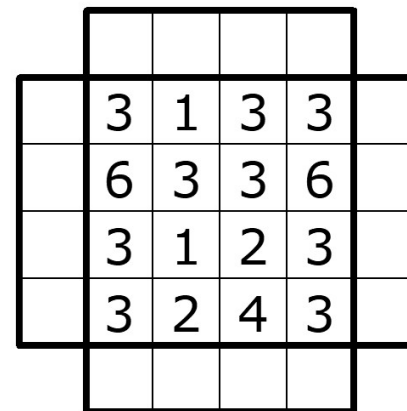
Plzeň (11. 2. 2012)

### 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.



MČRL 2014 (15. 3. 2014)

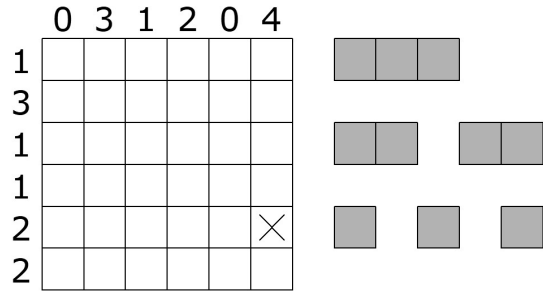


Třebíč (14. 4. 2012)

### 9 - Lodě (BATTLESHIPS)

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.

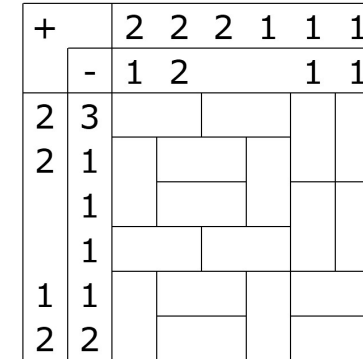
Čísla na okrajích tabulky označují počet políček v daném řádku či sloupci obsazených loděmi.



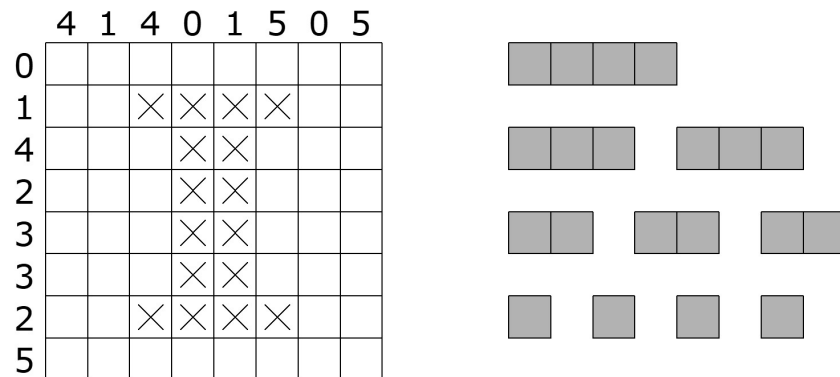
MAČR 2012 (17. 11. 2012, upraveno)

### 10 - Magnety (MAGNETS)

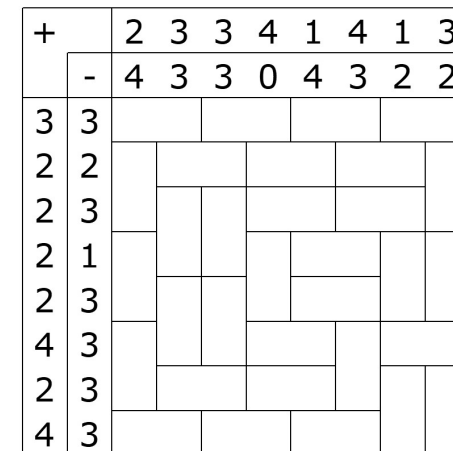
Umístěte do tabulky magnetické a nemagnetické dílky o velikosti 2x1 pole. Každý magnetický dílek má dvě poloviny, pozitivní (značeno +) a negativní (značeno -). Poloviny se stejným nábojem se nesmí dotýkat stranou. Čísla okolo tabulky udávají počet pozitivních a negativních polovin v příslušném řádku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



2021



MČRL 2013 (25. 5. 2013)



MAČR 2013 (16. 11. 2013)