

Řešitel

Body celkem

Čas

Mistrovství ČR týmů v logice 1. kolo

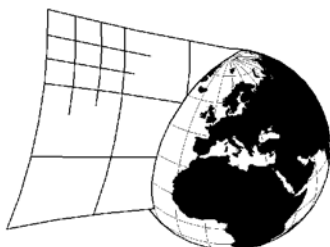
Čas řešení 60 minut

- 1) Iso tykadla 11 body
- 2) Iso tykadla 10 body
- 3) Šipky na skupinky 10 body
- 4) Domina 5 bodů
- 5) Had 10 bodů
- 6) Ploty 7 bodů
- 7) Pentomino 22 bodů
- 8) Line Nurikabe 11 bodů
- 9) Mezi stěnami 7 bodů
- 10) Symetrické Heyawake 8 body
- 11) Dvakrát nebo nic 10 bodů
- 12) Maxi smyčka 9 bodů

C E L K E M 120 bodů
časová bonifikace 2 body za minutu



HALAS
sudokualogika.cz



SUDOKUCUP.COM

Tento turnaj vznikl za podpory:

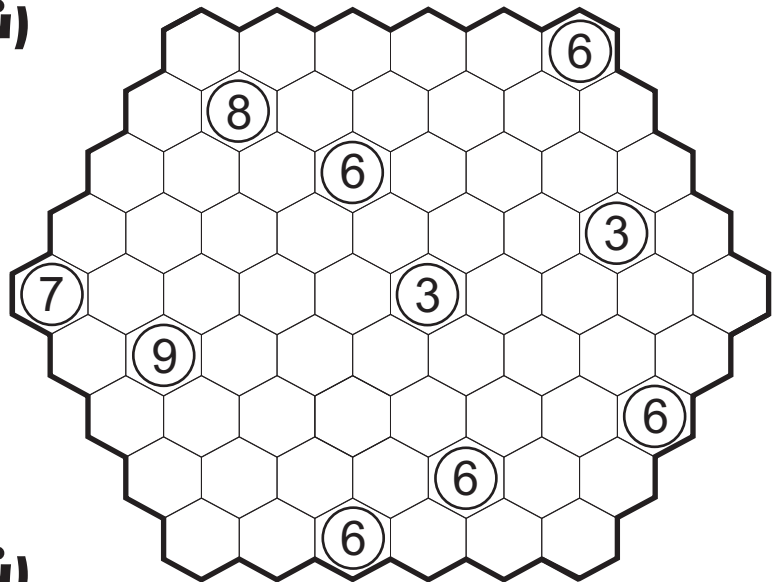
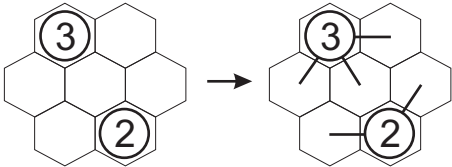
TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid

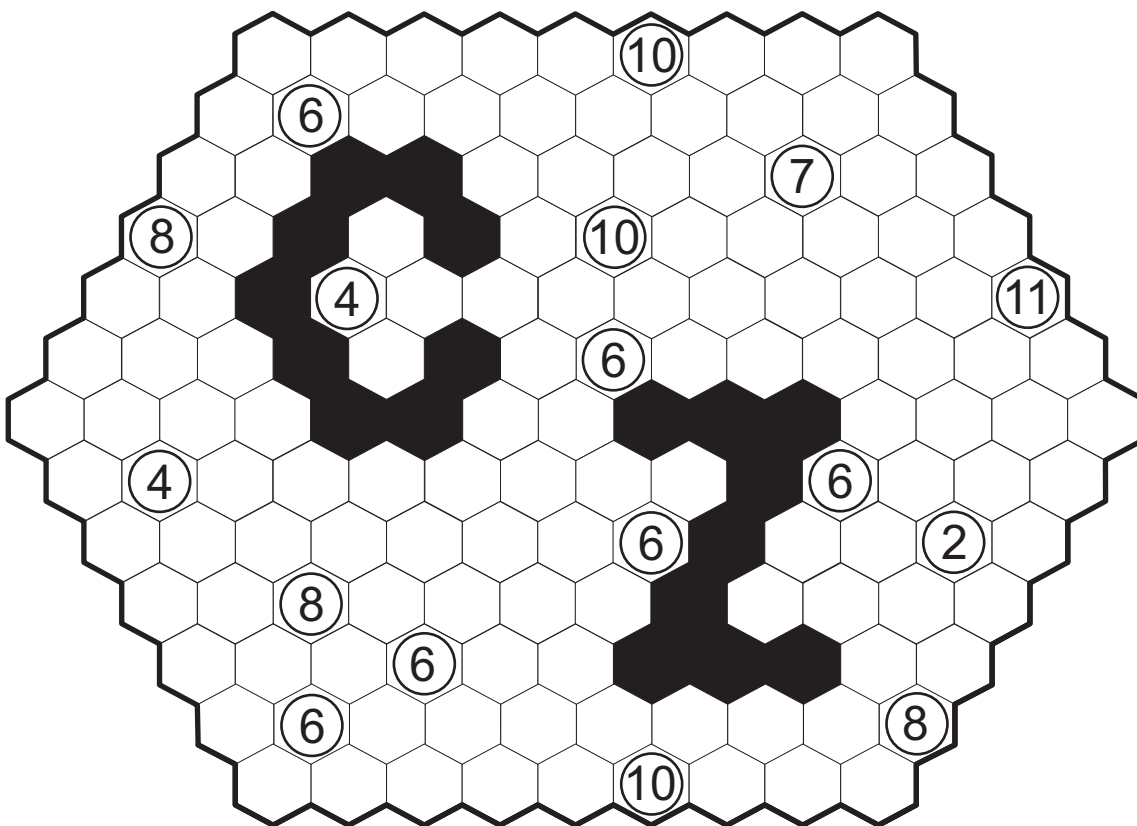
1) Iso tykadla (11 bodů)

V obrázci veďte z políček s čísly tykadla v šesti různých směrech. Číslo v políčku vždy udává součet délek tykadel vedených z tohoto políčka. Každým volným políčkem prochází (případně v něm končí) pouze jedno tykadlo. Tykadla se nesmí lomit (zahýbat).

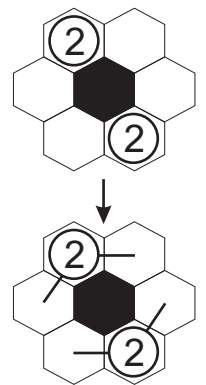
Příklad:



2) Iso tykadla (10 bodů)

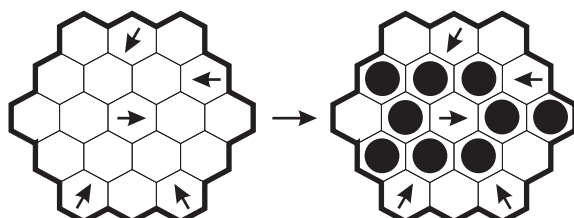
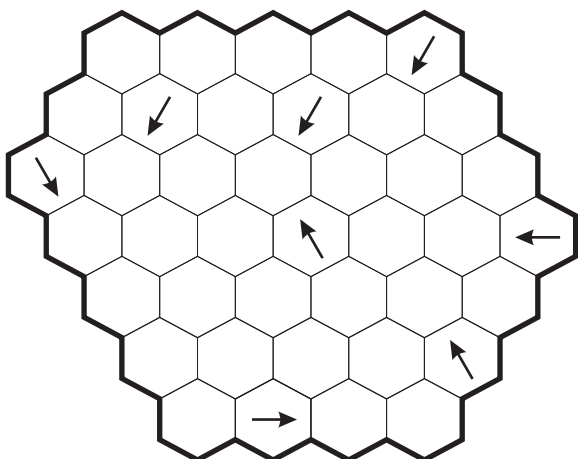


Příklad:



3) Šipky na skupinky (10 bodů)

V obrázci označte některá políčka hexagonální sítě tak, aby každá z šipek ukazovala do směru s největším počtem označených políček. Směr, kam ukazuje šipka, musí být směrem ve kterém je nejvíce označených políček, tj. rovnost v počtu políček není možná.



4) Domina (5 bodů)

Rozdělte mřížku do oblastí podél čar rastru tak, že každá kostka domina se v tabulce nachází právě jedenkrát.

Příklad:

0	0	3	0
3	1	3	1
0	2	3	2
2	2	0	1
1	3	2	1

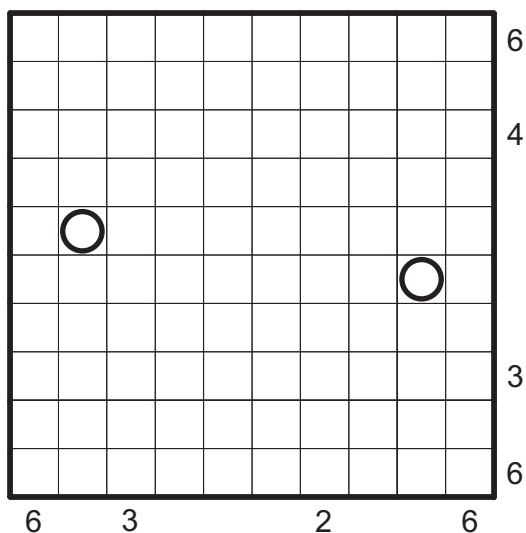
→

0	0	3	0
3	1	3	1
0	2	3	2
2	2	0	1
1	3	2	1

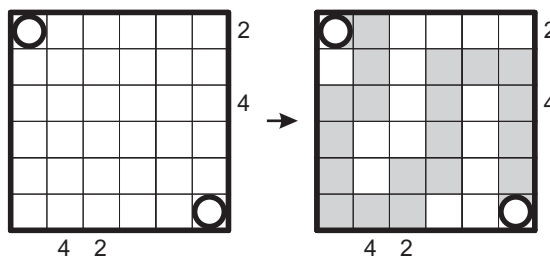
5	5	3	1	2	2	6	5
4	3	6	6	1	6	1	1
4	2	0	2	3	6	0	4
5	2	1	0	3	4	0	3
3	3	3	0	1	1	6	1
4	2	4	4	0	2	6	5
2	6	0	5	0	5	4	5

5) Had (10 bodů)

Do čtverce 10x10 nakreslete jedno políčko širokého hada, který prochází středem políčka pouze svisle nebo vodorovně. Had se sám sebe nedotýká, a to ani rohem. Čísla na okraji tabulky uvádějí, kolik políček v daném řádku/sloupci je obsazeno hadem. Hlava a špička ocasu hada jsou již v tabulce vyznačeny.



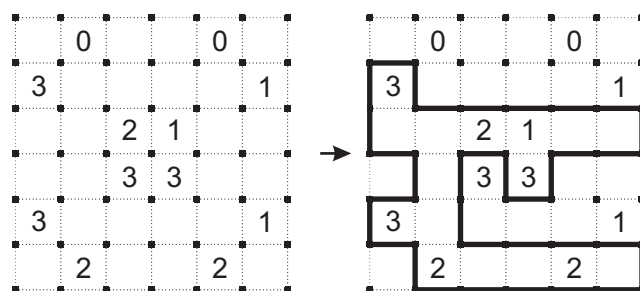
Příklad:



1	2				1		2		
		3	0		3		3		
				3		1			
1	1			2		2			
		2	0						
					3	1			
	2			3			2	3	
	3			3					
3			2			1	3		
2			2					0	1

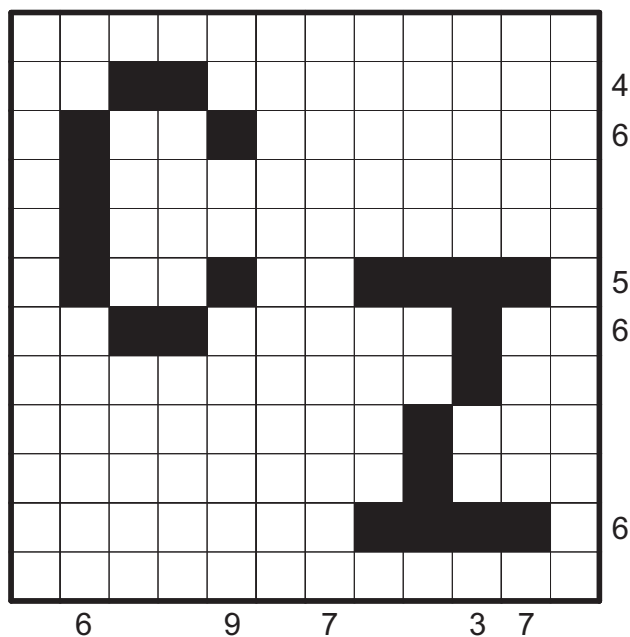
6) Ploty (7 bodů)

Spojte tečky (pouze po hranách rastru) tak, aby vzniklo uzavřené souvislé oplocení, které se nikde navzájem nekřížuje. Číslo ve čtverci, který je tvořen čtyřmi tečkami, udává, kolik jeho stran je součástí oplocení. Oplocení nemusí procházet všemi tečkami, žádnou však nesmí procházet více než jednou.

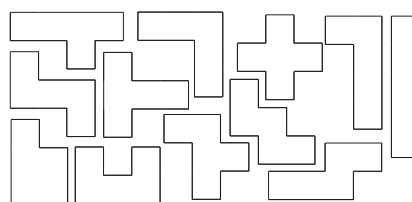
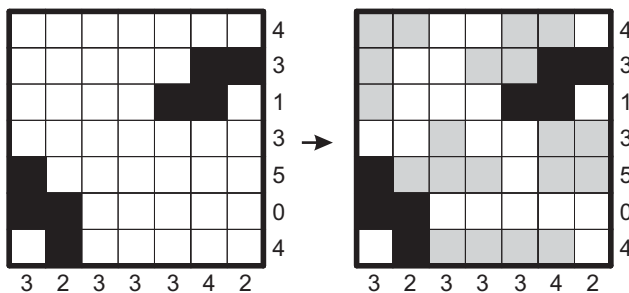


7) Pentomino (22 bodů)

Umístěte všech 12 druhů pentomina vždy po jednom kusu do tabulky tak, že se navzájem nedotýkají a to ani rohem. Čísla na okraji tabulky uvádějí, kolik políček je v daném řádku/sloupci obsazeno pentominy. Pentomina nemohou být umístěna na černé čtverce. Pentomina můžete otáčet i zrcadlově převracet.

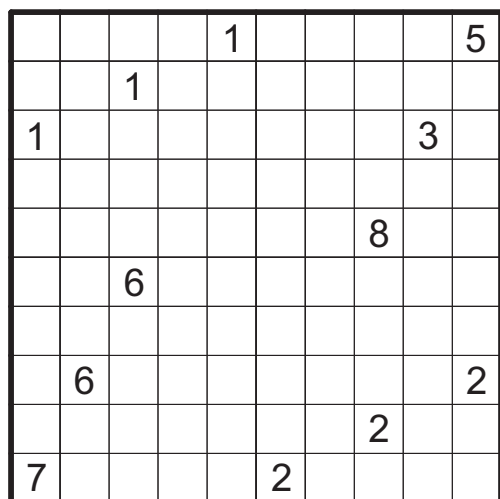


Příklad:

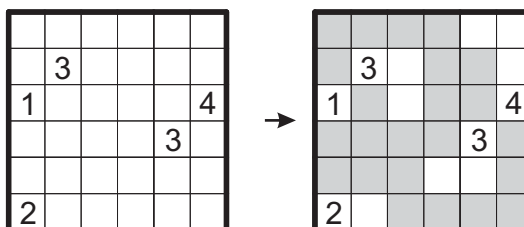


8) Line Nurikabe (11 bodů)

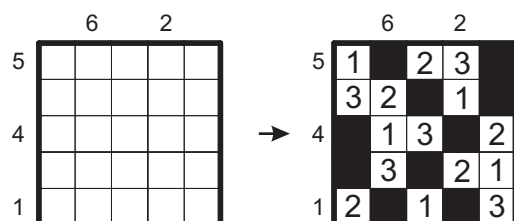
Začerněte některá políčka tak, aby vytvořila spojitou oblast. Tato oblast nesmí nikdy vytvořit linii složenou z pěti nebo více navazujících políček v řádku nebo sloupci. Každá hranou propojená oblast nevyplněných políček musí obsahovat právě jednu číslici. Tato číslice vyjadřuje počet políček, které tvoří tuto oblast. Nevybarvené oblasti se mohou vzájemně diagonálně dotýkat.



Příklad:

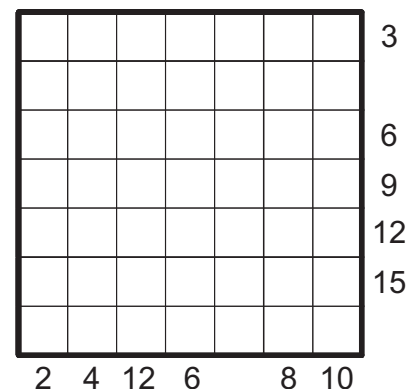


Příklad:



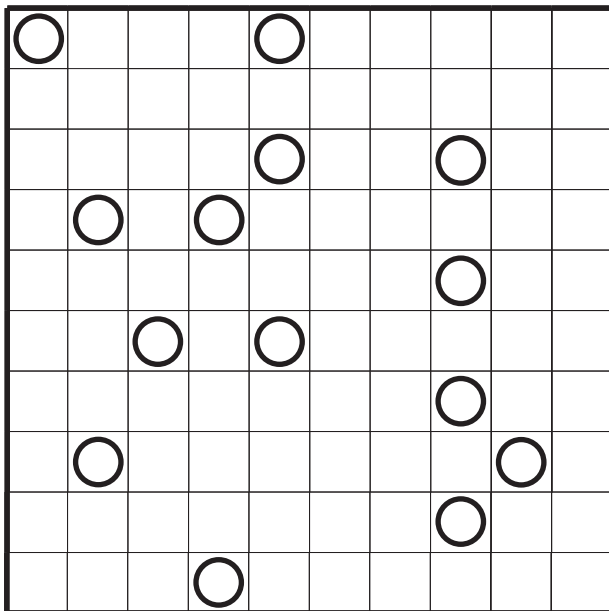
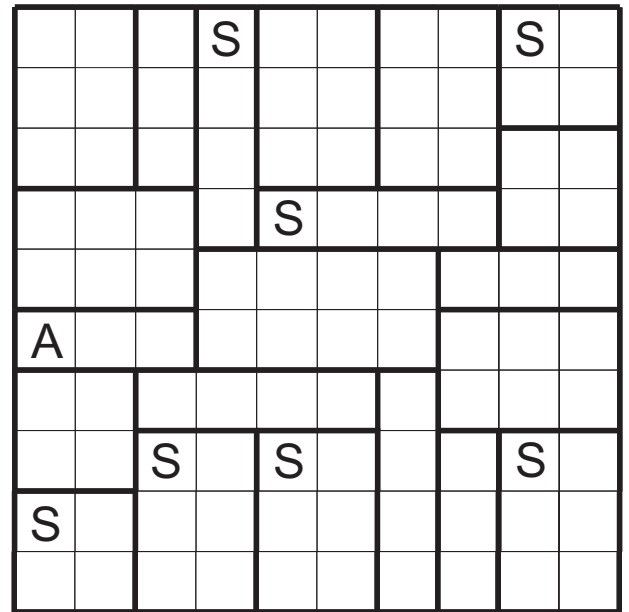
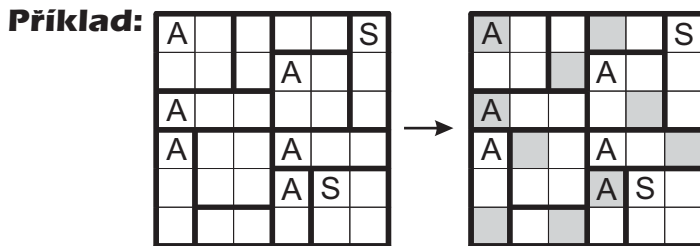
9) Mezi stěnami (7 bodů)

Do každého řádku/sloupce umístěte 2 černá pole a číslice 1-5, každou jednou. Čísla na okraji tabulky udávají součet číslic nacházejících se mezi dvěma černými políčky.



10) Symetrické Heyawake (8 bodů)

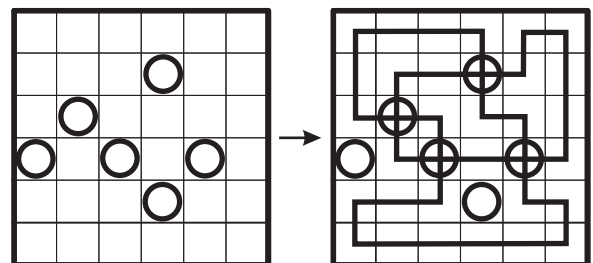
Začerněte některá políčka. Černá políčka se navzájem nesmí dotýkat hranami. Nevyplněná bílá plocha musí být spojitá (tj. nesmí existovat bílý ostrov). Bílá políčka nesmí vytvořit spojitou linii, která prochází přes více než dvě vyznačené oblasti v daném řádku nebo sloupci. Písmenka v oblastech udávají, jestli je umístění černých políček v rámci oblasti středově souměrné či nikoli. "S" označuje oblast se začerněnými políčky, která jsou symetrická a "A" označuje oblasti, ve kterých jsou černá políčka asymetrická.



11) Dvakrát nebo nic (10 bodů)

Nakreslete do rastru dvě uzavřené smyčky tak, že každé bílé políčko je obsazeno pouze jednou ze dvou smyček. Smyčky se v bílých políčkách nesmí křížit, dotýkat sebe sama nebo druhé smyčky. Políčka s vyznačenými kroužky jsou buď navštívena oběma smyčkami nebo ani jednou ze smyček. Smyčka prochází kroužkem vždy pouze rovně.

Příklad:



12) Maxi smyčka (9 bodů)

Nakreslete do rastru uzavřenou smyčku tak, že smyčka spojuje středy polí vertikálně či horizontálně. Smyčka prochází každým políčkem rastru právě jednou. Tabulka je rozdělena do mnoha oblastí. Čísla v těchto oblastech uvádí největší počet na sebe navazujících políček, kudy smyčka prochází od vstupu do oblasti až po její opuštění.

Příklad:

