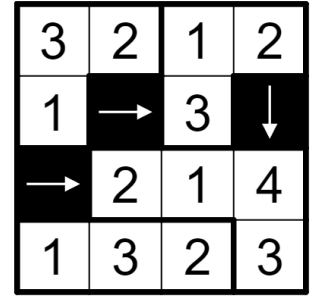
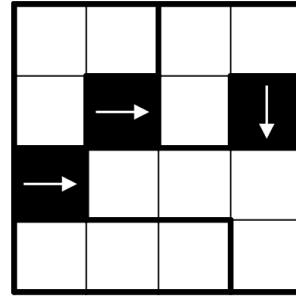


1. kolo

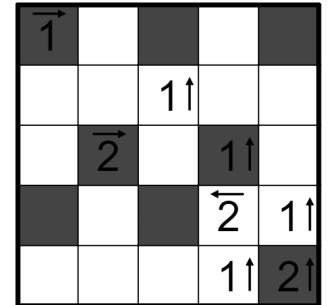
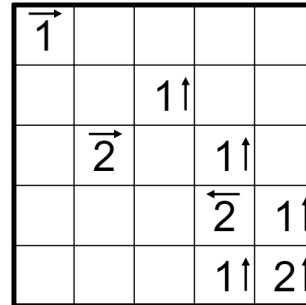
Makaro

Vpište číslo do každého prázdného pole tak, aby každý region obsahoval čísla od 1 do N, kde N je počet polí tohoto regionu. Stejná čísla se nesmí dotýkat stranou. Každá šipka ukazuje na číslo, které je vyšší než všechna ostatní čísla stranou dotýkající se pole se šipkou.



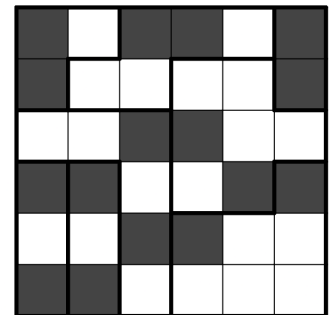
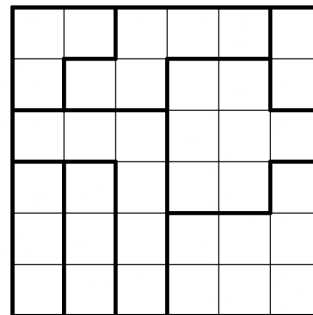
Yajisan - Kazusan

Začerněte některá pole tak, aby se žádná dvě začerněná pole nedotýkala stranou a všechna zbývající pole jsou stranově propojena. Pokud je číslo v nezačerněném poli, ukazuje šipkou na počet začerněných polí v daném řádku či sloupci. Pokud je číslo v začerněném poli, žádné pravidlo pro něj neplatí.



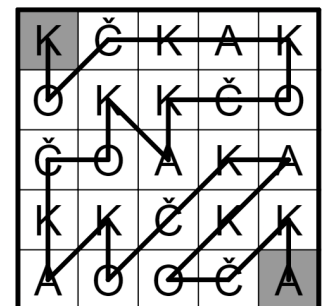
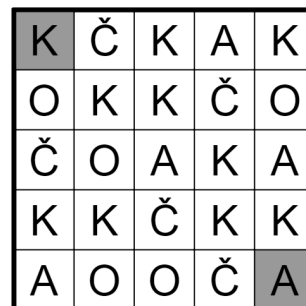
Norinori

Začerněte některá pole tak, aby se každé začerněné pole stranou dotýkalo právě jednoho začerněného pole a v každé oblasti jsou začerněna přesně dvě pole.



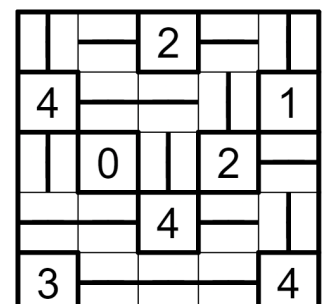
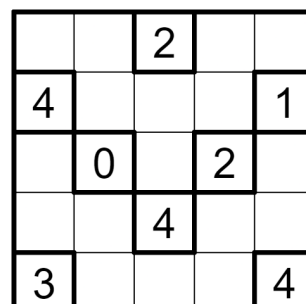
Cesta hesla

Nalezněte cestu začínající ve vyznačeném písmenu, končí ve vyznačeném písmenu, prochází každým polem právě jednou a opakující pouze heslo dané pod tabulkou. Cesta může jít osmi standardními směry a nesmí se křížit.



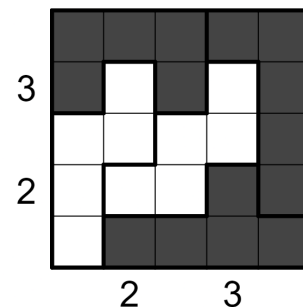
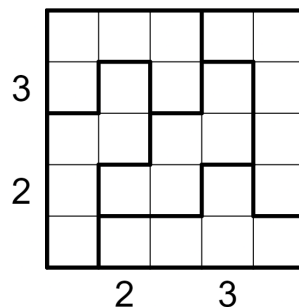
Zdi

Vložte horizontální nebo vertikální stěnu do každého prázdného pole. Každé číslo zadává součet délek zdí dotýkajících se pole, ve kterém toto číslo leží.



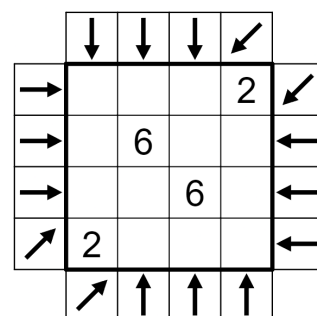
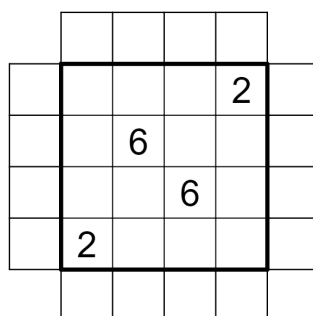
Vše nebo nic

Začerněte některá pole tak, že čísla na okraji zadávají počet začerněných polí v daném řádku či sloupci. Každá oblast musí být buď celá začerněná nebo celá nezačerněná.



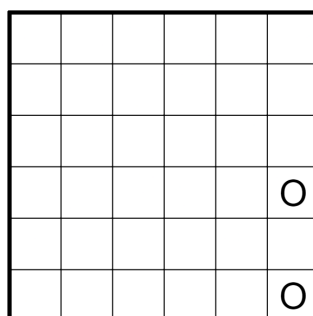
Šipky

Umístěte šipku do každého pole na kraji tabulky. Každá šipka musí ukazovat v jednom z osmi standardních směrů a alespoň na jedno pole uvnitř mřížky. Každé číslo uvnitř mřížky značí, kolik šipek na něj ukazuje.



Scrabble

Umístěte zadanou skupinu slov do tabulky tak, aby všechna písmena byla propojena stranou a žádná další slova se v tabulce neobjevila. 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.**



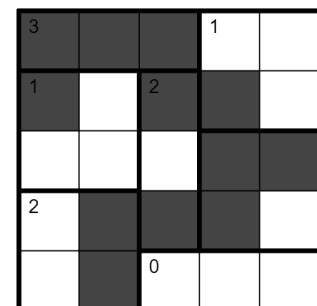
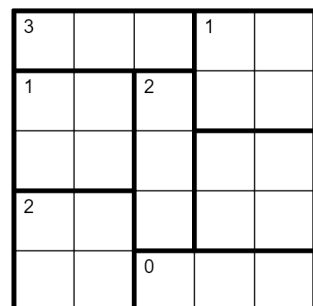
A U T O
K O L O
Š A L I N A
V L A K



A U T O
K O L O
Š A L I N A
V L A K

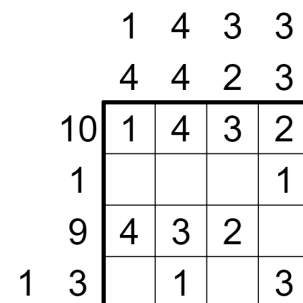
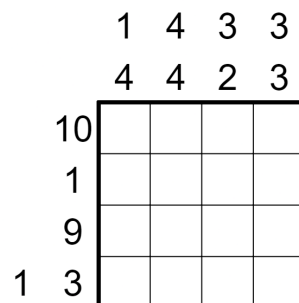
Aqre

Začerněte některá pole tak, aby začerněná pole tvořila jednu stranově propojenou oblast. Čísla v oblastech značí, kolik polí v dané oblasti musí být začerněno. V tabulce nesmí existovat čtveřice horizontálně či vertikálně po sobě jdoucích polí taková, že jsou všechna začerněná nebo všechna nezačerněná.



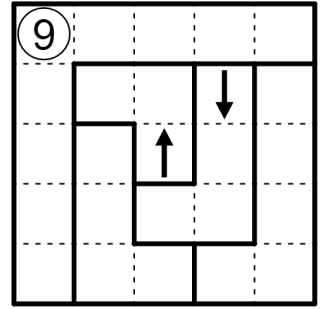
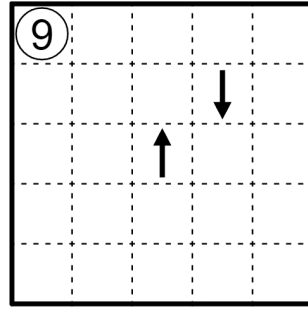
Japonské součty

Vložte čísla z daného seznamu do některých polí tabulky tak, aby se žádné číslo neopakovalo v žádném sloupci ani řádku. Čísla na okraji tabulky zadávají součty sousedících skupin čísel v daném řádku či sloupci, a to ve správném pořadí. Každé dvě takové skupiny čísel jsou odděleny alespoň jedním prázdným polem. Každý ? se dá nahradit nějakým kladným celým číslem.



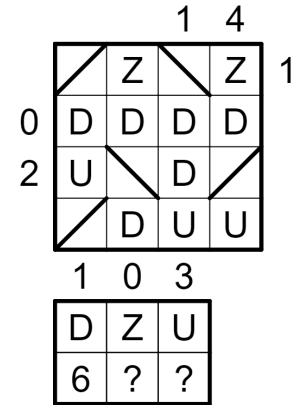
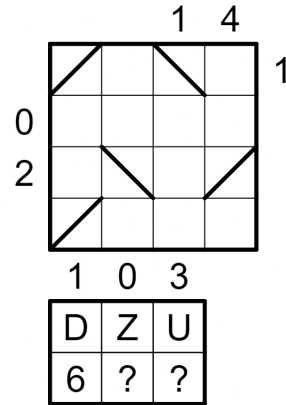
Sashigane

Rozdělte tabulku na stranově propojené oblasti tvaru L. Každý tento tvar L má šířku jednoho pole. Každá šipka leží na jednom konci L a ukazuje směrem k zahnutí tohoto L. Kruhy leží v políčku, kde jim příslušné L zahýbá. Pokud navíc obsahují číslo, toto číslo zadává počet polí regionu, ve kterém se tento kruh nachází.



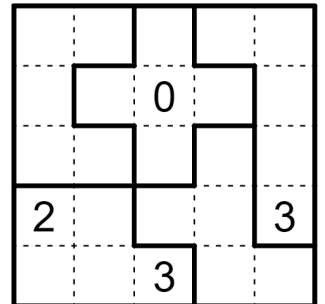
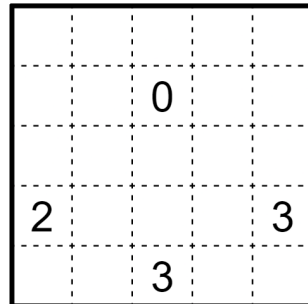
Nemrtví

Tabulka obsahuje prázdná pole a zrcadla. Doplňte do všech prázdných polí jednoho z nemrtvých – ducha (D), upíra (U) nebo zombie (Z). Čísla po okraji tabulky uvádí, kolik nemrtvých je z daného směru vidět, přičemž zrcadla mění směr pohledu o 90°. Platí, že zombie jsou vidět vždy. Duchové jsou vidět pouze po odrazu zrcadla. Upíři jsou vidět pouze, když nejsou odrazem zrcadla. Počet jednotlivých nemrtvých je uveden u tabulky na šedém pozadí, otazník udává, že vám číslo není známo.



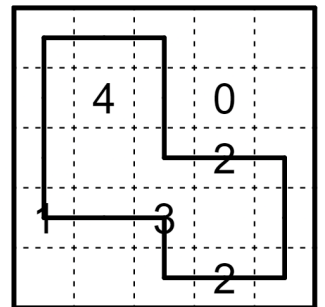
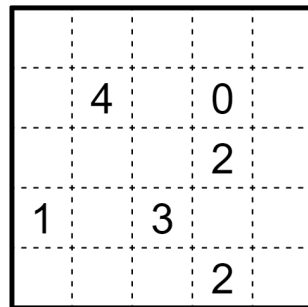
5 polí

Rozdělte tabulku na stranově propojené oblasti o pěti polích. Každé číslo v poli zadává počet stran tohoto pole, které jsou hranicí jedné z oblastí.



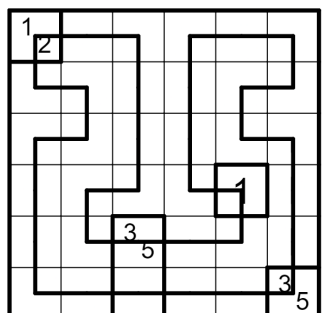
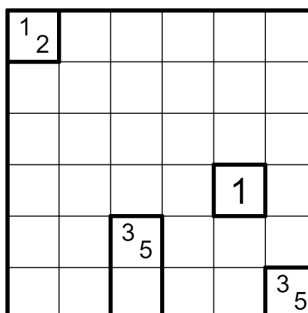
Inturnal

Nakreslete do tabulky smyčku, která prochází horizontálně či vertikálně středy některých polí. Čísla uvnitř pole zadávají, kolik čtvrtin tohoto pole je obsaženo uvnitř smyčky.



Rail Pool

Nakreslete do tabulky smyčku, která spojuje středy sousedících polí, prochází středy všech polí a nikde se nekříží. Čísla uvnitř regionu zadávají všechny délky rovných segmentů smyčky, které jsou alespoň částečně obsaženy v tomto regionu. Každé číslo v regionu musí být použito alespoň v jednom takovém rovném segmentu. Otazník může znamenat libovolné kladné celé číslo, ale všechna čísla v jednom regionu jsou různá.

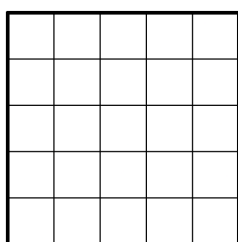


2. kolo

Toto kolo sestává z 9 propojených tabulek, které mají nápovědy na svých okrajích. Mezi těmito nápovědy jsou zadána čísla, značí *rozdíl* těchto dvou nápověd. Další nápovědy mohou být zadány..

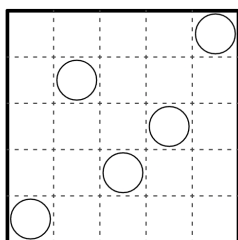
Za každou úspěšně vyřešenou dílčí úlohu získáte plný počet bodů. Pro úspěšné vyřešení stačí vyplnit vnitřek tabulky, není nutné určovat nápovědy.

Úlohy v instrukční úloze níže: Vlevo nahoře - Dvojblok, Vpravo nahoře - Tykadla, Vlevo dole - Shikaku, Vpravo dole - Had



6
2
2
0
4

4 0 4 1 0

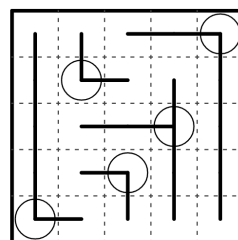


0 0 2 4 3

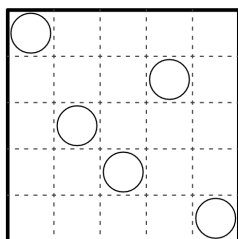


0 6 6
0 2 2
3 2 5
2 0 2
1 4 5
0 3 2 5 6
4 0 4 1 0
4 3 6 6 6

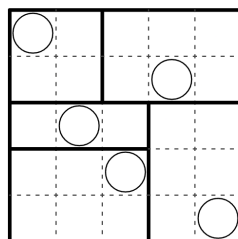
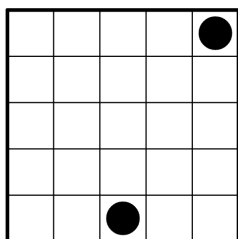
0 6 6
0 2 2
3 2 5
2 0 2
1 4 5



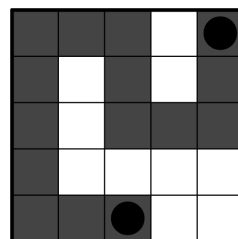
5 2 2 5 6
0 0 2 4 3
5 2 4 1 3



0
3
1
5
3

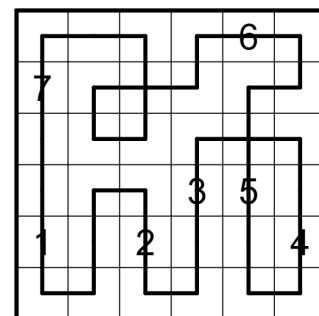
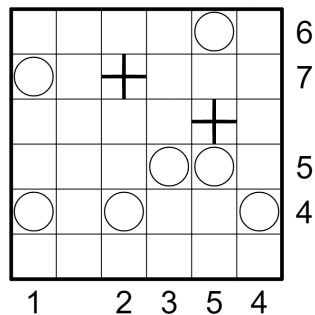


4 0 4
6 3 3
3 1 4
6 5 1
6 3 3



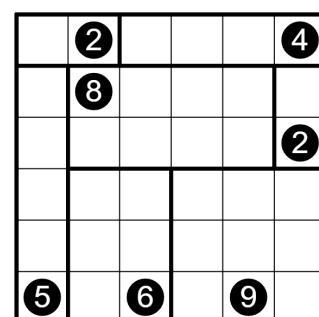
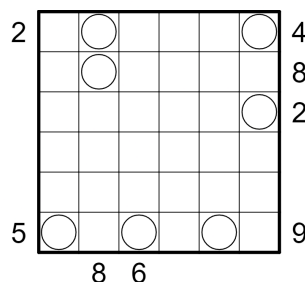
Železnice

Nakreslete do obrazce uzavřenou smyčku, která vede vodorovně a svisle, spojuje středy sousedních polí a prochází všemi políčky. Smyčka se protíná pouze v místech označených křížky, nikde jinde se nesmí sama sebe dotýkat ani křížit. Přes políčka s kroužky musí procházet smyčka rovně. Čísla na okraji tabulky musí být umístěna do nejbližšího bílého kroužku v daném řádku či sloupci. Tabulka poté musí obsahovat pouze čísla od 1 do N, kde N je počet kroužků, a smyčka je prochází ve vzestupném pořadí 1, 2, 3, ..., a poté vede zpět na 1.



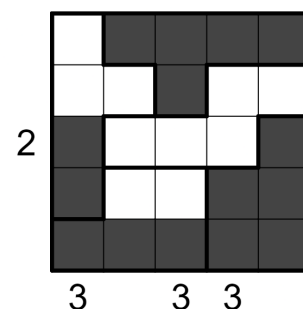
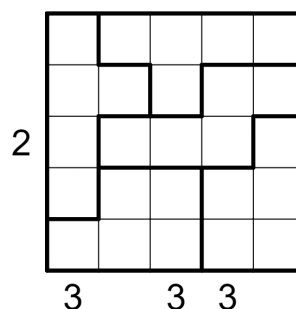
Shikaku

Rozdělte tabulku na obdélníky, každý obdélník obsahující právě jeden bílý kroužek. Čísla na okraji tabulky musí být umístěna do nejbližšího bílého kroužku v daném řádku či sloupci. Poté číslo v kroužku značí počet polí obdélníku, ve kterém se tento kroužek nachází.



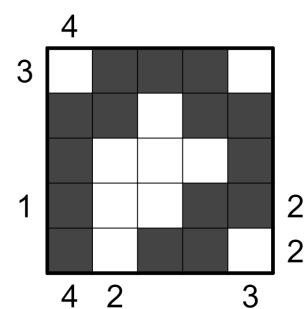
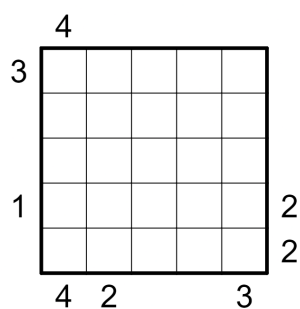
Akvárium

Naplňte vodou (začerněte) některá pole tabulky. Čísla na okraji tabulky značí počet začerněných polí v daném řádku či sloupci. V každé tučně vyznačené oblasti musí být pole začerněna "odspodu" – je-li některé pole v tučně vyznačené oblasti začerněné, všechna pole ve stejném nebo nižším řádku, která jsou součástí stejného regionu, musí být také začerněna.



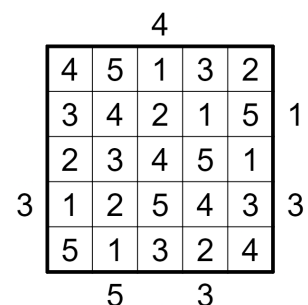
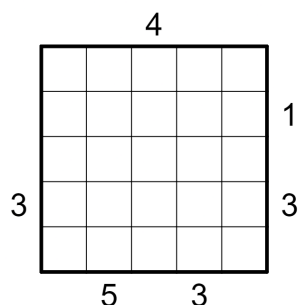
První viditelný korál

Začerněte některá pole tak, že všechna začerněná pole tvoří jednu stranově propojenou oblast a všechna nezačerněná pole jsou stranově propojena s okrajem tabulky. Žádná 2x2 skupina polí nesmí být celá začerněná. Čísla na kraji tabulky značí délku prvního bloku černých polí, který je z daného pole vidět v daném sloupci či řádku.



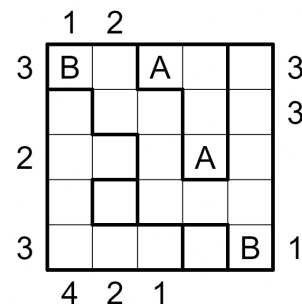
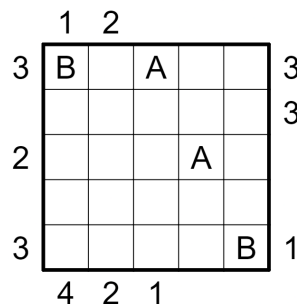
Mrakodrapy

Vložte do každého pole číslo od 1 do 7 (od 1 do 5 v příkladu) tak, aby se v žádném řádku ani sloupci čísla neopakovala. Číslo N na okraji tabulek značí počet všech čísel v daném řádku či sloupci, které jsou vyšší než všechna předchozí čísla (směrem od daného N).



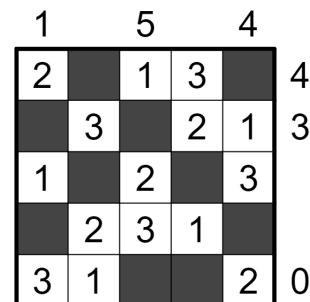
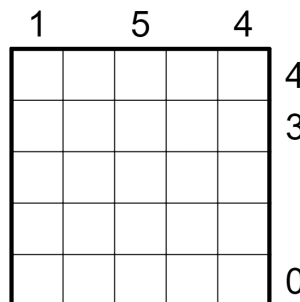
Země

Rozdělte tabulku do několika oblastí tak, že každá dvě stejná písmena jsou ve stejné oblasti a každá dvě různá písmena jsou v různé oblasti (ne všechny oblasti musí obsahovat písmeno). Čísła mimo tabulku značí kolik polí v daném řádku či sloupci je součástí regionu, který se nachází na prvním poli v tomto řádku či sloupci (ve směru od čísla).



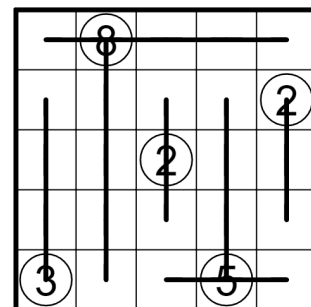
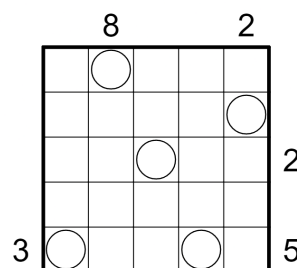
Dvojblok

Začerněte přesně dvě černá pole v každém řádku a sloupci. Poté umístěte číslo od 1 do N-2 (kde N je počet polí v každém řádku) do každého zbývajících pole tak, že se žádné číslo ani v řádku ani sloupci neopakuje. Čísła mimo tabulku udávají součet všech čísel umístěných mezi dvěma začerněnými poli v daném řádku.



Tykadla

V obrázci ved'te z políček s čísly přímá tykadla v (až) čtyřech různých směrech. Tykadla se nekříží. Číslo v kroužku vždy udává součet délek tykadel vedených z tohoto políčka. Každým volným políčkem prochází (případně v něm končí) právě jedno tykadlo.



Had

V tabulce najděte "hada". Had je řada políček, navazujících na sebe stranou. Hlava a ocas hada jsou vyznačeny kroužkem. Každé políčko může had navštívit maximálně jednou. Had se sám sebe nedotýká, ani rohem. Čísła okolo tabulky udávají, kolik políček je v daném řádku či sloupci obsazeno hadem.

