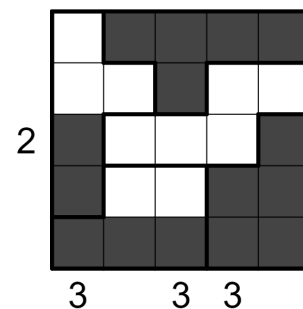
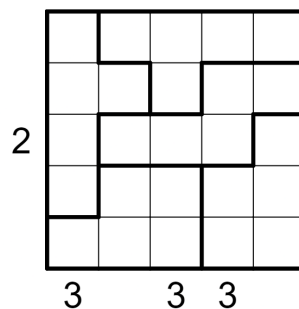


1. kolo

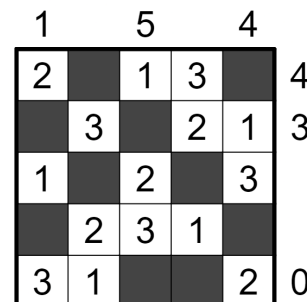
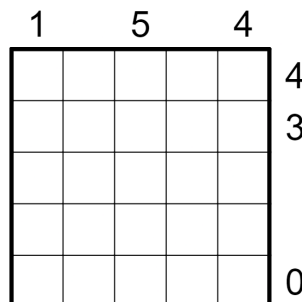
Akvárium

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.



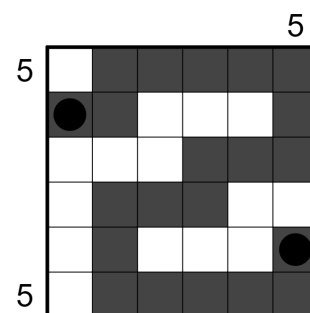
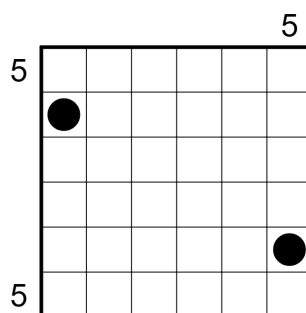
Dvojblok

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. Čísla mimo tabulku udávají součet všech čísel umístěných mezi dvěma začerněnými poli v daném řádku.



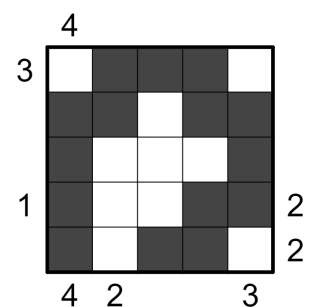
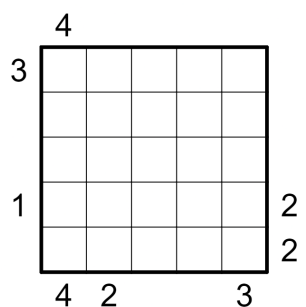
Had

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. Čísla okolo tabulky udávají, kolik políček je v daném řádku či sloupci obsazeno hadem.



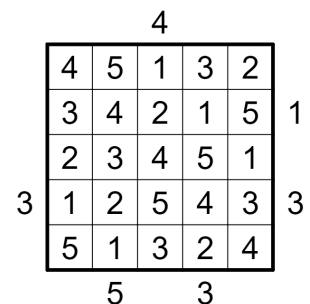
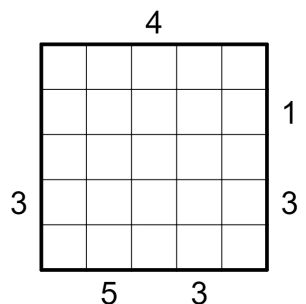
První Korál

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.



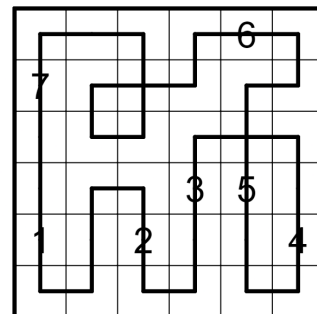
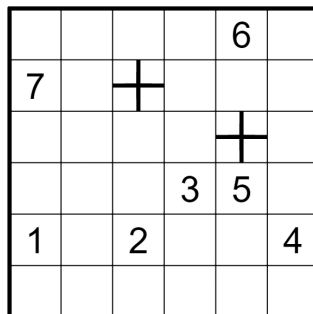
Mrakodrapy

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



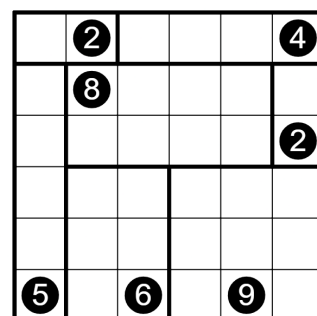
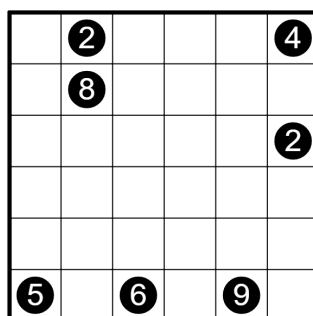
Železnice

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 čísly musí procházet smyčka rovně. Navíc je smyčka prochází ve vzestupném pořadí 1, 2, 3, ..., a poté vede zpět na 1.



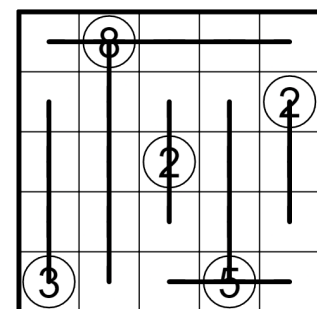
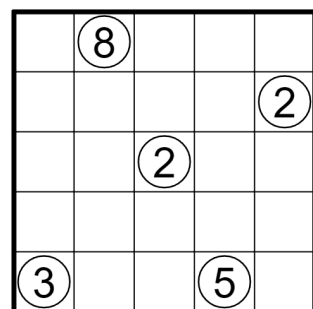
Shikaku

Rozdělte tabulku na obdélníky, každý obdélník obsahující právě jedno číslo. Poté toto číslo značí počet polí obdélníku, ve kterém se nachází.



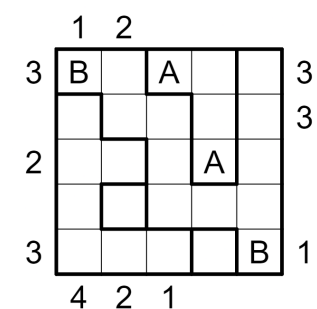
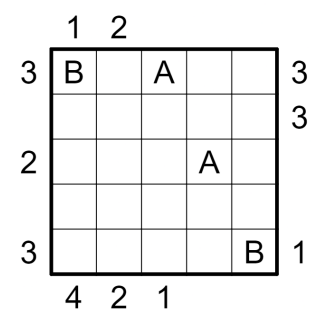
Tykadla

V obrazci 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.



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). Čísla 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).

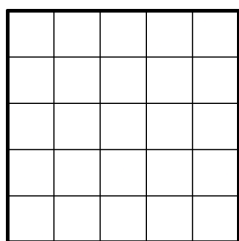


2. kolo

Toto kolo sestává z 9 propojených tabulek úloh, které jste viděli v prvním kole, s případnými variantami, které mají nápovědy umístěné na okrajích (tyto nápovědy jsou potom umístěny do nejbližšího viditelného kolečka). Mezi těmito nápovědy jsou zadána čísla, značící *rozdíl* těchto dvou nápověd. Další nápovědy mohou být zadány.

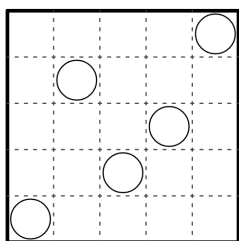
Za každou úspěšně vyřešenou dílčí úlohu získáte plný počet bodů. Pro úspěšné vyřešení stačí vyplnit vnitřek tabulky, není nutné určovat nápovědy.

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

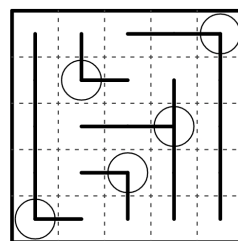


0 0 2 4 3

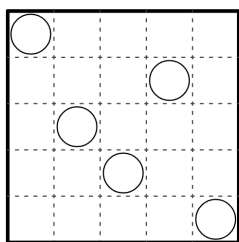


0 6 6
0 2 2
3 2 5
2 0 2
1 4 5

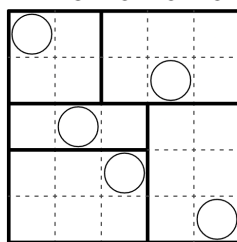
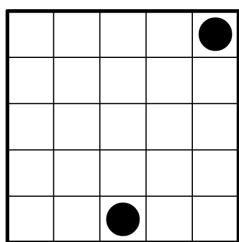
0 3 2 5 6
4 0 4 1 0
4 3 6 6 6



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

