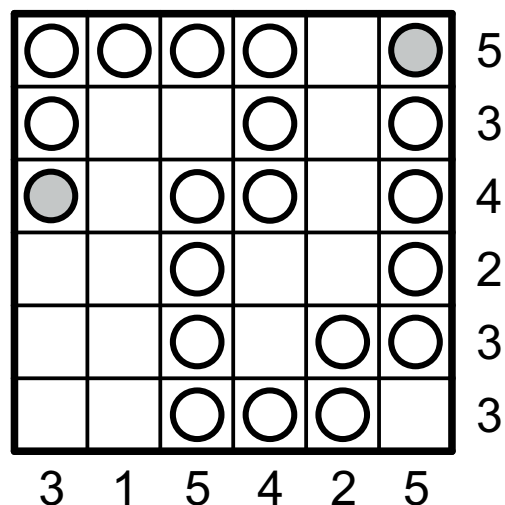
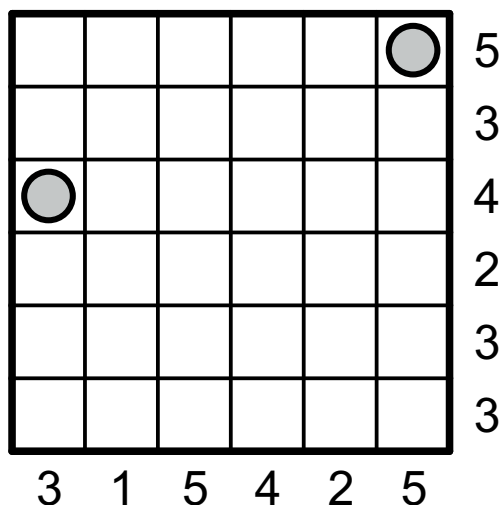


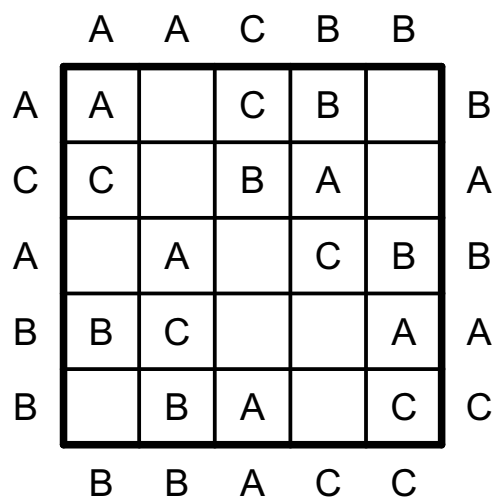
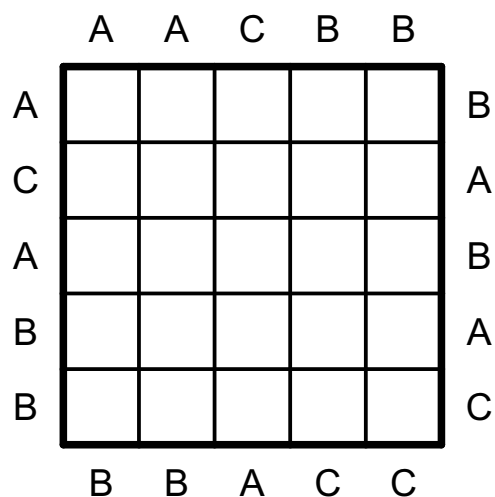
Had

Zakresli do obrazce hada, který se skládá ze zadaného počtu políček, která na sebe navazují stranou. Had se nesmí sám sebe dotýkat a to ani rohem. Hlava a ocas jsou již zakresleny. Dole a vpravo od obrazce je uveden počet políček, která had zabírá v každém řádku nebo sloupci.



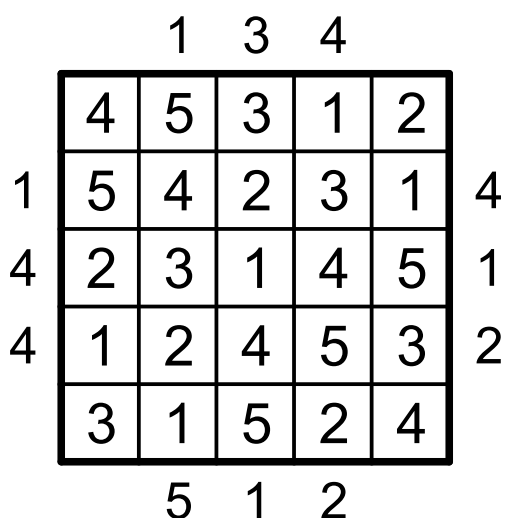
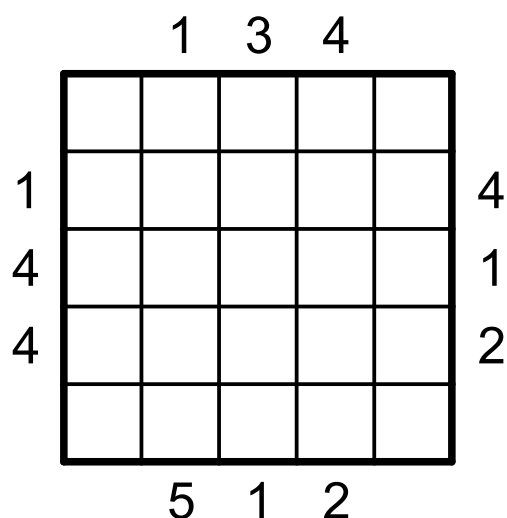
Easy as ABC

Doplňte do obrazce zadaná písmena tak, aby se v každém řádku i sloupci každé z písmen objevilo právě jednou. Písmena okolo obrazce udávají, které písmeno je vidět z dané strany řádku nebo sloupce jako první.



Mrakodrapy

Do každého políčka vepište jedno číslo od 1 do 5 tak, aby se čísla neopakovala v žádném řádku ani sloupci. Čísla představují výšku budovy stojící v daném políčku. Čísla okolo mřížky udávají kolik budov je viditelných z daného směru. Vyšší budova zakryje všechny nižší budovy za ní.



Magnety

Začerněte některé obdélníky v tabulce. Zbylé, nezačerněné obdélníky jsou magnety, které mají jednu kladnou (+) a jednu zápornou (-) polovinu. Poloviny se stejnou polaritou se nesmí dotýkat stranou. Vyznačte u každého magnetu jeho poloviny. Čísla vně tabulky udávají počet kladných a záporných polovin v daném řádku nebo sloupci.

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

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

Tykadla

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

		8				
			4			
						3
	2					5
8						
					7	
		4				

		8				
			4			
						3
	2					5
8						
					7	
		4				

Domino

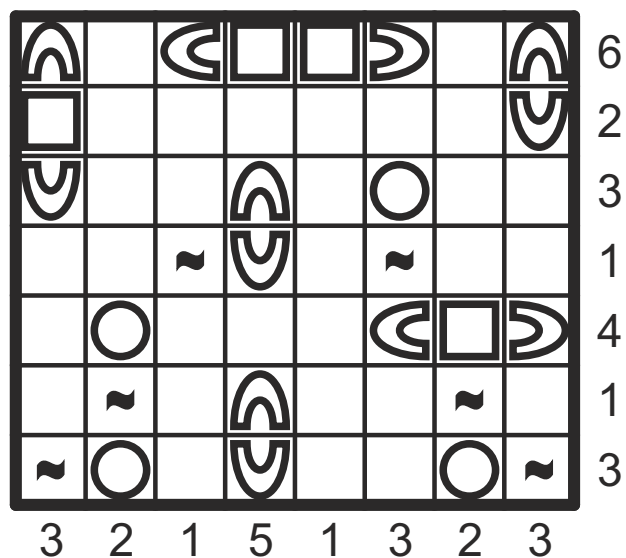
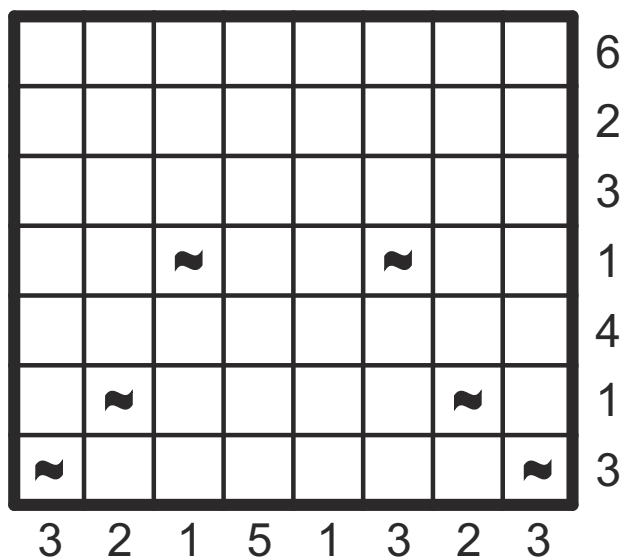
Rozdělte mřížku na dominové kostky tak, aby se každá z rozsahu 0-0 až 6-6 vyskytovala právě jednou.

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

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

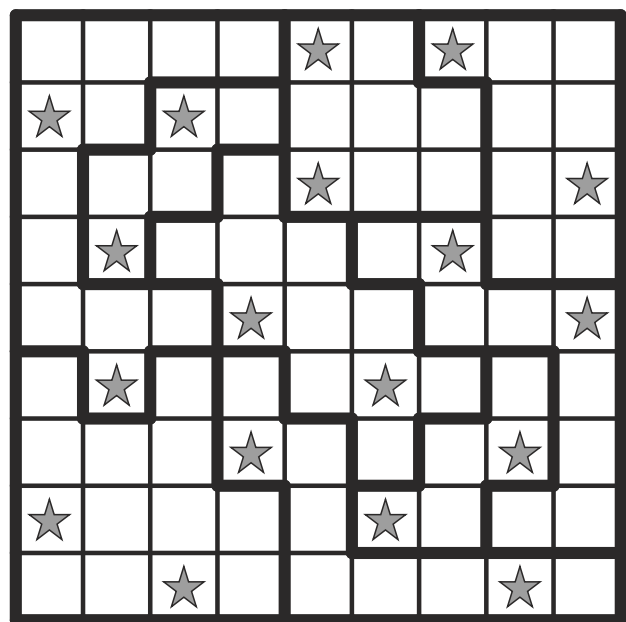
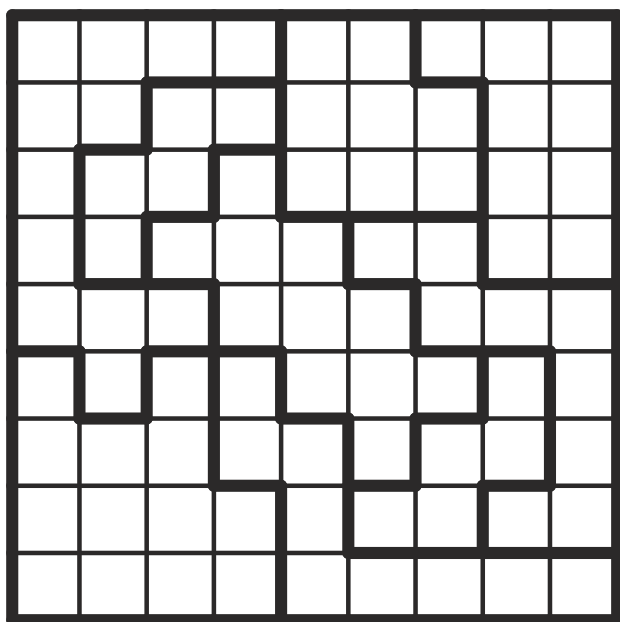
Námořní bitva

Umístěte na širé moře flotilu 10 lodí. Políčka dvou různých lodí se nedotýkají ani rohem. Počet obsazených polí v řádcích a sloupcích je uveden. Šest označených políček musí zůstat mezi volnými.



Hvězdná válka

Zakreslete do několika políček po jedné hvězdě tak, aby se políčka s hvězdou nedotýkala ani rohem. Každý řádek i sloupec musí obsahovat přesně dvě hvězdy. Také každá tučně ohraničená oblast musí obsahovat dvě hvězdy.



Rozmístíte do obrazce 12 pilulek velikosti 1x3 políčka tak, aby se vzájemně nepřekrývaly. Součty číslíc pokrytých jednotlivými pilulkami tvoří kompletní řadu 1 až 12. Čísla okolo obrazce udávají součet číslíc, pokrytých pilulkami, v řádcích a sloupcích.

	10	11	8	6	6	2	8	5	10	12
1	2	2	0	3	1	2	4	3	2	2
4	3	4	1	2	0	3	3	1	2	1
15	3	0	3	4	3	3	3	2	2	2
8	4	3	3	2	2	1	1	0	0	4
14	1	0	2	1	1	2	4	1	4	4
9	4	4	3	1	2	4	1	2	0	4
14	3	4	2	0	2	2	4	0	4	1
7	4	3	2	0	2	0	0	1	1	3
3	4	1	1	2	0	2	2	3	2	4
3	1	3	3	2	1	2	2	2	3	3

	10	11	8	6	6	2	8	5	10	12
1	2	2	0	3	1	2	4	3	2	2
4	3	4	1	2	0	3	3	1	2	1
15	3	0	3	4	3	3	3	2	2	2
8	4	3	3	2	2	1	1	0	0	4
14	1	0	2	1	1	2	4	1	4	4
9	4	4	3	1	2	4	1	2	0	4
14	3	4	2	0	2	2	4	0	4	1
7	4	3	2	0	2	0	0	1	1	3
3	4	1	1	2	0	2	2	3	2	4
3	1	3	3	2	1	2	2	2	3	3

S použitím naznačených linií rastru zakreslete jednu uzavřenou smyčku, která propojí některé černé puntíky. Čísla v buňkách udávají, kolik z okolních čtyř, respektive osmi linií je smyčkou použito.

