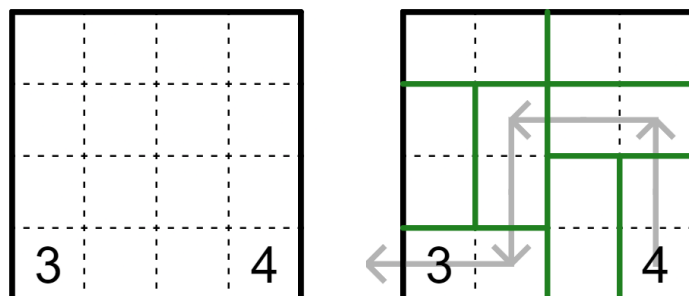


Soutěž se skládá z šesti trojic úloh – trojici tvoří vždy dvě úlohy stejného typu (ze seznamu níže) a jedna úloha, která je variací tohoto typu (tedy má mírně pozměněná pravidla - podoba této variace bude známa až na soutěži). Pro pohodlí soutěžících udáváme seznam klasických úloh (jejich varianty budou známy až na soutěži).

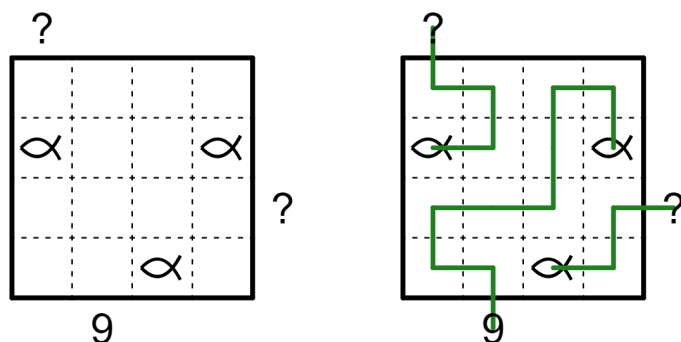
Býci

Rozdělte tabulku na regiony velikosti 1x2. Číslo v políčku značí počet kroků, které potřebuje býk umístěný v tomto poli na to, aby vyskočil ven z mřížky. Jedním krokem se rozumí pohyb býka z jednoho políčka regionu ve směru druhého políčka v regionu a překročení stěny do prvního políčka sousedícího regionu v tomto směru (tedy v každém kroku se v jednom směru posune o dvě políčka). Pro lepší pochopení je v řešení úlohy instruktážního bookletu zakreslen pohyb jednoho z býků.



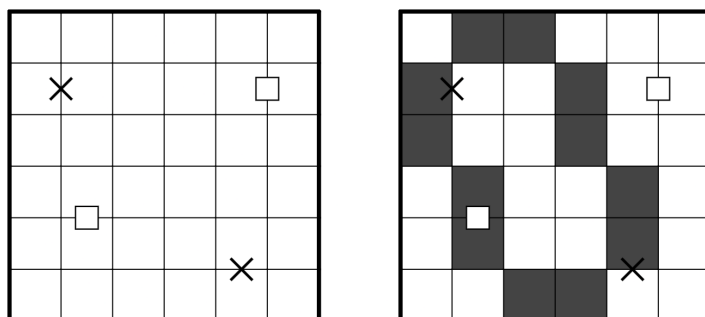
Ryby

Čísla na kraji tabulky značí rybáře. Od každého rybáře nakreslete cestu, která spojuje středy sousedících políček tabulky, a končí na poli s rybou. Tyto cesty se nesmí křížit (ani samy sebe ani navzájem) a **každé políčko je součástí některé cesty**. Číslo u každého rybáře udává vzdálenost ryby od tohoto rybáře (počet políček cesty, která k ní vede). Pokud je místo čísla otazník, značí libovolné celé číslo.



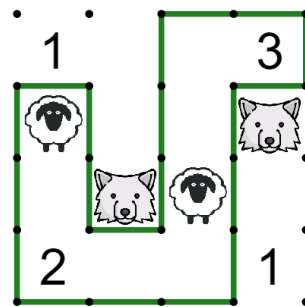
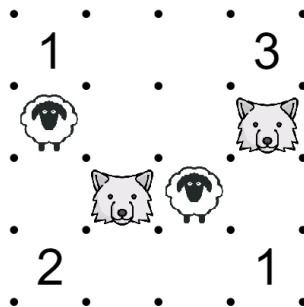
Mravenci

Začerněte některé strany sousedící dvojice políček tak, aby vytvořily dominové kostky. Žádné dvě dominové kostky se nedotýkají hranou, ale každá dominová kostka se dotýká diagonálně přesně dvou dalších dominových kostek - vytvoří takto uzavřenou smyčku. Pokud je mezi dvěma políčky čtverec, znamená to, že musí být buď obě černá, nebo obě bílá. Pokud je mezi dvěma políčky křížek, musí být černé právě jedno z nich.



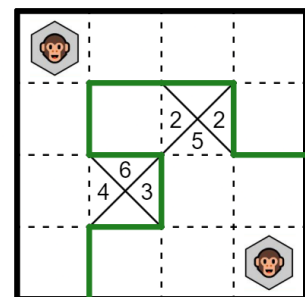
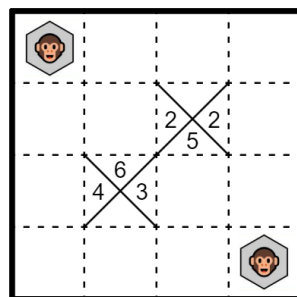
Ovce a Vlci

Nakreslete smyčku spojující sousedící body mřížky. Pokud je v políčku číslo, značí počet sousedících stran, které jsou součástí smyčky. Každá ovce musí být uvnitř smyčky a každý vlk musí být mimo smyčku.



Opice

Rozdělte tabulku na souvislé oblasti (tj. oblasti, ve kterých se dá v z každého pole dostat přes stranou sousedící pole do každého jiného pole), každá obsahující jeden kompas a jednu opici. Každé číslo v kompasu udává, kolik políček je v oblasti obsahující tento kompas v daném směru (více vlevo, více vpravo, výše či níže než pole s kompasem).



Hadi

Umístěte čísla do některých prázdných polí tak, že tvoří stranově propojené oblasti (hady) čísel od 1 do 5. Každá dvě sousledná čísla v jedné skupině musí sousedit stranou. Dvě různé skupiny se nesmí dotýkat, a to ani rohem. V každé skupině pole s číslem 1 značí hlavu hada, který vidí všechna políčka v rovné čáře před sebou (tedy v opačném směru, než má tento had pole s číslem 2) až po nejbližší šedé pole nebo hranu tabulky; žádný had nesmí vidět žádné číslo. Zadané číslo v políčku udává první číslo, které je vidět v tabulce ve směru šipky v tomto políčku.

