

4. Ohrada

3 body

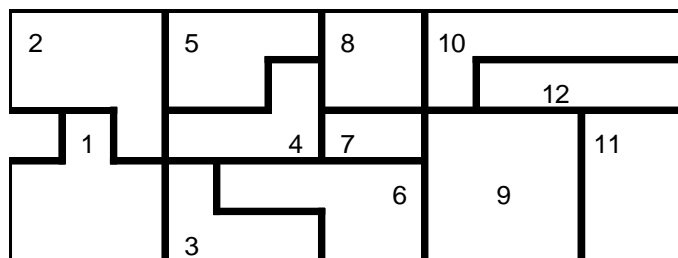
Zakreslete uzavřenou lomenou čáru procházející po některých liniích rastru. Čísla udávají počet stran políček, po jejichž obvodu lomená čára vyznačující ohradu prochází. Tato lomená čára se nesmí nikde vzájemně křížit.

3	2	2	2	3	3	2		2	
2	2		1				2		2
	2	2	2	3		1	1	1	2
	3	2		1	2	3	3	2	3
		3			2			2	2
2	2							3	
3		3	1				2	2	
	1				1			2	3
	1	2			1		1		3
	2			3	3	3	2		

5. Skládání

2 body

Složte čtverec 8 x 8 ze dvanácti dílů. Jednotlivé díly se mohou pouze otáčet, ale ne převracet.



6 Písmena

3 body

Do každého řádku a sloupce napište písmena A-F, každé právě jednou. Přitom jsou v každém řádku a sloupci vždy dvě políčka prázdná. Písmena po stranách uvádí, které písmeno je vidět jako první v daném směru.

	D	C	B	D	A	
C						E
						E
D						A
E						C
F						D
F						
	D	F	C	F	A	

7 Sudoku

3 body

Do předložené tabulky vepište čísla od 1 do 9 tak, aby v každém řádku, sloupci a vyznačené části bylo každé číslo právě jednou.

				4			5	
		6				4		9
3			2			6		
					4	8		7
5		7		8		2		3
9		2	3					
		1		3				4
7		8				5		
	6			7				

8. Heyawake

3 body

Začerněte některá políčka v obrazci tak, aby byly splněny tyto podmínky:

1. Začerněná políčka se nemohou navzájem dotýkat vodorovně ani svisle, mohou se však dotýkat rohem
2. Vodorovně ani svisle nesmí vést souvislá řada bílých políček přes víc jak dva sektory
3. Čísla v sektorech udávají počet černých políček v příslušném sektoru, políčka s číslem mohou být také začerněna
4. Sektor bez čísla může obsahovat libovolný počet černých políček nebo také žádné.
5. Všechna bílá políčka musí být v obrazci vzájemně spojena, tj. z libovolného bílého políčka se lze dostat na libovolné jiné bílé políčko tahy ve vodorovném nebo svislém směru, aniž byste opustili obrazec nebo vstoupili na černé políčko.

	1				1		2	
			2					
4						2		
			6					
2						1		
						4		
1		2			1			