

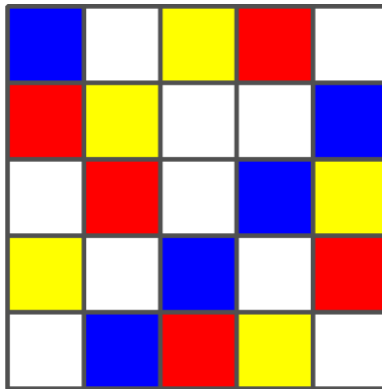


Řešení Velkého finále

úlohy za 2 body

2.1 Čtvercové puzzle

Řešení: Úloha může mít více řešení. Jedno z nich je zobrazeno níže:

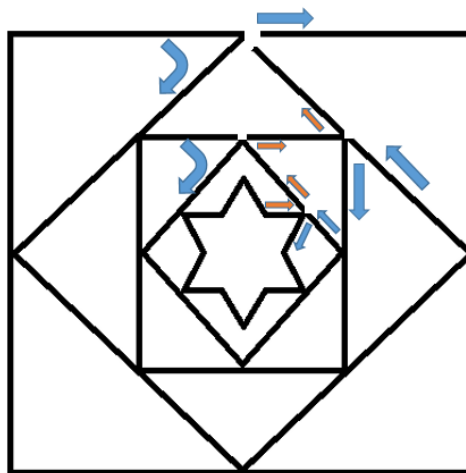


2.2 Která je zdvojená?

Řešení: Jediným správným řešením je **sníh**.

2.3 Jednou čarou

Řešení: Úloha má jediné řešení (další vznikají pouze otáčením vzoru nebo obrácením směru cesty), které vypadá následovně:





2.4 Číslo

Řešení: Existuje jediné správné řešení: **7777777770**.

2.5 Quo vadis

Řešení: Grafická hra, jejíž jediným řešením je **Brno**. (U = up, D = down, R = right, L = left)

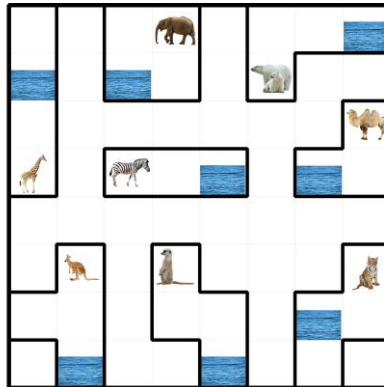
2.6 Slovní retez

Řešení: Úloha má více správných řešení. Je potřeba pozorně zkontrolovat, že se v každém kroku změní právě jedno písmeno a všechna slova dávají smysl. Příklad řešení:

PLOD HLOD HLAD HRAD HRÁCH HROCH

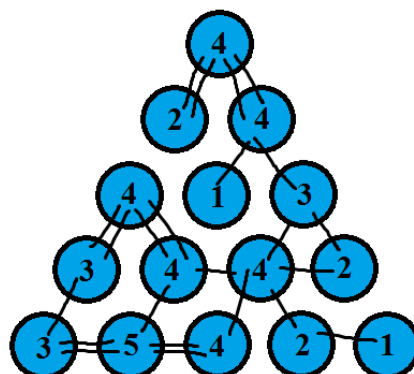
2.7 Zoo I

Řešení: Úloha má více řešení, např.:



2.8 Pyramidy

Řešení: Správné řešení vypadá takto:





Řešení Velkého finále

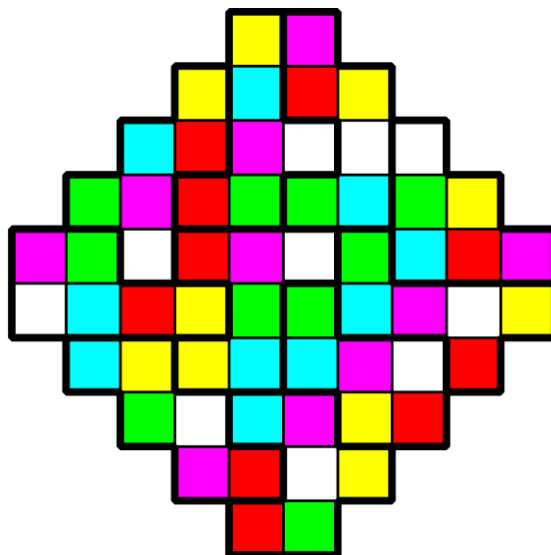
úlohy za 3 body

3.1 Obrázek?

Řešení: Jedná se o značení šachových figur. Zaneseme-li jejich pozice na šachovnici, dostaneme grafické provedení řeckého písmene **πί**.

3.2 Šest barev

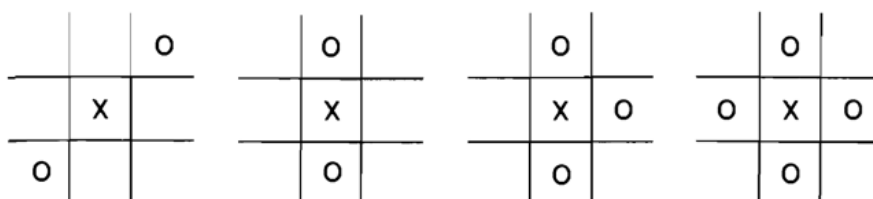
Řešení: Může existovat více řešení. Jedno z nich je zobrazeno na následujícím obrázku.



3.3 Piškvorky

Řešení: Hra skončí výhrou prvního hráče. Když první hráč zahraje doprostřed křížek, druhý hráč musí hrát kolečko buď do rohu, nebo nad křížek. Pokud bude druhý hráč hrát do rohu kolečkem, první hráč dá kolečko do protějšího rohu (první obrázek) a ve svém dalším tahu vyhraje.

Pokud bude hrát druhý hráč nad křížek, první hráč zahraje dolů (druhý obrázek). Druhý hráč potom musí hrát kolečko doprava, aby neprohrál (třetí obrázek). První hráč zahraje kolečko doprava (čtvrtý obrázek) a v dalším svém tahu první hráč vyhraje.





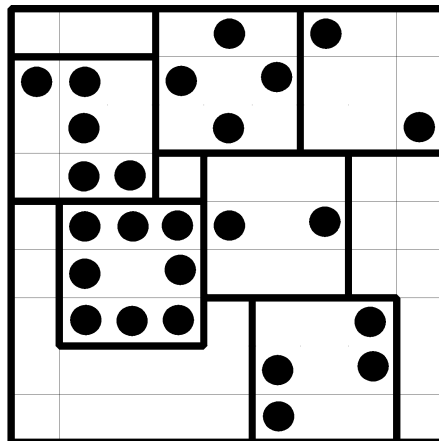
3.4 Maximalizace

Řešení: Součet v neoznačených polí je 178. Je možné, že existuje více řešení, proto všechna pečlivě překontrolujte.

5	10	21	1	7
8	14	19	24	3
9	16	23	11	18
4	20	13	17	22
15	2	6	12	25

3.5 Tečkovací tabulka

Řešení: Úloha má více řešení. Jedním z nich je:



3.6 Lodě

Řešení: Řešení je zobrazeno na následujícím obrázku.

					4		0		
1							4		
			4						
	1				2				2
								2	
				0			0		2
			2						
		0		1					



3.7 Karty

Řešení: U této úlohy prosím pozorně zkontrolujte jakýkoliv nápad, jehož výsledkem je součet 27 v jednotlivých řádcích i sloupcích. Řešení může vypadat takto:

	27 ↓	27 ↓	27 ↓	
27 →	6	5	16	
27 →	15	12		
27 →	6	10	11	

3.8 Kobyłka

Řešení: Výsledná posloupnost vypadá takto: **AAABBAAAABABBBABAA**



Řešení Velkého finále

úlohy za 4 body

4.1 Cesta obra Vobra

Řešení: Existuje možnost, že úloha má více správných řešení, proto zkontrolujte i ta, která se liší od vzoru na obrázku níže.

		2	3	2	1	
1	1	2	1	1	1	
3	3	4	3	2	2	
4	4	7	4	3	3	
2	1	3	5	2	3	
	3	4	5	2		

4.2 Dělení

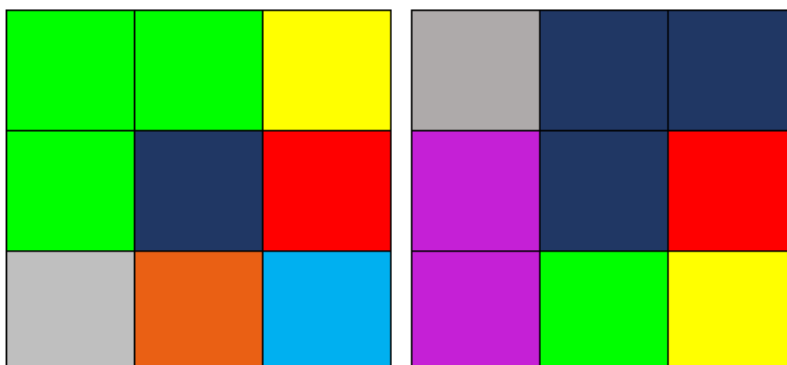
Řešení: Jendo z možných řešení představuje následující obrázek.

									x
x	x	x	x	x	x	x	x		x
x							x		x
x		x	x	x	x		x		x
x		x		x			x		x
x		x		x	x	x	x		x
x		x							x
x		x	x	x	x	x	x	x	x
x									



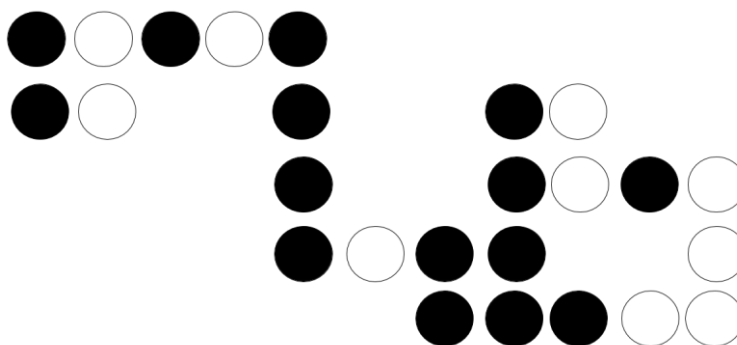
4.3 Kostky

Řešení: Úloha má jediné řešení:



4.4 Mince

Řešení: Černé kolečko je panna, bílé orel. Každý řádek představuje jeden tah.



4.5 4x15

Řešení: Jediným správným řešením je jméno **TOM** (viz obrázek níže) Čísla na kostkách domina určují počet čtverců v tabulce, které na střídačku obarvujeme dvěma barvami (čísla spojující kostky se berou pouze jednou). Řádky jsou odděleny prázdnými poli a z dvojice čísel bereme vždy jen jedno číslo do tabulky.

	2	2	2			2			2				2
		2			2		2		2	2		2	2
		2			2		2		2		2		2
		2				2			2				2



4.6 Zoo II

Řešení: Úloha má dvě řešení, viz obrázky níže.



4.7 Arabsko-římská vertikála

Řešení: Jediným správným řešením je jméno **Petr**. Jedná se o sloupce o velikosti pět políček. V rámci každého sloupce vybarvíme počet políček, kolik udává arabská číslice a přeskočíme tolik políček, kolik udává římské číslo.

4.8 Mrakodrap

Řešení: Správná řešení jsou dvě a jsou zobrazena na následujícím obrázku.

	4		5			
	2	3	1	5	4	
2	3	5	2	4	1	2
	4	2 (1)	3	1 (2)	5	
	5	1 (2)	4	2 (1)	3	3
	1	4	5	3	2	
		2	1			