

1.1. Miny

Doplňte do čtverečků miny tak, aby každé písmeno šifrovalo číslo, které bude udávat, kolik min je v sousedních polích (vlevo, vpravo, nahoře, dole i diagonálně)

		A	
A		B	
B		A	

.....

1.2. Miny

Doplňte do čtverečků miny tak, aby každé písmeno šifrovalo číslo, které bude udávat, kolik min je v sousedních polích (vlevo, vpravo, nahoře, dole i diagonálně)

			B
	C	E	
A			
	D	F	

.....

1.3. Miny

Doplňte do čtverečků miny tak, aby každé písmeno šifrovalo číslo, které bude udávat, kolik min je v sousedních polích (vlevo, vpravo, nahoře, dole i diagonálně)

			B	A
B				
B			A	
B		A		B

.....

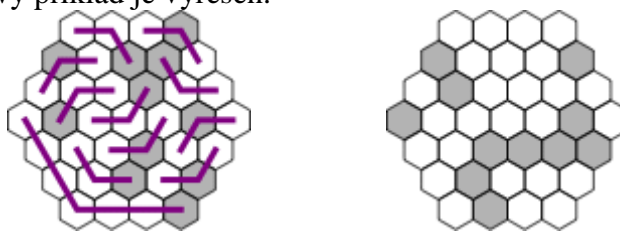
1.4. Miny

Doplňte do čtverečků miny tak, aby každé písmeno šifrovalo číslo, které bude udávat, kolik min je v sousedních polích (vlevo, vpravo, nahoře, dole i diagonálně)

B	B			B	
					C
A			A		
	B		C		B
	A				A

2.1. Bumerangy

Dokreslete do hracího pole bumerangy tak, že mají stejně dlouhá ramena, která svírají úhel 120° . V každém šestiúhelníku musí být část bumerangu a navíc platí, že v každém bumerangu je právě jedno šedé pole. Ukázkový příklad je vyřešen.



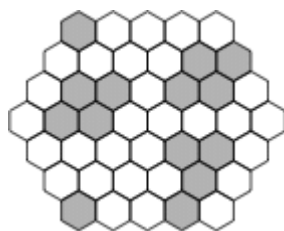
2.2. Bumerangy

Dokreslete do hracího pole bumerangy tak, že mají stejně dlouhá ramena, která svírají úhel 120° . V každém šestiúhelníku musí být část bumerangu a navíc platí, že v každém bumerangu je právě jedno šedé pole.



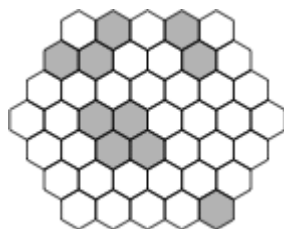
2.3. Bumerangy

Dokreslete do hracího pole bumerangy tak, že mají stejně dlouhá ramena, která svírají úhel 120° . V každém šestiúhelníku musí být část bumerangu a navíc platí, že v každém bumerangu je právě jedno šedé pole.



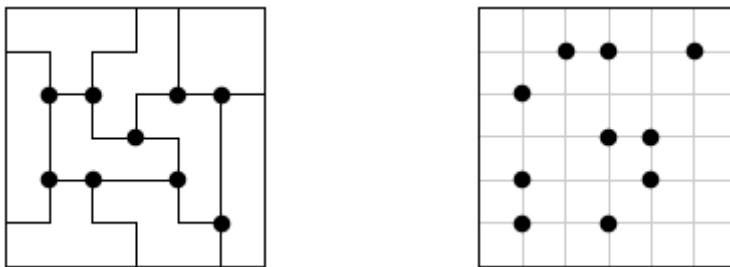
2.4. Bumerangy

Dokreslete do hracího pole bumerangy tak, že mají stejně dlouhá ramena, která svírají úhel 120° . V každém šestiúhelníku musí být část bumerangu a navíc platí, že v každém bumerangu je právě jedno šedé pole.



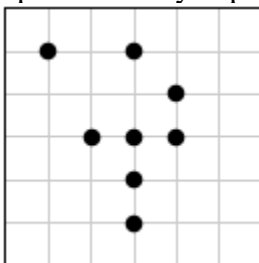
3.1. Puntíkové dělení

Rozdělte dané pole na tetromina tak, aby se žádné čtyři díly nepotkávaly v jednom bodě a navíc platilo, že tři díly tetromina se potkávají právě v černých puntících. Na obrázku je vzorově vyřešený příklad.



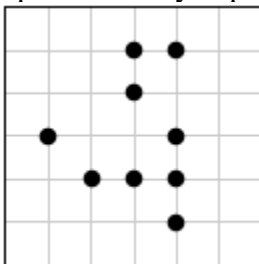
3.2. Puntíkové dělení

Rozdělte dané pole na tetromina tak, aby se žádné čtyři díly nepotkávaly v jednom bodě a navíc platilo, že tři díly tetromina se potkávají právě v černých puntících.



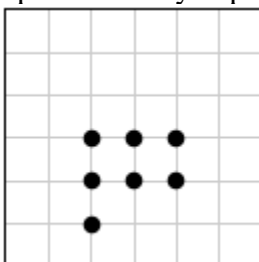
3.3. Puntíkové dělení

Rozdělte dané pole na tetromina tak, aby se žádné čtyři díly nepotkávaly v jednom bodě a navíc platilo, že tři díly tetromina se potkávají právě v černých puntících.



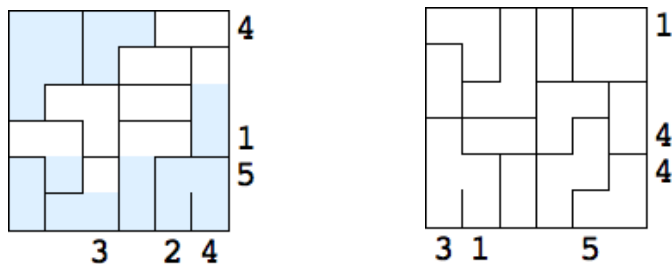
3.4. Puntíkové dělení

Rozdělte dané pole na tetromina tak, aby se žádné čtyři díly nepotkávaly v jednom bodě a navíc platilo, že tři díly tetromina se potkávají právě v černých puntících.



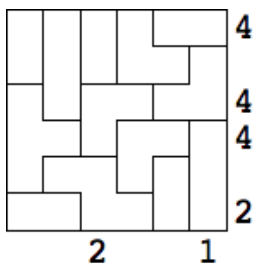
4.1. Vodní

Vyplňte některé čtverečky vodou tak, aby čísla na okrajích řádků udávala počet vybarvených políček. Navíc musí platit, že políčko s vodou bude mít vedle sebe opět vodu, nebo zeď, voda je přitahována gravitací.



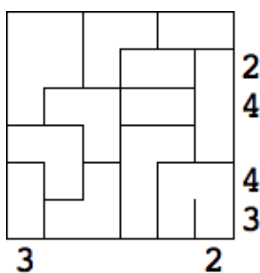
4.2. Vodní

Vyplňte některé čtverečky vodou tak, aby čísla na okrajích řádků udávala počet vybarvených políček. Navíc musí platit, že políčko s vodou bude mít vedle sebe opět vodu, nebo zeď, voda je přitahována gravitací.



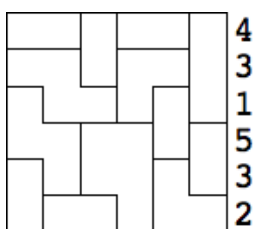
4.3. Vodní

Vyplňte některé čtverečky vodou tak, aby čísla na okrajích řádků udávala počet vybarvených políček. Navíc musí platit, že políčko s vodou bude mít vedle sebe opět vodu, nebo zeď, voda je přitahována gravitací.



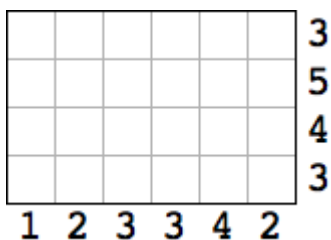
4.4. Vodní

Vyplňte některé čtverečky vodou tak, aby čísla na okrajích řádků udávala počet vybarvených políček. Navíc musí platit, že políčko s vodou bude mít vedle sebe opět vodu, nebo zeď, voda je přitahována gravitací.



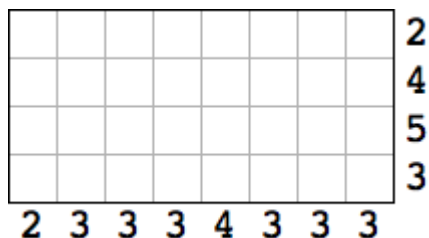
5.1. Dělení

Rozdělte daný obdélník na oblasti obsahující právě 4 čtverečky, přičemž čísla na krajích řádků a sloupců říkají, kolik oblastí zasahuje do příslušného řádku či sloupce.



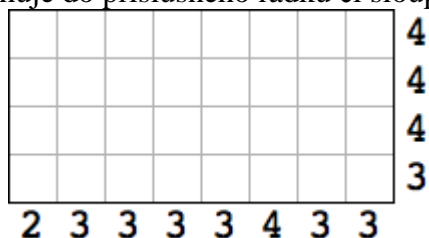
5.2. Dělení

Rozdělte daný obdélník na oblasti obsahující právě 4 čtverečky, přičemž čísla na krajích řádků a sloupců říkají, kolik oblastí zasahuje do příslušného řádku či sloupce.



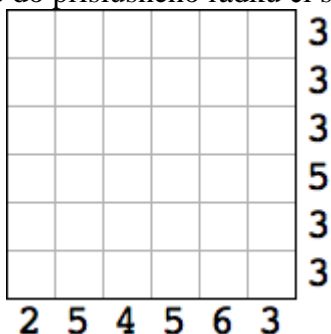
5.3. Dělení

Rozdělte daný obdélník na oblasti obsahující právě 4 čtverečky, přičemž čísla na krajích řádků a sloupců říkají, kolik oblastí zasahuje do příslušného řádku či sloupce.



5.4. Dělení

Rozdělte daný obdélník na oblasti obsahující právě 4 čtverečky, přičemž čísla na krajích řádků a sloupců říkají, kolik oblastí zasahuje do příslušného řádku či sloupce.



6.1. Digitální

Doplňte horní poloviny čísel tak, abyste dostali platné součty. První poloviny čísel již upravovat nesmíte.

$$\begin{array}{r} \text{L } \text{I} \\ \hline \text{J } \text{J} \\ \text{J } \text{J} \end{array}$$

6.2. Digitální

Doplňte horní poloviny čísel tak, abyste dostali platné součty. První poloviny čísel již upravovat nesmíte.

$$\begin{array}{r} \text{U } \text{U} \\ \text{U } \text{U} \\ \hline \text{J } \text{I} \\ \text{J } \text{I} \end{array}$$

6.3. Digitální

Doplňte horní poloviny čísel tak, abyste dostali platné součty. První poloviny čísel již upravovat nesmíte.

$$\begin{array}{r} \text{J } \text{U} \\ \hline \text{L } \text{J} \\ \text{J } \text{U} \end{array}$$

6.4. Digitální

Doplňte horní poloviny čísel tak, abyste dostali platné součty. První poloviny čísel již upravovat nesmíte.

$$\begin{array}{r} \text{J } \text{U} \\ \hline \text{J } \text{J} \\ \text{U } \text{J} \end{array}$$