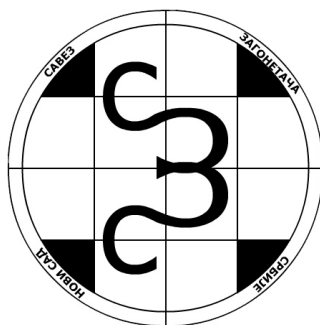


5. PRVENSTVO SRBIJE U REŠAVANJU LOGIČKIH ZAGONETKI

BEOGRAD, 12. SEPTEMBAR 2009.



SET ČEDOMIR – INSTRUKCIJE

Vreme za rešavanje: **100 minuta**

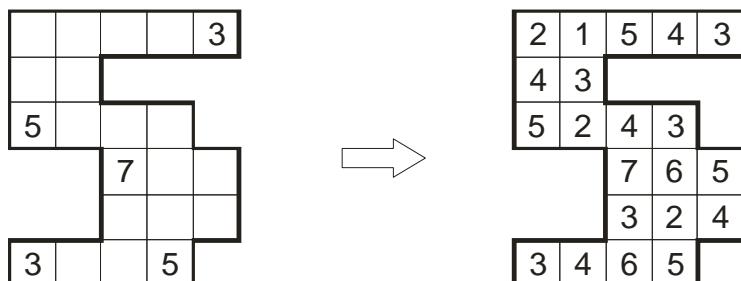
SERIJE SUSEDA	60 (10+10+10+10+10+10)
WITTGENSTEIN BRIKETI	65 (30+35)
HITORI	100 (25+35+40)
TAPA	85 (25+25+35)
GREAT PLAYERS	100 (50+50)
HEXA BRIKETI	120 (50+70)
PEĆINE	70 (35+35)
PENTOMINO PEĆINE	60
123 BRIKETI	120 (60+60)
MINE 4x	110 (4x25+10)*
HEXA TAPA	110 (20+40+50)

* (moguće parcijalno bodovanje)

Ukupno: 1000 bodova

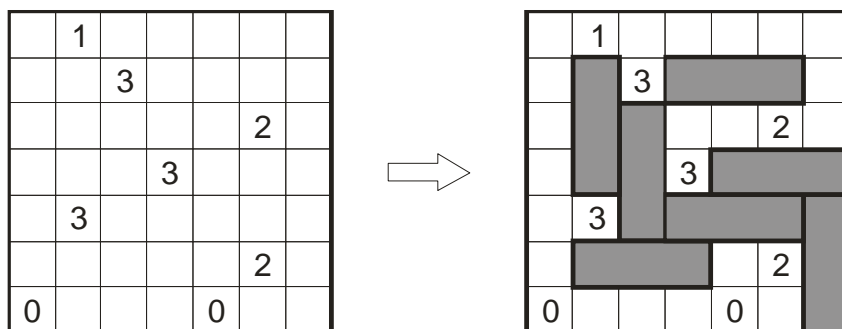
1. SERIJE SUSEDA 60 (10+10+10+10+10+10)

Mrežu ispuniti brojevima od 1-9. Svaki red i kolona mora sadržati serije uzastopnih brojeva (ne obavezno po redu). Polja sa istim brojevima se ne smeju dodirivati, čak ni dijagonalno.



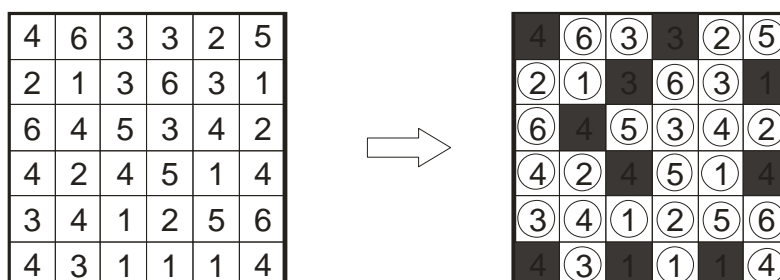
2. WITTGENSTEIN BRIKETI 65 (30+35)

U datu mrežu ucrtati pravougaone blokove veličine 1x3. Brojevi u mreži pokazuju koliko blokova dodiruje polje sa brojem svojom stranicom. Blokovi ne mogu ležati na poljima sa upisanim brojem, a sva polja koja nisu zauzeta blokovima moraju biti povezana u jedinstvenu celinu (stranicama, ne samo dijagonalno).



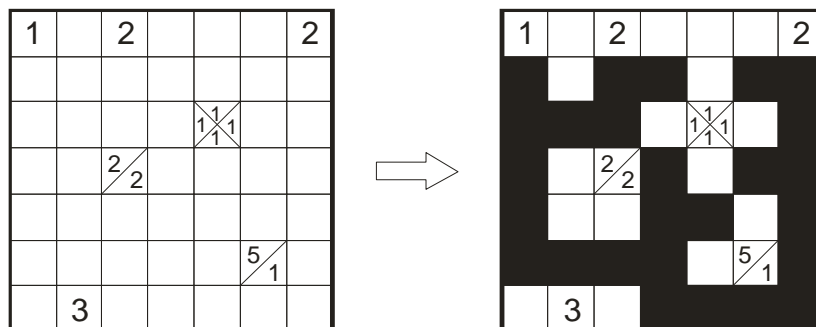
3. HITORI 100 (25+35+40)

Zacrnite pojedina polja u mreži, tako da se u svakom redu i koloni svaki broj pojavljuje najviše jednom. Crna polja se ne smeju dodirivati svojim stranicama, dok sva nezacrnjena polja moraju biti povezana u jedinstvenu celinu (stranicama, ne samo dijagonalno).



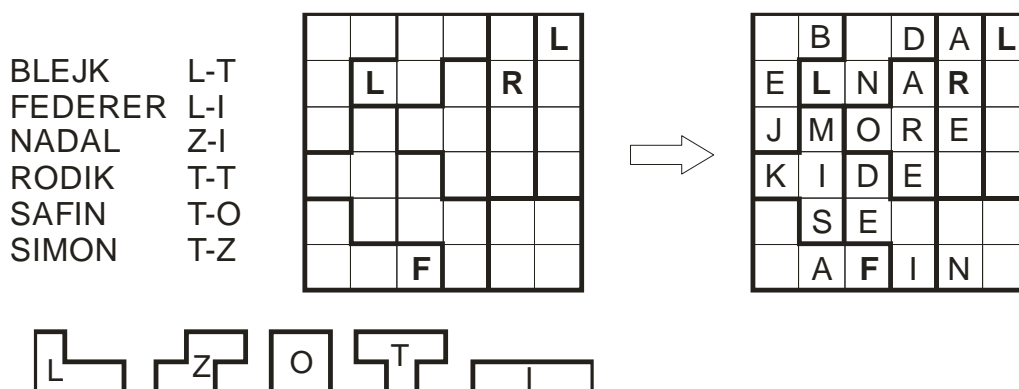
4. TAPA 85 (25+25+35)

Zacrnite pojedina polja u mreži, tako da formiraju kontinualni zid. Brojevi u mreži predstavljaju dužine blokova crnih polja u poljima susednim polju sa brojem. Ukoliko se u jednom polju nalazi više od jednog broja, između blokova crnih polja mora se nalaziti bar jedno nezacrnjeno polje. Crna polja se ne mogu nalaziti na poljima sa brojevima i ne smeju formirati kvadrat 2x2 ili veći.



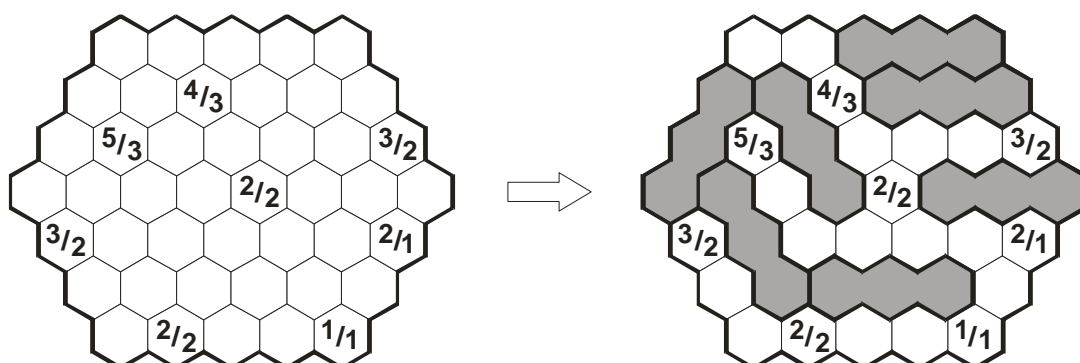
5. GREAT PLAYERS 100 (50+50)

Sva imena sa date liste treba upisati u mrežu, tako da nema ponavljanja slova ni u jednom redu, koloni, niti pentominu. Imena se upisuju u polja povezana horizontalno i vertikalno, tako da svako ime predstavlja zmiju koja ne dodiruje samu sebe, čak ni dijagonalno. Medjusobno, imena se mogu ukrštati, preklapati... Uz svako ime na listi data su dva slova. Ta slova ukazuju na pentomina u kojima se nalaze početno i krajnje slovo te reči (tim redom). Neka slova su već upisana u mrežu.



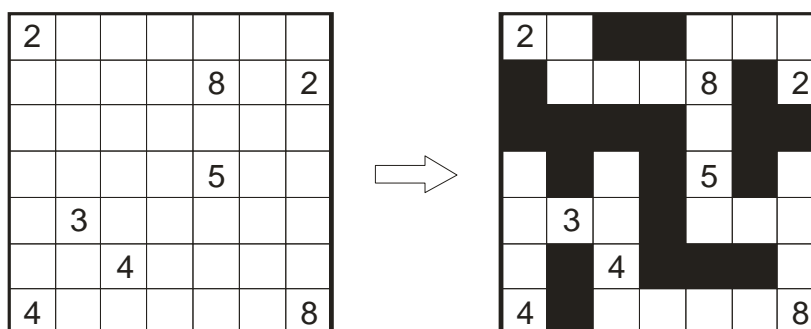
6. HEXA BRIKETI 120 (50+70)

U datu mrežu ucrtati blokove veličine 1x3 (sastoje se od tri spojena šestougaonika, isključivo u pravoj liniji). Brojevi u mreži pokazuju sledeće: prvi broj pokazuje koliko je susednih polja datom polju zauzeto delovima blokova, a drugi broj pokazuje koliko blokova dodiruje polje sa brojem. Blokovi ne mogu ležati na poljima sa upisanim brojem, a sva polja koja nisu zauzeta blokovima moraju biti povezana u jedinstvenu celinu.



7. PEĆINE 70 (35+35)

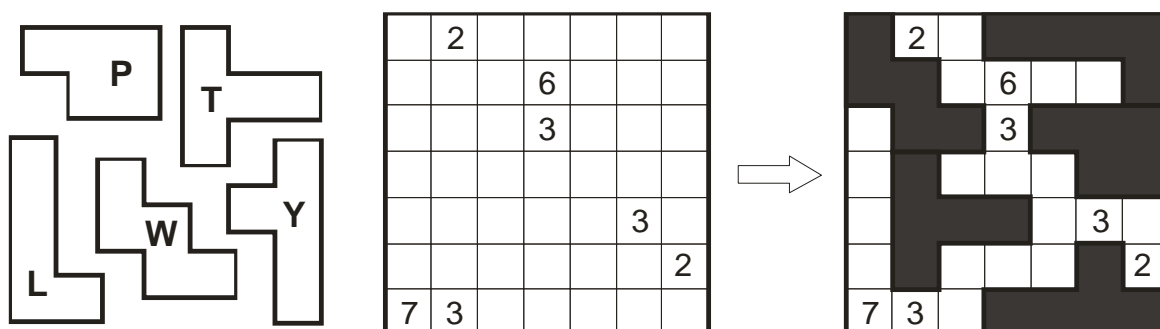
Zacrnite pojedina polja u mreži (koja ne sadrže brojeve), tako da sva preostala polja čine međusobno povezanu jedinstvenu celinu: pećinu. Pećina ne sme sadržati belo polje veličine 2x2 i ne sme dodirivati samu sebe, čak ni dijagonalno. Brojevi u mreži pokazuju koliko se belih polja može videti horizontalno i vertikalno iz tog polja (uključujući i polje sa brojem).



8. PENTOMINO PEĆINE 60

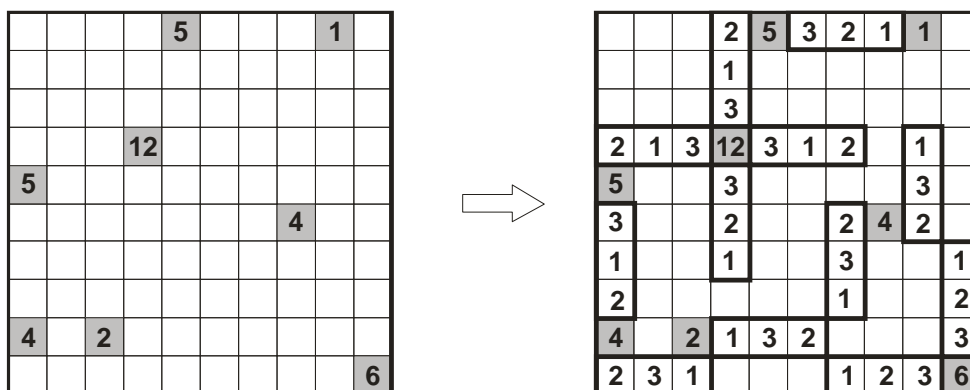
Zacrnite pojedina polja u mreži (koja ne sadrže brojeve), tako da sva preostala polja čine međusobno povezanu jedinstvenu celinu: pećinu. Pećina ne sme sadržati belo polje veličine 2x2 i ne sme dodirivati samu sebe, čak ni dijagonalno. Brojevi u mreži pokazuju koliko se belih polja može videti horizontalno i vertikalno iz tog polja (uključujući i polje sa brojem).

Sva crna polja se mogu podeliti na prikazana pentomina (dozvoljena rotacija i lik u ogledalu, ali ne i međusobno preklapanje).



9. 123 BRIKETI 120 (60+60)

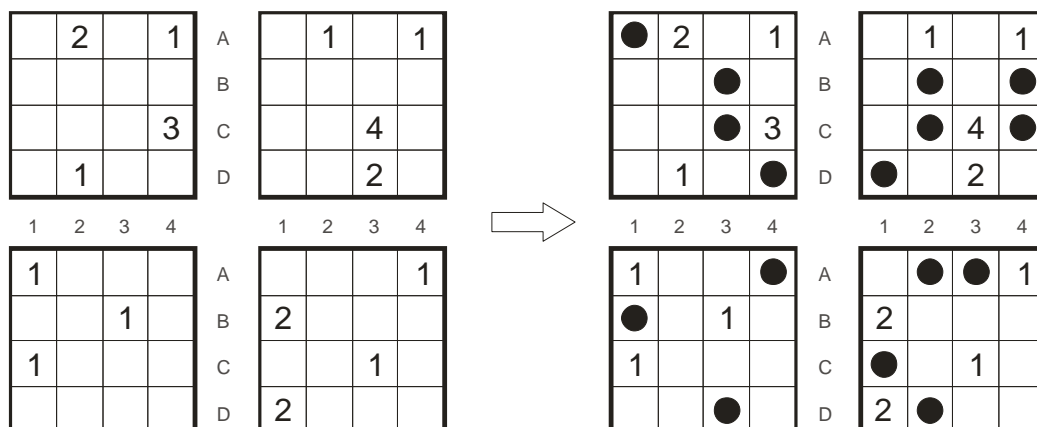
U datu mrežu treba ucrtati 12 blokova veličine 1x3, tako da se međusobno ne dodiruju stranicama (dijagonalno je dozvoljeno). 6 blokova je orijentisano horizontalno, a 6 vertikalno i treba da sadrže sve moguće kombinacije brojeva 1, 2 i 3 (sva tri broja u svakom bloku). Brojevi u mreži predstavljaju sumu brojeva u poljima koja ih dodiruju stranicom.



10. MINE 4x 110 (4X25+10)

Ucrtajte mine u svaki od četiri dijagrama, tako da brojevi u mreži pokazuju broj mina u poljima susednim polju sa brojem. Kada su sva četiri zadatka rešena, svaka pojedinačna koordinata treba da sadrži tačno jednu minu.

Parcijalno bodovanje u ovom zadatku je moguće, ukoliko je rešenje pojedinačne mreže deo kompletnog rešenja. Za ispravno rešene sve četiri mreže dobija se još 10 poena.



11. HEXA TAPA 110 (20+40+50)

Zacrnite pojedina polja u mreži, tako da formiraju kontinualni zid. Brojevi u mreži predstavljaju dužine blokova crnih polja u poljima susednim polju sa brojem. Ukoliko se u jednom polju nalazi više od jednog broja, izmedju blokova crnih polja mora se nalaziti bar jedno nezacrnjeno polje. Crna polja se ne mogu nalaziti na poljima sa brojevima i ne smeju se zacrniti tri hexagona koji imaju zajedničko teme.

