

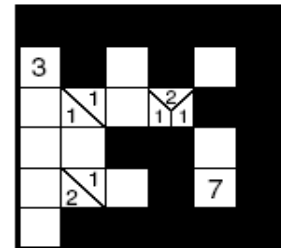
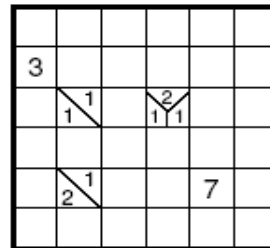
UPUTE: 19:45 h POČETAK: 20:00 h

- a) **Vrijeme rješavanja:** 60 minuta / 70 minuta /80 minuta / 90 minuta
  - b) **Bodovi:** Prema nominaciji uz zadatak, a neki zadaci se boduju parcijalno. **Ukupno 200 bodova.**
  - c) **Bonus bodovi:** Ispravno riješen test vrijedi **+1 bod** za svakih **20 sekunda ranije predaje.**
1. **REBUSI** (5 + 5) - klasični rebusi
  2. **ČAHURA** (6) - dva rješenja od kojih je jedan učahuren u drugom (npr.: K-OLOVO-Z)
  4. **ŠTITOVİ** (7\*+7\*) - magični likovi, jednaki opisi za vodoravno i okomito. Zadani i slogovi  
- svaki točan pojam u štitu donosi 1 bod. Za cijeli točan štit bonus 2 boda
  5. **KRIŽALJKA** (30\*+4) - klasična križaljka.  
- svaki netočan pojam u križaljci donosi -1 bod. Za cijelu točnu križaljku bonus 4 boda
  6. **SUDOKU SA STRELICAMA** (20\*+10) - klasični 9x9 sudoku, brojevi zadani sumom izvana.  
- svaki netočan broj u mreži donosi -2 boda. Za cijeli točan sudoku bonus 10 bodova
  7. **SUDOKU** (10) - klasični 9x9 sudoku.
  9. **NEBODERI** (15) - "LOGO" zadatak. Rasporediti brojeve od 1 do 6 u mrežu po pravilima nebodera.
  10. **SUDOKU MINE** (20\*) - Kao klasične mine, ali vrijedi i pravilo da u svakom retku, stupcu i području su 3 mine  
- svaka netočna mina u mreži donosi -5 bodova.

Primjeri:

**8. TAPA (20\*)**

Brojevi u poljima određuju koliko je povezanih polja zacrnjeno oko dotičnog polja, između kojih se nalazi bar jedno bijelo polje. Treba zacrnuti određena polja, uz uvjet da su ona sva ortogonalno povezana, te da se nigdje ne nalazi 2x2 zacrnjena polja. **Svako pogrešno polje donosi -10 bodova.**



**3. TAJNA VEZA (8\*+8\*)**

Među upisanim pojmovima naći po četiri koja su povezana na neki način. U rješenju je potrebno napisati sva četiri pojma i objašnjenje kako su povezani.

SKAKAČ	ALIZA	KRALJ	MEZAN
NICA	LOVAC	OHIJA	TOP

SKAKAČ, LOVAC, KRALJ, TOP

figure u šahu

NICA, ALIZA, OHIJA, MEZAN

uz prefiks PAR daju suvisle imenice

**11. DUPLI YAJILIN (25)**

Zacrnuti blokove od dva polja pravokutnog oblika s tim da se različiti zacrnjeni blokovi ne smiju dodirivati ortogonalno. Kroz preostala bijela polja provući zatvorenu krivulju koja se nigdje ne siječe. Brojevi pokazuju broj zacrnjih blokova u zadanom smjeru.

