

Úloha 1. – kategorie B – do 30.10.2016

Úlohu pojmenujte **1B_JmenoPrijmeni. BPR** (jméno a příjmení soutěžícího)

Baltík bude čarovat rychlostí 7 bez obláčku. Postaví městečko Baltíkov, tak jak si ho představujete. Použijte pouze banky, které jsou v instalaci Baltíka.

Určitě tam musí být název městečka Baltíkov, snažte se vyplnit celou plochu, obrázek může vypadat třeba takto, ale raději úplně jinak ☺:



(Max. 10 b)