

HALAS liga online

26. až 29. října 2012

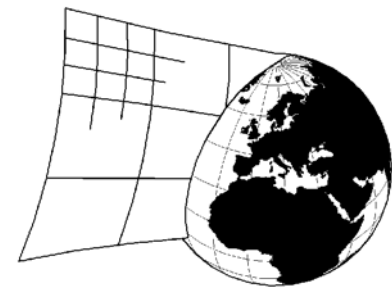
# Booklet

## Jak zapisovat řešení



**HALAS**  
sudokualogika.cz

**HALAS liga**



**SUDOKUCUP.COM**

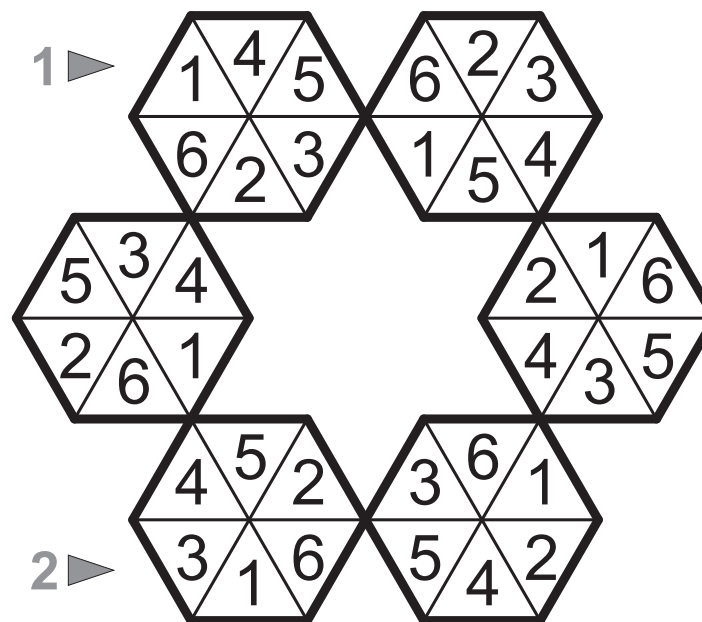
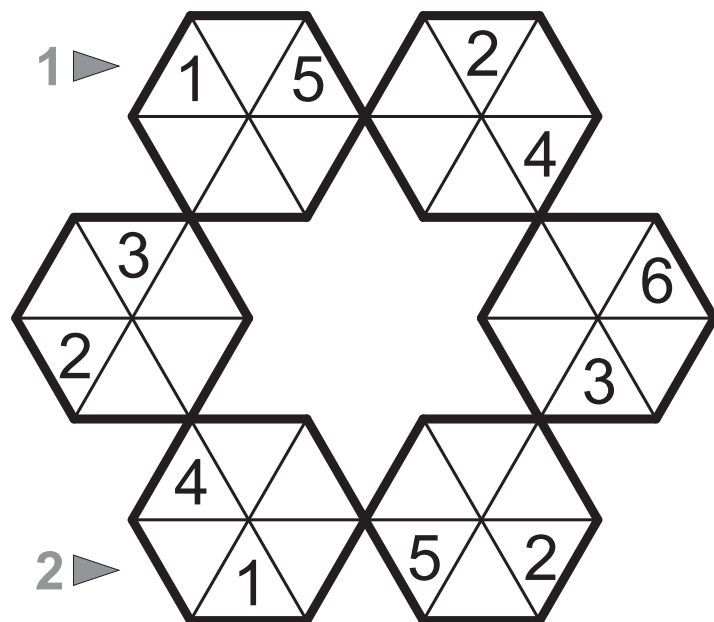
# Klasické sudoku a všechny další úlohy s běžným tvarem mřížky

1 ▶			5		
	3	1			
			6		4
	4		1		
				2	5
2 ▶			3		

1 ▶	6	2	4	5	3	1
	3	1	5	4	6	2
	5	3	2	6	1	4
	4	6	1	2	5	3
	1	4	6	3	2	5
2 ▶	2	5	3	1	4	6

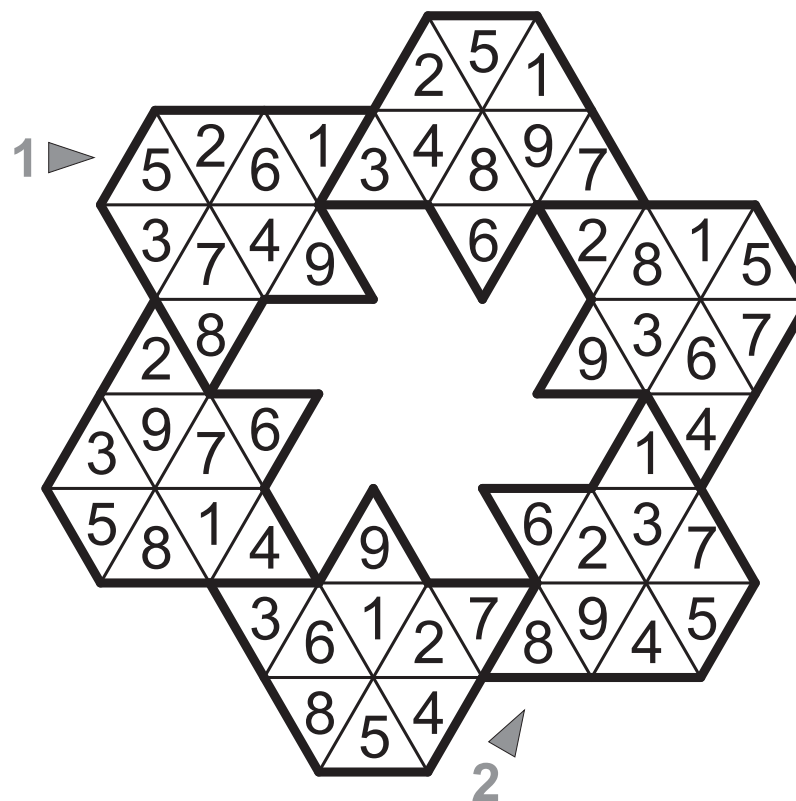
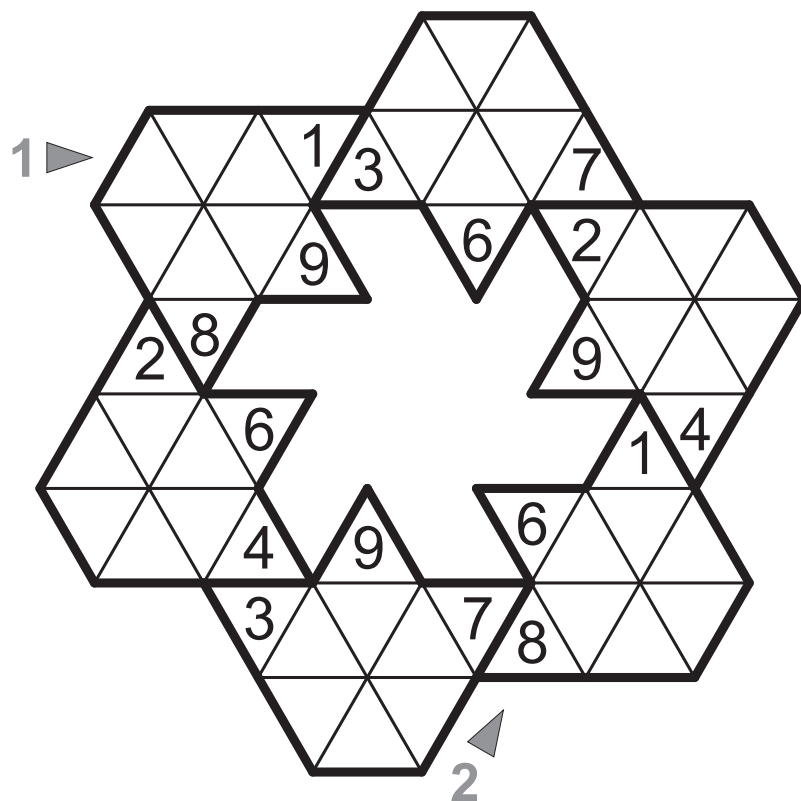
Vypište obsah označených řádků, vždy zleva doprava.  
Příklad: O1 = 624531, O2 = 253146

# Vločka



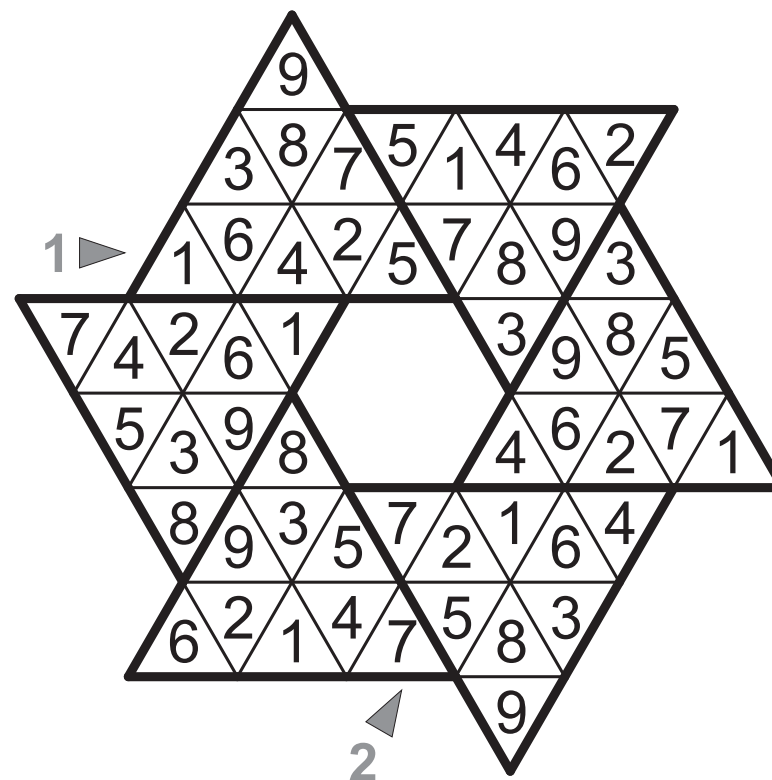
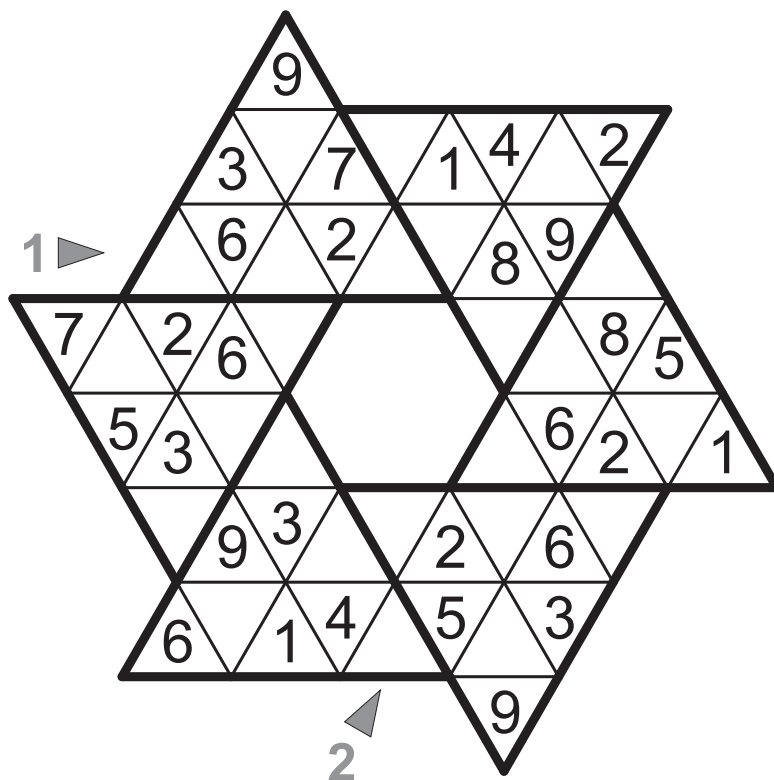
Vypište obsah označených řádků, vždy zleva doprava.  
Příklad: O1 = 145623, O2 = 316542

# Kotoučová pila



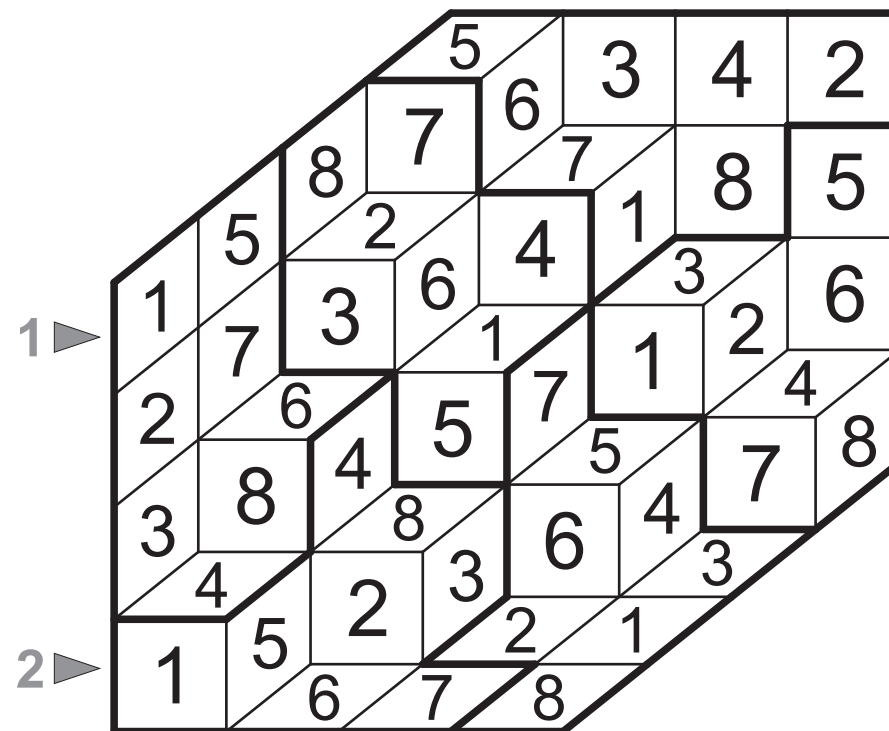
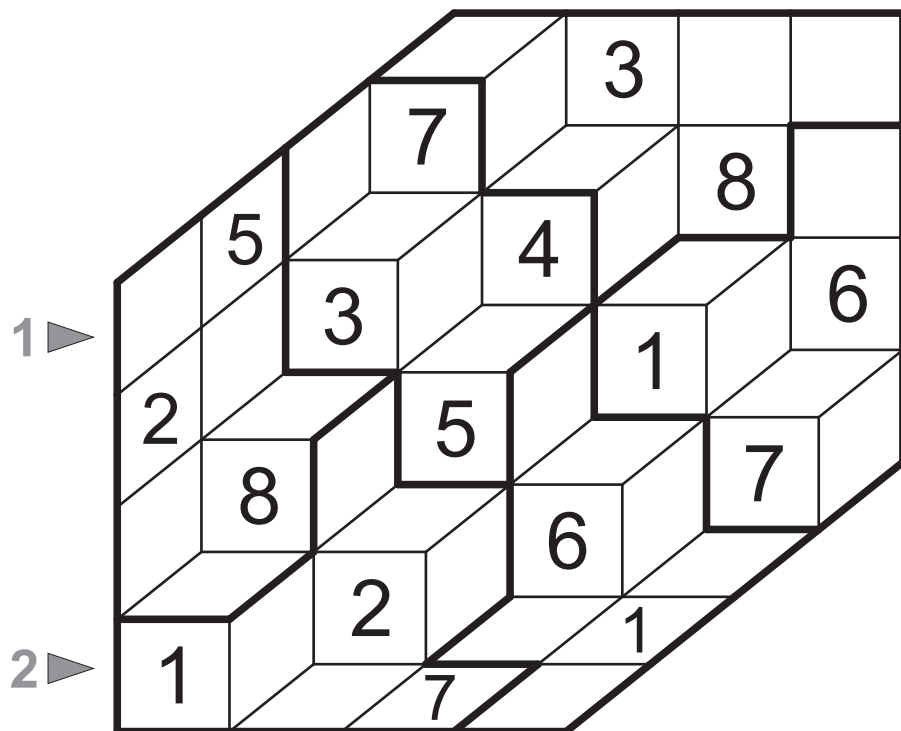
Vypište obsah označených řad, vždy od šipky k opačnému konci.  
Příklad: O1 = 526134897, O2 = 892314675

# Hvězda



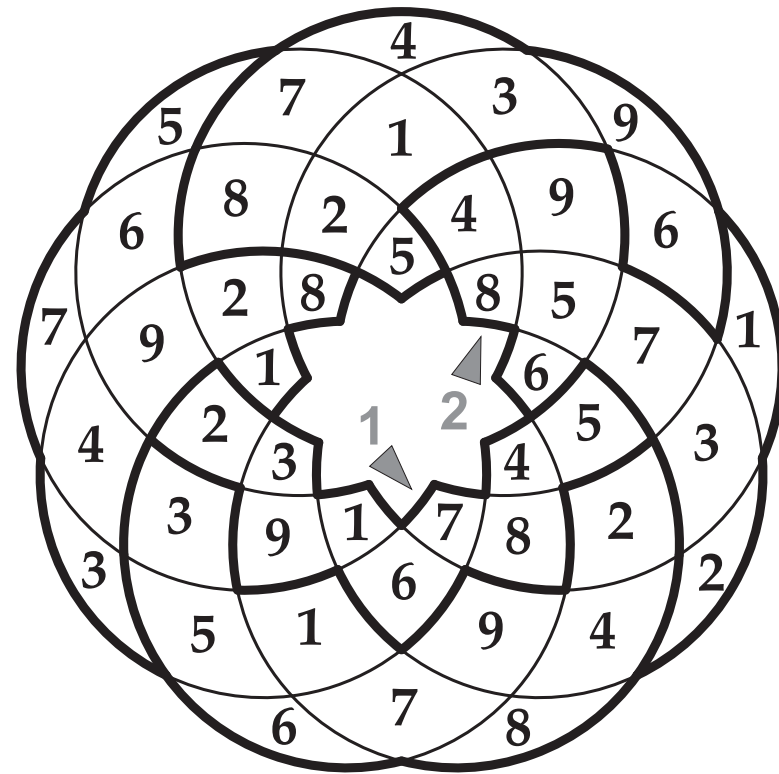
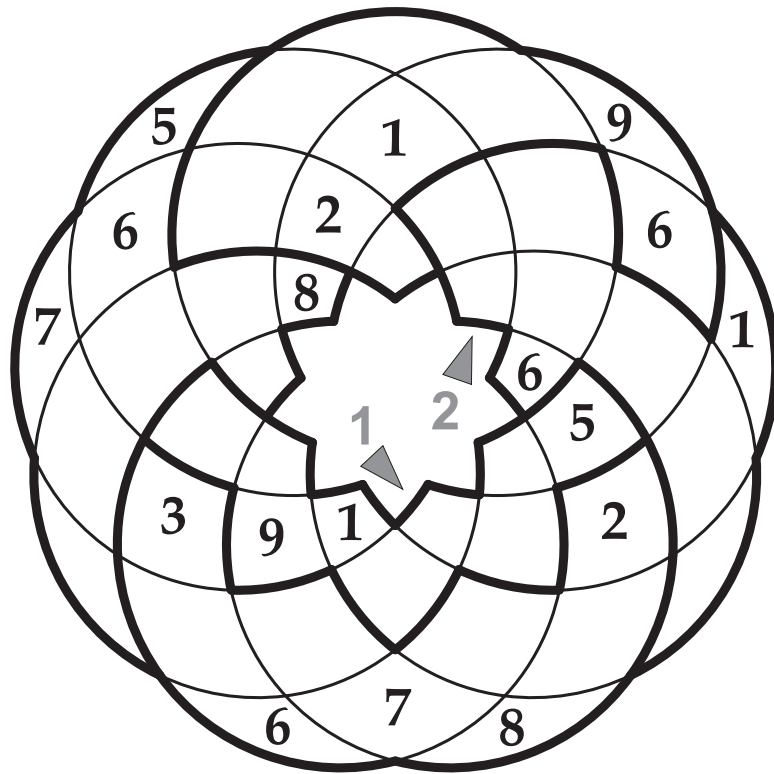
Vypište obsah označených řad, vždy od šipky k opačnému konci.  
Příklad: O1 = 164257893, O2 = 752146983

# 3D sudoku



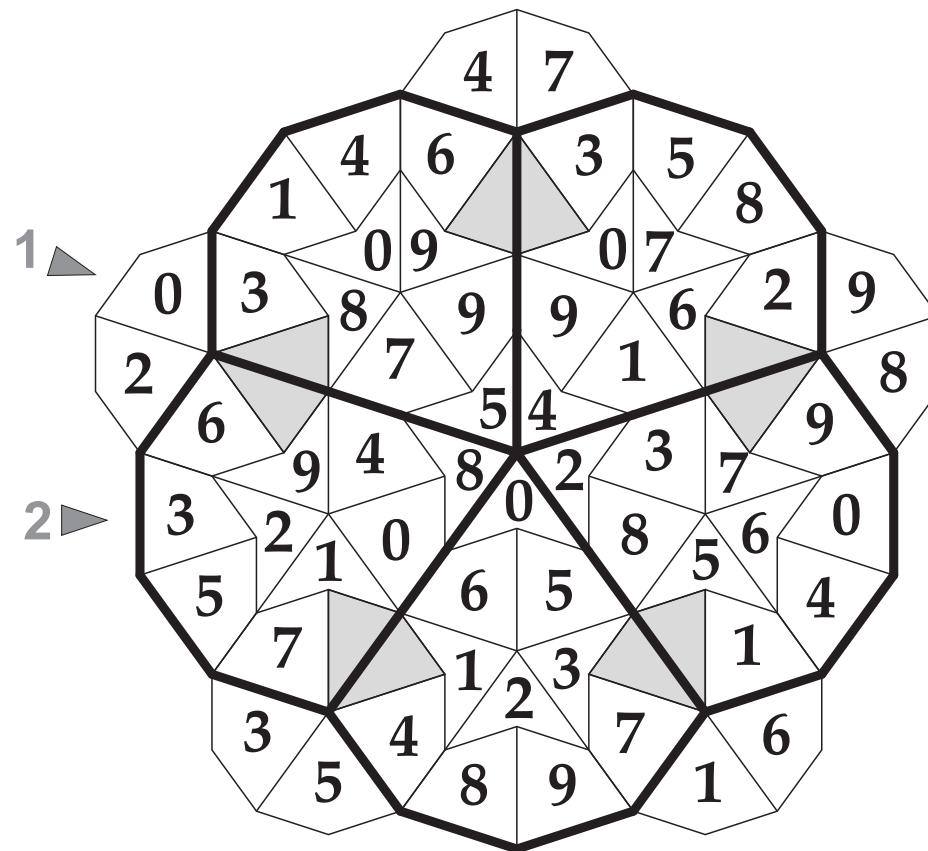
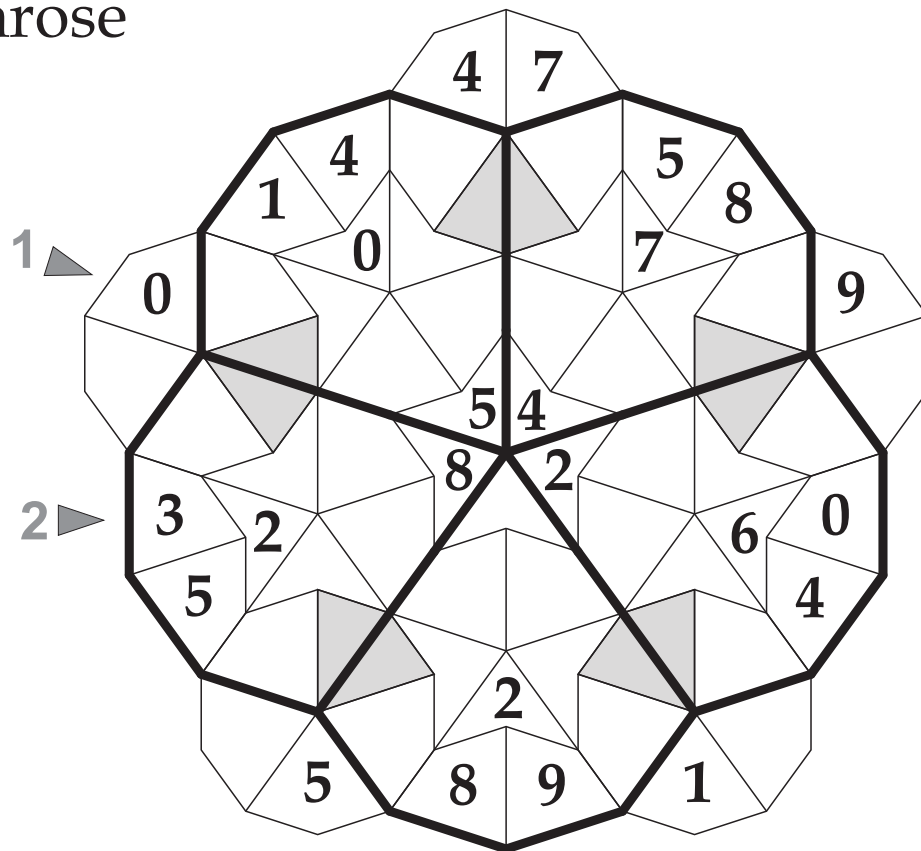
Vypište obsah označených pásků, vždy od šipky k opačnému konci.  
Příklad: O1 = 15876342, O2 = 15236478

# Primrose



Vypište číslice podél vnitřního obvodu označených kružnic, vždy od šipky k opačnému konci.  
Příklad: O1 = 782316945, O2 = 841756923

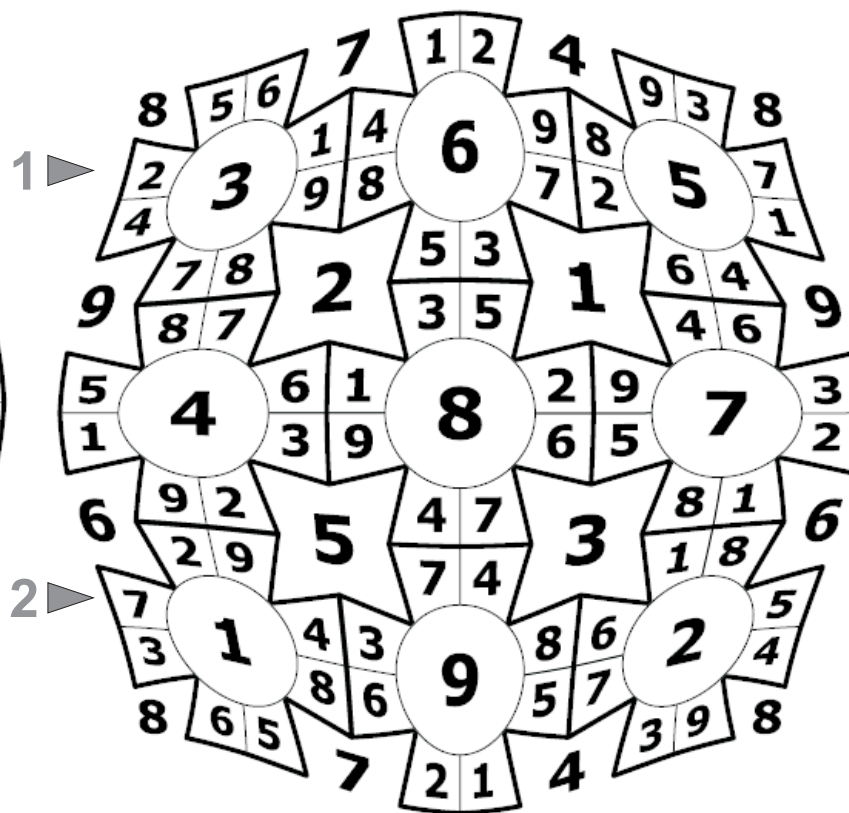
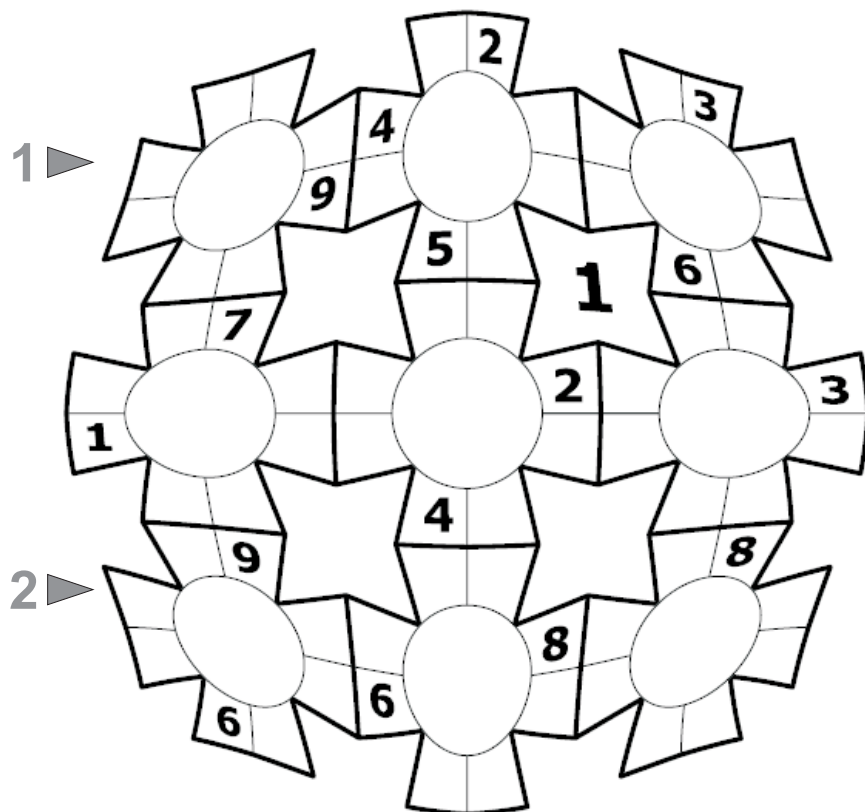
# Penrose



Vypište obsah označených pásků, vždy od šipky k opačnému konci.  
Příklad: O1 = 0387541629, O2 = 3214897560



# SudokuBall



Vypište obsah označených řádků, vždy zleva doprava.  
Příklad: O1 = 231469857, O2 = 714398625

# Sudoku

1 ▶

2 ▶

	8	9		16	14			19	10
22						14			
			10				16		
			33				18		
	8	18							
16				7					21
					11			12	
13				15			17		
	36								17
	20								
8				11			17		
			13				11		
			8			20			
		9			7				
26						3			
8			20					8	

1 ▶

2 ▶

	8	9		16	14			19	10
22	2	5	3	8	4	14	7	6	1
10	6	4	10	7	1	2	16	8	3
			33				18		5
	8	18		7	1	3	5	8	4
			36						2
16	5	3	9	7	6	7	2	1	4
				7					21
13	3	7	1	2	6	5	12	4	8
				15			17		
	36								
	20								17
8	1	2	5	7	4	17	3	8	6
				13			11		
	8	2	6	3	4	5	7	1	
		9		7					
26	4	8	6	3	5	3	1	2	7
8	7	1	4	2	8	6	8	5	3

Vypište obsah označených řádků, vždy zleva doprava.  
Příklad: O1 = 25384761, O2 = 12574386

# Domino

1 ▶

3	2	4	2	5	
1	2	1	1	2	
5	2	1	4	1	
5	3	4	5	5	
3	2	4	3	4	
2 ▶	3	4	1	3	5

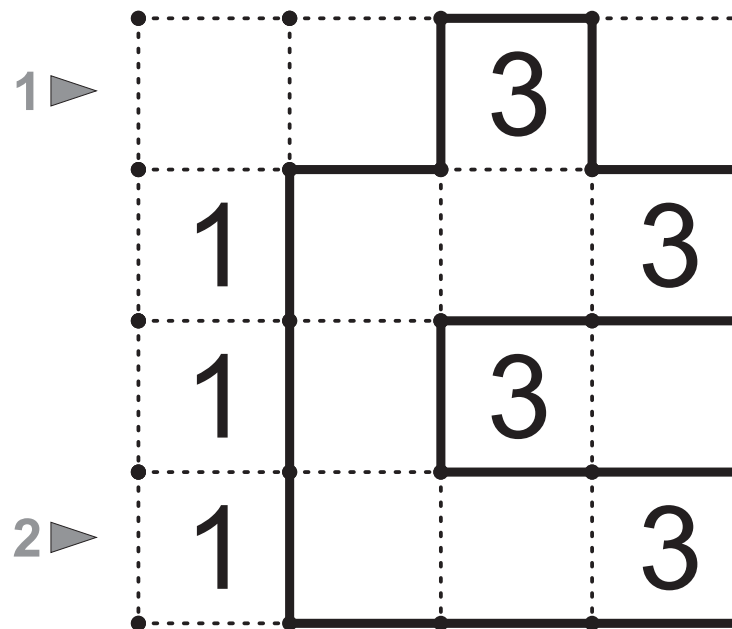
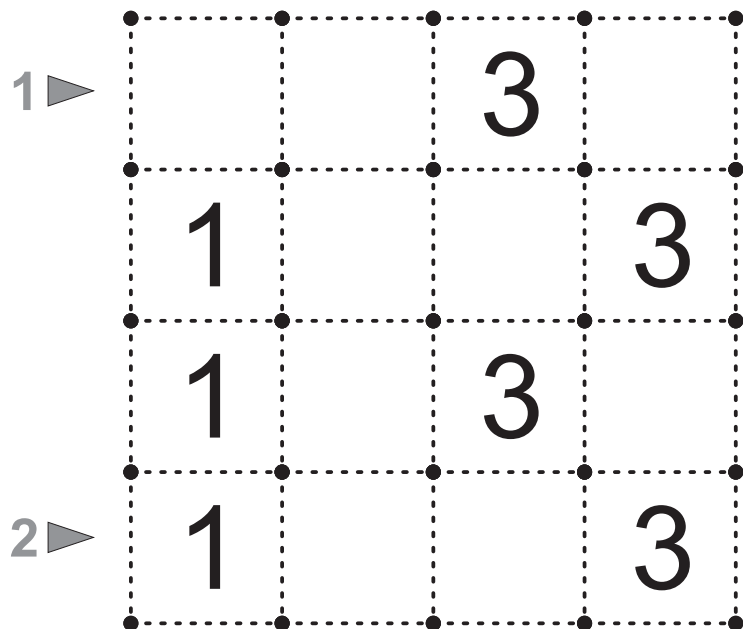
1 ▶

3	2	4	2	5	
1	2	1	1	2	
5	2	1	4	1	
5	3	4	5	5	
3	2	4	3	4	
2 ▶	3	4	1	3	5

Pro každé políčko z označeného řádku запиšte polohu kostky, která tam leží. V = vodorovně, S = svisle.

Příklad: O1 = SSVVS, O2 = SVVVV

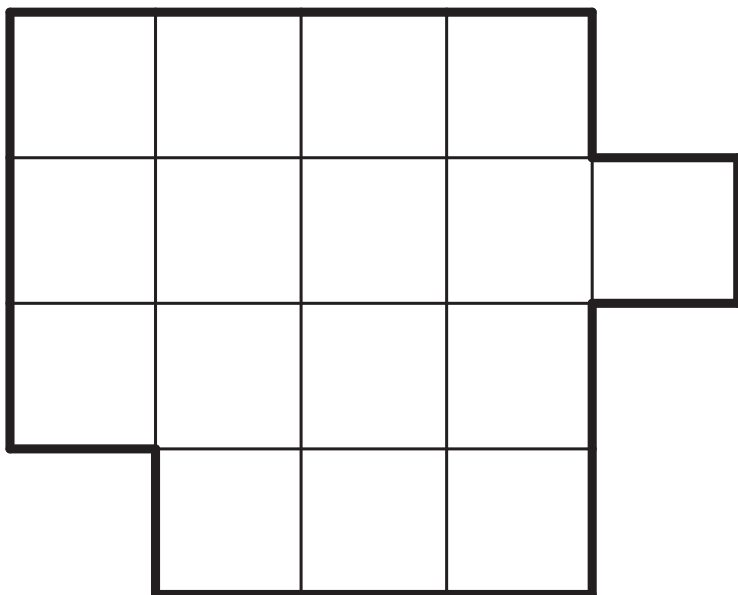
# Ploty



Pro každé políčko z označené řady запиšte, kolik stran je použito smyčkou.  
Příklad: O1 = 0232, O2 = 1223

# Pět krát pět

1  
▼



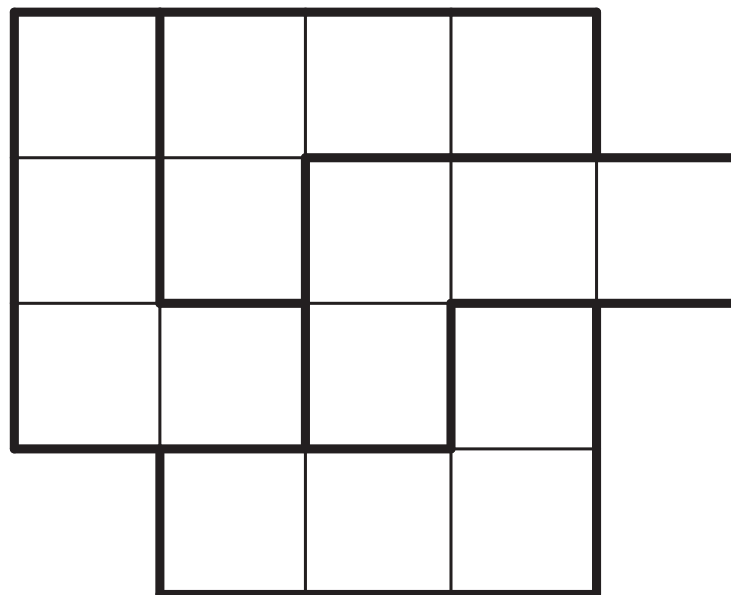
1  
▼

2

3

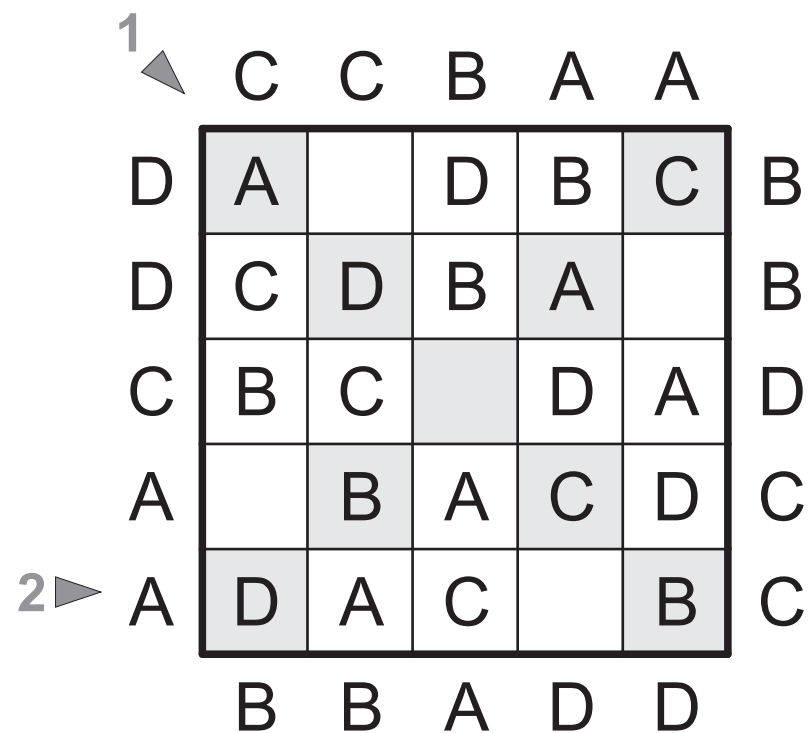
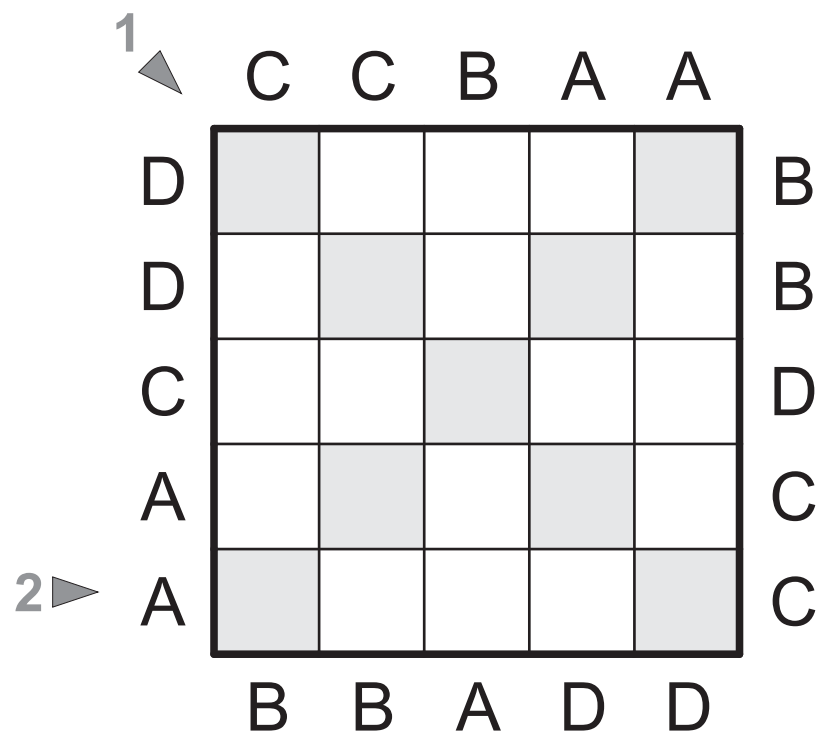
3

1



Pro každý řádek (shora dolů) zapište, kolik pentomin, do něj zasahuje.  
Příklad: O1 = 2331

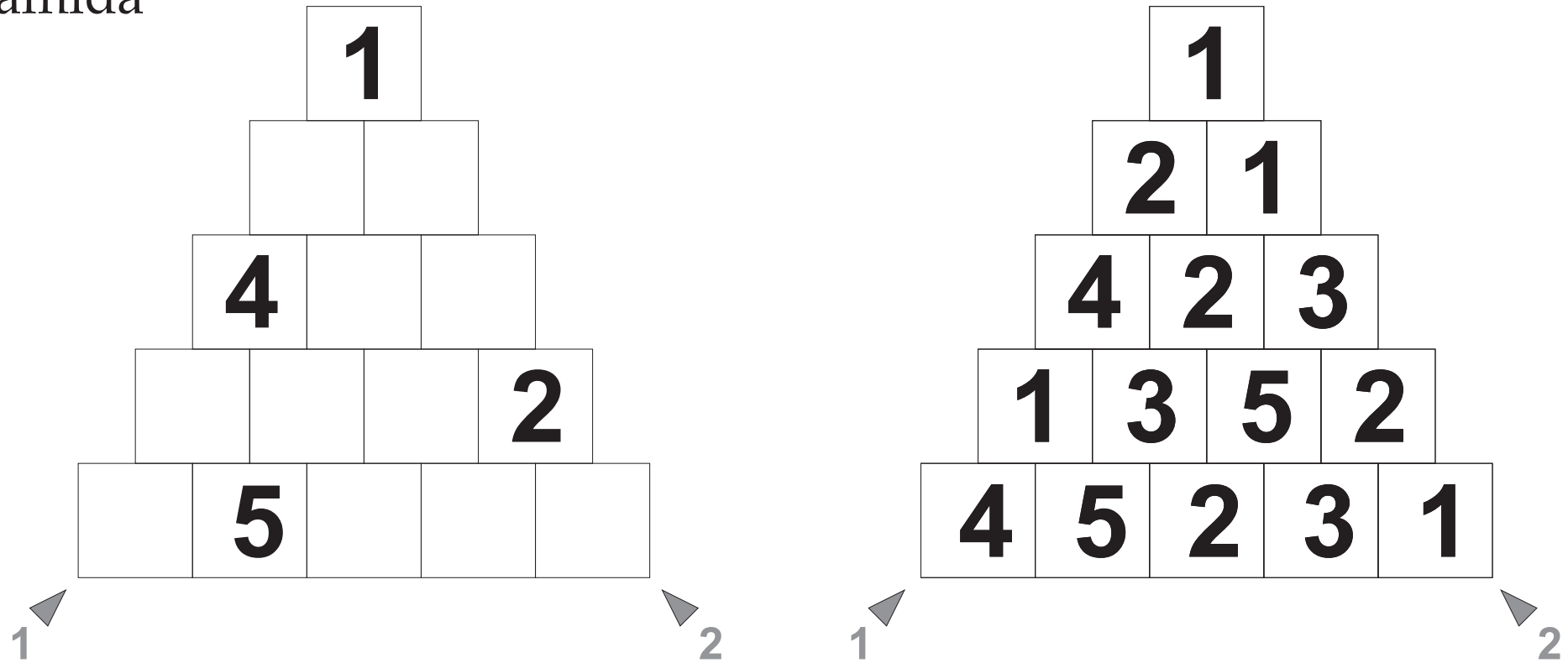
# Easy as 2nd ABC



Zapište obsah označených diagonál či řádků, vždy od šipky k opačnému konci. Místo prázdných políček pište písmeno X.

Příklad: O1 = ADXCB, O2 = DACXB

# Pyramida



Zapište obsah označených diagonál, vždy od šipky k opačnému konci.  
Příklad: O1 = 41421, O2 = 12311

# Mezi stěnami

	6	10	9	0	7	0
1 ▶	0					
	1					
	3	4				
	4					
2 ▶	9					
	0					

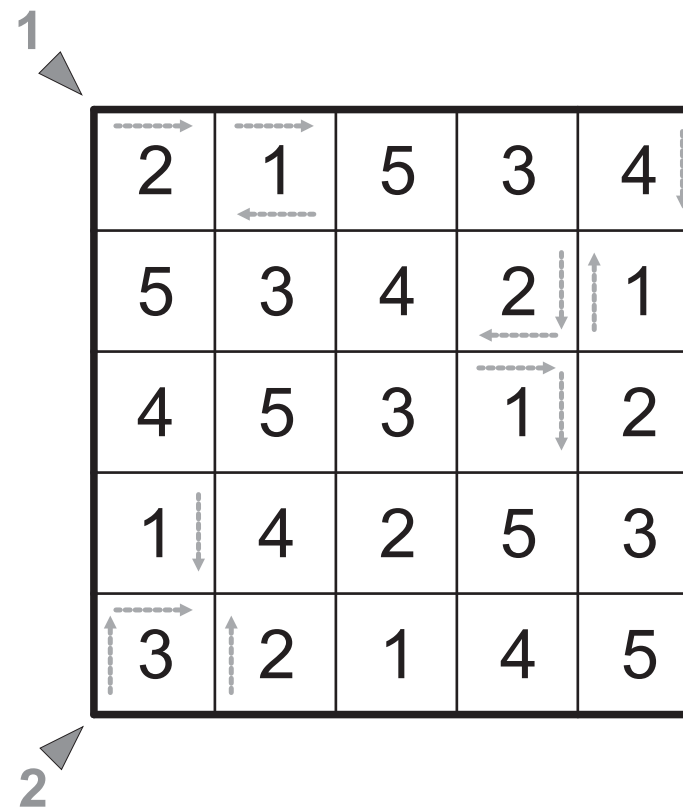
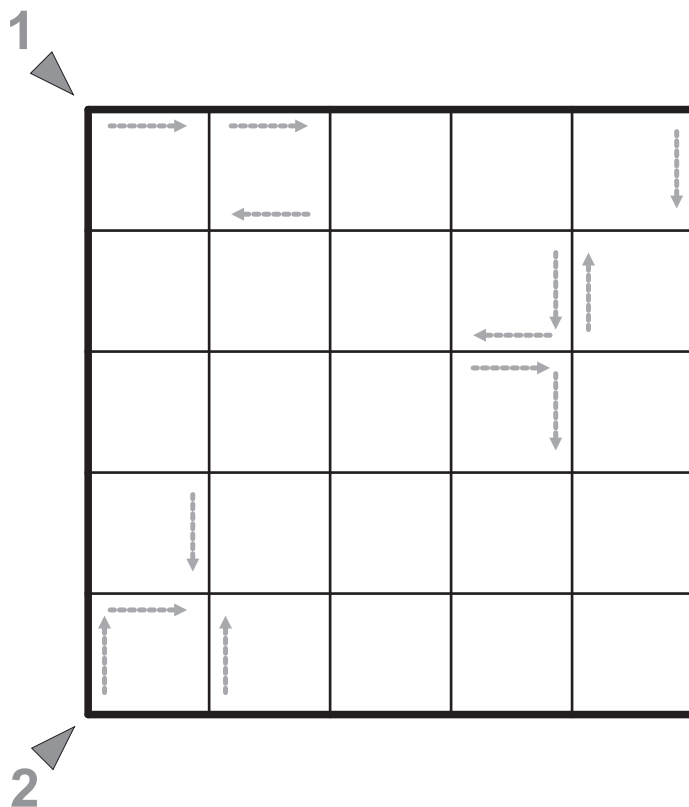
	6	10	9	0	7	0
1 ▶	0		1	4	2	3
	1	3	2		1	4
	3	1	4	2		3
	4	2	1	3		4
2 ▶	9		3	4	2	
	0	4			3	1

Vypište obsah označených řádků, vždy od šipky k opačnému konci. Místo černých políček pište písmeno X.

Příklad: O1 = XX1423, O2 = X342X1

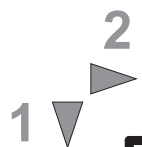


# Vnitřní mrakodrapy



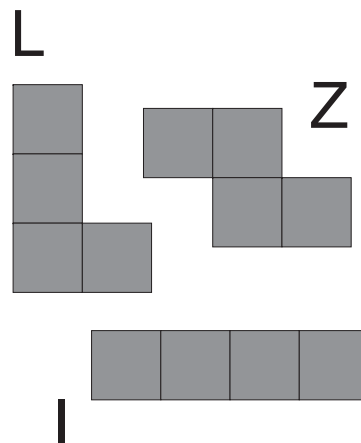
Zapište obsah označených diagonál, vždy od šipky k opačnému konci.  
Příklad: O1 = 23355, O2 = 34324

# Pentosnake




3 3 2 2 2

4  
3  
1  
4



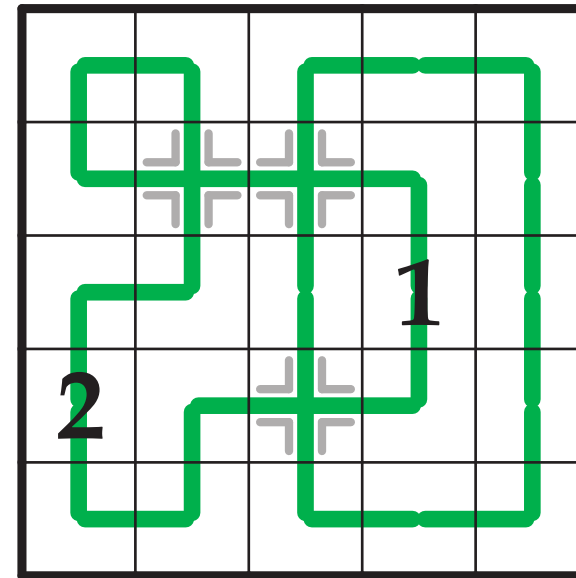
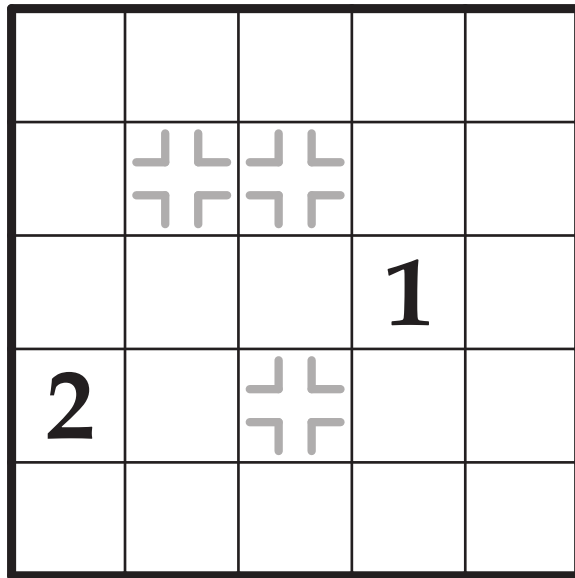
	Z	L	L	L
Z	Z			L
Z				
I	I	I	I	

3 3 2 2 2

4  
3  
1  
4

Zapište, které pentomino je první zleva (O1) a první shora (O2) pro každý řádek / sloupec.  
Příklad: O1 = ZZZI, O2 = ZZLLL

# Nádraží



Zapište po číslech od 1 po nejvyšší, kterým směrem kolejiště prochází nádražími. V = vodorovně, S = svisle.

Příklad: O1 = SS

# Cesta podle hesla

Zapište pod jakými úhly prochází cesta písmeny R. Ostrý = O, pravý = P, tupý = T, přímý (rovně) = R.  
Například: O1 = RPTORR

# Osmisměrka

Vypište obsah označených sloupců.  
Například: O1 = NEJAKASLOVA, O2 = NEBOWQXUIJK

# Scrabble

Vypište obsah označených diagonál, vždy od šipky k opačnému konci. Prázdná políčka zapište písmenem X!  
Například: O1 = XXDIAGONALAX, O2 = NEBOXDXXLKXN



HALAS liga

26. až 29. 10. 2012

online

