

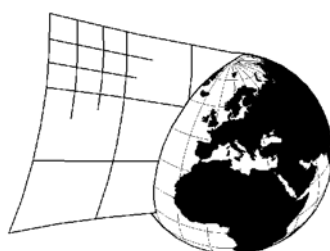
Booklet Sudoku

SUDOKUCUP 11



HALAS
sudokualogika.cz

**Turnaj
HALAS
ligy**



SUDOKUCUP.COM

Partneři:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid 

Klasika

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

Pevnosti

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Navíc jsou tu vyznačené podbarvené plochy, která představují pevnosti. Pro dvojice bílých a podbarvených políček, které spolu sousedí stranou, pak platí, že podbarvené pole má vždy větší hodnotu než bílé. Je to vlastně varianta úlohy GT, kde jsou nerovnosti pouze na hranici pevnosti a větší hodnoty jsou vždy uvnitř.

Sudé/liché Sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. V tmavě podbarvených políčkách musejí být sudé číslice. Ve světle podbarvených políčkách musejí být liché číslice.

Renban skupiny

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Podbarvená pole v rámci každé vyznačené oblasti 3x3 obsahují po sobě jdoucí čísla (např. 2, 3, 4 nebo 6, 7, 8, 9).

Teploměry

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. V tabulce se objevují různé teploměry. Číslice v teploměrech musí vždy stoupat od menších k větším (nemusí být po sobě jdoucí) ve směru ode dna teploměru (dno je vyznačeno kroužkem).

Jigsaw Sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených oblastí.

Pásky

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených oblastí. Dále jsou zakresleny dva pásky a zadána dvě devíticiferná čísla. Umístěte tato čísla do pásků a dořešte klasické sudoku.

Šipky

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Číslo v kroužku je součtem číslic v políčkách, kterými prochází šipka.

Příklady:

Denní liga on-line (Archiv): 7. 5. 2012 - 11. 1. 2013
<http://cs.sudokucup.com/content/archiv>

Příklad:

Denní liga on-line (Archiv): 5. 12. 2012
<http://cs.sudokucup.com/content/archiv>

Příklad:

Denní liga on-line (Archiv): 4. 2. 2013
<http://cs.sudokucup.com/content/archiv>

Příklad:

Denní liga on-line (Archiv): 6. 9. 2013
<http://cs.sudokucup.com/content/archiv>

Příklad:

Denní liga on-line (Archiv): 17. 2. 2014
<http://cs.sudokucup.com/content/archiv>

Příklad:

Denní liga on-line (Archiv): 30. 1. 2014
<http://cs.sudokucup.com/content/archiv>

Pevnost 6x6

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků. Navíc jsou tu vyznačené podbarvené plochy, která představují pevnosti. Pro dvojice bílých a podbarvených políček, které spolu sousedí stranou, pak platí, že podbarvené pole má vždy větší hodnotu než bílé. Je to vlastně varianta úlohy GT, kde jsou nerovnosti pouze na hranici pevnosti a větší hodnoty jsou vždy uvnitř.

Sudé/liché sudoku 6x6

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků. V tmavě podbarvených políčkách musejí být sudé číslice. Ve světle podbarvených políčkách musejí být liché číslice.

Polosousledné 6x6

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků. Pole oddělená kolečky obsahují čísla, jejichž rozdíl je roven 1. Nejsou vyznačena všechna kolečka.

Šipky 6x6

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků. Číslo v kroužku je součtem číslic v políčkách, kterými prochází šipka.

X - (X) Sums

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádné z devíti vyznačených oblastí. Čísla okolo tabulky udávají součet prvních X číslic od kraje v daném řádku či sloupci. Pokud je číslo okolo tabulky v kroužku pak X je číslo, které se v daném řádku či sloupci vyskytuje na první pozici. Pro pozice, kde je udán součet, jsou všechny kroužky vyznačeny.

Polosousledné

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Pole oddělená kolečky obsahují čísla, jejichž rozdíl je roven 1. Nejsou vyznačena všechna kolečka.

11+ Sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Pole oddělená kolečky obsahují čísla, jejichž součet je roven 11. Jsou vyznačena všechna kolečka.

Zabijáček

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Čísla okolo tabulky udávají součet číslic na příslušných diagonálách.

Příklad:

		9	17	5	
7	7	6	1	(1)	
(10)	2	8	4	12	
12	9	3	5	8	
	18	(17)	5		

Příklad:

Denní liga on-line (Archiv): 6. 1. 2014
<http://cs.sudokucup.com/content/archiv>