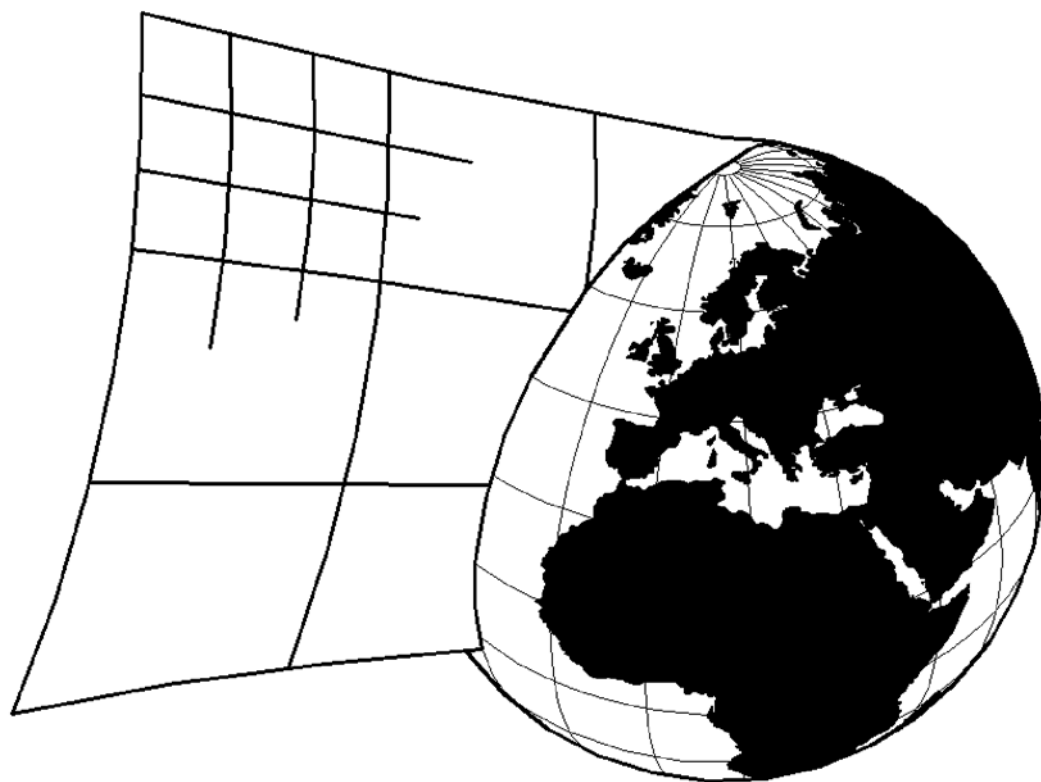
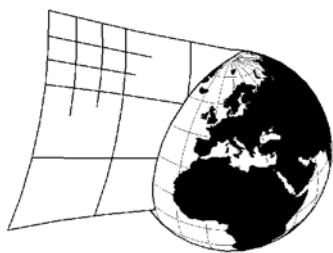


Ukázkové úlohy (booklet)



SUDOKUCUP 6.



SUDOKUCUP.COM

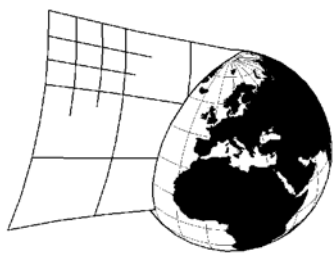
SUDOKUCUP

6.

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.

		7	1		9	8		
			4	5	3			
1								4
8	2			4			6	5
	3		5		7		4	
7	5			9			1	8
5								9
			7	6	5			
		2	9		8	5		



SUDOKUCUP.COM

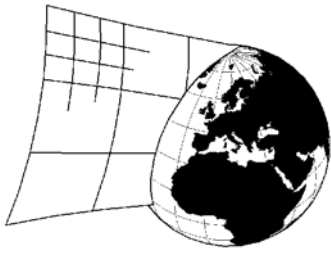
SUDOKUCUP

6.

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. Zadání splňuje podmínky pro tvoření světového rekordu.

		5			7			6
	2			8			4	
8			9			5		
	7			1			9	
3			7			1		
	4			2			3	
		9			3			2
		6			5			1
4			8			6		



SUDOKUCUP.COM

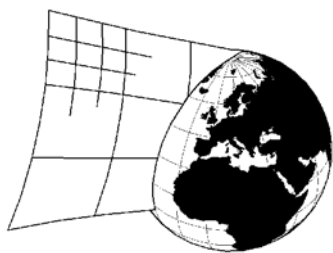
SUDOKUCUP

6.

Diagonální

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. Číslice se nesmí opakovat také na dvou vyznačených hlavních diagonálách.

5								3
			9		8			
			2		5			
	5			7			1	
	9						6	
	2			1			8	
			7		3			
			4		1			
9								8



SUDOKUCUP.COM

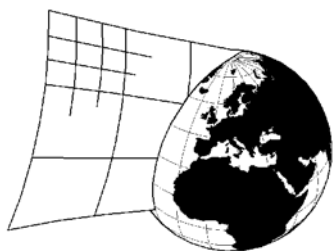
SUDOKUCUP

6.

Nepravidelné

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

	4		7		1		6	
				6				
9			4		3			1
		6				3		
			1		4			
		4				1		
6			9		8			2
				2				
	8		2		5		3	



SUDOKUCUP.COM

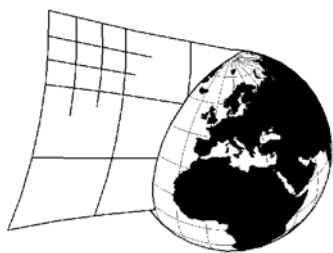
SUDOKUCUP

6.

Extraregion

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 se číslice nesmí opakovat v žádné ze 4 vyznačených podoblastí.

1					8		6	9
8		9		5		7		
	2				7		5	
9		3						
	8						1	
						3		8
	4		1				9	
		1		2		5		4
5	9		6					7



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

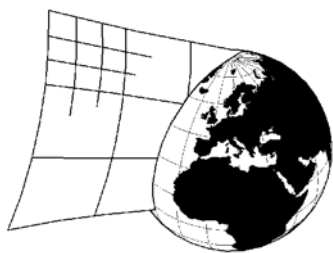
6.

Antiknight

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.

Políčka provázaná jedním skokem šachového koně nesmí obsahovat stejné číslice.

	1		5		3		2	
7		9		2		4		1
		8		6		3		
		7		9		2		
6		5		3		1		4
	7		4		5		6	



SUDOKUCUP.COM

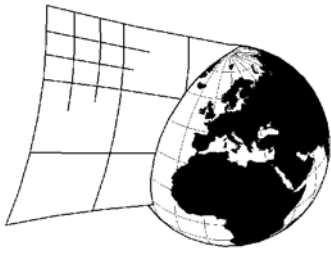
SUDOKUCUP

6.

Posloupnosti

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. Číslice podél šedých linií se neopakují a jdou za sebou v aritmetické posloupnosti. (Například: 4-5-6-7, nebo 5-3-1.)

3	9		7		4		
6				8			
		1					8
						5	
	4		2				
9					3		
			2				4
		7	6			2	5



SUDOKUCUP.COM

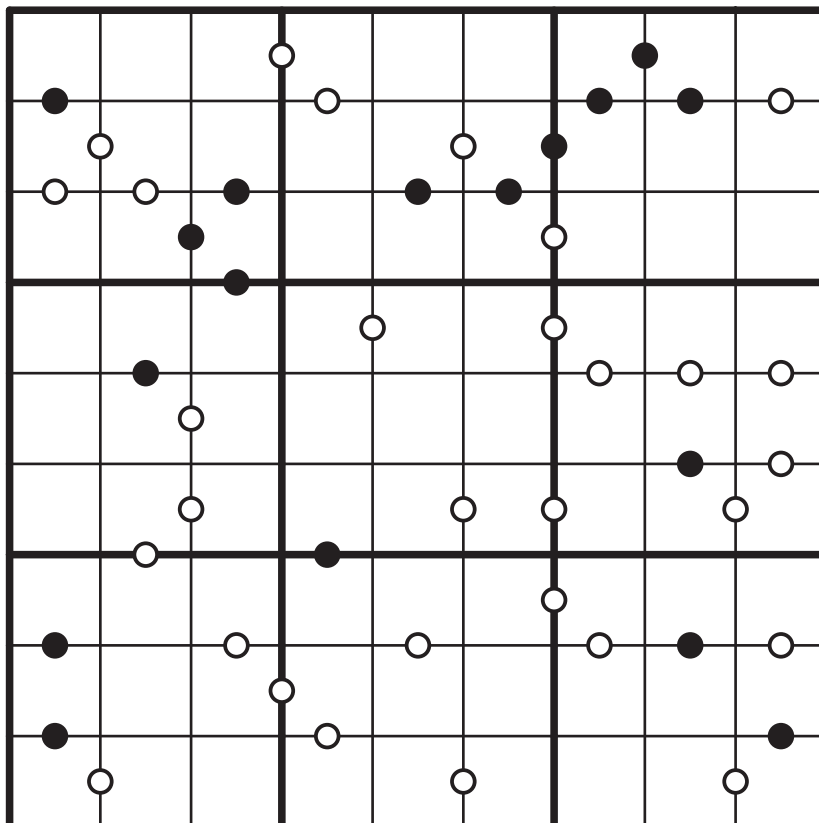
SUDOKUCUP

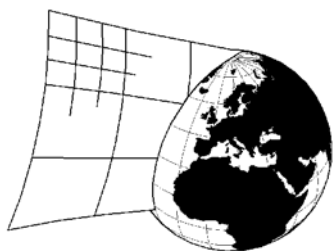
6.

Kropki

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.

Všechny dvojice políček sousedících stranou, které obsahují číslice lišící se o 1, jsou označeny bílým kroužkem. Všechny dvojice políček sousedících stranou, které obsahují číslice, z nichž jedna je dvojnásobkem druhého, jsou označeny černým kroužkem. (Mezi číslicemi 1 a 2 může být kroužek libovolné barvy.)





SUDOKUCUP.COM

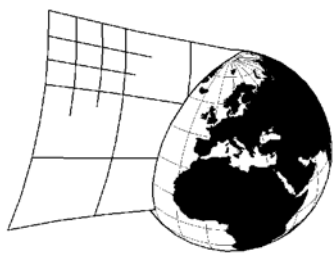
SUDOKUCUP

6.

All-Even-All-Odd

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. Označená políčka v rámci jednoho čtverce obsahují číslice stejné parity. Tedy buď všechna sudá nebo všechna lichá. Pozor, v každém čtverci to může být jinak.

		4		2		9		
		9				5		
	8						7	
		5	3		8	6		
	1						3	
				6				
7								4
	5		4		1		2	



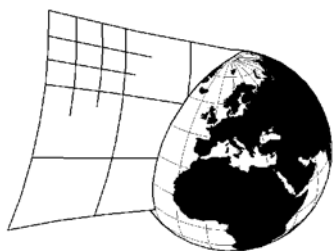
SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

6.

Překvapení

10 - 15



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

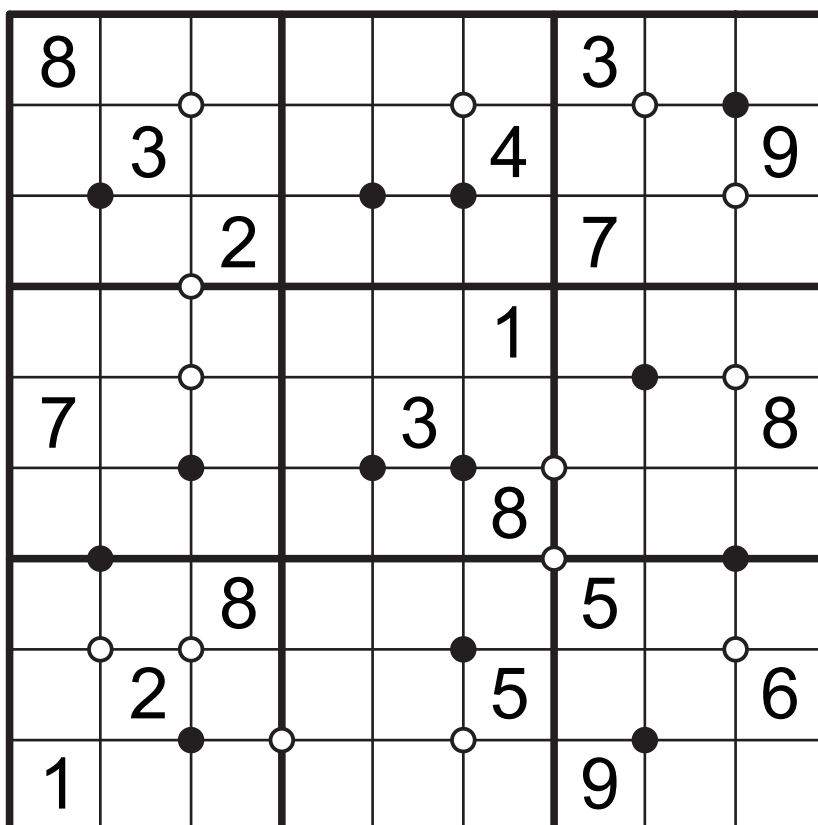
6.

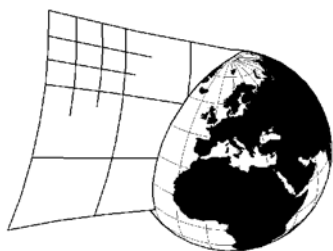
Ciferníky

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.

Čtyři číslice kolem bílého ciferníku jdou ve vzrůstajícím pořadí po směru hodinových ručiček. Čtyři číslice kolem černého ciferníku jdou ve vzrůstajícím pořadí proti směru hodinových ručiček.

Všechny možné ciferníky jsou vyznačeny.





SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

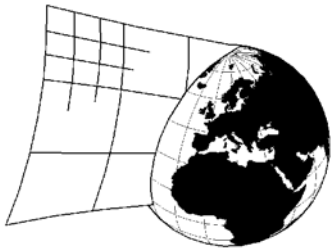
6.

Více-méně sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 8 (v bookletu 1 až 7) tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku ani sloupci.

Vyznačené podoblasti, které se skládají z více než 8 (v bookletu 7) polí, obsahují každou číslici alespoň jednou. Vyznačené podoblasti, které se skládají z méně než 8 (v bookletu 7) polí, obsahují každou číslici nejvýše jednou.

5						4
	2	5		4	3	
	3				7	
2						5
	6				1	
	4	3		7	5	
3						2



SUDOKUCUP.COM

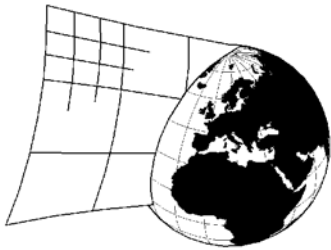
SUDOKUCUP

6.

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. Číslice v kroužku je součtem číslic podél každé šipky, která z kroužku vychází.

○			4		5			2
			○	3			7	○
		8			9	6		
	6		5					
5				6				7
					4		5	
		4	9			7		
○	7			5	○			
1			2		7			○



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

6.

Zabijáček

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

Čísla okolo tabulky udávají součet všech číslic na příslušné úhlopříčce.

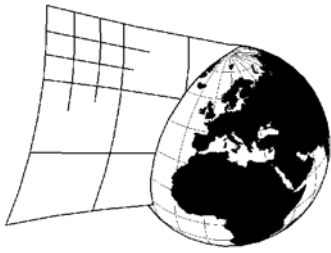
				7						
				3						
	2	8				6	9			
				2						
				9						

Row sums: 33, 37, 27, 25, 25, 9, 17, 3

Column sums: 5, 3, 18, 21, 23, 39, 35, 42

Diagonal sums: 7, 7, 19, 20, 19, 35, 33, 44

Block sums: 38, 24, 39, 22, 18, 21, 8, 4



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

6.

Desítkový killer

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 rohu každého koše udává součet číslic uvnitř koše, ovšem poslední číslice součtu je zatajena. (Číslice v jednom koši se neopakují.)

1?	1?	?	1?	?	?		?	?
		8	6		^{1?} 3	9		
?	3	^{1?}	^{1?}	?	^{1?}		6	
^{1?}	8			7	?	^{1?}	9	^{1?}
[?] 7	^{1?}	^{1?}	^{3?} 3		8			4
	5		[?]	9		^{1?}	3	
[?]	1	[?]		^{1?}		^{1?}	^{1?} 2	
[?]		5	1		9	6		[?]
^{1?}			^{1?}		^{1?}			