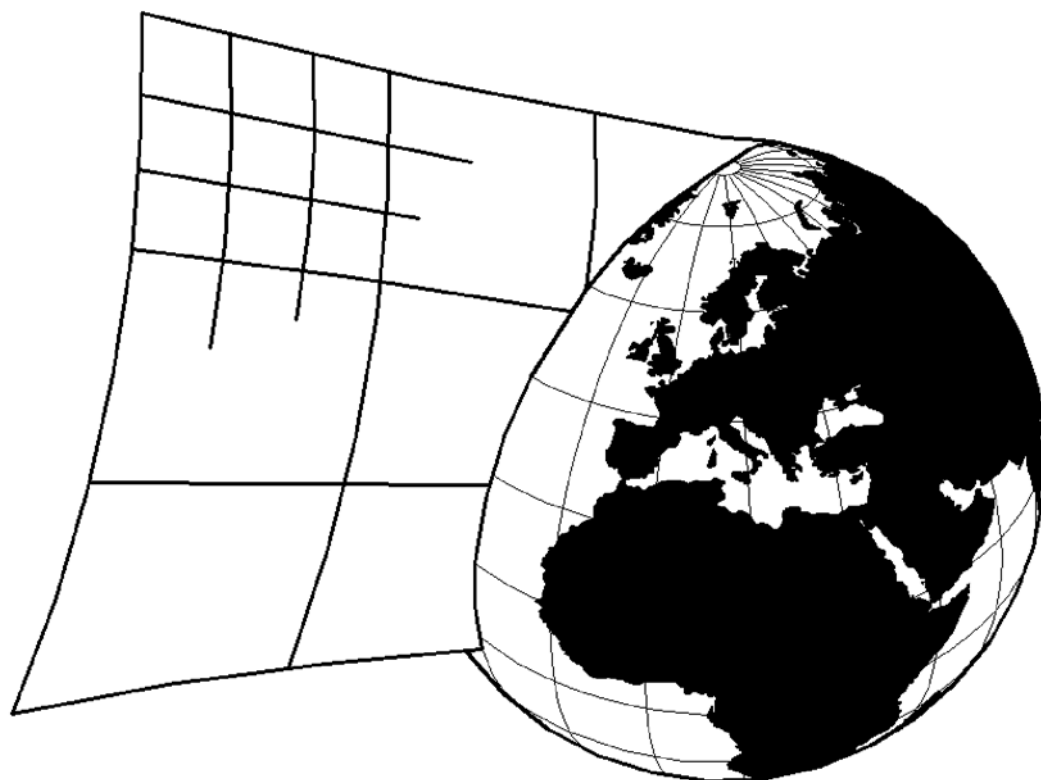


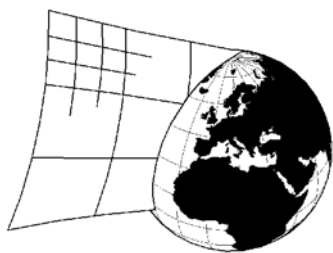
Ukázkové úlohy (booklet)



SUDOKUCUP 3.

SUDOKUCUP.COM

Kabrňáci



SUDOKUCUP.COM

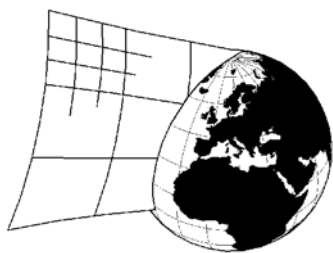
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

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.

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



SUDOKUCUP.COM

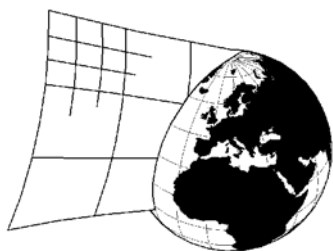
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

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.

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



SUDOKUCUP.COM

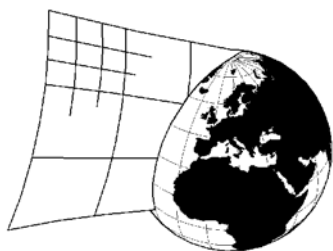
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

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.

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



SUDOKUCUP.COM

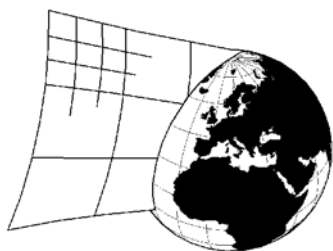
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Polomozaikovka

Do každého políčka vepište jednu číslici (do mozaikového políčka dvě číslice) od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených obdélníků. V mozaikových políčkách platí zásada, že menší číslo musí být vždy umístěno nad číslem větším.

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 7 / | | | / | | 1 / |
| | 4 / | 5 / | 7 / | | |
| | 6 / | | | / 9 | / |
| / | 3 / | | | / 4 | |
| | | / 7 | / 4 | / 5 | |
| / 5 | | / | | | / 8 |



SUDOKUCUP.COM

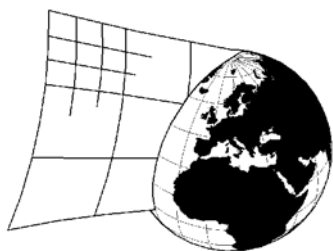
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Extra sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném vyznačeném čtverci. Tabulka se podobá sudoku 16x16, ale v každém řádku, sloupci a čtverci je 7 šedých políček, která neobsahují žádnou číslici.

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



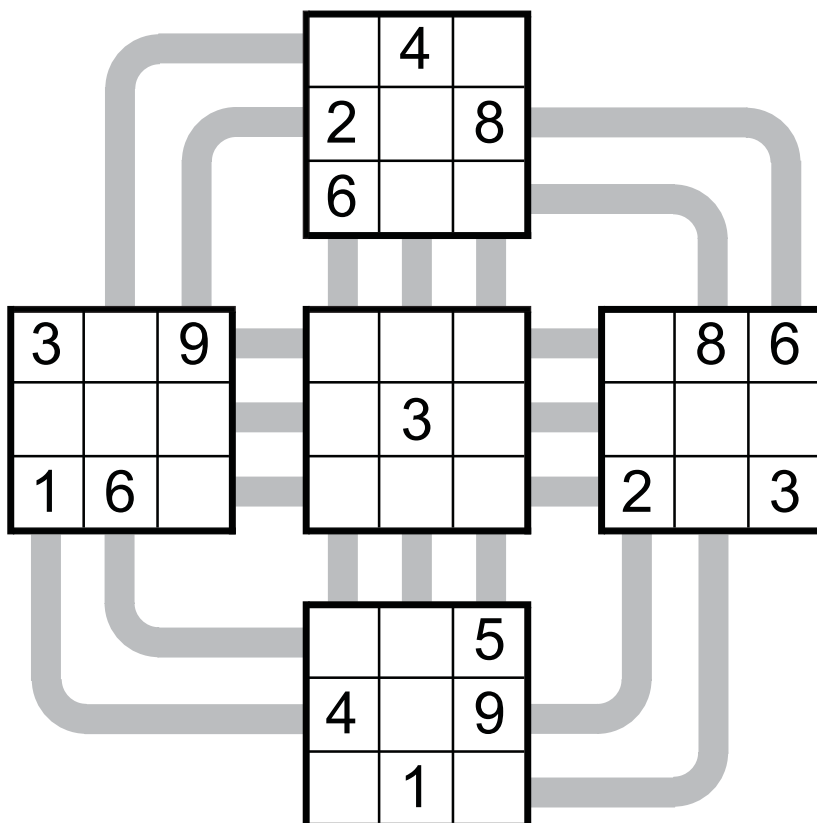
SUDOKUCUP.COM

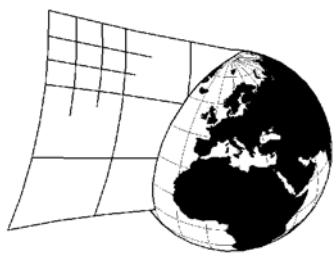
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Ohnuté sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku ani v žádném z vyznačených menších čtverců.
Na rozdíl od klasického sudoku se řádky někdy zatočí podle vyznačených křivek. Každý řádek obsahuje přesně 9 políček.
(Upozornění: tento příklad obsahuje jiné rozmístění křivek, než jaké bude v soutěžní úloze, ale princip "zahnutých řádků" bude stejný).





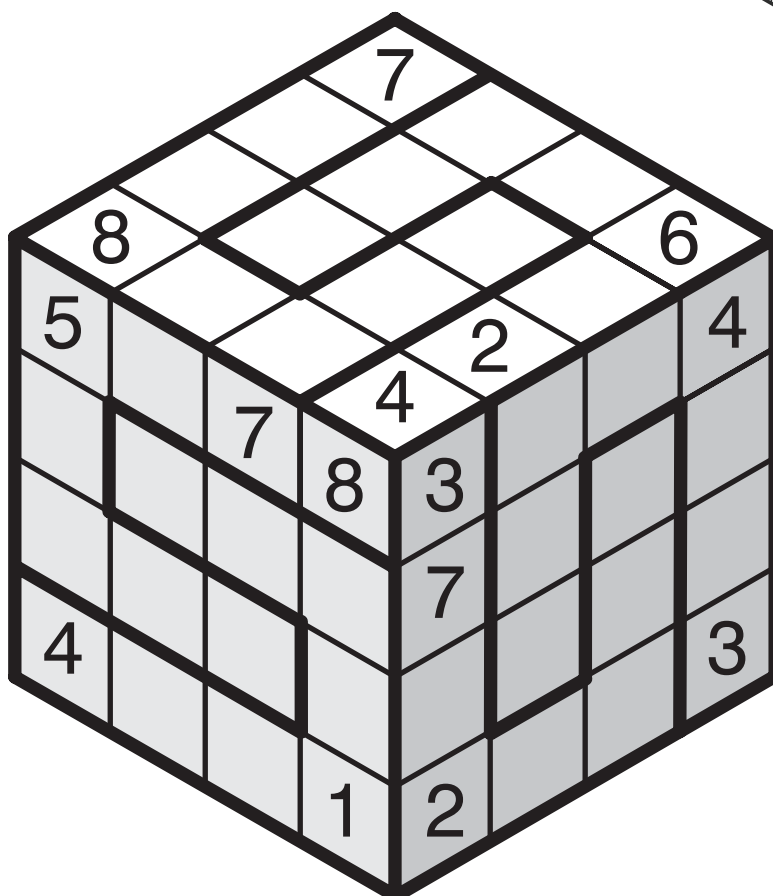
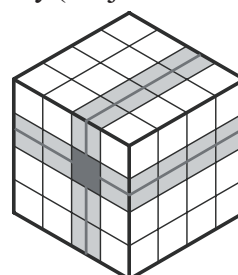
SUDOKUCUP.COM

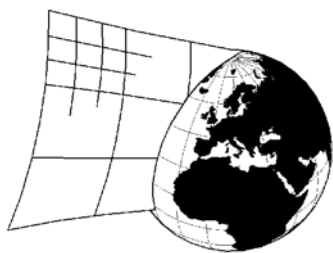
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

3D sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 8 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku ležícím a lomícím se na stěnách kostky (tak jako na obrázku) a aby se neopakovaly v žádné z vyznačených oblastí.





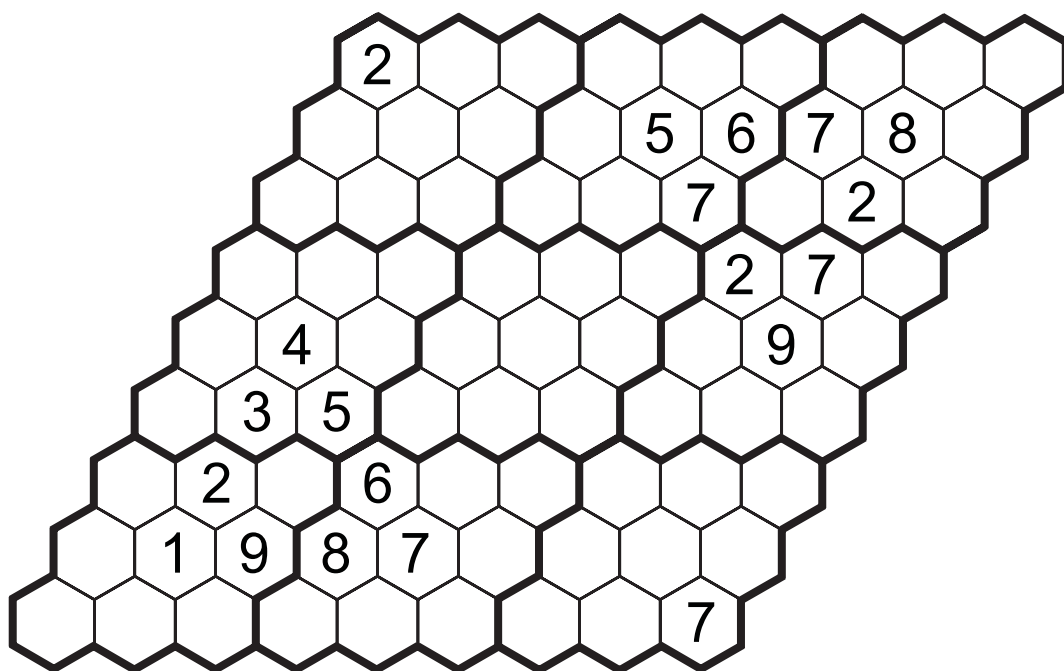
SUDOKUCUP.COM

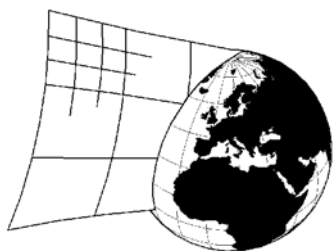
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Isosudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, v žádném šikmém sloupci s devíti buňkami ani v žádné z devíti vyznačených ploch. V kratších diagonálách se nesmí žádná číslice opakovat.





SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP 3.

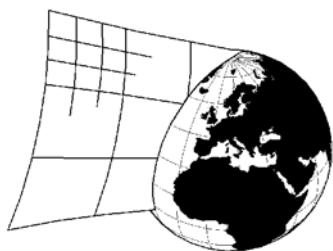
Kabrňáci

Outside sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, v žádném sloupci ani v žádném z devíti vyznačených čtverců. Číslice nejsou v tabulce, ale na jejích okrajích. Pro kteroukoliv z číslic na okraji platí to, že se tato číslice musí objevit v jednom ze tří nejbližších políček v řádku nebo sloupci, u kterého se tato číslice objevuje.

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

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



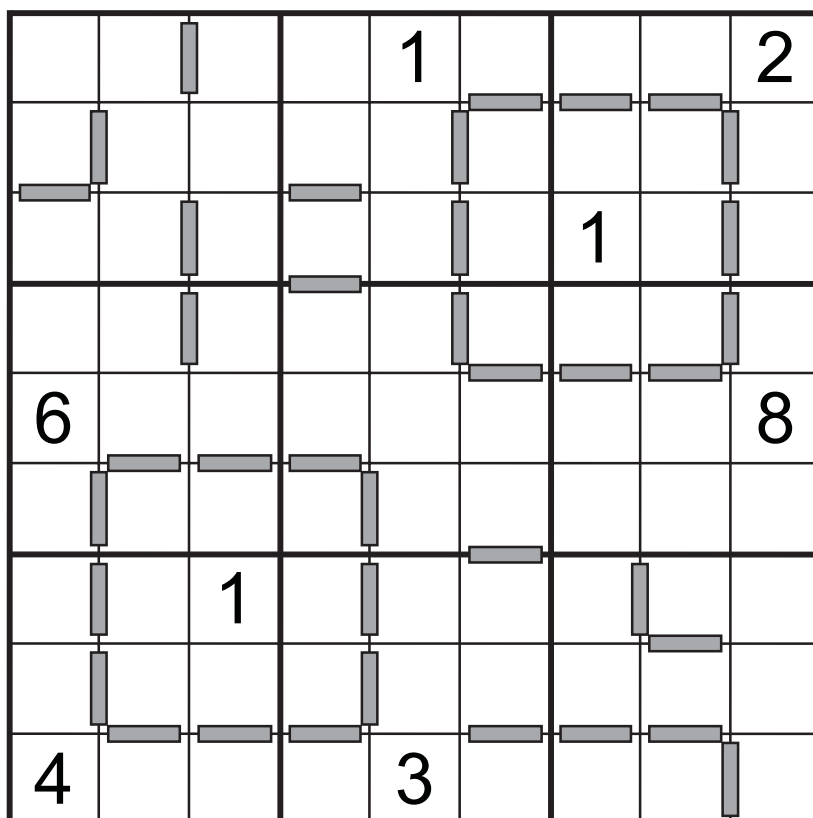
SUDOKUCUP.COM

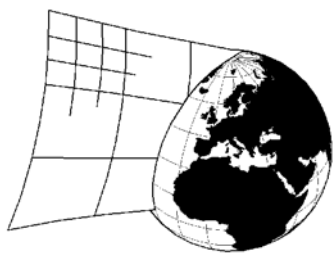
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Sousledné

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 sousedících polí, v nichž se nachází čísla lišící se o jedničku, jsou označeny šedým obdélníčkem.





SUDOKUCUP.COM

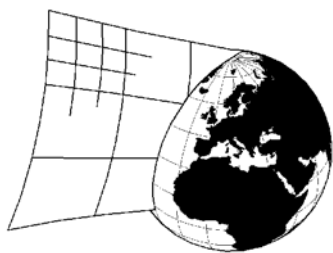
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Nesousledné

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. Rozdíl dvou číslic ve dvou sousedících políčkách v horizontálním a vertikálním směru nesmí být 1.

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



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

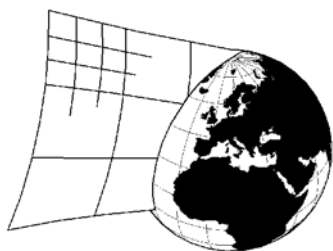
3.

Kabrňáci

U této tabulky nenajdete žádné instrukce, namísto nich naleznete v soutěžních úlohách příklad s řešením ze kterého budete muset pravidla pochopit.

Překvapení

12 - 15



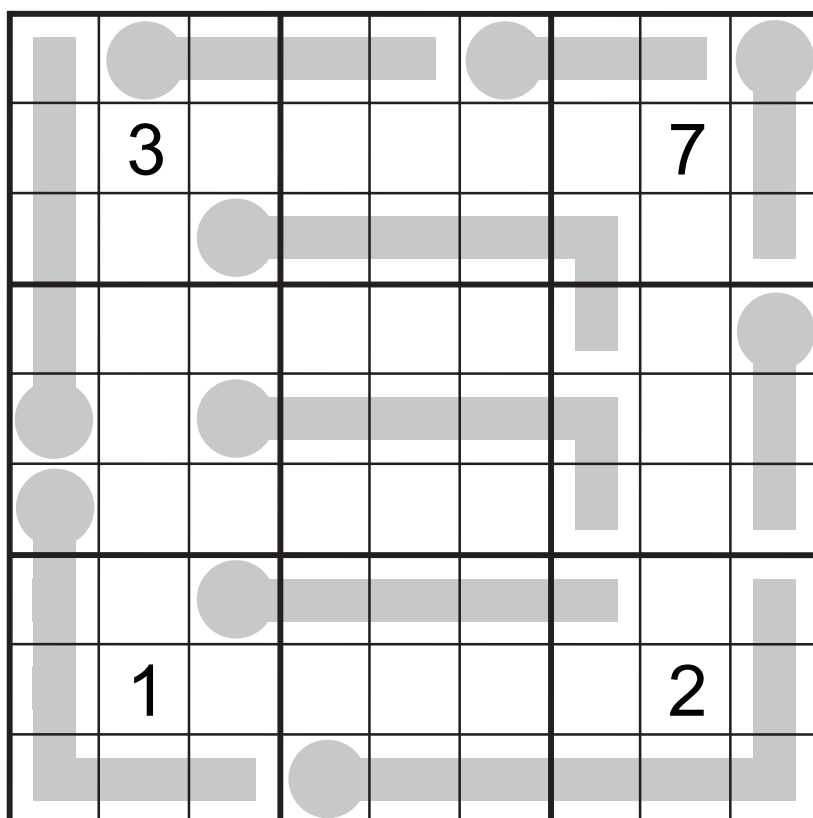
SUDOKUCUP.COM

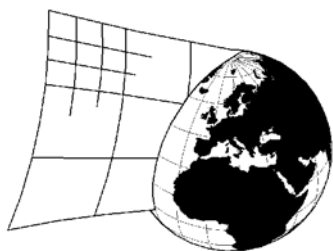
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

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).





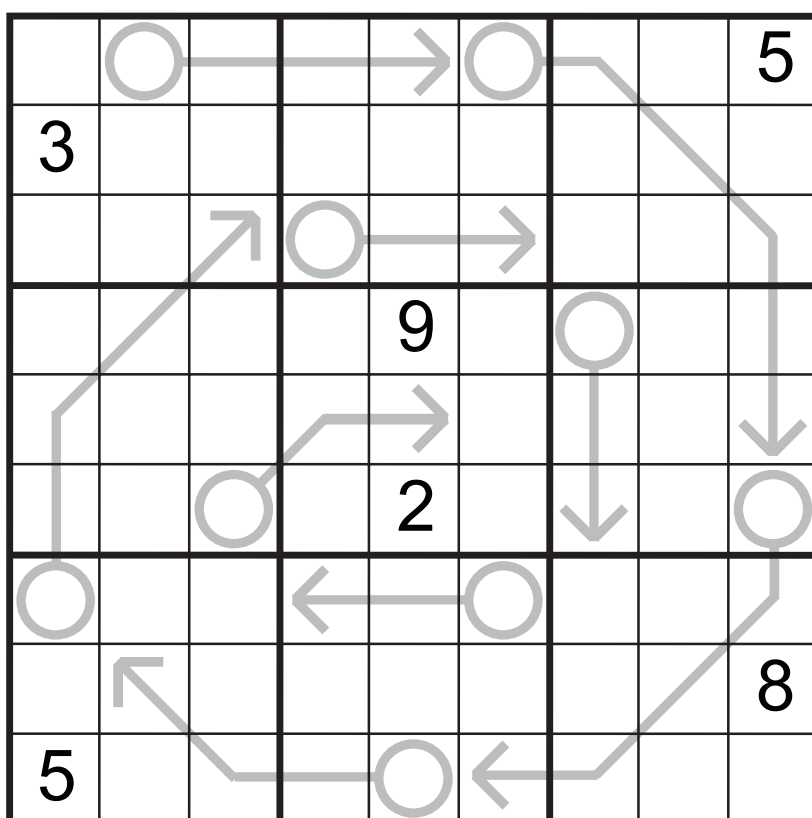
SUDOKUCUP.COM

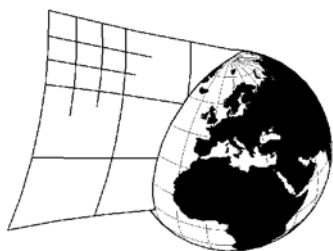
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Šípy

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 nacházejí šípy. Číslice v kroužku označuje součet všech číslic v políčkách, kterými šíp prochází. Číslice se v šípu mohou opakovat.





SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

3.

Kabrňáci

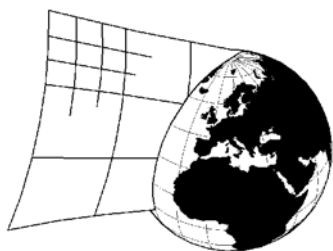
S jako sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 (u příkladu od 1 do 6) tak, aby se neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném vyznačeném čtverci. V některých políčkách je napsáno písmeno jako vodítko; do takového políčka můžete napsat číslo tehdy, pokud anglický název tohoto čísla obsahuje právě ono písmeno. Například, políčko s písmenem 'S' může obsahovat číslo 6 nebo 7, protože pouze anglické názvy SIX a SEVEN obsahují písmeno 'S'. V tabulce se objeví tyto anglické názvy:

- 1 ONE
- 2 TWO
- 3 THREE
- 4 FOUR
- 5 FIVE
- 6 SIX
- 7 SEVEN
- 8 EIGHT
- 9 NINE

- 1 - ONE
- 2 - TWO
- 3 - THREE
- 4 - FOUR
- 5 - FIVE
- 6 - SIX

| | | | | | |
|---|----|---|---|---|---|
| 1 | | | | | |
| E | X. | | | | |
| | F | O | R | | |
| | T | H | I | S | |
| | | | O | N | E |
| | | | | | 4 |



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Poznámky / Poděkování

Některé typy zde uvedených sudoku se objevují v mých knihách *Mutant Sudoku* a *Sudoku Masterpiece* (vyjde na jaře). Všechny zde uvedené tabulky jsem sestavil sám, ale byl jsem inspirován prací dalších autorů přede mnou (jako Howard Garns, kterému vděčíme za vytvoření prvních hádanek s názvem 'Number Place' už před 30 lety). Zejména jsem vděčný svému kolegovi z amerického týmu a spoluautorovi Wei-Hwa Huangovi, který mi pomohl se zdokonalováním mé koncepce a podal mi pomocnou ruku při tvorbě sudoku tabulek. Rád bych také poděkoval tvůrcům a hostitelům všech mistrovství světa v sudoku za velkou inspiraci. Rovněž bych rád poděkoval následujícím autorům, jejichž modely jsem v této soutěži použil: Vladimír Portugalov, Tetsuya Nishio, Steve Schaefer a mnozí další, na které jsem možná zapomněl. A také bych rád poděkoval Karlu Tesařovi za vytvoření SudokuCupu a za jeho pomoc při organizování soutěže.

Thomas Snyder
motris.livejournal.com