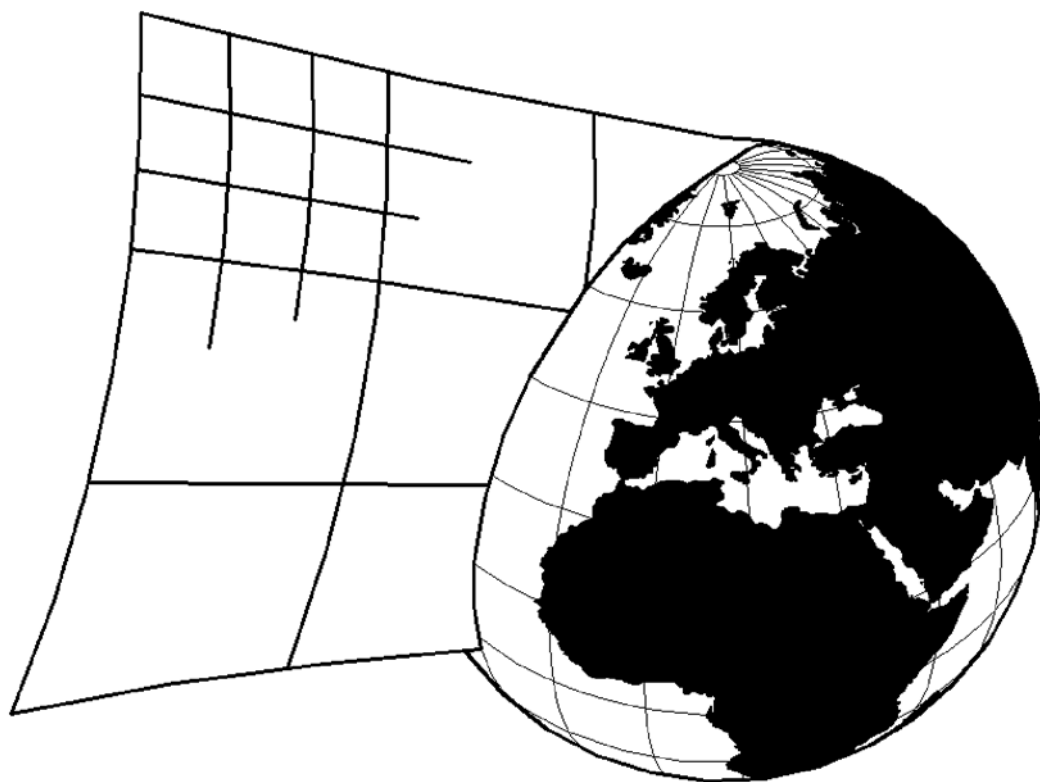


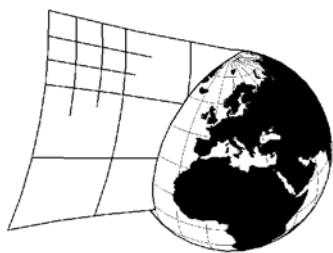
# **Ukázkové úlohy (booklet)**



## **SUDOKUCUP 3.**

**SUDOKUCUP.COM**

***Kabrňáci***



SUDOKUCUP.COM

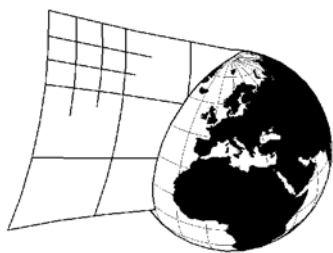
# SUDOKUCUP 3.

## 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

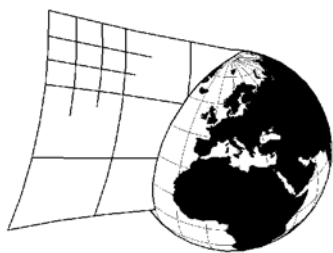
# SUDOKUCUP 3.

## 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

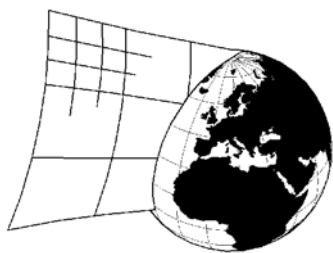
# SUDOKUCUP 3.

## 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

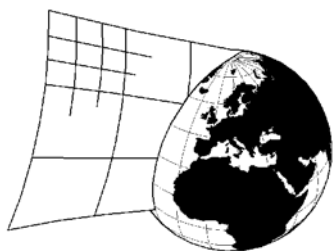
# SUDOKUCUP 3.

## 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

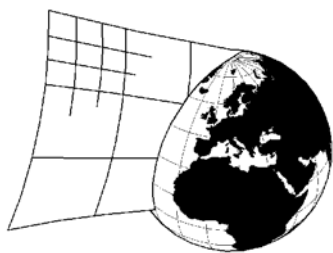
# SUDOKUCUP 3.

## 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		



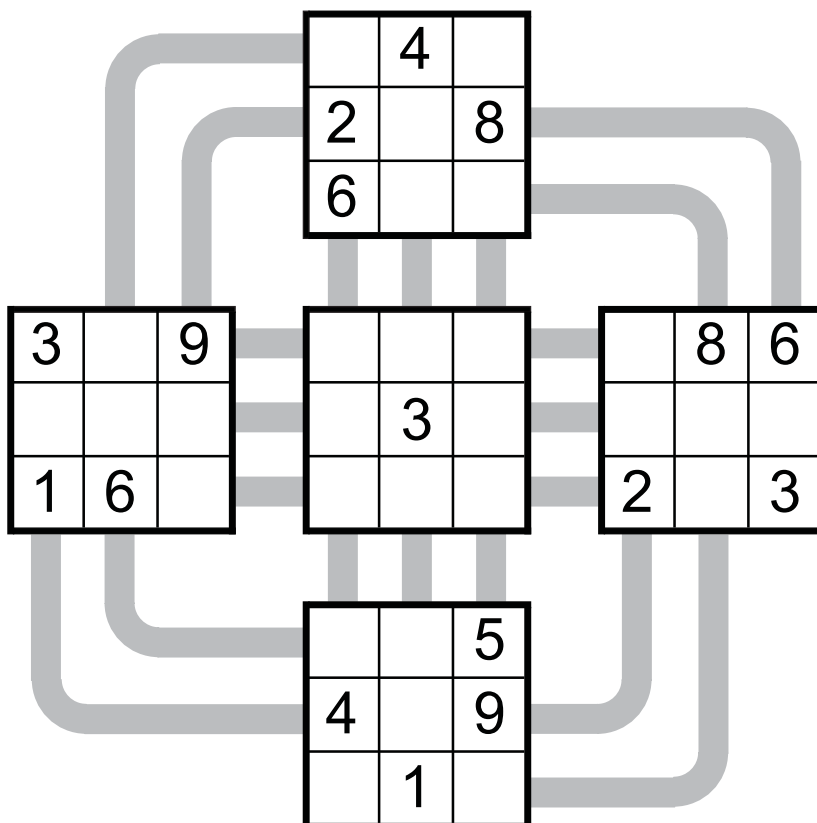
SUDOKUCUP.COM

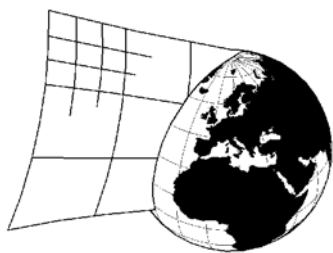
# SUDOKUCUP 3.

## 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).





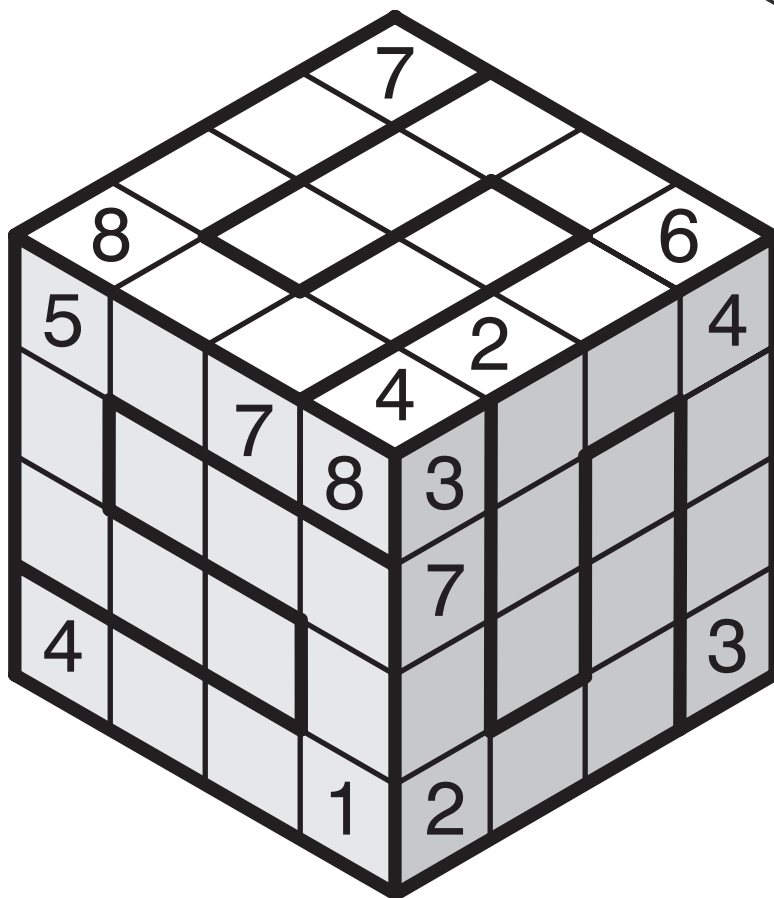
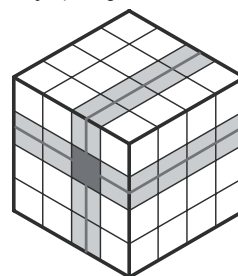
SUDOKUCUP.COM

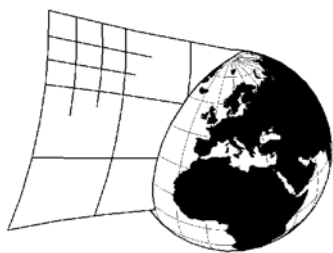
# SUDOKUCUP 3.

## 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.





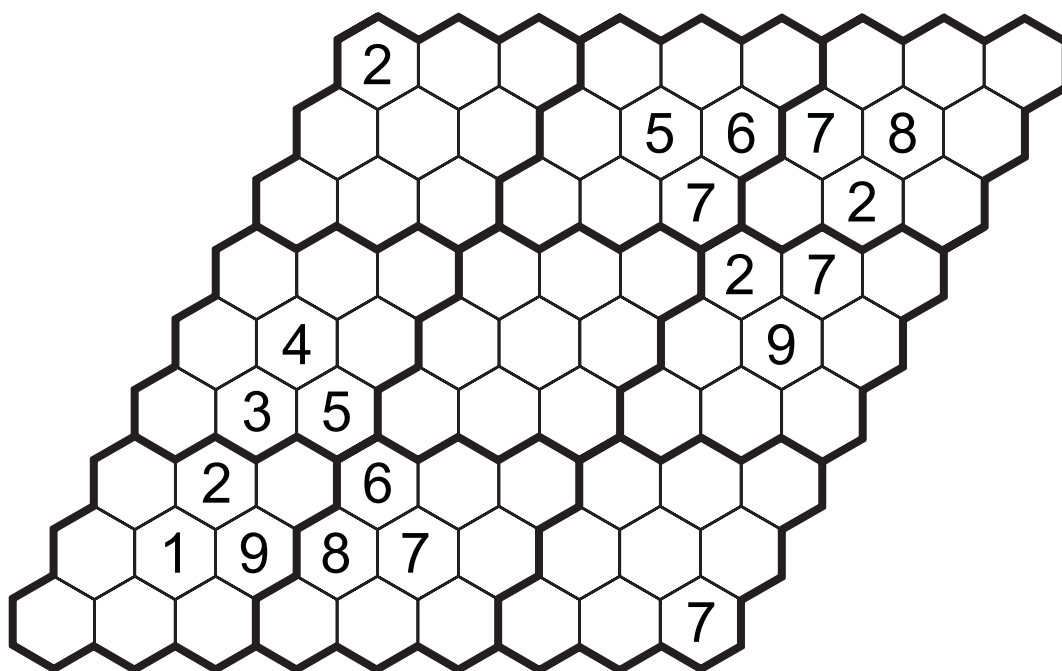
SUDOKUCUP.COM

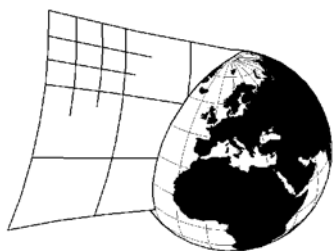
# SUDOKUCUP 3.

## 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.

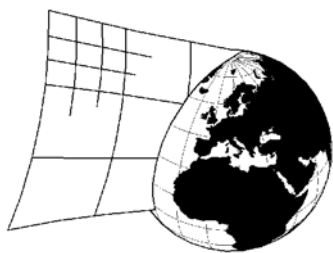
## Kabrňáci

### 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



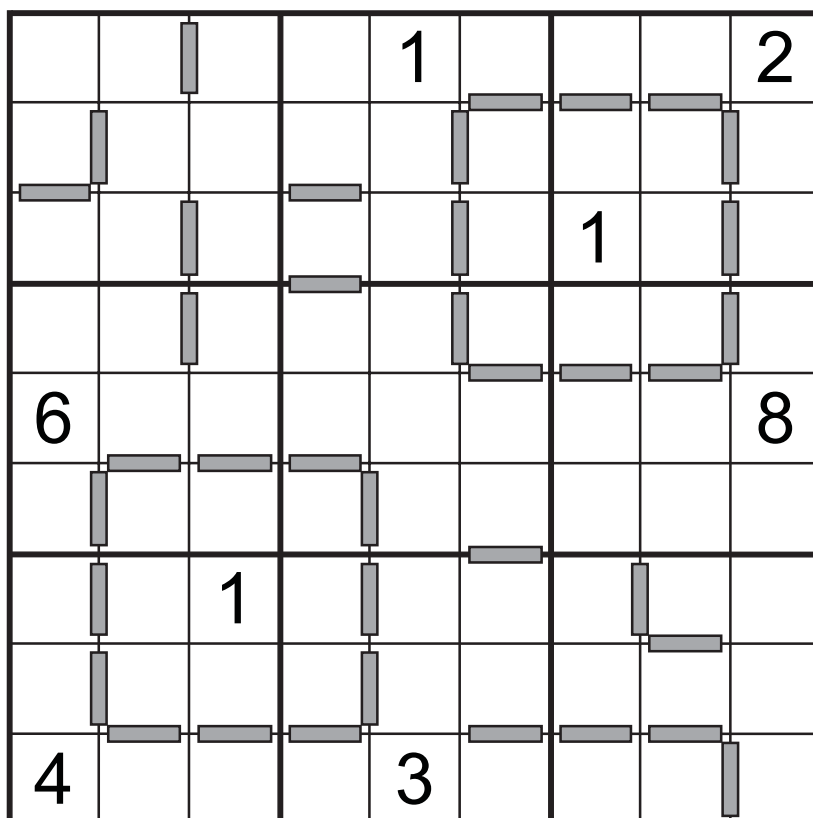
SUDOKUCUP.COM

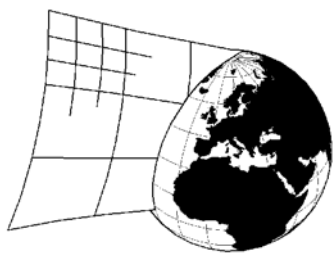
# SUDOKUCUP 3.

## 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

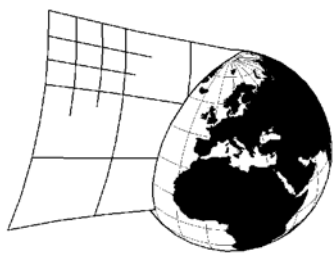
# SUDOKUCUP 3.

## 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**

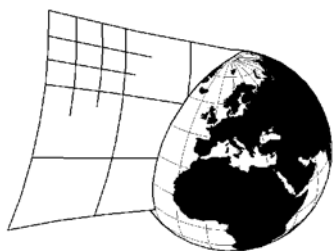
## **3.**

***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**



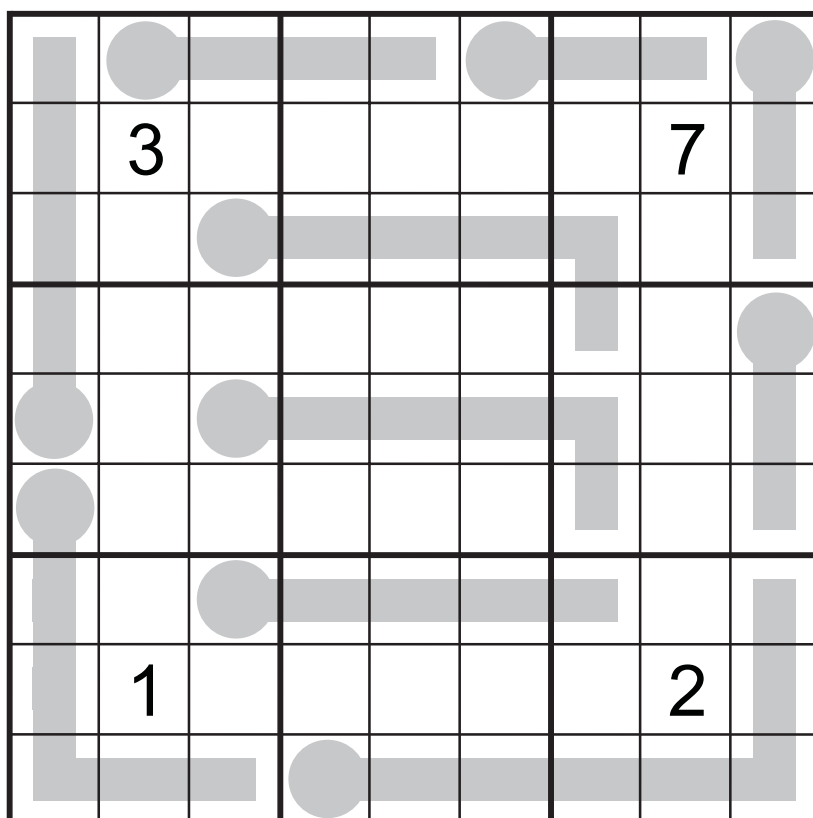
SUDOKUCUP.COM

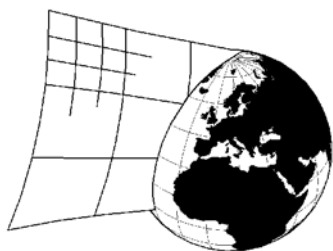
# SUDOKUCUP 3.

## 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).





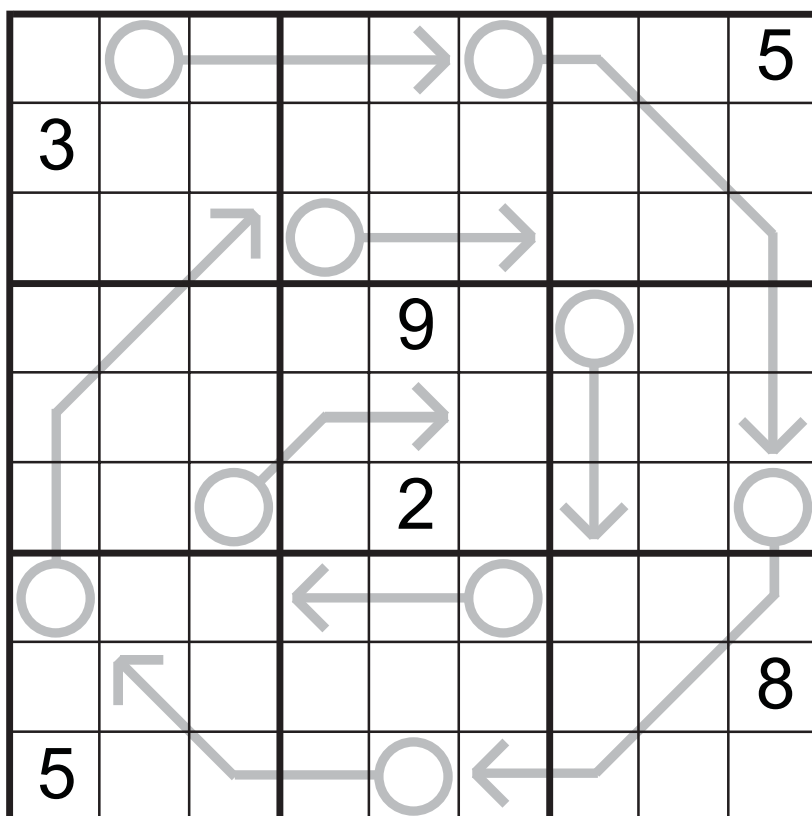
SUDOKUCUP.COM

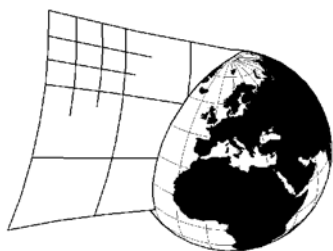
# SUDOKUCUP 3.

## 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

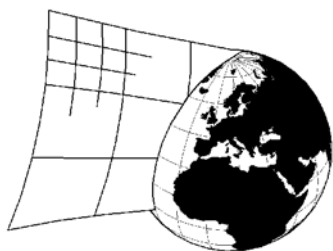
## S jako sudoku

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](http://motris.livejournal.com)