

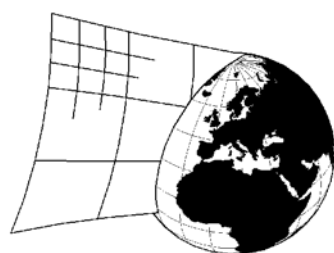
Booklet

Logika

SUDOKUCUP 12



Turnaj
HALAS
ligy



SUDOKUCUP.COM

Partneři:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid 

Mrakodrapy

Vyplňte tabulku čísly 1-5 (resp. 1-4 s jedním prázdným polem) tak, aby každý řádek i sloupec obsahoval všechna čísla právě jednou. Čísla představují výšky mrakodrapů. Čísla u řádků a sloupců udávají počet mrakodrapů viditelných z daného směru. Vidět jsou jen ty mrakodrapy, před kterými není žádný vyšší.

Příklady: (čísla 1-4 resp. 1-3 s jedním prázdným polem)

	4	2	1	2	
3					2
3					1
2					3
1					2
	1	2	4	2	

	4	2	1	2	
3	1	3	4	2	2
3	2	1	3	4	1
2	3	4	2	1	3
1	4	2	1	3	2
	1	2	4	2	

	1	2	1	2	
2					2
1					3
2					2
3					1
	3	2	3	1	

	1	2	1	2	
2		1	3	2	2
1	3		2	1	3
2	2	3	1		2
3	1	2		3	1
	3	2	3	1	

Had

Zakreslete do obrazce hada, tedy souvislou řadu stranou sousedících políček, přičemž hlava a ocas jsou již zadány. Had se nesmí dotýkat sám sebe a to ani diagonálně. Čísla vně obrazce udávají počet políček, které jsou v daném řádku nebo sloupci hadem obsazeny.

Příklad:

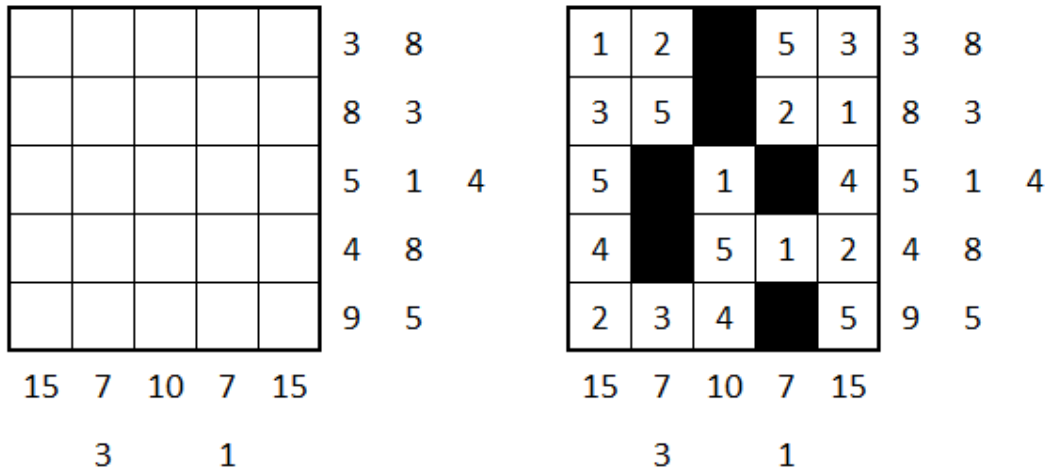
					3
					3
					1
					4
					3
	2	3	3	3	3

					3
					3
					1
					4
					3
	2	3	3	3	3

Japonské součty

Do obrazce doplňte čísla 1-9 a některá políčka vyčerněte tak, aby platila následující pravidla. Čísla v řádku a sloupci se nesmějí opakovat. Čísla vně obrazce udávají součty čísel v jednotlivých souvislých blocích a to ve stejném pořadí. Bloky jsou od sebe vždy oddělené alespoň jedním černým políčkem.

Příklad: (čísla 1-5)

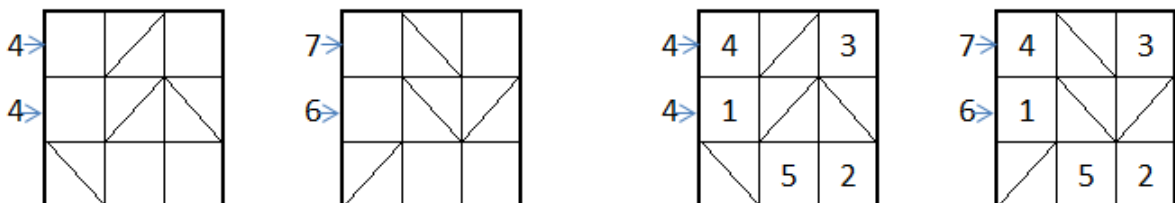


Otočná zrcadla

Vepište do prázdných políček mřížky čísla 1-13. V ostatních polích jsou oboustranná zrcadla. Dvě mřížky se liší pouze otočením zrcadel, čísla jsou na stejných pozicích stejná.

Šipky označují vstup paprsku do mřížky. Čísla pak udávají součet všech čísel, přes něž paprsek projde než mřížku opustí.

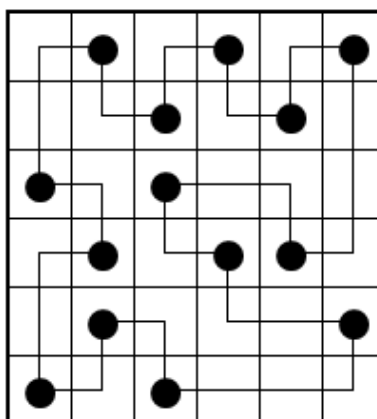
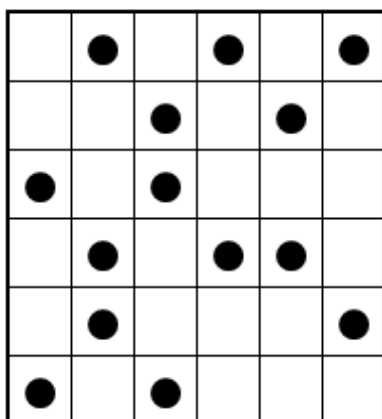
Příklad: (čísla 1-5)



Každá druhá zatáčka

Zakreslete do obrazce souvislou uzavřenou cestu, která se pohybuje vodorovně nebo svisle mezi středy sousedních polí a prochází každým políčkem právě jednou. Každá druhá zatáčka je přitom označena kroužkem. V poli s kroužkem se tedy cesta lomí v pravém úhlu a mezi dvěma kroužky je právě jedna další zatáčka.

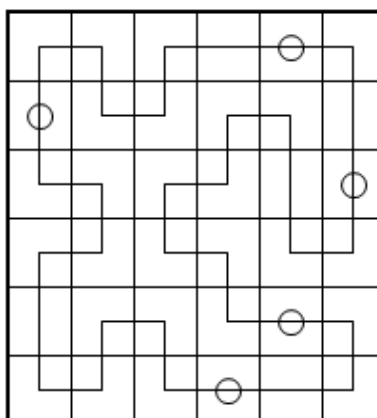
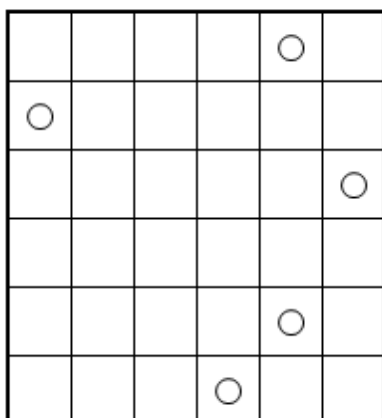
Příklad:



Každá druhá rovinka

Zakreslete do obrazce souvislou uzavřenou cestu, která se pohybuje vodorovně nebo svisle mezi středy sousedních polí a prochází každým políčkem právě jednou. Každá druhá rovinka je přitom označena kroužkem. V poli s kroužkem tedy cesta prochází přímo a mezi dvěma kroužky je právě jedna další rovinka.

Příklad:



Kódované ABCD

Vepište do obrazce písmena A-D tak, aby každé písmeno bylo v každém řádku a sloupci právě jednou.

Číslice kolem obrazce reprezentují písmena, která jsou v daném směru vidět jako první.

Nahradte číslice správnými písmeny a vyřešte klasickou úlohu Easy as ABC. Stejné číslice kódují stejná písmena. Různé číslice ale nemusí kódovat nutně různá písmena.

Příklad: (písmena A-C)

		1		
3		A		2
1			B	
		2	3	

		1		
	B		A	C
3		A	C	B
1	A	C	B	
	C	B		A
		2	3	

1=A
2=B
3=A

Pyramida

Vepište do všech prázdných políček pyramidy čísla od 1 do 9 (resp. od 1 do 7) tak, že každé z čísel je buď součtem nebo rozdílem dvou čísel, která se nacházejí v políčkách pod ním. Žádné číslo se nesmí v řádku vyskytovat více než jednou.

Příklad: (čísla 1-5)

	4		1
		4	

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

Kakuro

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se stejné číslice neopakovaly ve vodorovných a svislých skupinách políček oddělených šedými bloky. Čísla v šedých polích udávají součty čísel v jednotlivých vodorovných a svislých skupinách políček (napravo a dolů od daného pole).

Příklad:

	4	15		16	10
3			4		
			8		
25					
	8				21
	16				13
17					
14			11		

	4	15		16	10
3	1	2	4	1	3
			8		
25	3	4	5	6	7
	8	3	1	4	21
	16				13
17	7	1	2	3	4
14	9	5	11	2	9

Pentomina

Zakreslete do obrazce všech 12 různých pentomin, tak aby vyplňovala všechna volná pole v obrazci. Pentomina mohou být otočená i převrácená.

Na šedých polí nesmí ležet žádné z pentomin. Písmena na těchto polích znamenají, že příslušné pentomino se daného pole dotýká stranou.

Příklad: (pentomina T,Z,W a X)

			Z	
T				
W				X

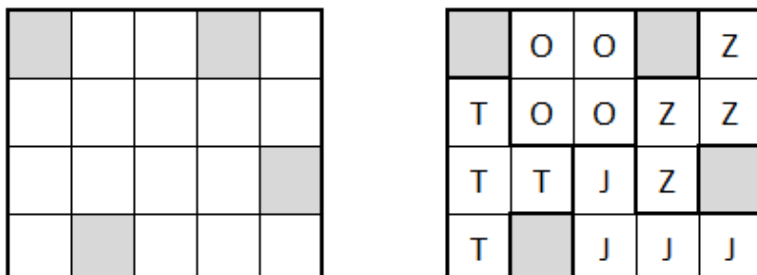
T	T	T	Z	Z
T	T	Z	Z	Z
W	T	Z	X	
W	W	X	X	X
W	W	W	X	X

Tetromina

Zakreslete do obrazce všech 7 různých tetromin, tak aby vyplňovala všechna volná pole v obrazci. Tetromina mohou být otočená, ale ne převrácená.

Na šedých polí nesmí ležet žádné z tetromin.

Příklad: (tetrominoes O,T,Z and J)



Magická cesta

Zakreslete do obrazce souvislou uzavřenou cestu o šířce jednoho políčka, která se sama sebe nedotýká a to ani diagonálně. Čísla vně obrazce udávají počet políček, které jsou v daném řádku nebo sloupci cestou obsazeny.

Na této cestě leží čísla 1,2,3, která se v jednom ze směrů podél cesty pravidelně opakují, jdou tedy za sebou v pořadí 1,2,3,1,2,3,1,... , přičemž platí, že se každé číslo vyskytuje v každém řádku a sloupci právě jednou. Některá z těchto čísel jsou již v obrazci umístěna. Žádné z čísel nesmí ležet mimo zakreslenou cestu.

Příklad: (čísla 1,2)

