

Kolo 66  
14. až 20. 7. 2014

## 1) Antiknight

Vyplněte tabulku čísly 1 až 6 tak, aby se stejná čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani ve vyznačených podoblastech. Navíc stejná čísla nesmí být ani v polích, mezi nimiž lze pískočit šachovým koněm.































1					2
3					4
	5			6	

Kolo 66  
14. až 20. 7. 2014

Dlouhodobá soutěž v řešení  
sudoku a logických úloh

## 2) Koníci

Vyplňte tabulku čísly 1 až 9 tak, aby se stejná čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani ve vyznačených menších čtvercích. Počet koníků v každém políčku určuje, kolikrát je stejné číslo dostupné jedním skokem šachového jezdce.

3								
	4							7
		 						
								2
	  		 	 	 	  	  	
					 			
							 	9
				 				
	6		8			5		1