

Řešitel

Body celkem

Čas

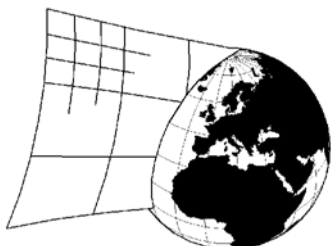
Mistrovství akademiků ČR

v sudoku 1. kolo

Čas řešení 60 minut



VYSOKÉ
UČENÍ
TECHNICKÉ
V BRNĚ



SUDOKUCUP.COM

- | | | |
|---------------------|-------------|---------|
| 1-6) Klasika 6x6 | 1 1 1 1 1 1 | 1 bod |
| 7) Klasika 9x9 | | 3 body |
| 8) Klasika 9x9 | | 10 bodů |
| 9) Diagonální | | 8 bodů |
| 10) Sudé sudoku | | 2 body |
| 11) Extraregiony | | 6 bodů |
| 12) Antiknight | | 5 bodů |
| 13) GT | | 10 bodů |
| 14) Sudoku pevnost | | 9 bodů |
| 15) Nesousledné 6x6 | | 2 body |
| 16) Čtveřice 6x6 | | 2 body |
| 17) Jigsaw 6x6 | | 2 body |
| 18) Mrakodrapy | | 11 bodů |
| 19) Sudokuro | | 15 bodů |
| 20) Nesousledné | | 3 body |
| 21) Killer | | 9 bodů |
| 22) Klasika 12x12 | | 17 bodů |



HALAS
sudokualogika.cz

C E L K E M 120 bodů
časová bonifikace 2 body za minutu

Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid

1-6) Klasika 6x6 (1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků.

1			2		
				5	
	4				6
5			1		
					4
	6				

				1	6
	1				5
		2			
			3		
2	3			4	
	5				

		6	2		
	3			6	
1					4
		2	3		
	4			5	

4					
		5	3		
	1				2
2				3	
		6	4		
					1

	2	1	3		
			2	6	
		6		5	
	4			2	
3					

		3			2
	2				
1			4		
		5			6
				1	
5			2		

7) Klasika (3 body)

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.

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

8) Klasika (10 bodů)

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.

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

9) Diagonální (8 bodů)

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 ani na obou hlavních diagonálách.

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

10) Sudé (2 body)

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 podbarvených políčkách musejí být sudé číslice.

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

11) Extraregiony (6 bodů)

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 podbarvených oblastech se číslice také nesmí opakovat.

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

12) Antiknight (5 bodů)

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			9		6		
			3					9
7		9				3		
			2		9		7	
5								2
	2		7		8			
		5				8		3
8					3			
		3		8			5	

13) GT (10 bodů)

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. Mezi vepsanými sousedními čísly musejí platit nerovnosti "je větší než" (>) a "je menší než" (<).

< < <	> < <	< >
^ ^ ^	v ^ v	v v ^
< >	< <	> <
v v ^	v v ^	^ ^ v
< >	< <	> >
< >	> <	> <
v v v	^ ^ v	v ^ v
< >	> >	> >
^ v ^	v v v	v ^ v
> <	< >	< >
v v v	v ^ v	^ ^ v
< <	> >	> >
^ v ^	v ^ ^	v v ^
> <	< >	> <

15) Nesousledné 6x6 (2 body)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků. Navíc nikde v tabulce nesmí být vedle sebe v horizontálním ani vertikálním směru čísla, která se liší o 1.

4					
					2
				5	

16) Čtveřice 6x6 (2 body)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků. Každá sada čtyř malých číslic v průsečíku dvou čar značí číslice, které se nacházejí ve čtyřech sousedních políčkách.

	1335			2446	
			2255		
				1355-1356	
			1245		

14) Sudoku pevnost (9 bodů)

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 je tu vyznačená podbarvená plocha, která představuje pevnost. Pro dvojice bílých a podbarvených políček, které spolu sousedí stranou pak platí, že podbarvené pole má vždy větší hodnotu než bílé. Je to vlastně varianta úlohy GT, kde jsou nerovnosti pouze na hranici pevnosti a větší hodnoty jsou vždy uvnitř.

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

17) Jigsaw (2 body)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených oblastí.

			2		4
				5	
4					
					1
	6				
		3			5

20) Nesousledné (3 body)

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 nikde v tabulce nesmí být vedle sebe v horizontálním ani vertikálním směru čísla, která se liší o 1.

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

21) Killer (9 bodů)

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. Malá čísla udávají součet vepsaných číslic v ohraničených plochách (koších). V těchto koších se čísla nesmí opakovat.

11		15		13		9	4	
11	24		11				13	11
				16		17		
17							8	
12			11		5		17	
10		28		18	15		7	
10			18				5	15
							14	
11		11		8			10	

22) Klasika 12x12 (17 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 12 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z dvanácti vyznačených menších obdélníků.

	3			4		10		6		8	
		10				2		11			
		5		10		3		9		1	
8			11	6			1			3	
12						10		11	8		
	1		12		3						2
	6		10				9	3	1		7
		8		5	11						
11		7	4				2		5		6
1						8		6		12	
		12		2	6					7	
	8				1	5	7		10		

Chcete se zlepšit v luštění?

HALAS ve spolupráci se serverem

<http://sudokucup.com>

připravuje Denní ligu začínajících. Každý den si můžete vyluštit lehkou klasiku a lehkou variantu.

Více informací naleznete na adrese:

<http://cs.sudokucup.com/content/denni-liga>



Denní liga začínajících
Přijďte si vyzkoušet různé typy sudoku i Vy!

Pokud hledáte těžší úlohy, pak můžete vyzkoušet Denní ligu v klasickém sudoku nebo sudoku varianty. Nebo opravdový bonbónek pro náročné Ligu výjmečných.



**Už vás nebaví trénovat bez srovnání se soupeři?
Zkuste naše souboje v reálném čase!**

Budeme se těšit na vaši účast!