

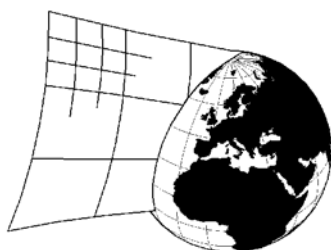
Řešitel

Body celkem

Čas

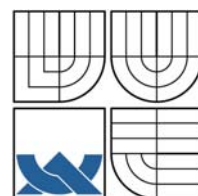
Mistrovství akademiků ČR v sudoku 3. kolo

Čas řešení 60 minut



SUDOKUCUP.COM

- 1-3) Klasika 6x6 1 1 1 bod
- 4) Větší 6x6 2 body
- 5) Teploměry 6x6 2 body
- 6) Klasika 9x9 3 body
- 7) Klasika 9x9 5 bodů
- 8) Diagonální 6 bodů
- 9) Nesousledné 6 bodů
- 10) Cubic 15 bodů
- 11) Straight sudoku 8 bodů
- 12) Kropki 5 bodů
- 13) Liché 3 body
- 14) Mrakodrapy 15 bodů
- 15) Jeden soused stejný 8 bodů
- 16) Mezi 1 a 9 10 bodů
- 17) Mathdoku 12 bodů
- 18) X-sčítání od kraje 17 bodů



VYSOKÉ
UČENÍ
TECHNICKÉ
V BRNĚ



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

1-3) Klasika 6x6 (1+1+1 bod)

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.

3	1			5	6
		2	4		
5			3		
	4				
1					4
	2			6	

	2			4	
3					
			2		
4			5		1
					2
	6	5			

	6			1	
2					3
	4	6			
3					
			2		
	1				4

1			3		5
		6	3		
	6		2		
	5			3	
5	4			6	
6				2	
	6		4		
	5		4		
2		5	6		
		6			1

4) Větší 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. Malá číslice v kroužku mezi dvěma políčky je rovna větší z číslic v těchto políčkách.

5) Teploměry 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. 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).

		6			
					1
1					
			5		

6) 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.

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

7) Klasika (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.

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

8) Diagonální (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 ani na obou hlavních diagonálách.

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

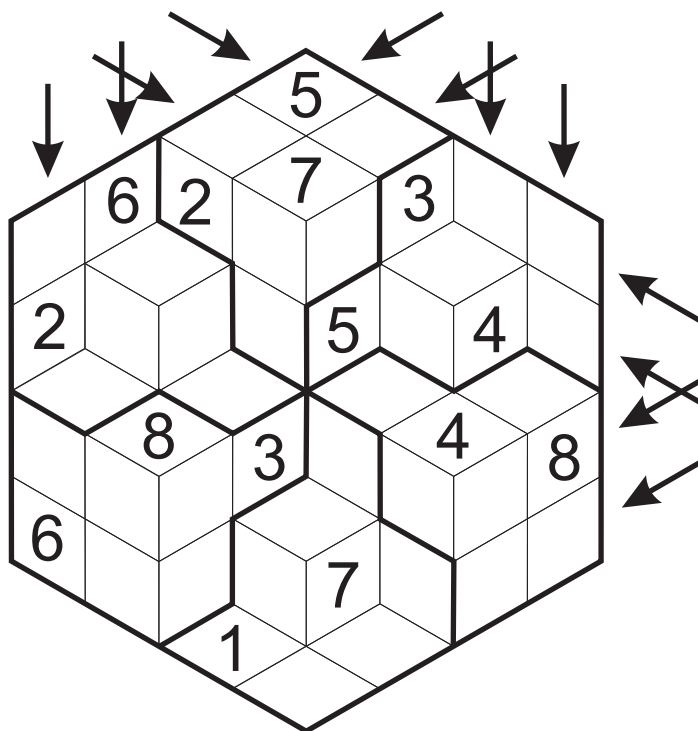
9) Nesousledné (6 bodů)

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

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

10) Cubic (15 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 8 tak, aby se číslice neopakovaly v žádné z vyznačených dvanácti linií ani v žádné z šesti vyznačených oblastí.



11) Straight sudoku (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 čtverců. Navíc na vyznačených diagonálních liniích musí být sousledné číslice. Všude tam, kde v mřížce není vyznačena žádná horizontální, vertikální nebo diagonální linie, nesmí být víc než 2 sousledné číslice postupně za sebou v řadě.

Příklad:

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

→

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

9		7			5
		1			
9				3	
					3
			3		
3			4		
					6

12) Kropki (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. Bílé puntíky označují všechna sousední pole, která se liší o 1. Černé puntíky označují všechna sousední pole, kde jedno číslo je dvojnásobkem druhého. U dvojice 1-2 může být kterýkoliv puntík.

13) Liché (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. V podbarvených políčkách musejí být liché číslice.

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

14) Mrakodrapy (15 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. Vepsané číslice označují výšku mrakodrapů, čísla na okraji uvádějí, kolik mrakodrapů je v uvedeném řádku a sloupci vidět (vyšší budovy překrývají nižší za nimi).

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

15) Jeden souseď stejný (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. Navíc se v celé tabulce nachází dvojice stejných číslic 1 až 9 přiléhajících k sobě rohem právě jedenkrát. Existuje tedy 1 dvojice pro každou číslici.

Příklad:

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

16) Mezi 1 a 9 (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. Číslo na okraji tabulky udává součet všech čísel nacházejících se mezi číslicemi 1 a 9 v daném řádku nebo sloupci.

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

									9	20
									8	0
								7		12
						6				35
						5				10
					4					
			3							
	2									12
1										15

17) Mathdoku (12 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 se v každém z devíti vyznačených čtverců nalézají doplňující čísla mezi buňkami, která jsou výsledkem jedné z matematických operací (+, -, x, /) mezi těmito buňkami. V každém z devíti vyznačených čtverců musí být využity všechny čtyři operace.

	11		5	14	
9		9	48	14	2
5	20		9		2
	1		2	54	
40					10
	7				
	15	2	27	9	1
					7
4				7	
	3	2	20	17	
16					2
15		3		16	13

8 [⊗] ₃₂	4	9	
3 [⊙] ₂	6	5 [⊕] ₁₄	
2	1 [⊖] ₆	7	

Př. mezi buňkami je číslo 32 => přípustná operace je pouze násobení a toto číslo jsme schopni složit z kandidátů 4 a 8.

18) X-sčítání od kraje (17 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádné z devíti vyznačených oblastí. Čísla okolo tabulky udávají součet prvních X číslic od kraje v daném řádku či sloupci. X je číslo, které se v daném řádku či sloupci vyskytuje na první pozici.

	12	7		44	21		19	36	
45									
39									
									45
33									
									12
									11
13									31
	33		3			18		12	

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!