

Mistrovství akademiků ČR v sudoku

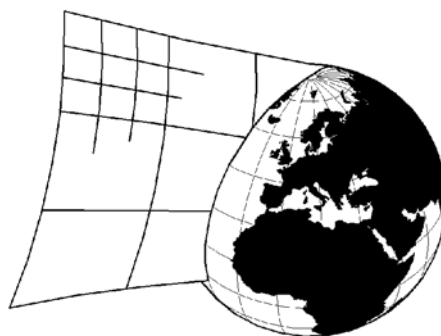
Booklet



VYSOKÉ
UČENÍ
TECHNICKÉ
V BRNĚ



HALAS
sudokualogika.cz



SUDOKUCUP.COM

Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid 

Klasika 6x6

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.

Klasika 12x12

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.

Čtveřice

Vyplněte obrazec podle standardních pravidel sudoku. Každá sada čtyř malých číslic v průsečíku dvou čar značí číslice, které se nacházejí ve čtyřech sousedních políčkách.

Příklad:

GP Pardubic úloha 7 (2. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Extraregiony

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.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 01.07.2012;
20.08.2012; 27.10.2012;
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Jigsaw

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.

Příklad:

GP Pardubic úloha 2 (1. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

XV sudoku

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 stranou sousedících polí, jejichž součet je 5 jsou označeny V. Všechny dvojice stranou sousedících polí, jejichž součet je 10 jsou označeny X. Dvojice, které neobsahují V nebo X nemohou obsahovat číslice jejichž součet je 5 respektive 10.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 12.10.2012
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Diagonální sudoku

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci, v žádném z devíti vyznačených čtverců ani ve dvou hlavních diagonálách.

Příklad: Denní varianta on-line (Archiv) dne: 6.11.2012;
13.11.2012;
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

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.

Příklad:

GP Pardubic úloha 1-3 (1. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Liché

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.

Příklad:

GP Pardubic úloha 3 (2. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

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

Příklad:

GP Pardubic úloha 3 (1. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Mrakodrapy

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).

Příklad:

GP Pardubic úloha 8 (2. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Cubic

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

Příklad:

GP Mostu - úloha 4
<http://cs.sudokucup.com/node/311>

Větší

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 číslice v kroužku mezi dvěma políčky je rovna větší z číslic v těchto políčkách.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 16.07.2012
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Jeden soused stejný

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			

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.

Mathdoku

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.

Příklad:

Sudokucup 1 - úloha 5
<http://cs.sudokucup.com/node/82>

X-sčítání od kraje

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 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.

	14			14	
19					
					1
	21			10	

	14			14		
	3	2	6	1	4	5
19	5	1	4	3	6	2
	6	5	1	2	3	4
	4	3	2	5	1	6
	2	4	3	6	5	1
	1	6	5	4	2	3
	21			10		

Sudokuro

Příklad:

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z jedenácti vyznačených oblastí.

Čísla uvedená na okrajích a uvnitř tabulky určují součty ve vodorovném nebo svislém směru (viz příklad).

		3	16	19	
19	2	9	8		10
15	1	7	3	4	
		3	11	6	5
10	3	4	2	1	

Vážený killer

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. Navíc číslice v podbarvených políčkách se počítají do součtu svým dvojnásobkem.

Větší menší sudoku

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. Číslice nahoře v políčku vyjadřuje, kolik okolních buněk je větších, než číslice v políčku. Číslice dole v políčku vyjadřuje, kolik okolních buněk je menších, než číslice v políčku.

Mezi 1 a 9

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.

Sudé/liché vnitřní součty

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. Čísla na okraji tabulky udávají buď součet všech lichých číslic, které se nachází na druhé, třetí a čtvrté pozici v daném řádku nebo sloupci nebo součet všech sudých číslic, které se nachází na druhé, třetí a čtvrté pozici v daném řádku nebo sloupci.

Kropki

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.

Renban

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. Každá z vyznačených oblastí obsahuje sadu po sobě jdoucích čísel (např. 23456).

Untouchable

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 7 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádné z devíti vyznačených oblastí. Stejná čísla se nesmí dotýkat rohem.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 08.10.2012
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Sudoku 3-17

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 čísla na okraji udávají kolik je součet vyznačené dvojice (součet více vyznačených dvojic) v daném sloupci/řádku. Každý součet od 3 do 17 je vyznačen jednou.

Straight sudoku

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.

Toto je částečný výčet úloh, ještě jsou pro vás připraveny i některé další typy.

Druhé kolo bude probíhat formou sprintu - stejně navrženého jako na GP Pardubic, zkuste se prosím podívat, jak tento sprint probíhal:

<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Budeme se těšit na vaši účast!

Své dotazy pište prosím do fóra na adrese: <http://sudokualogika.cz/node/518>

Info také na Facebooku na stránce:

www.facebook.com/MACRSudoku

Za organizátory se na vás těší
Ing. Karel Tesař