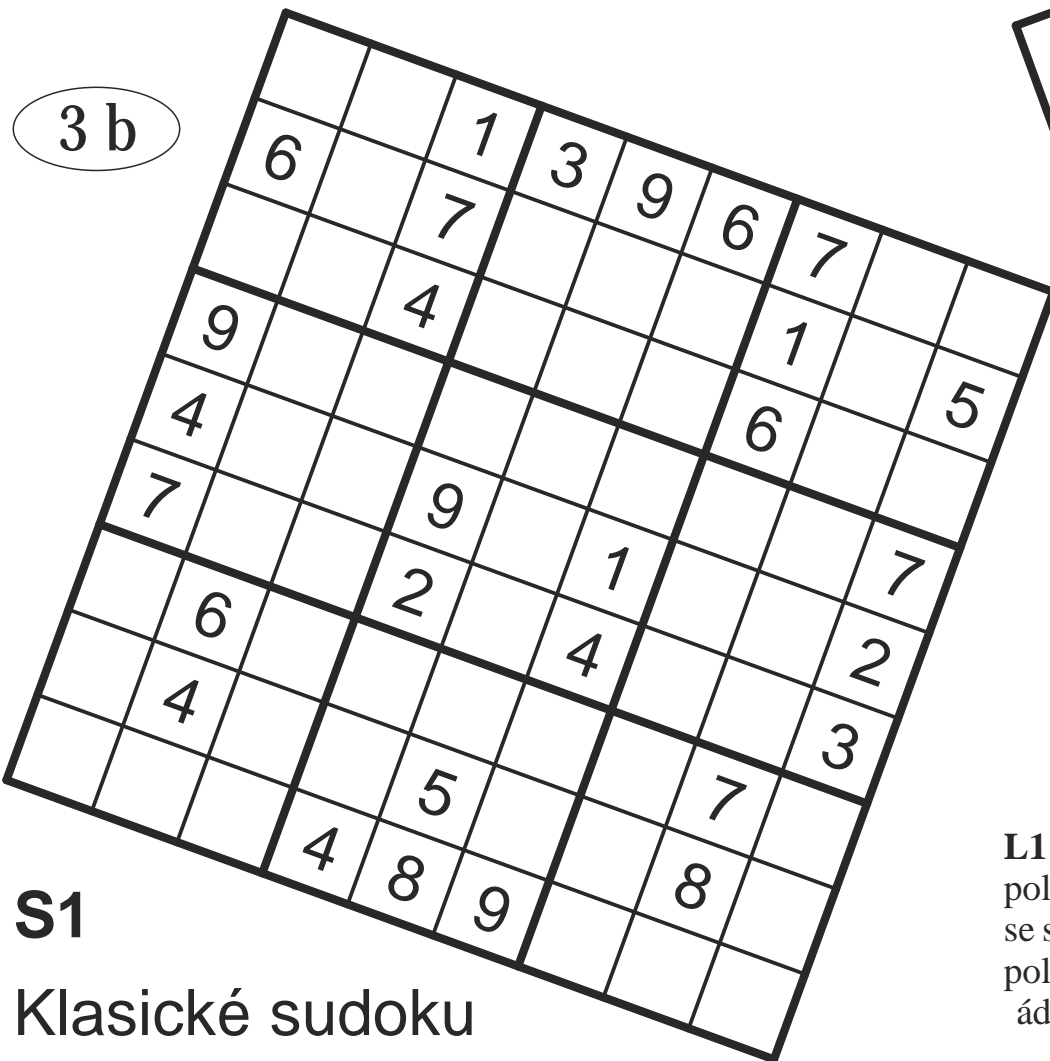


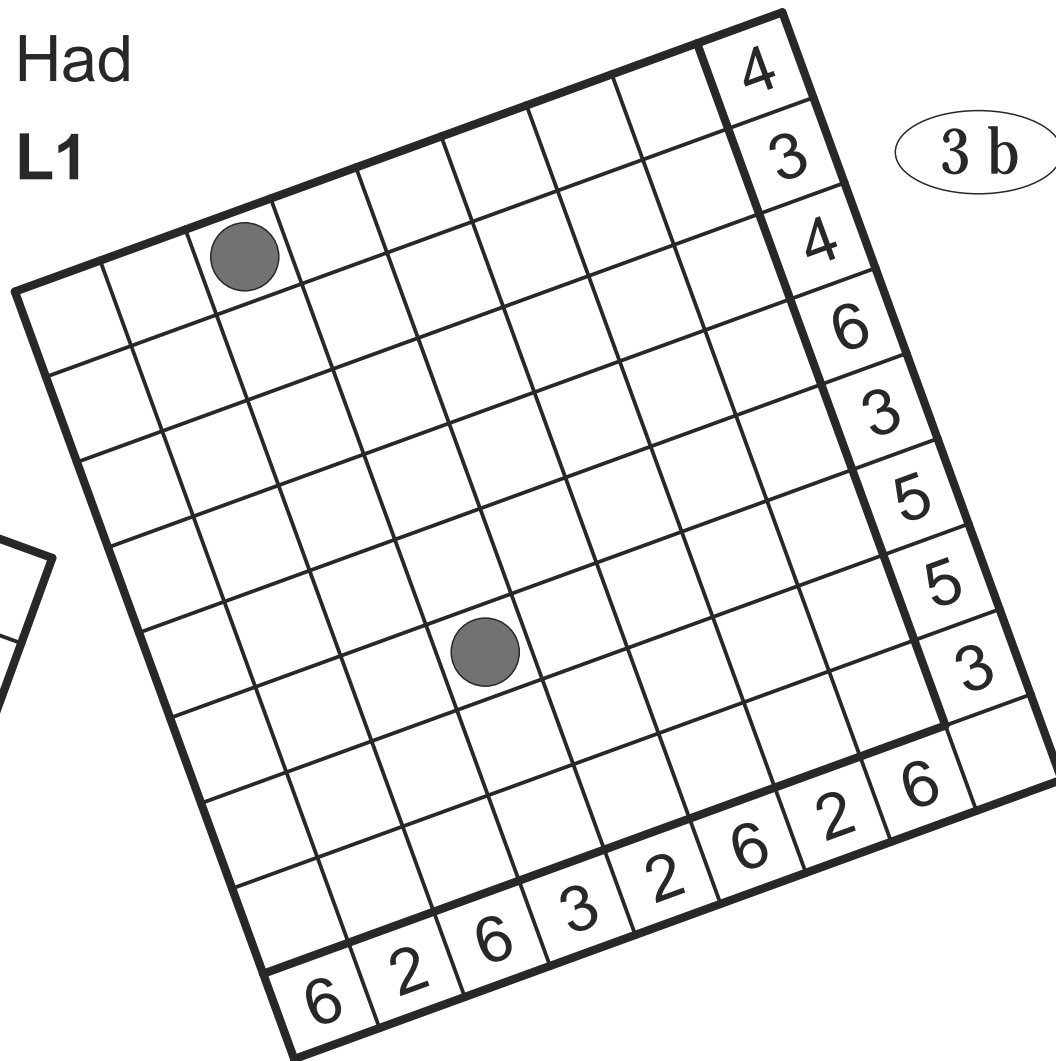
**S1:** Vyplň te tabulku čísly 1 až 9 tak, aby se stejná čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani ve význačených menších tvercích.



**S1**  
Klasické sudoku

**Had**

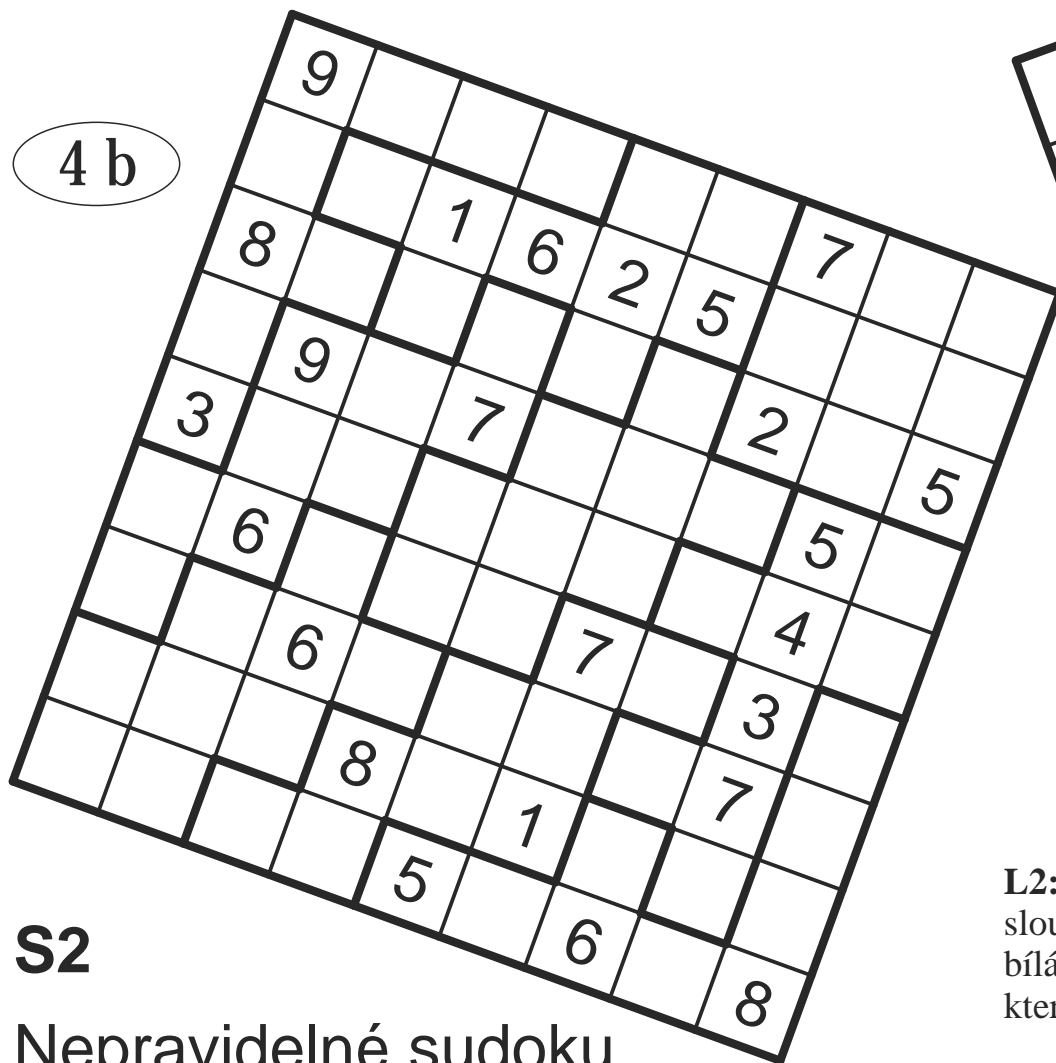
**L1**



**L1:** Zakreslete do obrazce hada dlouhého 33 políček, jeho šířka je 1 políčko, putuje vodorovně nebo svisle mezi sousedními políčky, nikde se sám sebe nedotýká, ani rohem. Hlava (první políčko) a ocas (poslední políčko) je označeno. Čísla okolo udávají počet políček hada v daném řádku i sloupci.

**S2:** Vypl te tabulku ísly 1 až 9 tak, aby se stejná ísla neopakovala v žádném ádku, sloupci ani ve vyzna ených podoblastech.

4 b



**S2**

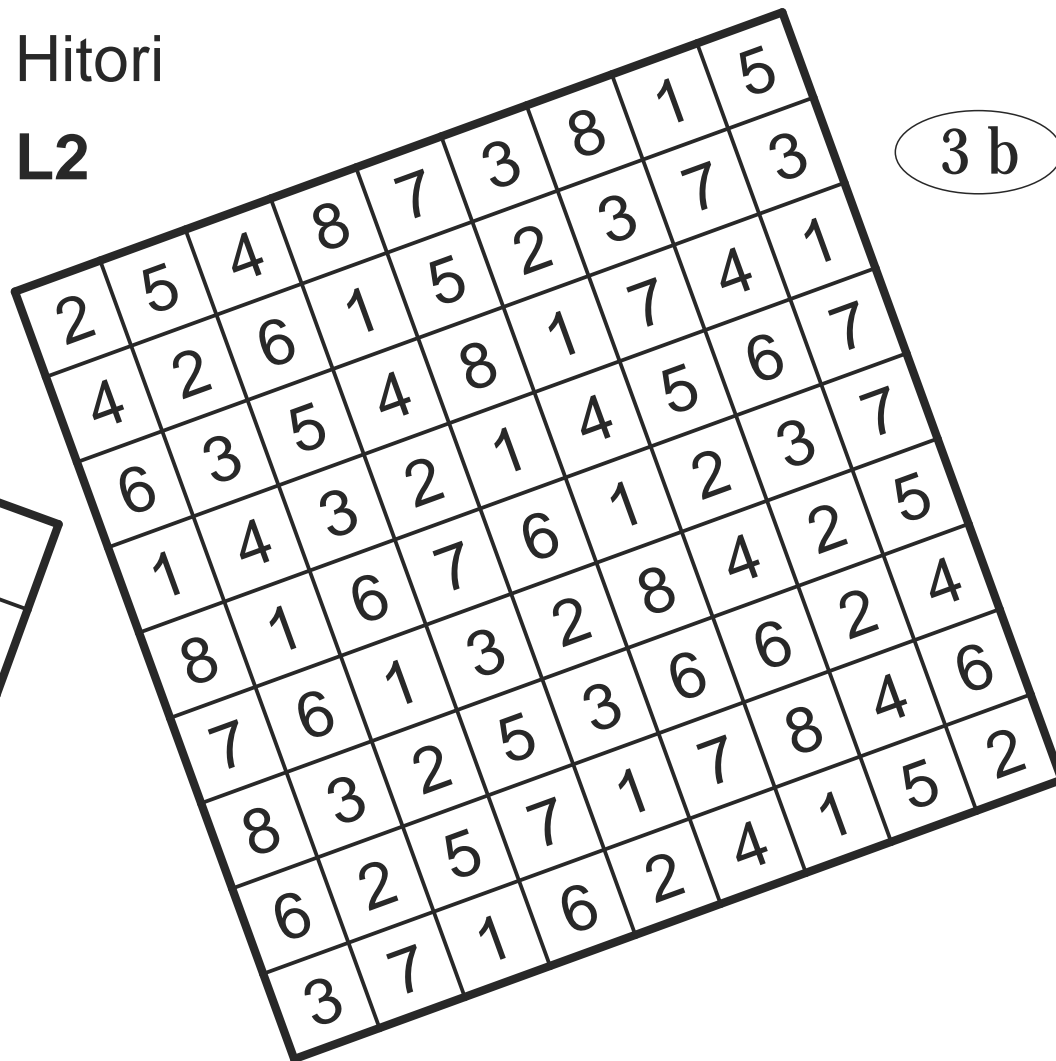
**Nepravidelné sudoku**

Ob erstvení od Krtka: Sout ě dvojic

**Hitori**

**L2**

3 b



**L2:** Za ern te n která polí ka tak, aby se ísla v žádném ádku ani sloupci neopakovala. Dv ěrná polí ka nesmí sousedit stranou. Veškerá bílá oblast musí být souvislá, tj. za každého bílého polí ka lze dojít na kterékoliv jiné sekvencí vodorovných a svislých krok .

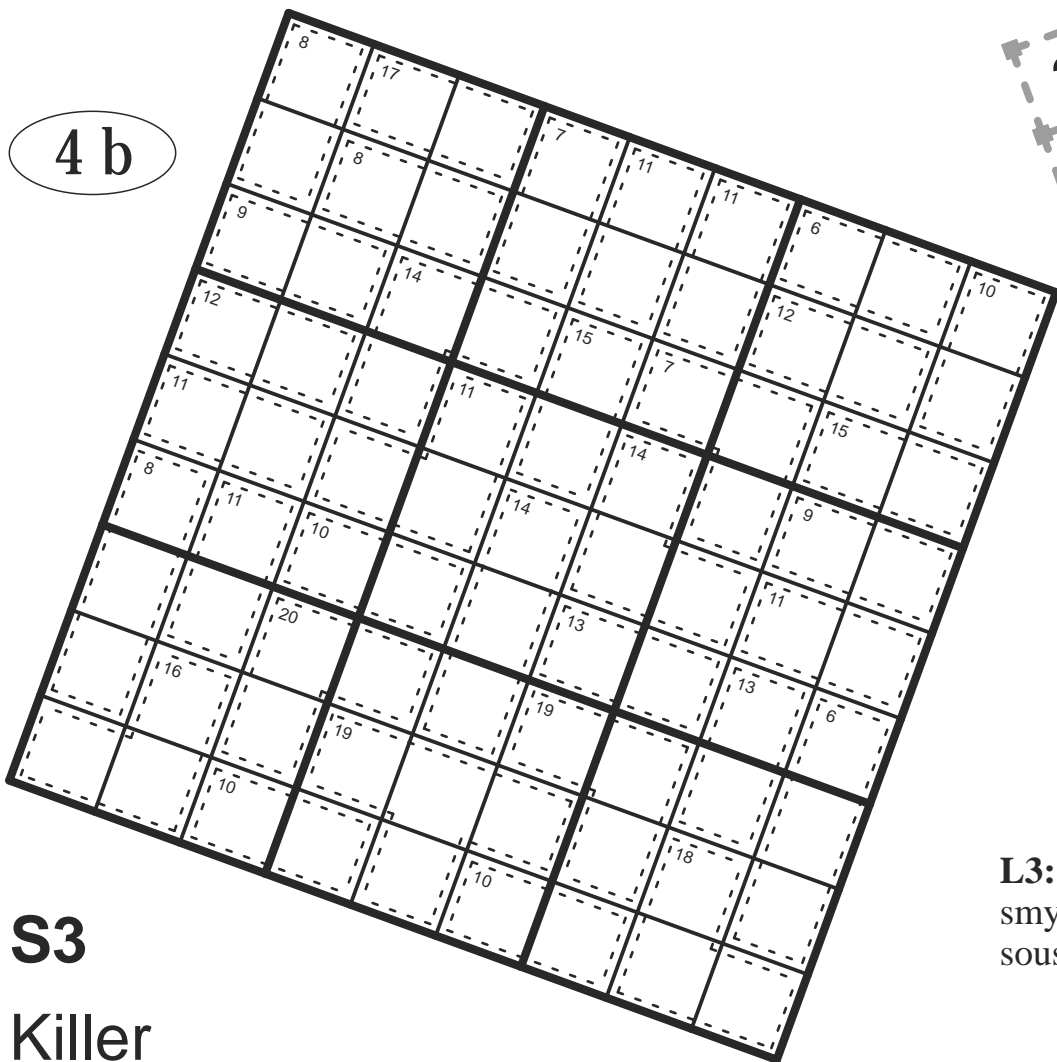
Jarní FED párty, 8. až 12. 5. 2013, Liptovský Michal

**S3:** Klasické sudoku + číslo v rohu koše udává součet číslic v daném koši. Číslce v jednom koši se neopakují.

## Ploty

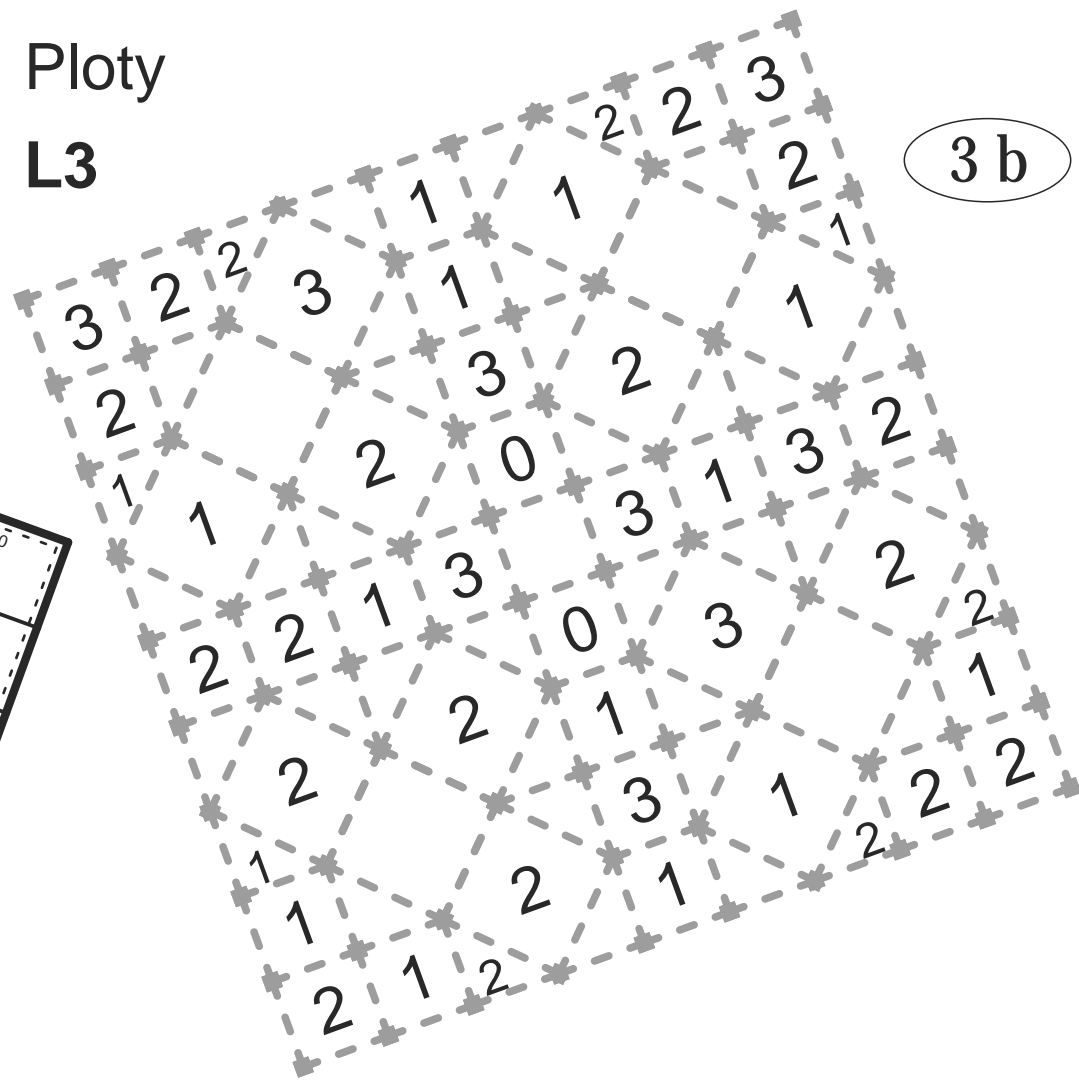
### L3

3 b



4 b

**S3**  
Killer

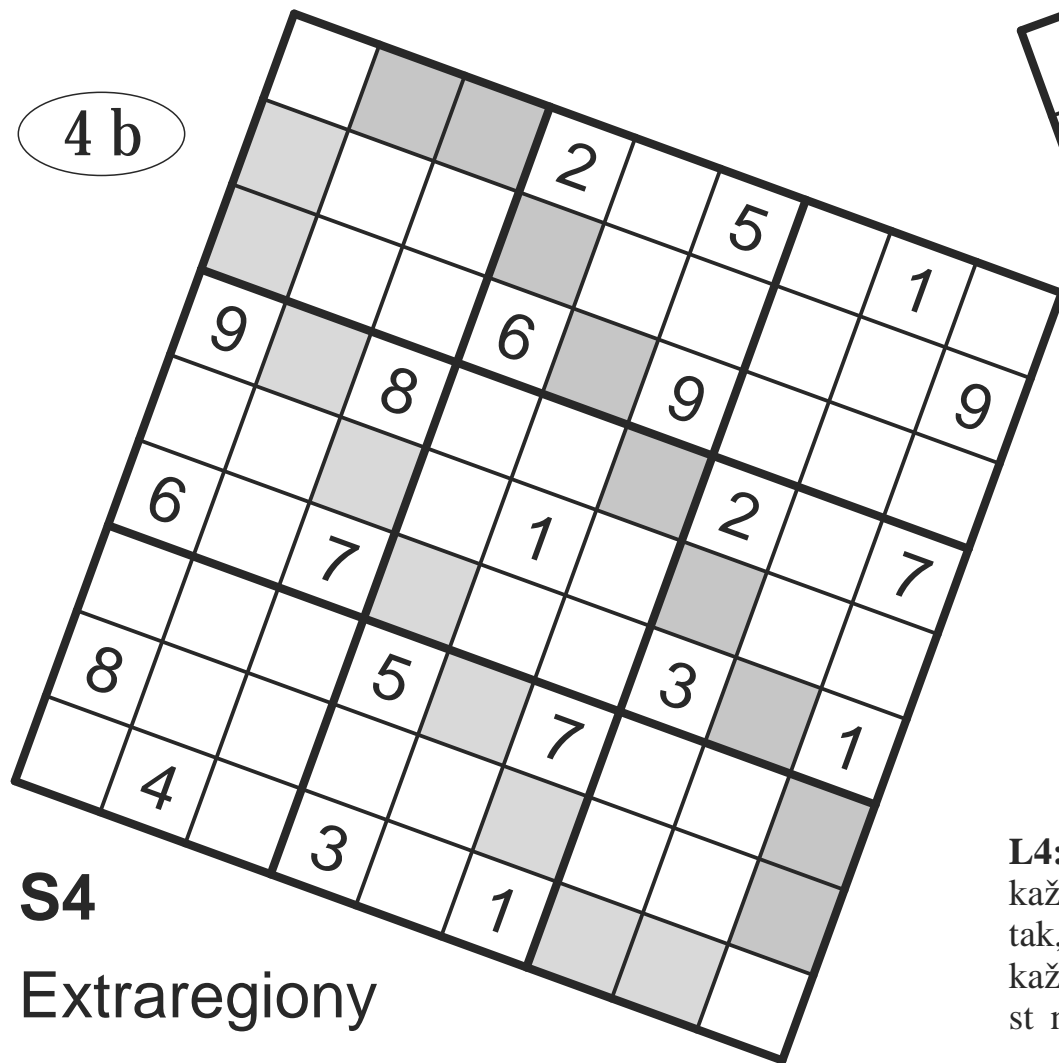


**L3:** Zakreslete do obrazce s použitím naznačených linií jednu uzavřenou smyčku, která propojí některé puntíky. Čísla udávají, kolik ze sousedních dílů plotu je použito.

**S4:** Vypl te tabulku ísly 1 až 9 tak, aby se stejná ísla neopakovala v žádném ádku, sloupci ani ve vyzna ených menších tvercích.

Ob skupiny šedých polí také obsahují všechna ísla 1 až 9.

4 b



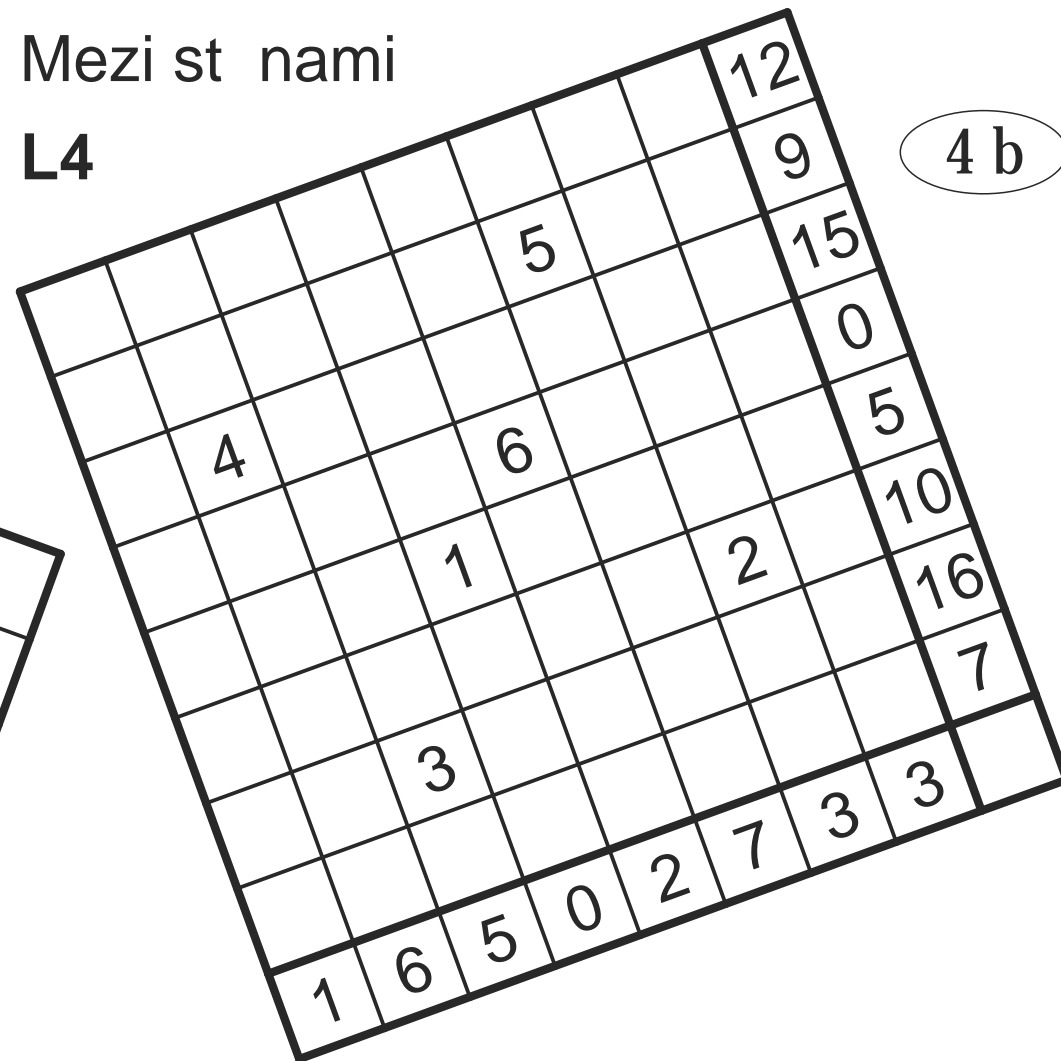
**S4**

Extraregiony

Mezi st nami

**L4**

4 b



**L4:** Za ern te 16 polí ek tak, aby se vyskytovala práv 2 erná pole v každém ádku a sloupci. Zbývající prázdná polí ka vypl te ísly 1 až 6 tak, aby se stejná ísla neopakovala v žádném ádku ani sloupci. Pro každý ádek i sloupec je uveden sou et ísel mezi dv ma ernými st nami.

**S5:** Vyplň te tabulku čísly 1 až 9 tak, aby se stejná čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani ve vyznačených menších tvercích.

Čísla podél šedých linií se budou číst stejně.  
(Např. 1-2-3-3-2-1)

**5 b**

**S5**  
**Palindromy**

## Tykadla

**L5**

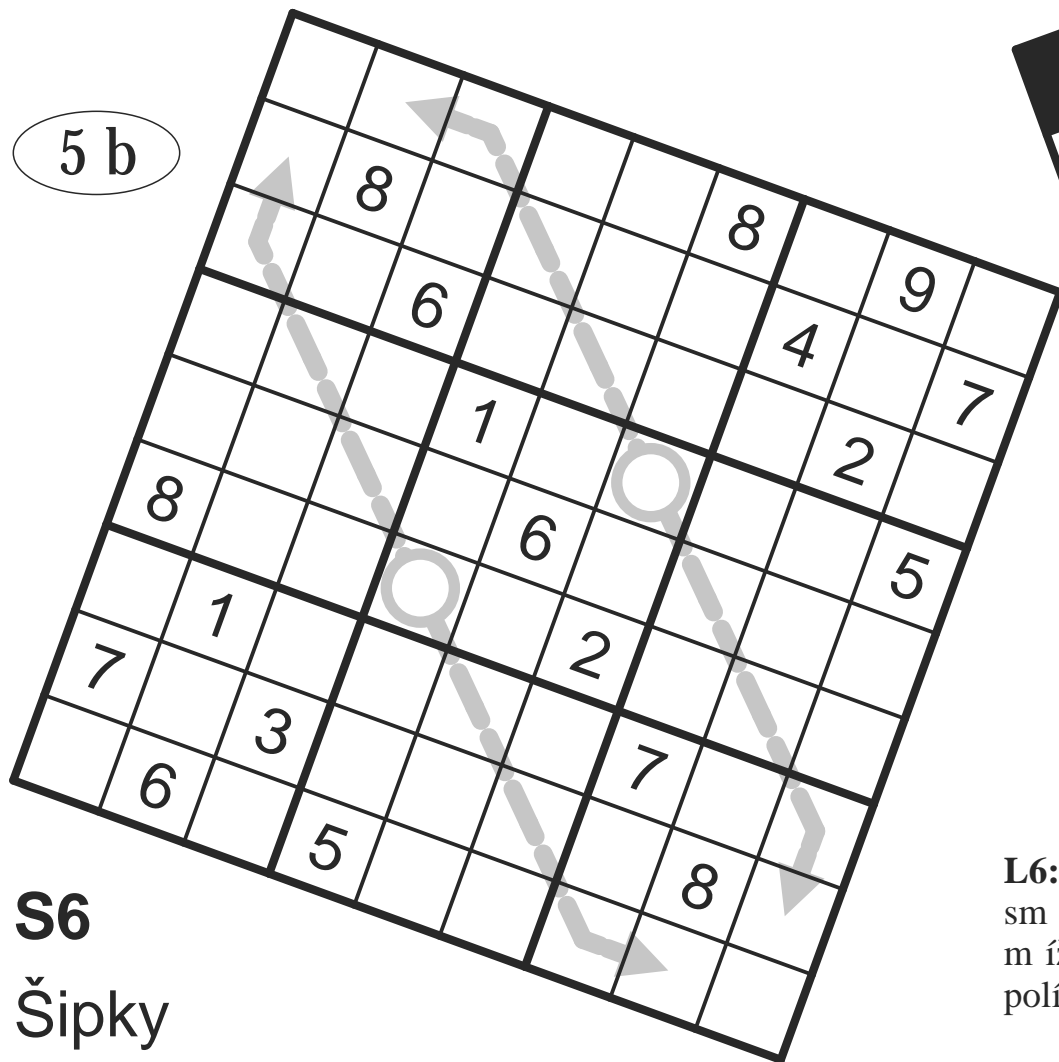
**4 b**

**L5:** V tabulce žije 13 tvorek, jejich hlavičky jsou zakresleny. Z každého kroužku vedou 1, 2, 3 nebo 4 tykadla. Součet jejich délek udává číslo na hlavičce.

**S6:** Vypil te tabulku ísly 1 až 9 tak, aby se stejná ísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani ve vyznačených menších tvercích.

Íslo v kroužku je součet ísel podél příslušné šipky.

5 b



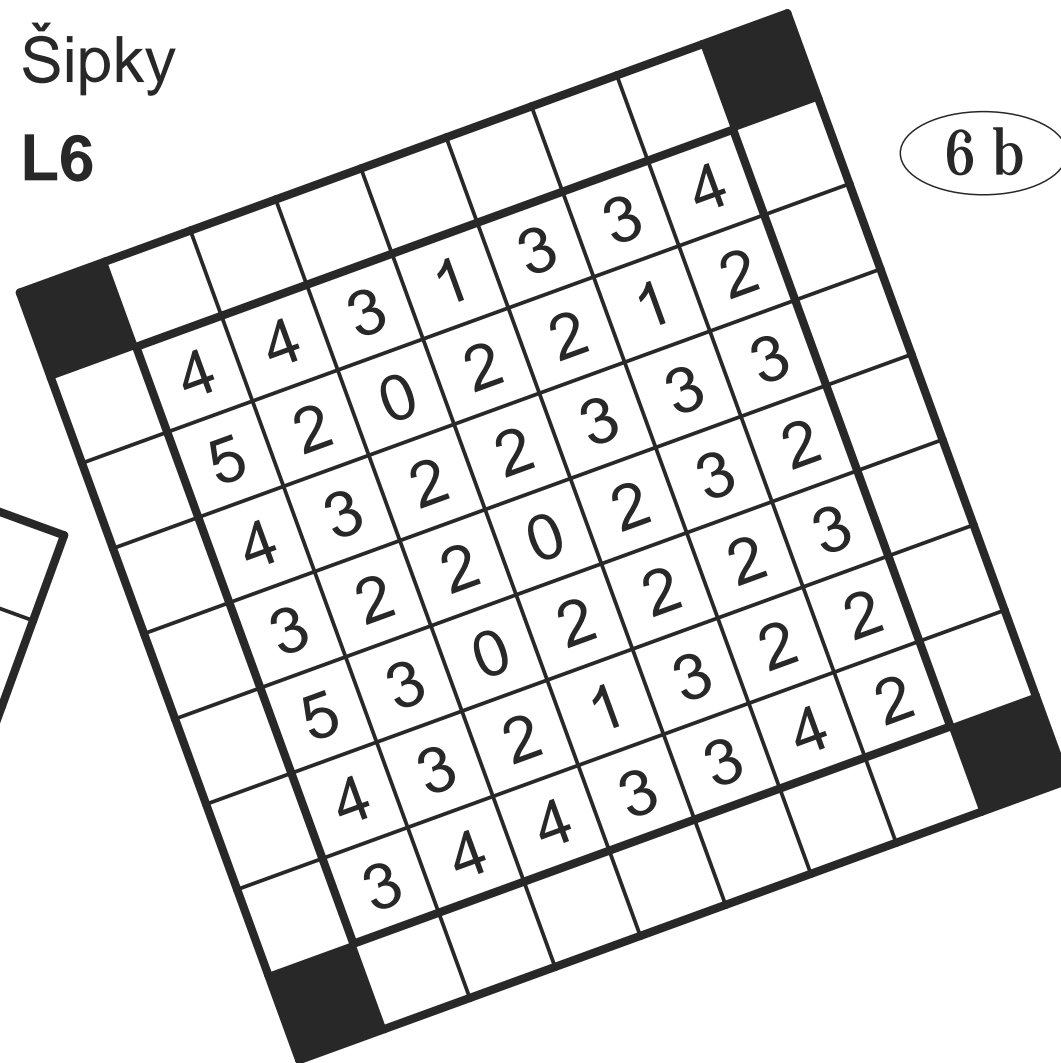
**S6**

Šipky

Šipky

**L6**

6 b



**L6:** Zakreslete do volných polí ek podél m řízky po jedné šipce, která sm ěje vodorovn ě, svisle nebo pod úhlem 45 stup ě, vždy n kam do m řízky, ne pry ě. Íslo v m řízce udávájí, kolik šipek ukazuje na dané polí ko.

**S7:** Vypl te tabulku ísly 1 až 9 tak, aby se stejná ísla neopakovala v žádném ádku, sloupci ani ve vyzna ených menších tvercích.

Vepsaná ísla musí spl ovat zadané nerovnosti.

6 b

**S7**

**Srovnávací sudoku**

## Mrakodrapy

**L7**

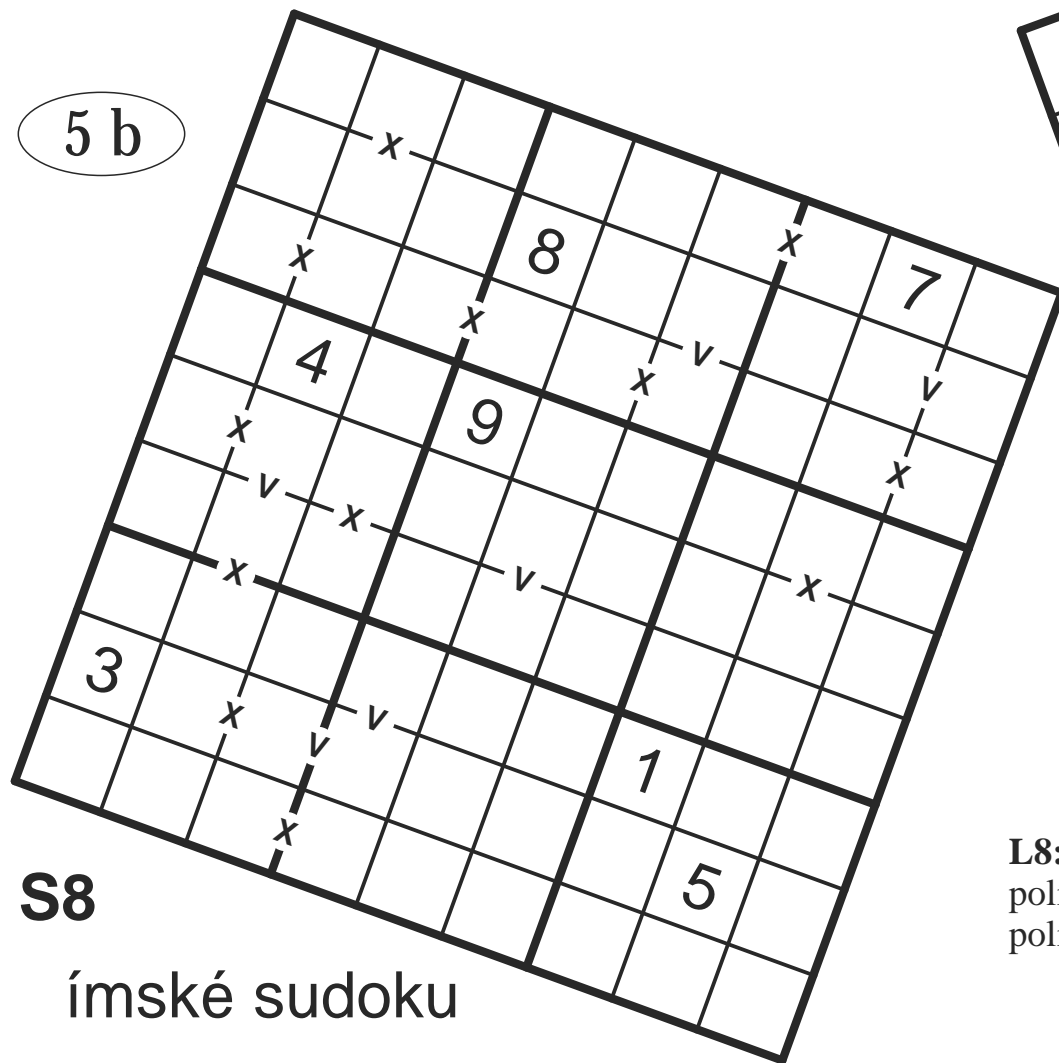
5 b

**L7:** Vypl te tabulku ísly 1 až 7 tak, aby se stejná ísla neopakovala v žádném ádku ani sloupci. ísla v tabulce p edstavují mrakodrapy a udávají jejich výšku. U každého ádku i sloupce je uvedeno, kolik mrakodrap je vid t z dané strany. Vyšší mrakodrap zakrývá všechny nižší za ním.

**S8:** Vyplň te tabulku čísly 1 až 9 tak, aby se stejná čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani ve vyznačených menších tvercích.

Všechny dvojice stranou sousedících políček, kde je součet 5 (resp. 10), jsou označeny římským znakem „V” (resp. „X”).

5 b



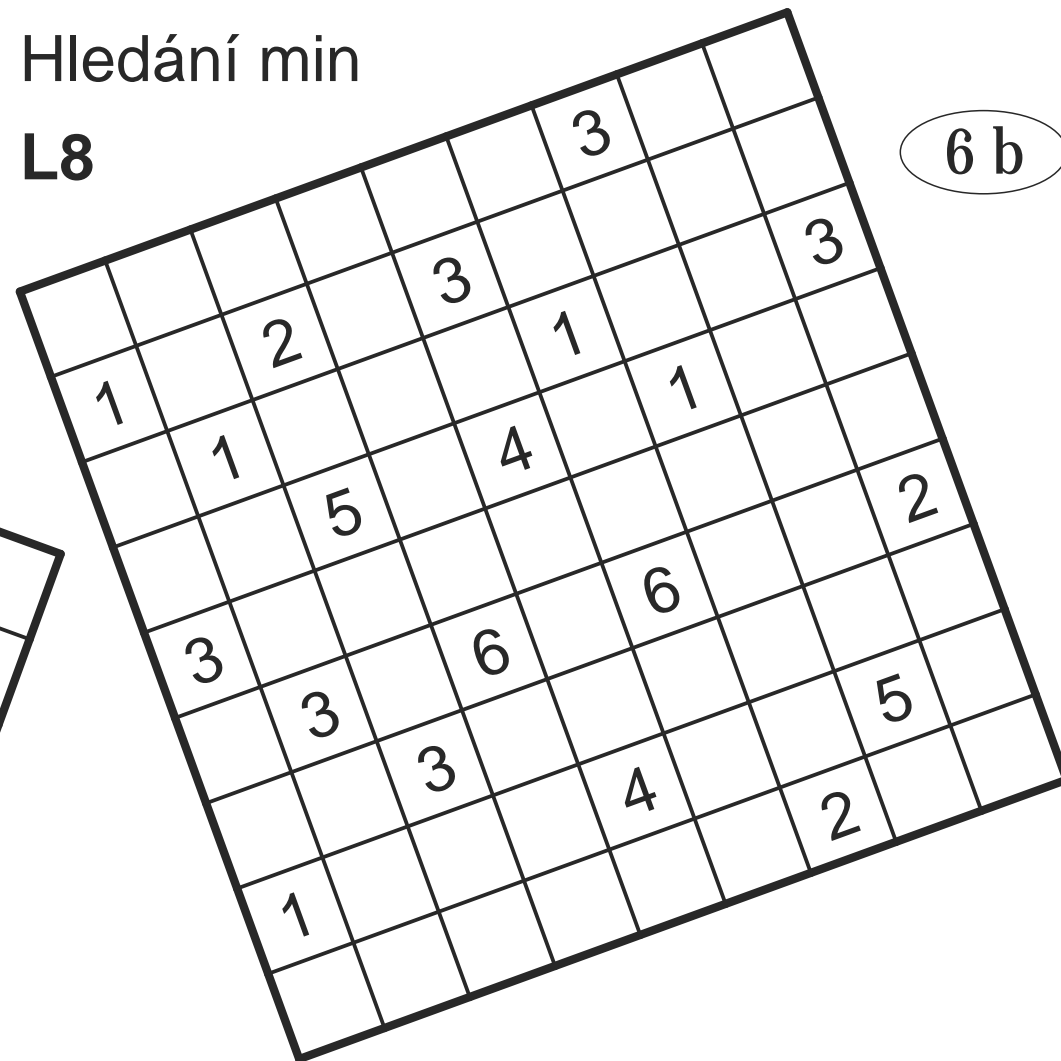
**S8**

římské sudoku

## Hledání min

**L8**

6 b



**L8:** Zakreslete do obrazce přesně 25 min tak, aby v každém prázdném políčku byla nejvýše jedna mina. Čísla uvádí, kolik min sousedí s tímto políčkem (i rohem).

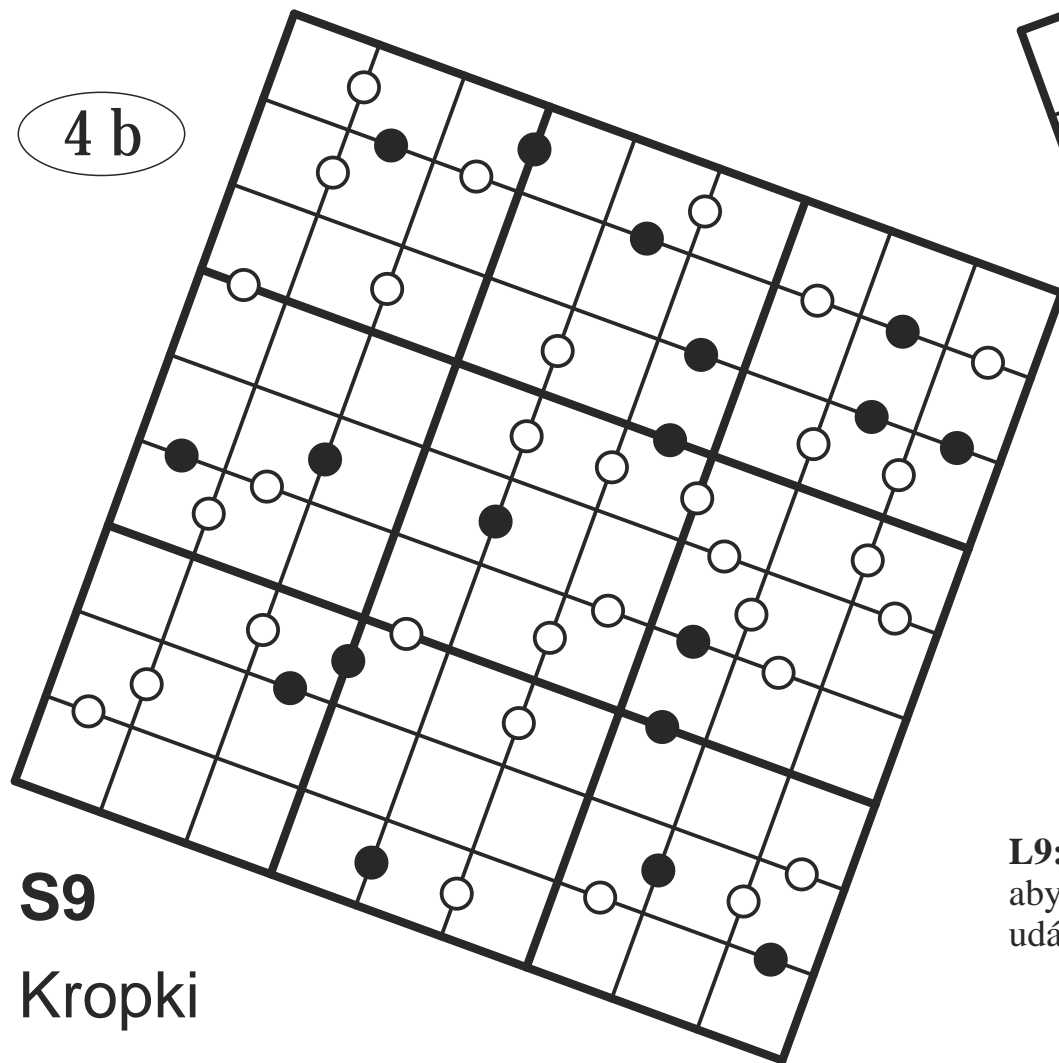


**S9:** Vyplň te tabulku čísly 1 až 9 tak, aby se stejná čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani ve vyznačených menších tvercích.

Bílý kroužek = rozdíl 1, černý kroužek = dvojnásobek.

Všechny možné kroužky jsou vyznačeny.

4 b



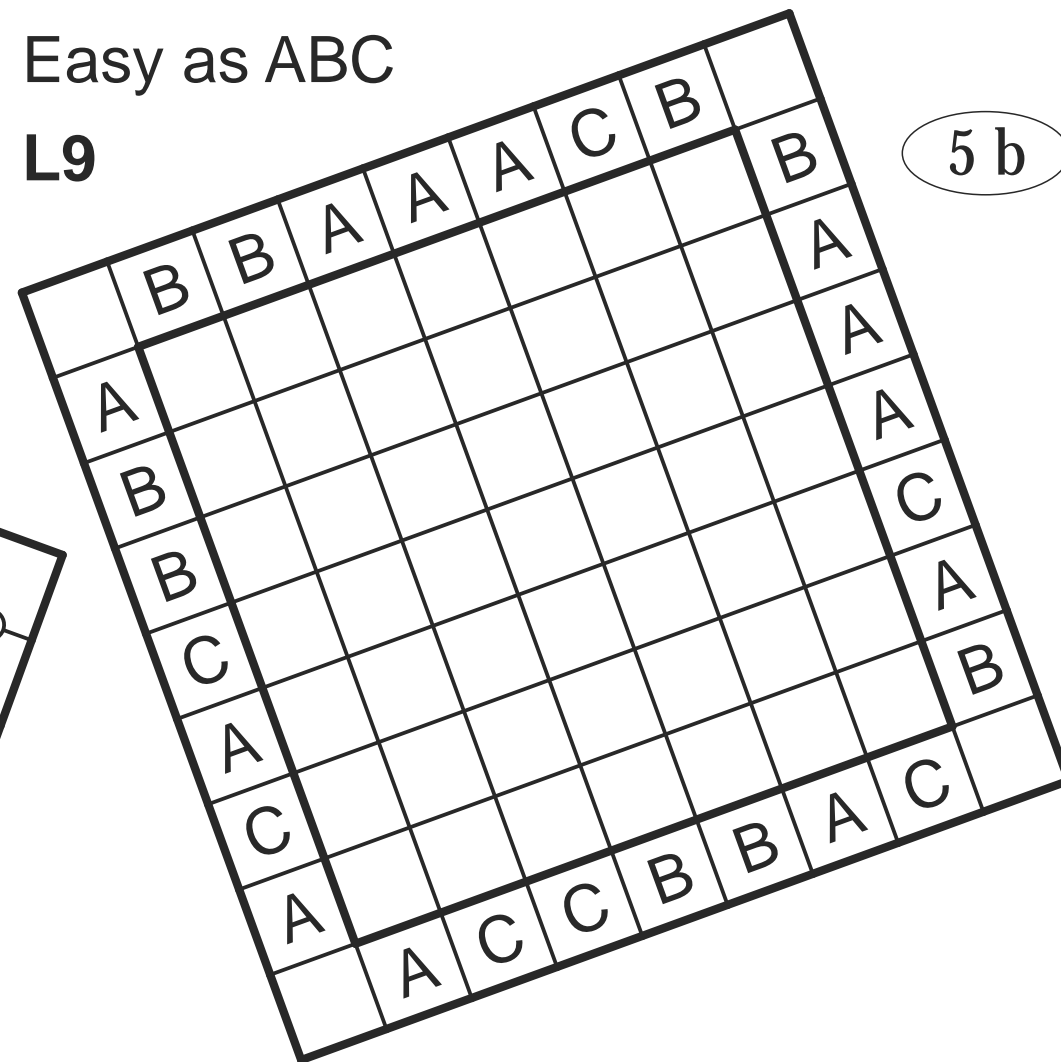
**S9**

Kropki

Období od Krtka: Soutěž dvojic

Easy as ABC

**L9**



5 b

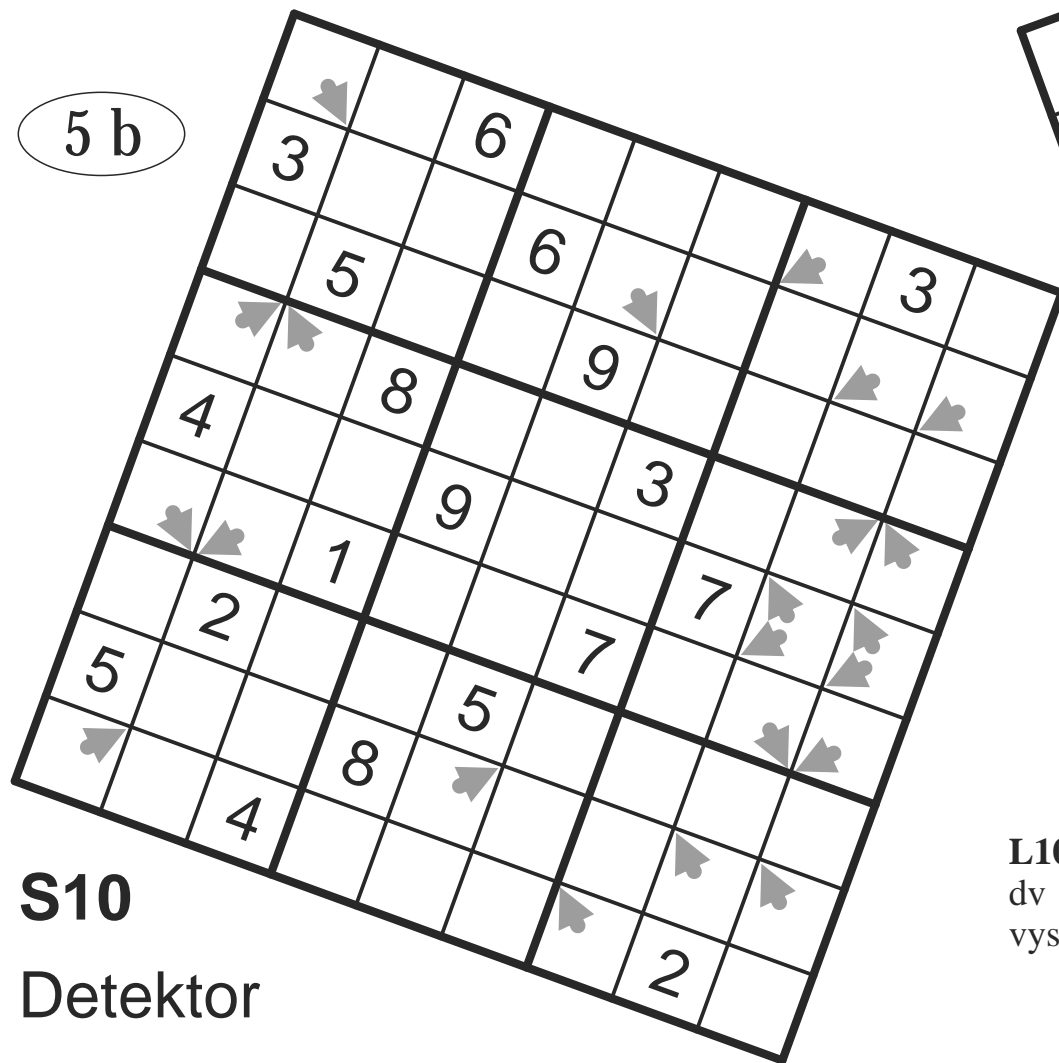
**L9:** Vepište do některých políček po jednom písmeni A, B nebo C tak, aby každý řádek i sloupec obsahoval všechna tři. Písmena okolo mřížky udávají první písmeno od okraje v daném řádku i sloupci.

Jarní FED párty, 8. až 12. 5. 2013, Liptovský Michal

**S10:** Vypl te tabulku ísly 1 až 9 tak, aby se stejná ísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani ve vyzna ených menších tvercích.

Šipka v polí ku znamená, že totéž íslo se vyskytuje ještě p esn jednou v nazna eném diagonálním sm ru.

5 b

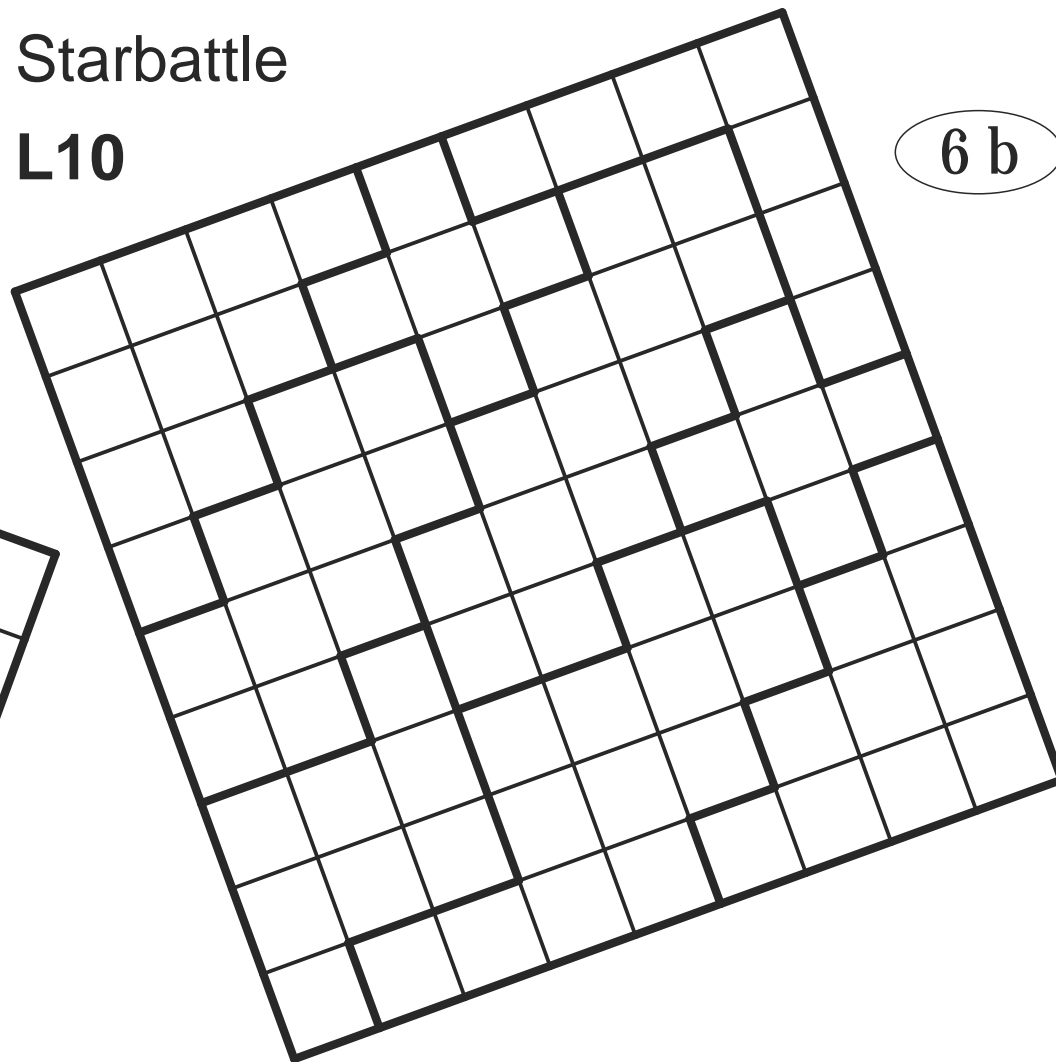


**S10**  
Detektor

Starbattle

L10

6 b



**L10:** Zakreslete do n kterých polí ek po jedné hv zd tak, aby se žádné dv hv zdy nedotýkaly, ani rohem. Navíc se musí p esn dv hv zdy vyskytovat v každém řádku, sloupci a tu n ohrani ené oblasti.