

# HALAS Newsletter



Hráčská asociace  
logických her a sudoku  
[www.sudokualogika.cz](http://www.sudokualogika.cz)

2/2020

Vážení přátelé,

přinášíme vám další číslo HALAS Newsletteru. Ten si dává za úkol informovat o minulých a budoucích aktivitách spolku HALAS, nadcházejících živých či online turnajích, poukazovat na zajímavé [www](http://www.sudokualogika.cz) stránky a další věci týkající se sudoku či logiky.

Newsletter není určen jen pro členy HALAS, ale budeme rádi když se nám podaří jej rozšířit i mezi další fanoušky sudoku a logiky. Pokud tedy máte nějaké kamarády, které by newsletter mohl zaujmout, řekněte jim o nás. Každý zájemce o pravidelné zasílání newsletteru nám může napsat na [newsletter@sudokualogika.cz](mailto:newsletter@sudokualogika.cz) a my ho zařadíme do seznamu příjemců.

## Obsah Newsletteru

Novinky	Strana 2
Nejbližší akce	Strana 3
Studentská liga	Strana 4
Dlouhodobá soutěž poprvé: V řeči čísel	Strana 5
Dlouhodobá soutěž podruhé: Dvě výzvy	Strana 7
Úloha na přání	Strana 8
Řešení úlohy z minulého čísla	Strana 9

## Novinky

- Reportáž o českém kole WPF Sudoku GP, s pošťouchnutím od diCarla, jak řešit nejtěžší úlohy si můžete přečíst na našem webu na stránce

<http://sudokualogika.cz/node/2372>

- Na webu logicmasters.com proběhla minulý týden soutěž April Contest. Tato novinka sice přichází s křížkem po funuse, ale úlohy Riada Khanmagomedova jsou natolik originální a zajímavé, že vám určitě udělají radost i při nesoutěžním luštění.

Příslušné odkazy včetně českého překladu zadání najdete na stránce

<http://sudokualogika.cz/node/2375>

- Kvůli aktuální koronavirové situaci se nemohl konat turnaj v Poděbradech a několik studentských turnajů. Všechny turnaje jsou závislé jednak na otevření škol, následně též na dovolené formě seskupování se a chuti vůbec něco pořádat a sejít se. Doufejme tedy v lepší zítřky. Výbor o tom bude jednat a až to bude možné, navrhne náhradní verzi turnajového kalendáře.
- V přehledu akcí v následující rubrice najdete tedy vesměs online turnaje. Průběžně můžete sledovat tyto informace také na stránce

<http://sudokualogika.cz/node/2333>

- Mistrovství světa v sudoku a logice 2020, plánované na říjen letošního roku do čínské Šanghaje, se konat nebude. Organizátoři šampionátu společně s radou WPF rozhodli o jeho odložení.

## Nejbližší akce

Termín	Název soutěže	Kde + kategorie
17.-21.4.2020	Puzzle Ramayan - Evergreens	<a href="https://logicmastersindia.com">https://logicmastersindia.com</a> <i>Logika</i>
24.-27.4.2020	WPF Sudoku GP <i>Autoři: Indie</i>	<a href="https://gp.worldpuzzle.org">https://gp.worldpuzzle.org</a> <i>Sudoku</i>
25.4.2020	Deutsche Sudoku Meisterschaft 2020	<a href="https://logic-masters.de">https://logic-masters.de</a> <i>Sudoku</i>
1.-5.5.2020	Sudoku Mahabharat - Converse & Odd Even	<a href="https://logicmastersindia.com">https://logicmastersindia.com</a> <i>Sudoku</i>
15.-18.5.2020	Swiss WSC Qualification 2020	<a href="https://logic-masters.de">https://logic-masters.de</a> <i>Sudoku</i>
15.-18.5.2020	WPF Puzzle GP <i>Autoři: Maďarsko</i>	<a href="https://gp.worldpuzzle.org">https://gp.worldpuzzle.org</a> <i>Logika</i>
22.-26.5.2020	Puzzle Ramayan - Casual & Word	<a href="https://logicmastersindia.com">https://logicmastersindia.com</a> <i>Logika</i>
29.5.-1.6.2020	WPF Sudoku GP <i>Autoři: Srbsko</i>	<a href="https://gp.worldpuzzle.org">https://gp.worldpuzzle.org</a> <i>Sudoku</i>
5.-8.6.2020	Swiss WPC Qualification 2020	<a href="https://logic-masters.de">https://logic-masters.de</a> <i>Logika</i>
5.-9.6.2020	Sudoku Mahabharat - Hybrids & Twisted Classics	<a href="https://logicmastersindia.com">https://logicmastersindia.com</a> <i>Sudoku</i>
12.-15.6.2020	WPF Puzzle GP <i>Autoři: Japonsko</i>	<a href="https://gp.worldpuzzle.org">https://gp.worldpuzzle.org</a> <i>Logika</i>
19.-23.6.2020	Puzzle Ramayan - Made In India & Regions	<a href="https://logicmastersindia.com">https://logicmastersindia.com</a> <i>Logika</i>

## Studentská liga

Na webu FED-SUDOKU probhá již třetím rokem online soutěž pro školáky nazvaná **Studentská liga**. Během každého týdne si mají možnost zaluštit jednu malou a tři větší klasiky, malé nepravidelné sudoku, a k tomu dvě varianty ze známých typů sudoku. Cílem je si osvojit základní techniky luštění sudoku, případně objevit (v sobě 😊) něco nového.

Studentskou ligu najdete na adrese <http://www.fed-sudoku.eu/student/>. Než začnete hrát je nutné se zaregistrovat a dále zkontrolovat, zda máte nainstalován Flashplayer. Pak již můžete začít hrát kliknutím na **HRAJ STUDENTSKOU LIGU**. Vaše výsledky jsou zaznamenávány, porovnání s dalšími hráči najdete v levé liště na domovské stránce Studentské ligu.

HALAS připravuje úlohy do Studentské ligu a krátké pojednání o soutěži najdete na stránce <http://sudokualogika.cz/node/2345>. Je zde uveden přehled variant sudoku, na které můžete v lize narazit, od února 2020 jsou též všechny kola Studentské ligu tištěna do formátu pdf. Lze si zpětně úlohy zahrát, zkontrolovat řešení úloh či je využít k tréninku, pokud vás online forma hraní tak nebere.

Studentská liga se nachází na herním portále FED-SUDOKU, který ve své plné verzi nabízí rozmanité typy sudoku a je branou do světa nejnabušenějších hráčů sudoku 😊. Tam a zpět se dostanete pomocí tlačítek v pravo nahoře „Plná verze“ (pokud přicházíte ze Studentské ligu) a „Studentská liga“ (pokud jdete zpět z hlavní stránky FED-SUDOKU). Na portále se můžete porovnávat doslova s mistry světa, ale berte to s rozvahou, jde o to si zaluštit a pokud se ve Studentské lize najdete, ten svět za branou může zatím počkat.

*Velký dík patří mému přechůdci Honzovi za rozjetí konceptu Studentské ligu, Alešovi za provoz Studentské ligu na FEDu a zhmotnění úloh do online podoby a Lucce za pomoc s předluštěním úloh.*

Pavel Kadlečík

Obr. 1: Herní okno Studentské ligu (totožné jako v plné verzi FEDu)

The screenshot shows the game interface for FED-SUDOKU 1.1. On the left is a 9x9 Sudoku grid with numbers 1-9. On the right is a sidebar with the following elements:

- FED<sup>S</sup>UDOKU<sup>1.1</sup> logo
- diCarlo
- Úloha: Teploměry
- Další úlohy button
- Pokud není odeslané!
- Odešli button
- © fed-sudoku.eu 2006

At the bottom of the grid, there are two status messages: "Váš čas byl zapsaný do databáze." and "Váš čas řešení: 00:02:35".

## Dlouhodobá soutěž poprvé: V řeči čísel

Dlouhodobá soutěž započala svou existenci před sedmi lety, v dubnu 2013, tudíž máme sedm let týden co týden 2 úlohy k luštění, konkrétně přes 730 logických úloh a úkolů rozličných typů. I když se některé z úloh opakují, široké spektrum úloh zahrnuje všechny typové kategorie známé z turnajů našeho spolku, mezinárodních akcí či online soutěží, kterých se účastníme.

Do tvorby se zapojilo celkem 20 českých a slovenských autorů, což je povzbudivé a zajišťuje to větší variabilitu, co se týče nabídky, než živé turnaje našeho spolku, k jejichž autorství se tolik autorů zatím neosmělilo. Jen ale desítky autorů stvořila 10 a více úloh, což pro sedmiletou existenci již není tak slibná vizitka. Absence české tvořivosti byla v posledních letech v logické části dlouhodobé nejdříve doplněna o úlohy zahraničních autorů, nyní lze říci, že již dominují. Slýchávám, jak nelibě to někteří jedinci nesou, ale lék je jednoznačný, zkusme přispět. Zdroj úloh z jiných autorských škol nás obohacuje po stránce herní a věrme, že je i motivací, jaké úlohy lze také zplodit.

Úlohy jsou hodnoceny luštiteli při odesílání řešení, číslo více než 15 tisíc správně vyřešených úloh značí, že vedle živých turnajů i soutěže vytrvalostního typu přidávají svůj díl do celkové porce našich schopností, které následně aplikujeme při zdolávání logických úkolů na našich turnajích. Buďme za to rádi a oceňme práci lidí, kteří se na přípravě úloh a jejich zpracování pro web podíleli a podílejí, jmenovitě se vedle autorů o přípravu staral Honza Novotný, technické řešení zajistil David Vondrák, poslední roky převzali přípravu úloh v sudoku Jitka Malcová a v logice Zdeněk Vodička.

Hodnocení úloh je věc subjektivní, může zahrnovat pohled na luštitelnost úlohy, nápad autora a jeho provedení, ukrytý vtíp či vzhled úlohy. Nejlépe hodnoceným úlohám zřejmě nic z uvedeného nechybělo a skupina hráčů, kteří při jejich luštění zjihli, musela podle řeči čísel zahrnovat i ty nejnáročnější kritiky. Čelu hodnocení vévodí Krtkova úloha nazvaná Velké spirálové město, která byla oceněna 18 luštiteli nejvyšší známkou 10 (z celkových 23 hodnocení úlohy). Vězte, že pouze 24 úloh za sedm let soutěže obdrželo alespoň 10x hodnocení 10 a byly to úlohy přesně od 10 autorů.

Nejen konečná výše známky může značit, že se úloha líbila. Co do četnosti odeslaných správných řešení jsou na čele 2 úlohy s 34 zářezy a jsou dokonce od stejné autorky, která v celé historii přidala už jen jednu úlohu navíc. Nechceš jich, Janko, ještě pár přidat?

Poslední číselné údaje se vztahují k hodnotitelům samotným, kterých bylo dosud 120. Živé turnaje spolku navštívilo za podobné časové rozpětí možná o 100 luštitelů více, položme si otázku, proč si nezkusilo dlouhodobou soutěž více zájemců? Vždyť to mohou zkusit úplní nováčci či mladí, lehčí z dvojice úloh je mířena právě na tuto skupinu. Přitom stačí být online. Úctyhodné vytrvalosti a oddanosti dlouhodobé soutěži dosáhli jedinci z čela celkového pořadí odeslaných úloh. Tak nejen jim, ale všem aktérům dlouhodobé přejí, ať vydrží. Perličkou na závěr budiž, že dámy na prvních dvou místech v počtu odehraných kol mají na tisícinu stejnou průměrnou známku hodnocení odeslaných úloh.

Pavel Kadlečík

## Počty úloh od jednotlivých autorů

AUTOR	CELKEM	SUDOKU	LOGIKA
Honza Novotný	402	219	183
Pavel Kadlečík	61	34	27
Jiří Hrdina	58	6	52
Robert Babilon	31	29	2
Kuba Hrazdira	26	18	8
Petr Lichý	19	17	2
Jan Vondruška	11	11	0
Honza Zvěřina	11	11	0
Serkan Yurekli	10	0	10
Karel Štěřba	9	8	1
Zdeněk Vodička	9	0	9
László G. Nagy	7	0	7
Matúš Demiger	6	1	5

## Nejlépe hodnocené úlohy

ZNÁMKA	POČET HODNOCENÍ	NÁZEV	AUTOR
9,6087	23	<a href="#">Velké spirálové město</a>	Honza Novotný
9,5455	11	<a href="#">Galaxie a pentomina</a>	Jiří Hrdina
9,5333	15	<a href="#">Velké sčítání od kraje</a>	Honza Novotný
9,4118	17	<a href="#">Mezi stěnami 2</a>	Honza Novotný
9,3500	20	<a href="#">GT Killer mišmaš 9×9</a>	Pavel Kadlečík
9,3478	23	<a href="#">Velký součtový detektor</a>	Honza Novotný
9,3333	18	<a href="#">Velká různá ramena</a>	Honza Novotný
9,3077	13	<a href="#">Smyčka zadaná součtem uvnitř</a>	Honza Novotný
9,3077	26	<a href="#">Supersousledné</a>	Jan Vondruška
9,3000	20	<a href="#">Velký inner frame</a>	Honza Zvěřina
9,2857	21	<a href="#">Prohlídka mezi mrakodrapy</a>	Jiří Hrdina
9,2593	27	<a href="#">Paritní diagonální mrakodrapy</a>	Robert Babilon
9,2500	24	<a href="#">Wrong killer</a>	Jan Vondruška
9,2500	12	<a href="#">Velké sudokuro</a>	Honza Novotný
9,2273	22	<a href="#">Sousední killer</a>	Petr Lichý
9,2174	23	<a href="#">Velký mastermind</a>	Honza Novotný
9,2000	5	<a href="#">Velká výplňka</a>	Pavel Kadlečík
9,1739	23	<a href="#">Velký sudolichý zabijáček</a>	Petr Lichý
9,1667	12	<a href="#">Velký součet 100</a>	Honza Novotný
9,1579	19	<a href="#">Tajný výsledek operace</a>	Honza Novotný

## Největší počet hodnocení

NÁZEV	AUTOR	POČET HODNOCENÍ
Okolní součty	Jana Vodičková	34
Rostoucí hodnoty	Jana Vodičková	34
Možský had	László Osvalt	33
Sudé / Liché mrakodrapy	Honza Novotný	33
Dělení lupu	Honza Novotný	33

# Dlouhodobá soutěž podruhé: Dvě výzvy

## Výzva č.1

Chtěli bychom požádat o pomoc s provozem dlouhodobé soutěže. Zdeněk Vodička před nedávnem oznámil, že by rád předal žezlo s přípravou logické části svému následovníkovi.

Příprava samotných úloh spočívá v několika krocích, do kterých bych vás zasvětil. Dosavadním předpokladem přípravy bylo, že je úlohu potřeba nakreslit, konkrétně ve vektorovém malování (typu Corel), úloha je následně vyexportována ve formě obrázku a pdfka a nahrána na web. Řešení, které by v případě nutnosti mohlo být jednodušší, by bylo vytvoření šablony v programu, s kterým je za dobře více lidí (typu Word) a tu následně používat. Usnadnit práci mohou autoři samotní, někteří tak příkladně v sudokové části zasílají Jitce úlohy ve formátu obrázků, které jsou snadno upravitelné, aniž by je musela kreslit.

Prosíme, pokud myslíte, že byste mohli přispět, ozvěte se.

## Výzva č.2

Chtěli bychom požádat autory, ať vytahají ze šuplíku našetřené úlohy, ať dychtí po zveřejnění svých nápadů. Nebojte se poslat cokoli. Dlouhodobá soutěž dokáže absorbovat mnohem více než turnaje, kde je například na řešení omezený čas. Pro autorského novice může být právě dlouhodobá příležitost a zkušené autory prosím, ať se nenechají obrůst mechem.

Bez uvedených dvou potřeb, o které žádám, nejsou vyhlídky s pokračováním dlouhodobé soutěže moc růžové.

Pavel Kadlečík

# Úloha na přání

## Srovnávací korál

Zakreslete do obrazce korál. Tedy ortogonálně souvislý tvar z černých políček. Korál se nesmí dotýkat sám sebe ani rohem a nikde nesmí být čtverec 2x2 pouze z černých polí.

Značky kolem obrazce udávají v jakém poměru jsou k sobě délky dvou segmentů korálu v daném řádku nebo sloupci, které jsou nejbližší k danému okraji.

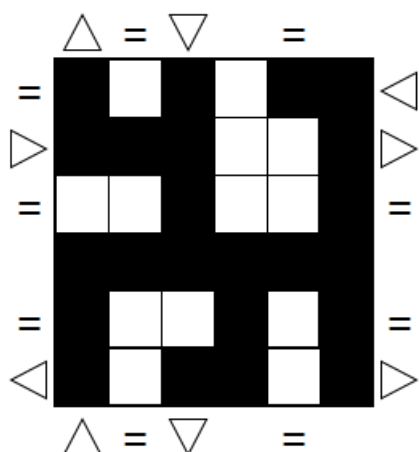
Značky nerovností znamenají, že jeden ze segmentů je větší/menší než ten druhý (v daném pořadí).

Rovnítko znamená, že oba segmenty jsou stejně dlouhé.

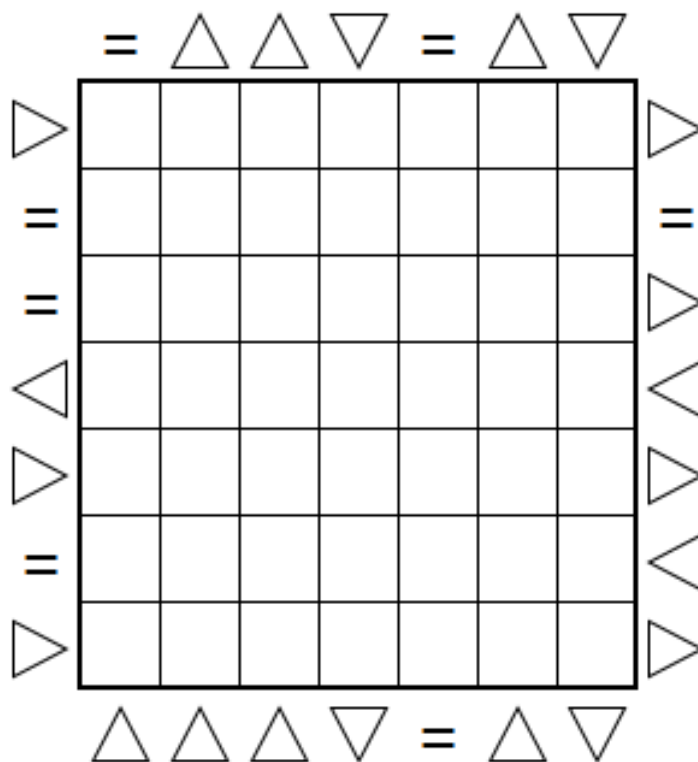
Pokud značka chybí, jsou v daném řádku/sloupci méně než 2 segmenty.

(Autor J.Hrdina)

Příklad:



Zadání:





## Řešení úlohy z minulého čísla

2 ♔	4	7 ♖	9 ♔	5 ♚	6 ♗	8 ♖	3	1 ♔
5	6	3	4	8 ♖	1 ♔	7 ♖	9 ♖	2 ♞
8 ♖	9 ♖	1 ♚	2 ♗	7	3	6	4 ♚	5 ♗
4	2 ♚	9 ♖	1 ♚	3	7	5	8 ♖	6 ♖
7 ♔	3	6	5	4	8 ♖	2	1 ♔	9 ♔
1 ♔	5	8 ♖	6	9 ♖	2 ♚	3	7 ♖	4 ♚
6	8 ♖	5	3	1 ♔	9 ♖	4	2 ♚	7 ♖
9 ♔	7 ♖	4	8 ♔	2 ♗	5	1 ♔	6 ♖	3 ♚
3 ♞	1 ♔	2 ♗	7 ♖	6	4 ♚	9 ♔	5 ♚	8 ♔