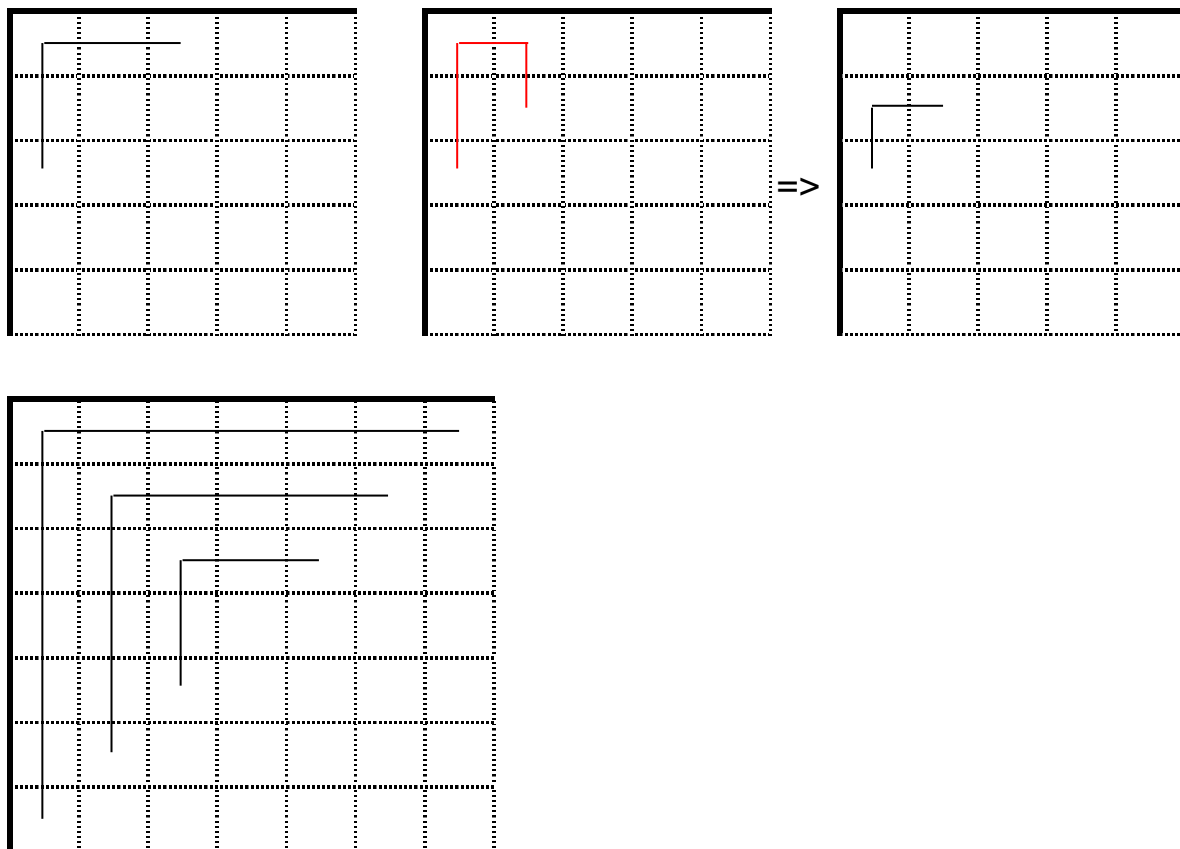


Arukone / Spojovačka

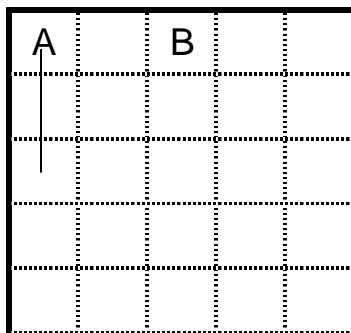
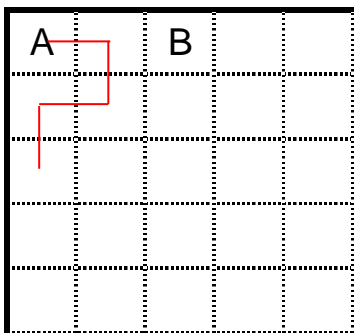
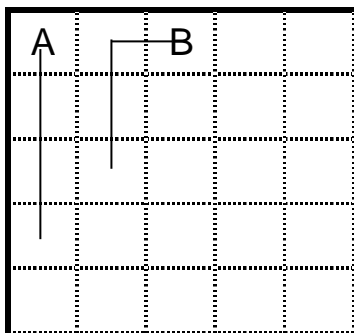
1. Rohy se projíždí takto

Tohle je nejednoznačné



2. Sousedí v rohu

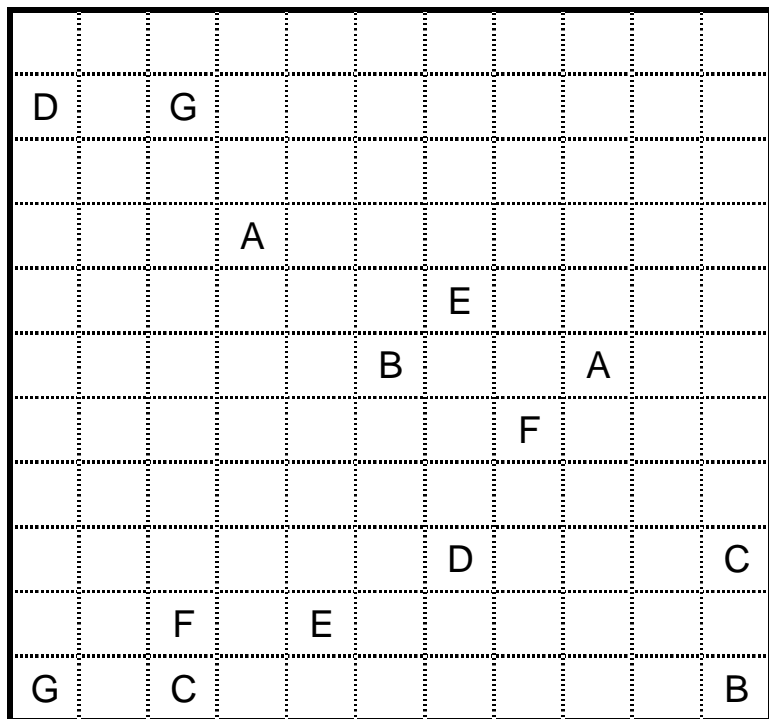
Tohle je nejednoznačné



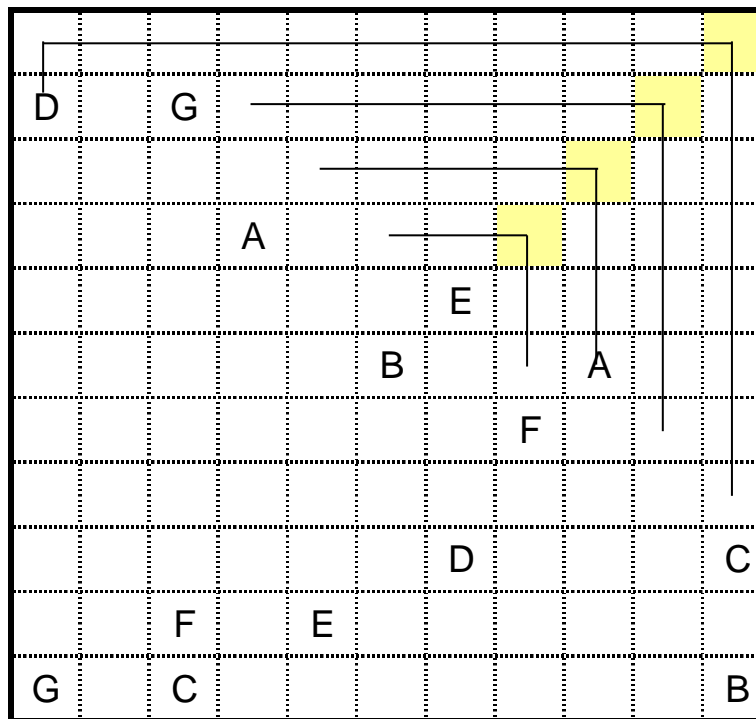
Poznámka:

Pozor, ne vždy jsou použita všechna pole! Pak nemusím projet každým rohem.

Příklad



Pravidlo 1



No four in a row / Piškvorky

Poznámka: Tohle neplatí pokud je uplatněno pravidlo, že má jít o opravdovou hru (stejný počet X a O).

Pak lze "nejednoznačná" pole doplnit a to všechna stejně na dorovnání počtů.

1. Značka musí být vynutitelná (netýká se už vepsaných)

Nejlépe se to uplatňuje v rohu. Musí tam vést z některého směru trojice značek

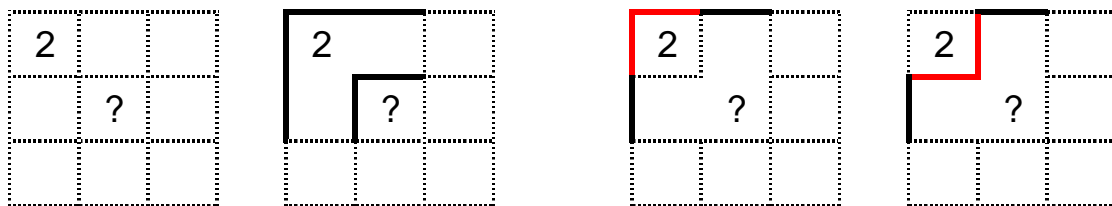
		X	O	
O				
X			X	

O		X	O	
O	X			
		X		
X			X	

Slitherlink / Ploty

1. Projíždění rohů

Tohle je nejednoznačné



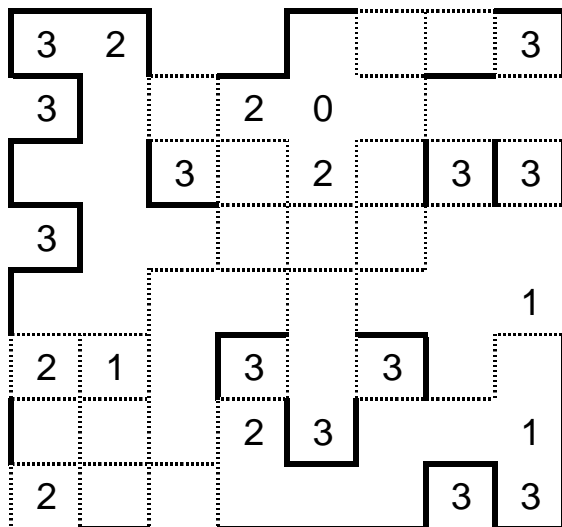
Poznámka: Místo otazníku tedy nesmí být 0 nebo 1. Jinak je to nejednoznačné.

Pokud není určen typ úlohy, znamená to, že to nejsou ploty.

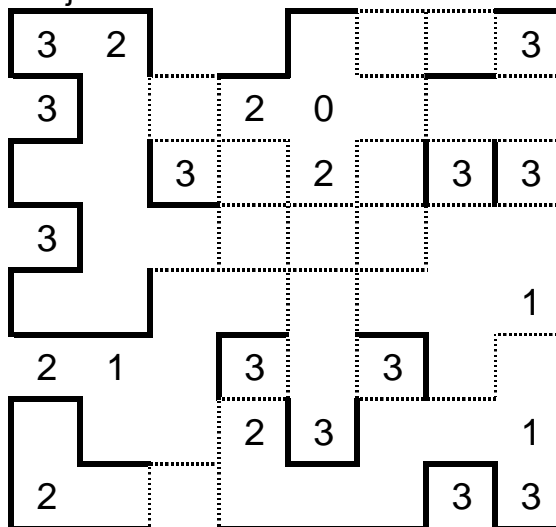
Příklad

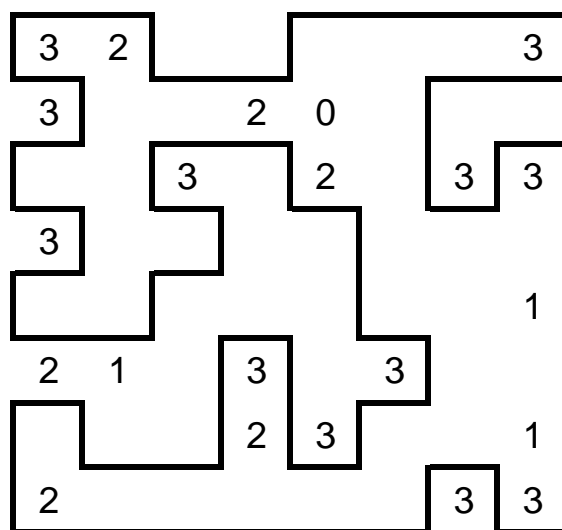
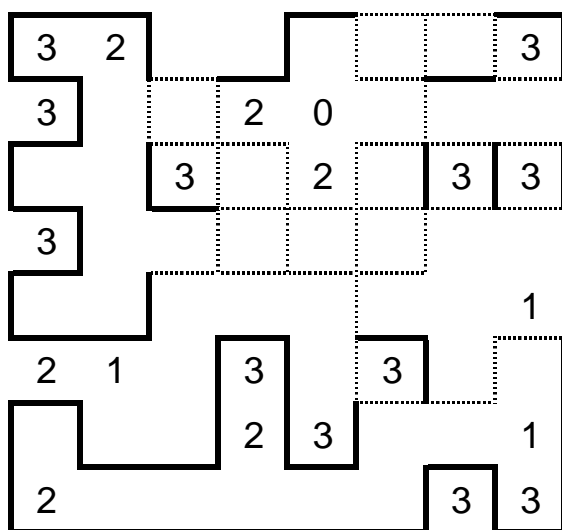
3	2						3
3			2	0			
		3		2		3	3
3							
							1
2	1		3		3		
			2	3			1
2						3	3

3	2						3
3			2	0			
		3		2		3	3
3							
							1
2	1		3		3		
			2	3			1
2						3	3



Projíždění rohů





As Easy As ABC

	A	A		
A	-	A		
A	A	X		

Tohle je nejednoznačné

	A	A		
A	A	-		
A	-	A		

	A	A		
A	-	A		
A	A	-		

Domino hunt

1. Rohy I

Tohle je nejednoznačné

4	6		
6	1		

4	6		
6	1		

4	6		
6	1		

2. Rohy II

2	3		
5	2		

2	3		
5	2		

2	3		
5	2		

Příklad

2	6	6	0	6	0	0	2
6	5	2	2	5	1	6	0
4	5	6	3	0	1	3	4
0	6	5	0	2	0	1	3
2	4	6	1	4	1	3	3
1	4	4	3	3	5	5	2
3	1	4	5	1	4	5	2

2	6	6	0	6	0	0	2
6	5	2	2	5	1	6	0
4	5	6	3	0	1	3	4
0	6	5	0	2	0	1	3
2	4	6	1	4	1	3	3
1	4	4	3	3	5	5	2
3	1	4	5	1	4	5	2

2	6	6	0	6	0	0	2
6	5	2	2	5	1	6	0
4	5	6	3	0	1	3	4
0	6	5	0	2	0	1	3
2	4	6	1	4	1	3	3
1	4	4	3	3	5	5	2
3	1	4	5	1	4	5	2

2	6	6	0	6	0	0	2
6	5	2	2	5	1	6	0
4	5	6	3	0	1	3	4
0	6	5	0	2	0	1	3
2	4	6	1	4	1	3	3
1	4	4	3	3	5	5	2
3	1	4	5	1	4	5	2

2	6	6	0	6	0	0	2
6	5	2	2	5	1	6	0
4	5	6	3	0	1	3	4
0	6	5	0	2	0	1	3
2	4	6	1	4	1	3	3
1	4	4	3	3	5	5	2
3	1	4	5	1	4	5	2

2	6	6	0	6	0	0	2
6	5	2	2	5	1	6	0
4	5	6	3	0	1	3	4
0	6	5	0	2	0	1	3
2	4	6	1	4	1	3	3
1	4	4	3	3	5	5	2
3	1	4	5	1	4	5	2

Kakuro

Jednoznačnost doplnění uzavřených oblastí

Tohle není jednoznačné

	23		
		5	
9			
7			

⇒

	23		
	57		
	75	5	
9			
7	8	1	
	3	4	

	23		
	48		
	84	5	
9			
7	65	34	
	56	21	

	23		
	39		
	93	5	
9			
7	765	234	
	456	321	

17				
24			89	
30	6	6		

17	89	89		
24	89	89		
30				

17	89	89		
24	789	789		
30	789	789		

Miny

Vyplnění polí se stejnými sousedy

Kvůli jednoznačnosti musejí být všechna stejná.

a) Všude miny. Pak jde o to narvat jich tam co nejvíc i okolo čísel. Tedy hlavně tam, kde sousedí jen s jedním číslem.

b) Nikde miny. Pak jde o to použít min co nejmíň. Tedy hlavně na pole sousedící s více čísly.

Příklady

14 min

			4	
	4			
		2		2
	2			

x	x	a	4	a
b	b	ab	a	a
b	4	bc	cd	d
be	bce	2	cd	2
e	2	ce	cd	d

x	x	●	4	●
b	b		●	●
b	4	bc		●
be	bce	2		2
e	2	ce		●

Dopočet

●	●	●	4	●
b	b		●	●
b	4	bc		●
be	bce	2		2
●	2	●		●

●	●	●	4	●
●	●		●	●
●	4	●		●
		2		2
●	2	●		●

4 miny

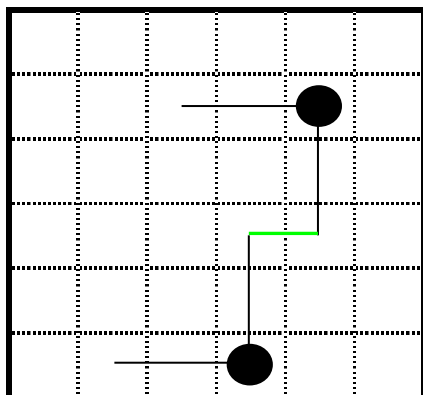
				1
2				
		4		2
		1		

b	b	x	a	1
2	bc	c	acd	ad
b	bc	4	cd	2
x	ce	ce	cde	d
x	e	1	e	x

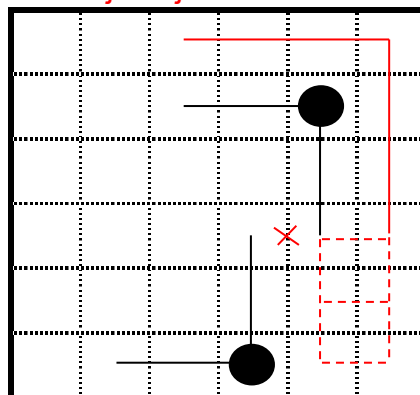
			a	1
2	●	c	acd	ad
	●	4	cd	2
			●	d
		1		

				1
2	●		●	
	●	4		2
			●	
		1		

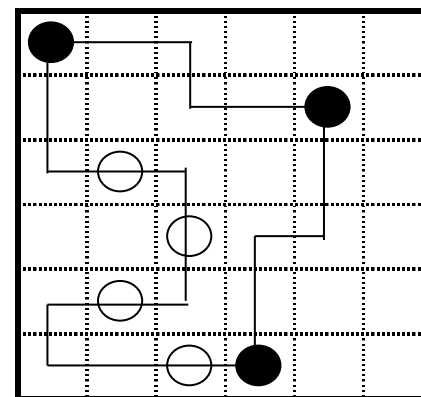
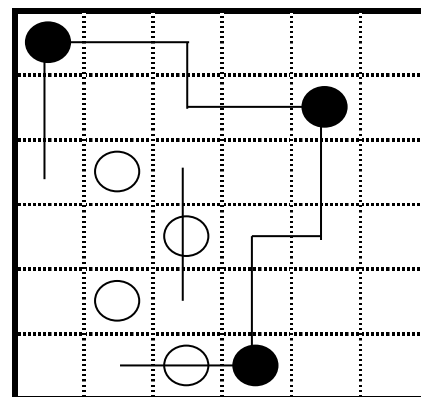
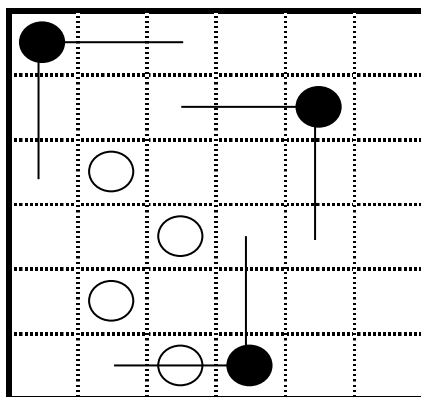
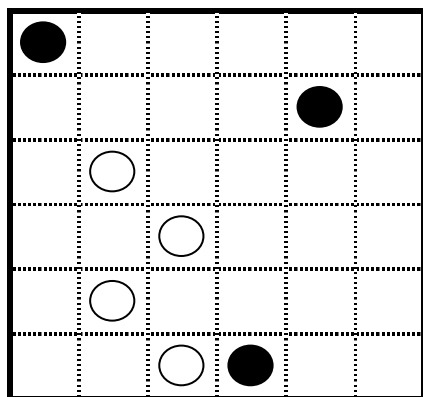
Masyu



Tohle je nejednoznačné



Příklad



Sudoku

1. UR (unique rectangle)

12		21
21		123

12	25	51
21	52	158

12	25	
21	52	
	158	51

2. BUG (Bi-Value Universal Grave)

UR-ko přes všechny zbývající pole

1	4	56	7	8	23	26	356	9
2	8	69	4	5	39	1	36	7
3	7	59	6	1	29	24	45	8
9	5	3	8	7	1	46	46	2
7	2	4	9	6	5	8	1	3
8	6	1	3	2	4	9	7	5
6	1	8	2	3	7	5	9	4
5	9	7	1	4	8	3	2	6
4	3	2	5	9	6	7	8	1

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