

## Palindromy

Vyplňte tabulku čísly 1 až 6 u malého sudoku a 1 až 9 u velkého tak, aby se stejná čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani v žádné tučně ohraničené oblasti.

Některá políčka v tabulce jsou spojena šedou čarou. Čísla na této čáře tvoří tzv. palindromy. To znamená, že když je přečteme z jednoho či druhého konce, půjdou čísla po sobě stejně. Např. 4-2-7-5-7-2-4 nebo 3-5-6-6-5-3.

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

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

## Sudoliché sudoku

Vyplňte tabulku čísly 1 až 6 u malého sudoku a 1 až 9 u velkého tak, aby se stejná čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci, ani v žádné tučně ohraničené oblasti.

V šedých polích mohou být pouze sudá čísla (2, 4, 6 nebo 8), v bílých polích jen lichá čísla (1, 3, 5, 7 nebo 9).

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

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

## Piškvorky (4 in row)

Doplň do každého políčka buď křížek, nebo kolečko tak, aby se v žádném směru **neobjevily** 4 křížky ani kolečka v řadě, tj. čtyři stejné symboly nesmí být vodorovně, svisle ani diagonálně (šikmo).

Příklad zadání

O		O		O
O	X		O	
	X	X		
X	X	X		O
		O	O	

Příklad řešení

O	O	O	X	O
O	X	O	O	X
O	X	X	X	O
X	X	X	O	O
X	O	O	O	X

O	X	O	O	O	X	O	O
O	X	O	O	X	O	X	O
O	O	X	O	X	X	O	O
X	X	O	X	O	X	X	X
X	O	X	X	O	X	X	O
X	O	X	X	X	O	X	O
O	X	O	O	O	X	O	O
O	O	X	O	X	O	O	X

X	O	X	X	O	X	X	O
X	O	O	O	X	O	O	X
X	O	O	X	X	X	O	X
O	X	O	O	O	X	O	X
O	X	X	O	X	X	X	O
O	X	X	O	X	O	X	O
X	O	X	X	X	O	X	O
X	X	O	X	O	O	O	X
X	O	X	X	O	X	O	X
O	O	X	O	O	X	O	X
O	O	X	O	X	X	X	O

## Tykadla

Nakresli ke každému kolečku jedno nebo více tykadel (čar), které vedou z koleček vodorovně nebo svisle a končí ve středu jiného políčka. Tykadla se nesmí křížit, překrývat ani nesmí protnout jiné kolečko s číslem. Čísla v kolečkách udávají počet políček, kterými prochází tykadla patřící danému kolečku.

Příklad zadání

7				
				2
	5			
		1		
				5

Příklad řešení

7				
				2
	5			
		1		
				5

