

Star product sudoku (Součinové)

Platí pravidla klasického 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.

Navíc: Čísla vedle tabulky udávají **součin**, který vznikne, když se mezi sebou vynásobí čísla v políčkách s hvězdičkou v daném řádku. To stejné platí i u sloupců, tedy čísla pod tabulkou udávají součin, který vznikne, když se mezi sebou vynásobí čísla v políčkách s hvězdičkou v daném sloupci.

120	*	*			*	
6		*	*	6		
120			*	*		*
12	6			*	*	
12	*	*				
20				*		*
	12	48	12	60	20	30

	4		7	*				*	72
1	*	8						*	18
	9	*	2		*	4			15
			*	9		*			24
*			6	*	7			*	48
		*		3	*	2		4	9
		6	*			*	2		3
	*					8	*	7	20
*				*			9		12
	24	30	45	4	64	3	18	12	27

Windoku

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.

Navíc jsou v tabulce šedě podbarvené oblasti. V malé tabulce každý z těchto dvou šedých obdélníků obsahuje sadu čísel 1 až 6. U velké tabulky každý ze čtyř podbarvených čtverců obsahuje kompletní sadu čísel 1 až 9.

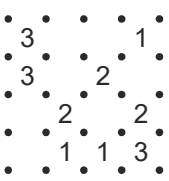
		3		6	
	1			3	
1		2		5	
		4			3
2					1
3		1			5

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

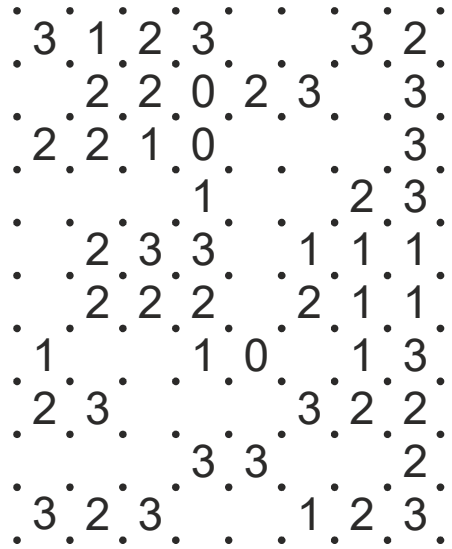
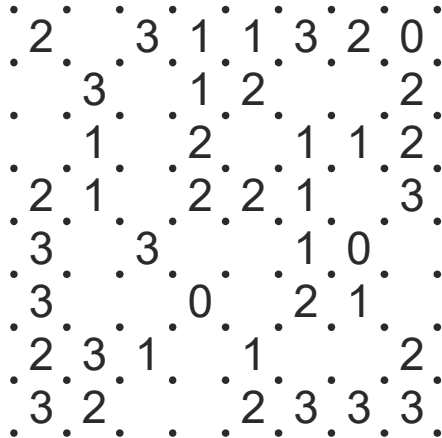
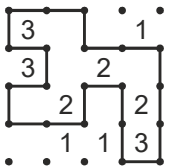
Ploty

Nakreslete jednu uzavřenou smyčku, která se nikde nekříží a je složena pouze z vodorovných a svislých úseků mezi tečkami. Čísla uvnitř políček udávají, kolik stran daného políčka je součástí smyčky.

Příklad zadání



Příklad řešení



Nové finty si můžeš natrénovat ještě před luštěním.

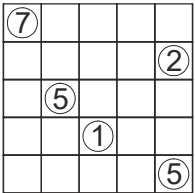
• 1 • • Když je zadaná nebo luštěním vznikne **jednička v rohu**, můžeš rovnou vyplnit **dva křížky**, kde určitě čára vést nemůže. Víš kam?

• • • • • Když v úloze potkáš **dvě trojky vedle sebe** nebo **nad sebou**, můžeš s jistotou doplnit celkem **tři čáry**. Chce to ale chvíli zkoušet, jak to s nimi vlastně je.

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



Příklad řešení

