

## 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. Číslo 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	4	1	3	2	6
2	3	6	5	4	1
1	6	3	4	5	2
4	5	2	1	6	3
3	2	4	6	1	5
6	1	5	2	3	4

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

## 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.

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

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

## Mince

Doplň do každého políčka jednu českou minci (1, 2, 5, 10, 20 nebo 50) tak, aby čísla uvedená okolo tabulky udávala **součet** mincí v daném řádku nebo sloupci.

Poznámka: Pokud někde součet uvedený není, znamená to, že ho k řešení úlohy nepotřebuješ.

Příklad zadání

	71	26	16
7			
65			
41			

	30	26	72
31	10	1	20
17	10	5	2
80	10	20	50

	24	31	35
22	2	10	10
	2	1	5
60	20	20	20

	32	25	72
57	2	5	50
	10	10	20
32	20	10	2

Příklad řešení

	71	26	16
7	1	1	5
65	50	5	10
41	20	20	1

	32	42	8
42	20	20	2
17	10	2	5
23	2	20	1

	17	12	32
22	10	2	10
9	2	5	2
30	5	5	20

	65	57	22
70	10	50	10
54	50	2	2
20	5	5	20

## Sikaku

Rozděl tabulku na čtverce nebo obdélníky tak, aby se nepřekrývaly, žádné políčko nezbylo a každý čtverec nebo obdélník obsahoval přesně jedno číslo. Toto číslo udává obsah daného čtverce nebo obdélníku (tj. počet políček uvnitř).

Příklad zadání

		4		
		6		
			3	
	4	1		5
		2		

Příklad řešení

		4		
		6		
			3	
	4	1		5
		2		

4			7			
		8				
		2	6			
		6				
3						
					18	
	12					
				5		9

	2					
4						
	3		25			
		8				
5			8			5
	6			4		
			6			
					4	