

## Sousledné sudoku (Jdou po sobě)

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 platí:** Pokud je mezi dvěma políčky **bílá tečka**, pak se čísla v těchto políčkách **liší o 1**. Pokud mezi dvěma políčky **bílá tečka** není, čísla se musí lišit o více než 1.

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

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

## 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).

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

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

## 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	X	O	O	X
X	X	X	O	X	X	O	O
O	O	X	O	X	O	X	O
O	X	X	X	O	O	X	X
X	X	O	X	O	O	O	X
X	O	O	O	X	X	X	O
O	X	X	O	O	O	X	O
X	X	O	X	X	X	O	O
X	O	X	X	O	O	O	X
X	X	O	O	X	O	O	O
O	X	O	O	X	O	X	X

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

## 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		

3				8			
	8						
			6				
					16		
		10		5			
6							
	9					25	

						7	
							12
					9		
			8				
						1	
					2	5	
14							
		6			4		
				6			
		16					
					6		