

## Star product sudoku (Součínové)

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.

30		1	*		3	*
3	*			2	*	
30		*	4	*	2	
12		2	*		6	*
15		*		*		
20	*	3			5	1
	12	30	18	15	5	20

*	9	5	2	*		6	3		4
1	*			9		2	*	8	12
8		6	*	4		*	9	5	3
9		*		3	*	4		6	8
*	4	1	6				5	*	21
			*	5		7		9	56
6		*		8	*		7	2	12
5	*			6		3	*	1	56
	8	3	1	*		9	6	*	28
	28	21	32	24	7	3	7	32	12

## Klasické 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.

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

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

## Arukone (Spojovačka)

Spoj stejné symboly čarou, která vede vodorovně nebo svisle prázdnými políčky. Čára může prázdným políčkem projít rovně nebo se zalomit v pravém úhlu. Jednotlivé čáry se neprotínají ani nedotýkají.

V následujících úlohách jsou využita všechna prázdná políčka, tj. žádné políčko nezůstane prázdné.

Příklad zadání

B				C
A	D	C	B	
A	E		E	D

			V	Á
	N		O	
	C	E		
		E	O	
		C	N	
	V	Á		

	E	í	í	L	Ž
	B		B		
	L				
		Ž			
S					
				S	E

!				?	
?		§		§	!
>		@		@	;
;	>				
			<		<

Příklad řešení

B				C
A	D	C	B	
A	E		E	D

		E	F			
				D	A	
			C	B		G
						A
						B
E	F	G	D			C

						0
	3	1	0			6
			4			7
4						
		2		2		
	1	7				
	5					6
				3		5

## 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			

	75	62	3
56			
31			
53			

	65	62	71
8			
40			
150			

	31	60	24
80			
8			
27			

Příklad řešení

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

	35	54	31
22			
56			
42			

	32	21	75
70			
41			
17			

	62	17
9		
54		
22		