

## Sousledné sudoku (Jdou po sobě)

Platí všechna pravidla klasického sudoku.

**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. Jinak řečeno, všechny možné bílé tečky jsou vyznačeny.

### Nápověda:

Velká tabulka se bude luštit mnohem snadněji, když budeš používat i druhé pravidlo.

Co platí u políček, mezi kterými bílá tečka není?

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

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

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

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

## Hidato

Doplň do tabulky čísla tak, aby v ní byla všechna čísla od 1 do 84.

Navíc musí být možné spojit čísla postupně od 1 po 84 čarou, která není nikde přerušena a prochází buď vodorovně, svisle, nebo šikmo skrz jednotlivá políčka.

Příklad zadání

	12	11	
14		9	1
7			
	5	16	3

Příklad řešení

13	12	11	10
14	8	9	1
7	15	4	2
6	5	16	3

82		54		60		62		70	69
81	83	53	55	59	61	63	71	68	
80	52	84	56	57	58	72	64	65	67
	79	51	37	36	73	9	8	66	
78	49	50	38	74	35	12	10	7	6
	77	48	75	39	13	34	11	5	
46	47	76	40	18	19	14	33	3	4
	45	41	24	20	17	15	2	32	
44	42	23	21	25	27	16	29	1	31
43		22		26		28		30	

## Lodě

Doplň do tabulky zadanou sérii lodí. Políčka s částmi různých lodí se **nesmí dotýkat stranou ani rohem**. Čísla okolo tabulky udávají počet políček obsazených lodí nebo částí lodě v daném řádku či sloupci.

Některá políčka s loděmi a políčka, kde nesmí být loď, jsou již vyznačena.

Příklad zadání

	1	2	0	3
2				
1				~
1				
2	~			



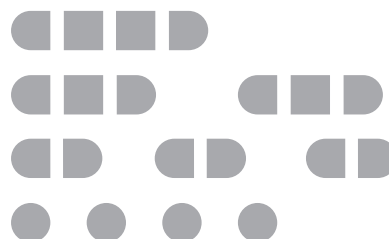
Příklad řešení

2		◐		●
1		◑		~
1				◐
2	●	~		◑
	1	2	0	3

	4	0	3	3	2	1
3			◑	◐	◒	
1	◐					
4	◐		◑	◒	~	●
1	◐					
4	◑		◑	◐	◒	
0						



	2	3	1	4	0	5	1	4
2						●		◐
3	◐		●			~		◑
2	◑					◐		~
3				◐		◑		●
1				◐				
5		◐		◐		◑	◐	◒
2		◐		◑				
2		◑				●		



Poznámka: Pokud je v tabulce zadaná část lodí, jedná se o přesnou část podle zadané série lodí. Tj. pokud je například v zadání čtvereček, znamená to, že tato část lodí nemůže být na kraji lodí.