

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.

5		6			
	2				
2			6		5

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

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.

		1	4		
	2			3	
				6	
			2		
		2			
	3	6		5	

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

		54			62		70	
	83			59				
80	52		56		58		64	
		51	37			9		66
78	49			74	35			
				39			11	5
	47	76		18	19	14		3
								32
				25		16		1
43		22				28		

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

	1	2	0	3
2		■		●
1		■		~
1				■
2	●	~		■

	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.