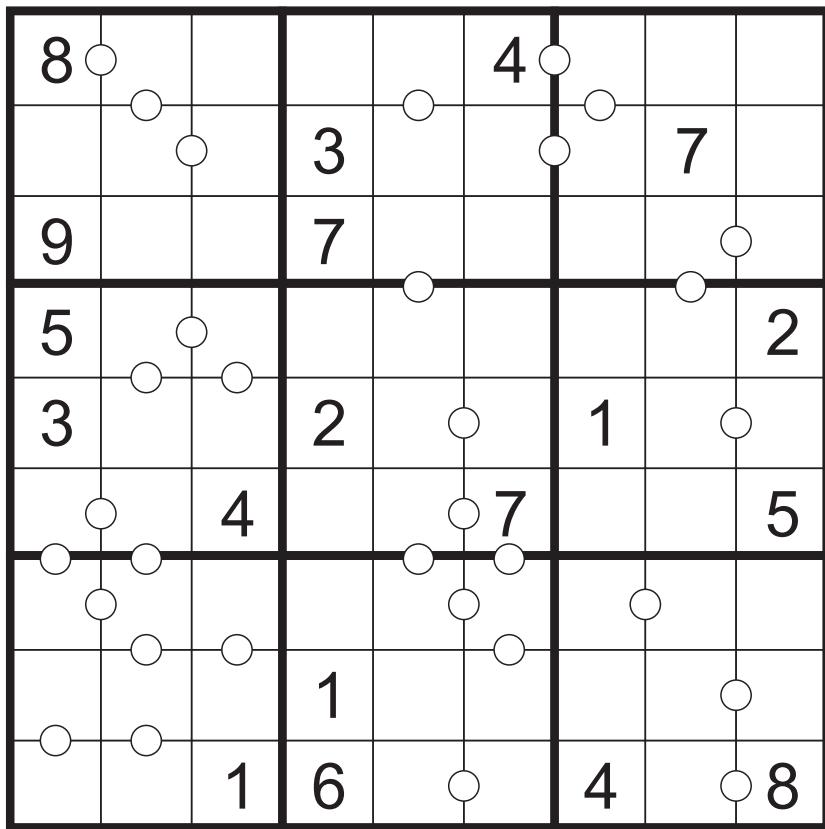
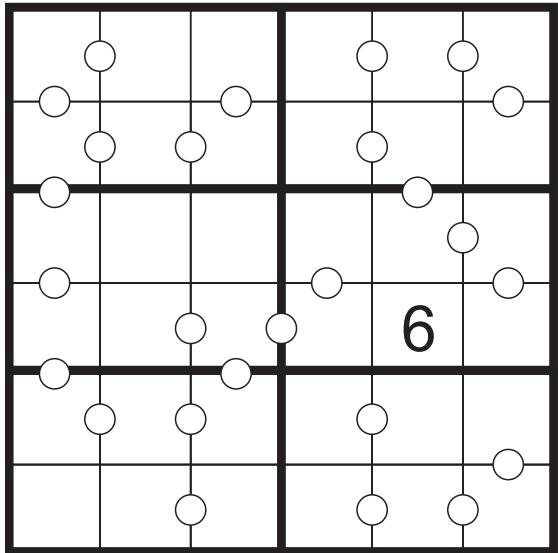


## Sousledné sudoku (Jdou po sobě)

Vyplňte tabulku čísla 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. Jinak řečeno, všechny možné bílé tečky jsou vyznačeny.

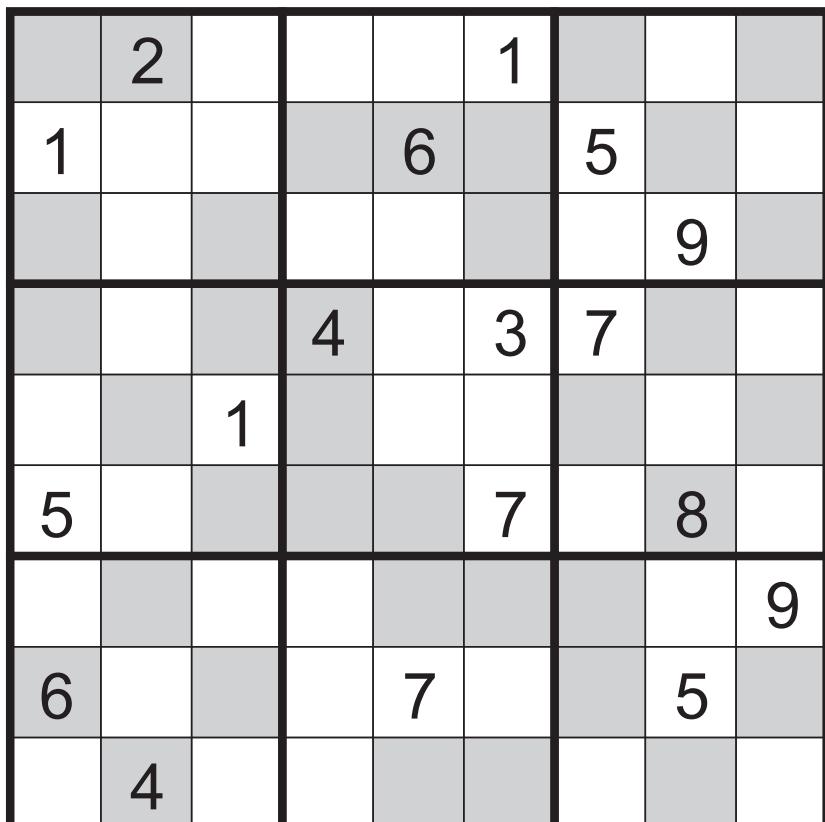
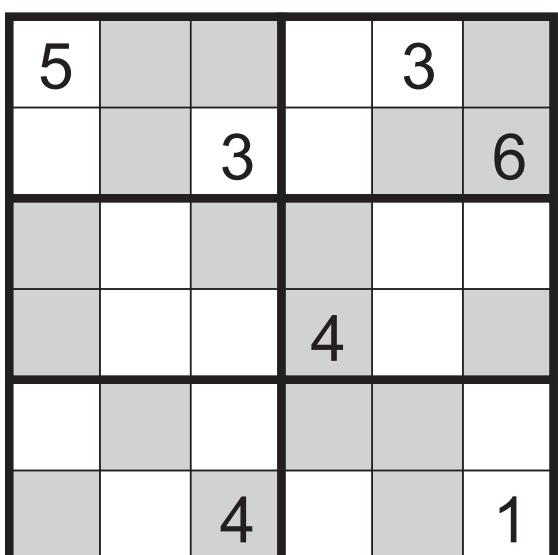
Tohle už umíme využít a tentokrát se to bude hodit zas: Pokud mezi políčky bílá tečka není...



## Sudoliché sudoku

Vyplňte tabulku čísla 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).



## 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

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

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

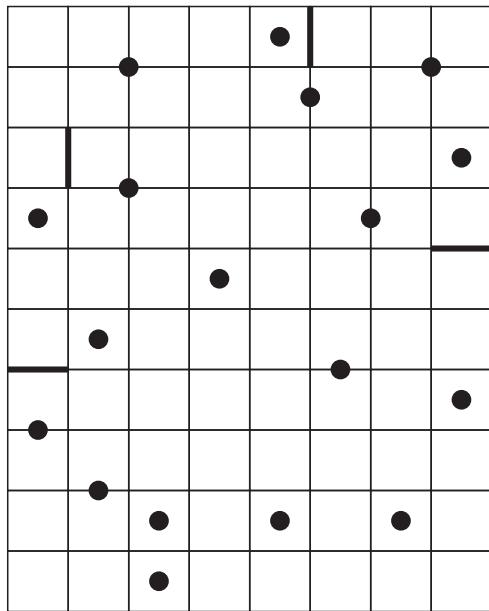
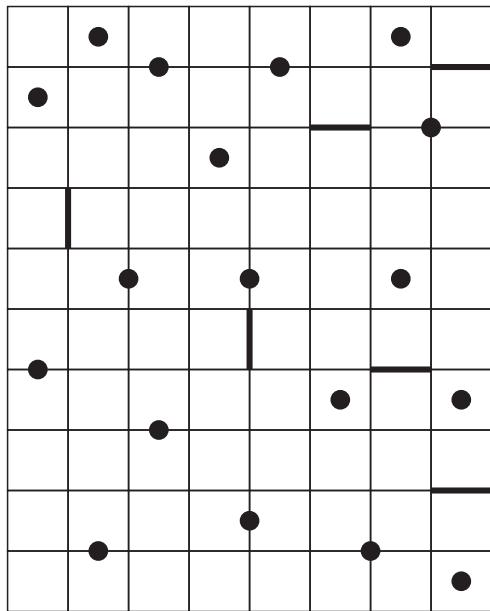
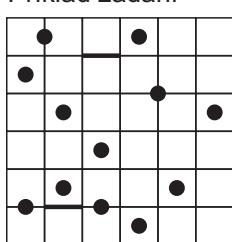
Příklad řešení

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

## Galaxie

Rozděl mřížku na **středově souměrné** oblasti, které se navzájem nepřekrývají. Každé políčko musí být součástí nějaké oblasti. Hranice oblastí mohou vést jen po liniích mřížky. **Všechny středy souměrnosti jsou zadány.**  
Pozn.: Některé dělící čáry už jsou zadány.

Příklad zadání



Příklad řešení

