

Bezdotykové 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.

Navíc platí, že políčka se stejnými čísly se nesmí dotýkat **ani rohem**.

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

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

Windoku

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 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			2
4				6	
5	2			3	

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

Hidato

Doplň do tabulky čísla tak, aby v ní byla všechna čísla od 1 do 52.

Navíc musí být možné spojit čísla postupně od 1 po 52 čarou, která není nikde přerušená 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

31			13		
	32		35	15	51
29					
10		37	49		47
		27	18		
		39			
25	7		20		
		21	41	1	43
	22	5		3	

		46			24
		52		44	
50		21		26	
38		40		42	2
	19	28		4	
				7	
	35	17			10
31					
	33		14		12

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 lodě, jsou již vyznačena.

Příklad zadání

1 2 0 3

2

1

1

2



Příklad řešení

2

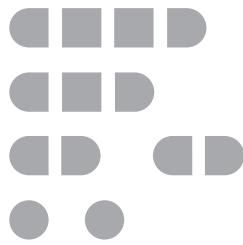
1

1

2

1 2 0 3

4	1	3	1	0	4
3					~
1			~		
3					
3					
1					
2				~	



5	1	1	3	3	2	4	1
3							
1						~	
4							
2							
1							
4							
2							
3							

