

1-4) Classic Sudoku (Klasické sudoku)

Do každého prázdného políčka vepište jednu číslici 1 až 9 tak, aby se každá číslice vyskytovala právě jednou v každém řádku, sloupci a vyznačeném čtverci 3x3.

5) One Digit Unique Solution (Jedna číslice – jedno řešení)

Dodržujte klasická pravidla sudoku. Do šedého pole umístěte jednu vhodně zvolenou číslici tak, aby celé sudoku mělo přesně jedno řešení. *(Pouze tato jedna číslice vede k unikátnímu řešení tabulky. Pro ostatní číslice tabulka buď žádné řešení nemá, nebo má řešení více.)*

6) Logidoku

Dodržujte klasická pravidla sudoku. Některá políčka jsou označena písmeny. Čísla v těchto políčkách musí splňovat logické podmínky uvedené vedle tabulky.

(Odd number = liché číslo = 13579, **Even number** = sudé číslo = 2468, **Prime number** = prvočíslo = 2357, **Biggest number** = největší číslo = 9, **Smallest number** = nejmenší číslo = 1)

7) Top Heavy Sudoku (Větší nahoře)

Doplňte do tabulky číslice 1 až 6 tak, aby se každá číslice vyskytovala právě jednou v každém řádku, sloupci a čtverci 3x3. V každém řádku, sloupci a čtverci 3x3 budou tři prázdná políčka. Pro každou dvojici vertikálně sousedících políček obsahujících čísla musí platit, že horní číslo je větší než spodní.

8) A or B (A nebo B)

Pro tabulku jsou uvedena dvě různá pravidla k řešení. Úkolem je zjistit, které z těchto dvou pravidel (A nebo B) je použito pro tabulku a následně ji podle těchto pravidel vyřešit.

Rules A (Pravidlo A) – Dodržujte klasická pravidla sudoku. Šedá políčka obsahují liché číslice (13579).

Rules B (Pravidlo B) – Dodržujte klasická pravidla sudoku. Šedá políčka obsahují různé číslice, tj. žádná číslice se v těchto šedých políčkách nesmí opakovat.

9) Tripod Sudoku (Trojmezí)

Doplňte do tabulky číslice 1 až 9 (1 až 6 v příkladu). Rozdělte tabulku na několik oblastí (*Dokreslete hraniční čáry.*) tak, aby se každá číslice vyskytovala právě jednou v každém řádku, sloupci a v každé oblasti. Všechny body, kde se setkávají tři čáry, jsou v tabulce vyznačeny. V tabulce není žádné místo, kde se setkávají čtyři čáry.

10) Sudoku Clock (Sudoku hodiny)

Dodržujte klasická pravidla sudoku. V tabulce je několik vyznačených míst (digitálních hodin) ukazujících čas. Ve vyřešené tabulce musí všechna tyto místa obsahovat platný časový zápis ve 24-hodinovém formátu. (tj. není povoleno např. 43:65).

11) Sudoku Islands (Sudoku ostrovy)

Doplňte do každého prázdného políčka tabulky číslice 1 až n tak, aby se každá číslice vyskytovala právě jednou v každém řádku a sloupci. Každý ostrov (*nepravidelná ohraničená oblast*) obsahuje 2x sadu všech číslic.

12) Snail Sudoku (Spirálové sudoku)

Doplňte do tabulky číslice 1 až 4 tak, aby se každá číslice vyskytovala právě jednou v každém řádku, sloupci a spirále. V každé spirále musí být číslice seřazeny postupně od 1 do 4 ve směru od vnějšího konce spirály ke středu spirály. Číslice nesmí být vepsány do políček označených pomlčkou.

13) Just Two Cells Sudoku (Pouze dvě políčka)

Dodržujte klasická pravidla sudoku. Tato úloha má mnoho řešení pro celou tabulku, ale vyskytují se zde pouze dvě prázdná políčka, v nichž se číslice shodují ve všech z těchto řešení. Najděte tyto dvě číslice.

14) Halved Square Sudoku (Sudoku s dělenými políčky)

Doplňte do tabulky číslice 1 až 9 (1 až 5 v příkladu) tak, aby se každá číslice vyskytovala právě jednou v každém řádku, sloupci a ohraničené oblasti. Všude tam kde je políčko rozděleno na dvě trojúhelníkové části platí, že jedna část musí obsahovat číslici a druhá část musí být prázdná.

15) Odd Lab (Lichá cesta)

Dodržujte klasická pravidla sudoku. V tabulce musí být alespoň jedna cesta z levého horního rohu do pravého dolního rohu, která prochází pouze přes políčka s lichými číslicemi. Diagonální pohyb není povolen. (*Cesta může vést pouze vodorovně a svisle.*)

16) Searchdoku (Osmisměrkové sudoku)

Naleznete vypsaná slova. Slova mohou vést v kterémkoliv z osmi směrů (*přímou linií ve vodorovném, svislém nebo diagonálním směru*). Některá slova mohou být nalezena uvnitř nebo mohou procházet přes Sudoku tabulku ležící uprostřed. Vylustěte tuto tabulku při použití standardních pravidel klasického Sudoku pro sadu různých písmen.

17) Snapshot Sudoku (Fotografické sudoku)

Dodržujte klasická pravidla sudoku. Vedle tabulky se vyskytuje několik částí (snímků), které vznikly vyfotografováním kompletně správně vyřešené tabulky. Vyřešte sudoku tak, aby bylo možné všechny tyto snímky nalézt ve vyplněné tabulce.

18) Scale Sudoku (Vážené sudoku)

Dodržujte klasická pravidla sudoku. V tabulce je několik písmeny označených rámečků (košů), které jsou vedle tabulky porovnány na váhách. Ignorujte hmotnosti rámečků a misek vah. (*Porovnávají se tedy jen samotné součty číslic uvnitř košů.*)

19) Psycho Killer

Dodržujte klasická pravidla sudoku. Úloha je variací na známou úlohu Killer sudoku ve kterém ovšem nejsou vyznačeny jednotlivé koše. Určete rozložení košů a vyřešte tabulku. Suma (*napsaná menším číslem*) všech číslic uvnitř každého koše je uvedena v políčku, ležícím nejméně vlevo mezi nejhornějšími (*snad toto slovo existuje ☺*) políčky daného koše. Každý koš má minimálně dvě políčka. Žádná číslice se nemůže opakovat v rámci jednoho koše.

20) Irregular Sudoku Bands (Nepravidelné páskové sudoku)

Vedle tabulky je uvedeno šest pásků s osmi políčky. Odstraňte dvě políčka z každého pásku a výsledné pásky umístěte do připravené mřížky nepravidelného sudoku tak, aby se každá číslice 1 až 6 vyskytovala právě jednou v každém řádku, sloupci a nepravidelné oblasti. Pokud číslice na pásku překrývá již zadanou číslici, musí být tyto číslice shodné.

21) Sudoku Blocks (Sudoku bloky)

Položte uvedené bloky přes ohraničené 3x3 oblasti (2x3 v příkladu) do levé tabulky bez jakéhokoliv otáčení bloků či překrývání bloků. Černá políčka zakryjí některé číslice. Potom

přepište zbylé viditelné číslice do druhé tabulky a vyřešte standardní klasické sudoku pro čísla 1 až 9.

Instrukce k odesílání řešení

Každé sudoku bude mít označené dva řádky (případně sloupce). Jako odpovědní kód запиšte za sebou všechny číslice v označeném směru (zleva doprava nebo shora dolů).

Dejte pozor na odpovědní kód u následujících nestandardních úloh:

Úloha 7 - Top Heavy Sudoku: Použijte 0 (nulu) pro prázdná políčka.

Úloha 12 - Snail Sudoku: Použijte 0 (nulu) pro prázdná políčka.

Úloha 13 - Just Two Cells Sudoku: Napište souřadnice políčka, následně potom hodnotu číslice v daném políčku. Odpovědní kód zkušebního příkladu bude tedy EN7, IR4.

Úloha 14 - Halved Square Sudoku: Použijte 0 (nulu) pro prázdná trojúhelníková políčka.