MČR V ŘEŠENÍ SUDOKU 2021
CZECH SUDOKU CHAMPIONSHIP 2021

23.-24. ŘÍJNA 2021 / 23-24 OCTOBER 2021

INSTRUKTÁŽNÍ BOOKLET
INSTRUCTION BOOKLET

Pokud není uvedeno jinak, pro každou úlohu platí standardní pravidla sudoku, tj.:

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do N (N = velikost tabulky) tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region obsahoval každé z čísel 1-N právě jednou.

If not otherwise stated, standard sudoku rules apply for all puzzles, i.e.:

Fill in a number from 1-N (N = the size of the grid) into each empty square so that all rows, columns and bold regions contained each of numbers 1-N exactly once.

Autor soutěžních úloh / Competition puzzles author: Jan Zvěřina
Autoři úloh v IB / IB puzzles authors: Jan Zvěřina, Robert Babilon, Henning Kalsgaard Poulsen, Jan Novotný, Fred Stalder, Petr Lichý, Pavel Kadlečík

Pravidla mistrovství

Právo účasti

- Kompletního programu hlavní soutěže jednotlivců se může zúčastnit kdokoliv, bez ohledu na věk a národnost. V souladu se soutěžním řádem HALAS bude mistrem ČR vyhlášen nejúspěšnější hráč s trvalým pobytem na území ČR.
- Juniorského mistrovství ČR se mohou účastnit hráči narození v roce 2000 a mladší. Do samostatné kategorie J<21 budouzařazeny ročníky 2000, 2001 a 2002; do samostatné kategorie J<18 budou zařazeny ročníky 2003, 2004 a 2005; do samostatné kategorie J<15 budou zařazeni hráči narození v roce 2006 a mladší. Svou kategorii vyberte v přihlašovacím formuláři, při prezenci v den soutěže můžete být vyzváni k prokázání totožnosti a roku narození vhodným dokladem.
- Do samostatné kategorie S>50 budou zařazeni hráči narození v roce 1971 a dříve.
- Jednotlivé kategorie se neliší zadáním, pouze samostatnou výsledkovou listinou. Účast v dílčí kategorii není v rozporu s účastí v hlavní kategorii.
- Týmové soutěže se může účastnit libovolně sestavený tříčlenný tým, bez ohledu na věk a národnost. Zájem o účast v týmové soutěži projevte příslušnou volbou v přihlašovacím formuláři, tříčlenné týmy je možné sestavit předem (přihlašujte se **ZDE**) nebo až na místě.
- Společnou podmínkou účasti ve všech bodech je přihlášení (viz stránka Přihlašování), abychom pro vás měli dostatek soutěžních materiálů. Dospělí účastníci platí startovné, hráči narození v roce 2000 a mladší se mohou účastnit všech soutěží během dvoudenního programu zdarma.
- *Podrobnosti k doprovodným soutěžím budou doplněny.*

Pravidla soutěže

Rozhodování v soutěži

Základním podkladem pro rozhodování v soutěži je Soutěžní řád HALAS.

První instancí, která se bude zabývat vašimi řešeními, je sbor hodnotitelů pracující v zázemí soutěže. Povinností hráče po vrácení opravených archů je kontrola, zda hráč souhlasí s hodnocením jednotlivých úloh a celkovým bodovým součtem. V případě nejasností nebo nespokojenosti se můžete obrátit na vedoucí sboru hodnotitelů, která s vámi situaci vyřeší.

Druhou instancí, v případě nespokojenosti s prací sboru hodnotitelů, je rozhodčí turnaje delegovaný výborem HALAS. Jeho případné opravné rozhodnutí je konečné na místě soutěže. V případě trvající nespokojenosti je poslední instancí pro odvolání výbor HALAS, který má pravomoc dodatečně upravit výsledky soutěže.

Pravidla soutěže jednotlivců

Určený počet bodů u úlohy (nebo její části) získáte, pokud je **celá kompletně a správně vyřešená**. Jako správné řešení se považuje označení „vadná" v případě, že je opravdu vadná a nemá řešení (nemělo by nastat). Bonusy (časové a za pořadí) získáte pouze, pokud budete mít kompletní a správné řešení všech úloh v daném kole, případně budete mít nanejvýš v jedné úloze chybu.

O pořadí rozhoduje pouze celkový počet bodů.

Pravidla týmové soutěže

Soutěž je určena tříčlenným týmům a bude mít tři kola. Bude se počítat pořadí v jednotlivých kolech. Pořadí v jednom kole je určeno těmito kritérii:

1) Počet správně vyřešených tabulek sudoku
2) a) V případě kompletního a správného řešení všech tabulek – čas odevzdání
b) V případě jedné špatné tabulky – počet správně vyplněných políček ve špatné tabulce
c) V případě více špatných tabulek – počet správně vyplněných čtverců 3x3 ve špatných tabulkách

U skládačky se tabulkou rozumí jeden dílek. Správným řešením se rozumí to, které je ve shodě s kompletně vyřešeným úkolem celého kola.

V případě, že tato kritéria nerozhodnou (nekompletní řešení se stejným počtem správných políček či čtverců 3x3, případně shodný okamžik odevzdání kompletního řešení), započítá se průměrné pořadí, např. za 3.-4. místo se započítá pořadí 3,5.

O celkovém pořadí v soutěži týmů rozhodnou tato kritéria:

1) Nižší součet pořadí z jednotlivých kol
2) Větší počet nižších pořadí (1+1+4 je lepší než 1+2+3, a to je lepší než 2+2+2)
3) Větší počet kompletně a správně vyřešených kol
4) Nižší součet časů odevzdání všech tří kol
5) Lepší pořadí v kole s nejdelším časem na luštění
6) Lepší pořadí v kole s druhým nejdelším časem na luštění

2) Odhadujeme, že čas na řešení jednotlivých kol je velmi poměrně štědrý a že každé kolo by mohla zvládnout v limitu většina půlka týmů. Podle toho si nastavte týmovou taktiku.

Pravidla playoff soutěže jednotlivců

Do playoff postupuje 6 nejlepších účastníků mistrovství po základní části (v případě bodové rovnosti postoupí všichni hráči z děleného pořadí). Bude sestávat ze tří kol:
A. Semifinále pro 3.-6. hráče po základní části. Budou se řešit tři úlohy.
B. Finále pro 1. a 2. hráče po základní části a dvou nejlepších ze semifinále. Budou se řešit tři úlohy.

Bodování:
A. Semifinále – body 4-3-2-1 podle pořadí v základní části + za 1. úlohu + za 2. úlohu + za 3. úlohu
B. Finále – body 4-3-2-1 podle pořadí v základní části (postoupivším ze semifinále se počítá umístění v semifinále; pokud mají stejně bodů, počítá se umístění po základní části) + za 4. úlohu + za 5. úlohu + za 6. úlohu

O pořadí v jednotlivých kolech rozhoduje součet bodů.

O pořadí v jednotlivých úlohách rozhoduje:
1) Počet správně vyplněných políček
2) Čas odevzdání

V případě, že dosavadní kritéria v jednotlivých situacích nerozliší pořadí (např. stejný počet bodů po základní části, stejný počet políček i čas v jednotlivé úloze, apod.), se postupuje takto:
a) Pokud jde pouze o to přidělit body, pak se body rozdělí rovným dílem (např. pokud po základní části mají hráči na 3. a 4. místě shodný počet bodů, dostanou do semifinále oba po 3,5 bodu)
b) Pokud je potřeba odlišit postup/nepostup, postoupí všichni. Při vyšším počtu soutěžících v kole budou udělovány body 4-3-2-1-0, příp. 4-3-2-1-0-0 atd.
c) Pokud je potřeba rozlišit celkové umístění, rozhodne pořadí po základní části, s následující výjimkou:
d) Pokud je potřeba určit mistra ČR, rozhodne o vítězi rozstřel.

1. KOLO / ROUND 1

KLASICISMUS / CLASSICISM

30 minut / 30 minutes, 300 bodů / 300 points

1) Sudoku 6x6 / Classic Sudoku 6x6	2 body / points
2) Sudoku 6x6 / Classic Sudoku 6x6	3 body / points
3) Sudoku 8x8 / Classic Sudoku 8x8	10 bodů / points
4) Sudoku 8x8 / Classic Sudoku 8x8	6 bodů / points
5) Klasické sudoku / Classic Sudoku	12 bodů / points
6) Klasické sudoku / Classic Sudoku	28 bodů / points
7) Klasické sudoku / Classic Sudoku	26 bodů / points
8) Klasické sudoku / Classic Sudoku	18 bodů / points
9) Klasické sudoku / Classic Sudoku	35 bodů / points
10) Klasické sudoku / Classic Sudoku	13 bodů / points
11) Klasické sudoku / Classic Sudoku	35 bodů / points
12) Klasické sudoku / Classic Sudoku	21 bodů / points
13) Klasické sudoku / Classic Sudoku	13 bodů / points
14) Klasické sudoku / Classic Sudoku	26 bodů / points
15) Klasické sudoku / Classic Sudoku	20 bodů / points
16) Písmenné sudoku / Letter Sudoku	32 bodů / points

1-15) Klasické sudoku / Classic Sudoku 6x6, 8x8, 9x9

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do N (N = velikost tabulky) tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region obsahoval každé z čísel 1-N právě jednou.
Fill in a number from 1-N (N = the size of the grid) into each empty square so that all rows, columns and bold regions contained each of numbers 1-N exactly once.

Příklad/Example – N=6

	2			3	
1					4
		3			
			5		
4					6
	5			2	

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

16) Písmenné sudoku / Letter Sudoku 32 bodů/points

Do každého prázdného políčka vepište jedno z písmen B, C, M, N, O, R tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 2x3 obsahoval každé z těchto písmen právě jednou. Soutěžní tabulka má jinou sadu písmen a velikost tabulky je 9x9.

Fill in a letter from B, C, M, N, O, R into each empty square so that all rows, columns and bold regions 2x3 contained each of given letters exactly once. The competition puzzle uses a different set of letters and the grid size is 9x9.

O			M		
				C	
B					R
	R				
		N			
C			O		M

O	C	B	M	R	N
R	N	M	B	C	O
B	M	C	N	O	R
N	R	O	C	M	B
M	O	N	R	B	C
C	B	R	O	N	M

2. KOLO / ROUND 2

SYMBOLISMUS / SYMBOLISM

40 minut / 40 minutes, 400 bodů / 400 points

1) Symbolové sudoku / Symbol Sudoku 6x6	8 bodů / points
2) Symbolové sudoku / Symbol Sudoku 6x6	9 bodů / points
3) Písmenné sudoku / Letter Sudoku	25 bodů / points
4) Trio sudoku / Trio Sudoku	16 bodů / points
5) XV sudoku / XV Sudoku	16 bodů / points
6) Kropki 6x6/ Kropki Sudoku 6x6	9 bodů / points
7) Kropki / Kropki Sudoku	47 bodů / points
8) Sudé-liché sudoku 8x8 / Odd-Even Sudoku 8x8	16 bodů / points
9) Sudé-liché sudoku / Odd-even Sudoku	29 bodů / points
10) Větší-menší sudoku / Greater Than Sudoku	19 bodů / points
11) Sousledné páry / Consecutive Pairs Sudoku	18 bodů / points
12) Sudoku s hvězdami 6x6 / Star Sudoku 6x6	6 bodů / points
13) Sudoku s hvězdami / Star Sudoku	19 bodů / points
14) Kódované sudoku 8x8 / Coded Sudoku 8x8	21 bodů / points
15) Kódované sudoku / Coded Sudoku	58 bodů / points
16) Hledej devítku / Search Nine Sudoku	22 bodů / points
17) OEBS sudoku 8x8 / OEBS Sudoku 8x8	44 bodů / points
18) Rossini / Rossini Sudoku	18 bodů / points

1+2) Symbolové sudoku / Symbol Sudoku 8 + 9 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište jeden z uvedené sady symbolů tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 2x3 obsahoval každý ze symbolů právě jednou.

Fill in a symbol from given set into each empty square so that all rows, columns and bold regions 2x3 contained each of symbol exactly once.

?					!
		!	§		
	?			!	
	!			@	
		©	?		
@					#

?	©	§	@	#	!
#	@	!	§	?	©
©	?	@	#	!	§
§	!	#	©	@	?
!	#	©	?	§	@
@	§	?	!	©	#

3) Písmenné sudoku / Letter Sudoku 25 bodů/points

Do každého prázdného políčka vepište jedno z písmen B, C, M, N, O, R tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 2x3 obsahoval každé z těchto písmen právě jednou. Soutěžní tabulka má jinou sadu písmen a velikost tabulky je 9x9.

Fill in a letter from B, C, M, N, O, R into each empty square so that all rows, columns and bold regions 2x3 contained each of given letters exactly once. The competition puzzle uses a different set of digits and the grid´s size is 9x9.

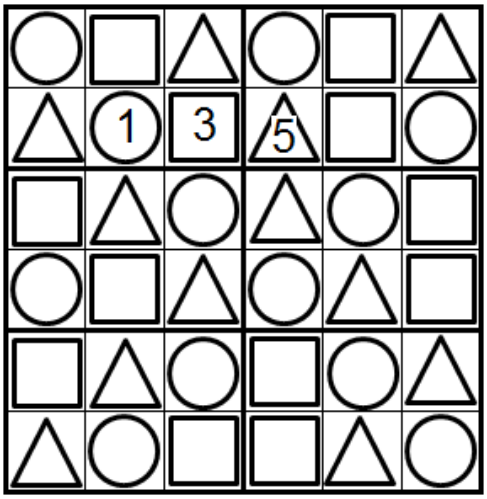
O			M		
				C	
B					R
	R				
		N			
C			O		M

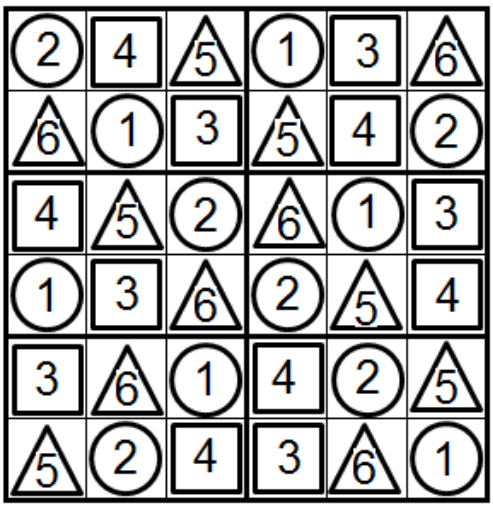
O	C	B	M	R	N
R	N	M	B	C	O
B	M	C	N	O	R
N	R	O	C	M	B
M	O	N	R	B	C
C	B	R	O	N	M

4) Trio sudoku / Trio Sudoku 16 b. / pts

Všechna políčka obsahující kolečko mohou obsahovat jen čísla 1, 2 (v soutěžní tabulce 1, 2, 3).
Všechna políčka obsahující čtverec mohou obsahovat jen čísla 4, 5 (v soutěžní tabulce 4, 5, 6).
Všechna políčka obsahující trojúhelník mohou obsahovat jen čísla 7, 8 (v soutěžní tabulce 7, 8, 9.)

All cells containing a circle can contain only numbers 1,2 (1, 2, 3 in the competition puzzle). All cells containing a square can contain only numbers 4, 5 (4, 5, 6 in the competition puzzle). All cells containing a triangle can contain olny numbers 7, 8 (7, 8, 9 in the competition puzzle).

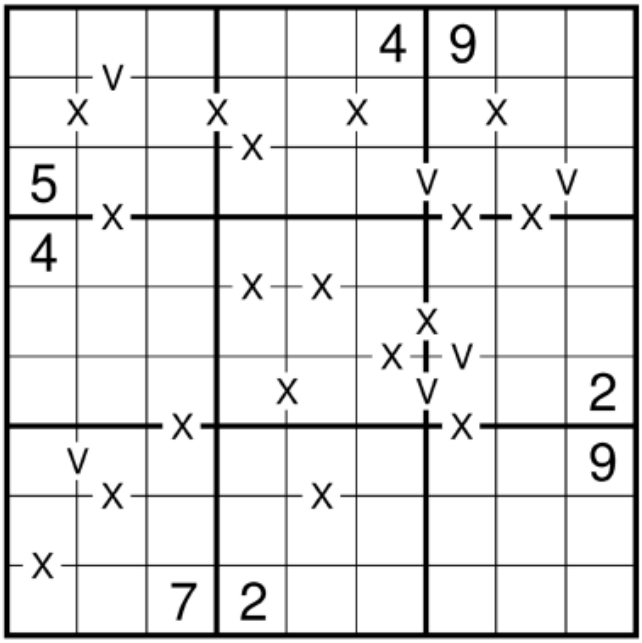


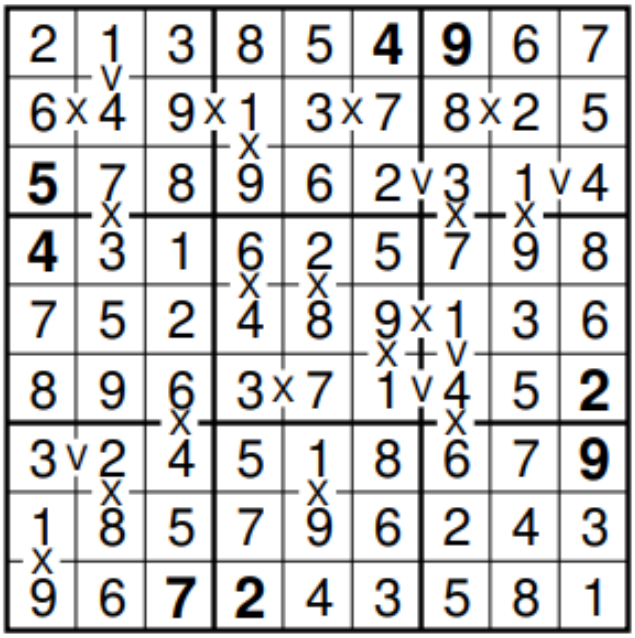


5) XV sudoku / XV Sudoku 16 b. / pts

Pokud je mezi dvěma stranou sousedícími políčky symbol „V“, součet čísel v těchto dvou políčkách musí být 5. Pokud je mezi dvěma stranou sousedícími políčky symbol „X“, součet čísel v těchto dvou políčkách musí být 10. Všechny možné výskyty jsou vyznačeny. To znamená, že pokud mezi dvěma stranou sousedícími políčky není žádný symbol, nemůže jejich součet být 5 ani 10.

If there is a symbol „V“ between two neighbouring cells, the numbers in these two cells must add up to 5. If there is a symbol „X“ between two neighbouring cells, the numbers in these two cells must add up to 10. All possible symbols are given. That means, if there is no symbol between two cells, the numbers in these two cells must not add up to 5 or 10.

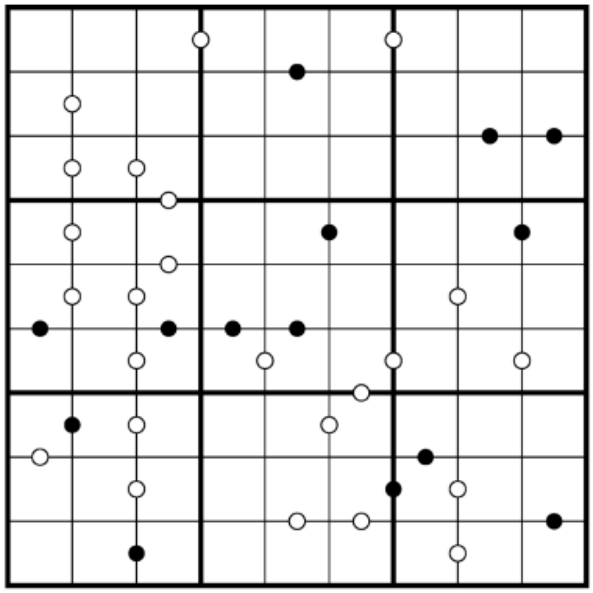




6+7) Kropki / Kropki Sudoku 9 + 47 b. / pts

Pokud je rozdíl dvou stranou sousedících políček 1, je mezi nimi bílé kolečko. Pokud číslo v jednom políčku je dvojnásobkem čísla ve stranou sousedícím políčku, je mezi nimi černé kolečko. Mezi čísly 1 a 2 může být černé i bílé kolečko. Všechna možná kolečka jsou vyznačena.

If two consecutive digits appear in two neighbouring cells, they are separated by a white dot. If the digit in a cell is half of the digit in the neighbouring cell, then they are marked by a black dot. The dot between 1 and 2 can either be white or be black.



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

8+9) Sudé-liché sudoku / Odd-Even Sudoku 16 + 29 b. / pts

Políčka označená písmenem „S“ mohou obsahovat pouze sudá čísla. Políčka označená písmenem „L“ mohou obsahovat pouze lichá čísla. U druhé soutěžní úlohy jsou všechna políčka se symboly pro lepší orientaci podbarvena.

Cells marked with letter „S“ can contain only even digits. Cells marked with letter „L“ can contain only odd digits.

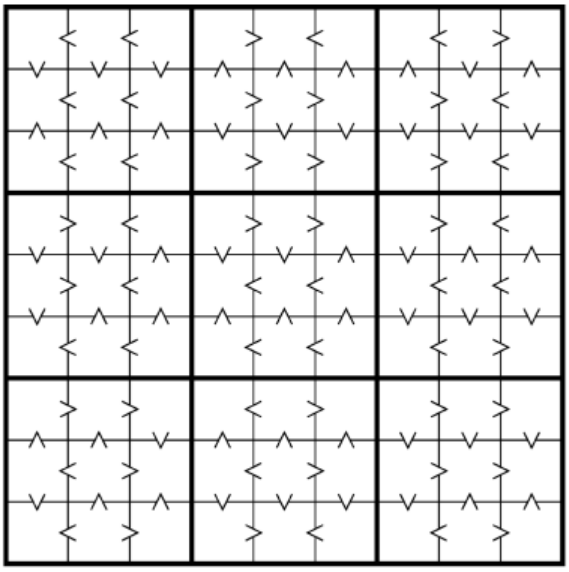
1		S	S		2
L		4			L
S			6		S
3		S	L		5

1	5	S6	S4	3	2
4	2	3	5	1	6
L5	6	4	3	2	L1
S2	3	1	6	5	S4
6	1	5	2	4	3
3	4	S2	L1	6	5

10) Větší-menší sudoku / Greater Than Sudoku 19 b. / pts

Stranou sousedící čísla musí splňovat zadané nerovnosti.

Numbers in orthogonally connected cells must fulfill marked inequality signs.

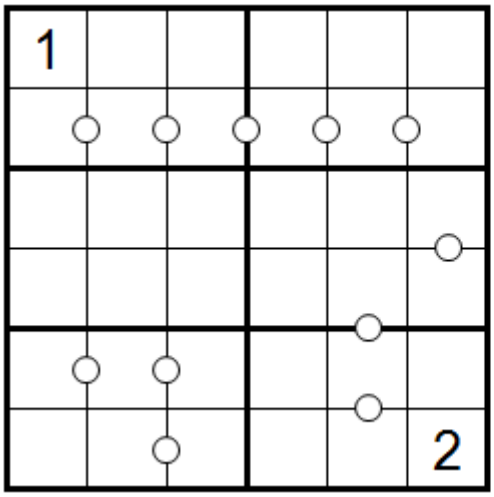


3	6	5	4	8	9	7	1	2
9	7	4	6	1	2	8	3	5
8	1	2	7	5	3	9	4	6
4	5	1	3	2	7	6	9	8
2	9	6	8	4	5	3	7	1
7	8	3	9	6	1	2	5	4
1	4	9	2	3	6	5	8	7
6	3	8	5	7	4	1	2	9
5	2	7	1	9	8	4	6	3

11) Sousledné páry / Consecutive Pairs Sudoku 18 b. / pts

Pokud je mezi dvěma stranou sousedícími políčky kolečko, rozdíl čísel v těchto dvou políčkách je 1. Všechny dvojice splňující tuto podmínku **NEJSOU** vyznačeny.

If there is a dot between two neighbouring cells, the difference of those two numbers is 1. **Not all** possible dots are given.



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

12-13) Sudoku s hvězdami / Star Sudoku 6 + 19 b. / pts

V některých políčkách se nacházejí hvězdy. Čísla na okraji tabulky udávají součin čísel všech políček s hvězdami v příslušném řádku/sloupci.

Some stars are marked in some cells. The numbers on the outside of the grid indicate the product of all numbers in cells with stars located in the corresponding row/column.

	14	180	48	336	30	12	8	210	24
21	★				★				1
60		★		★		★	7	★	
16			★				★		
126		★		4		★		★	
40	★				★				★
144		★		★		2		★	
24			★				★		
140		★	2	★		★		★	
12	4				★				★

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

14+15) Kódované sudoku / Coded Sudoku 21 + 58 b. / pts

Některá políčka jsou kódována písmeny. Všechna políčka označená stejným písmenem musí obsahovat stejné číslo. Navíc políčka označená jinými písmeny musí obsahovat odlišná čísla.

Some cells are coded by letters. All cells marked with the same letter must contain the same digit. Moreover, cells marked with different letters must contain different digits.

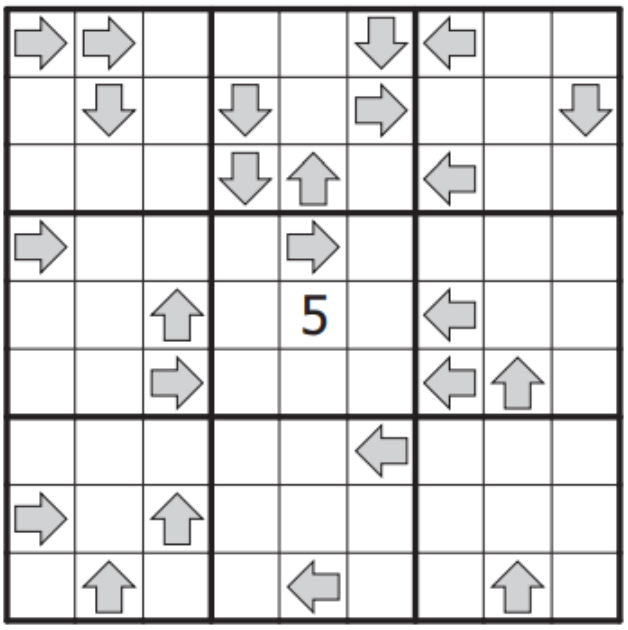
	6				1
5	A		3	B	
		A	B	6	
	3	B	A		
	B	6		A	4
1				3	

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

16) Hledej devítku / Search Nine Sudoku 22 b. / pts

Každá šipka ukazuje směrem, ve kterém se v daném řádku či sloupci nachází číslo 9. Zároveň číslo, které se nachází v políčku se šipkou, vyznačuje vzdálenost (počet políček) od políčka se šipkou k políčku s číslem 9.

Every arrow points at number 9 in the respective row or column. Moreover, the number in the cell with arrow indicates the distance (number of cells) from the arrow to the cells with number 9.



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

17) OEBS sudoku 8x8 / OEBS Sudoku 8x8 44 b. / pts

Nápovědy na okraji tabulky naznačují, do jaké kategorie spadají první dvě čísla od okraje tabulky v příslušném směru.

The clues outside the grid indicate that the first two cells in the corresponding direction must contain numbers matching the description.

Odd (liché) = {1, 3, 5, 7}; Even (sudé) = {2, 4, 6, 8}; Big (velké) = {5, 6, 7, 8};
Small (malé) = {1, 2, 3, 4}.

大 big　大 big

						3		奇 odd
							5	奇 odd
				2				偶 even
					6			大 big
		5						小 small
			1					
1								
	6							

奇 odd　偶 even　大 big

小 small　偶 even　奇 odd

大 big　大 big

4	2	7	5	1	8	3	6	奇 odd
3	1	8	6	4	2	7	5	奇 odd
5	7	6	3	2	1	8	4	偶 even
8	4	1	2	3	6	5	7	大 big
6	8	5	4	7	3	1	2	小 small
7	3	2	1	5	4	6	8	
1	5	4	8	6	7	2	3	
2	6	3	7	8	5	4	1	

奇 odd　偶 even　大 big

小 small　偶 even　奇 odd

18) Rossini / Rossini Sudoku 18 b. / pts

Pokud se na okraji tabulky nachází šipka, čísla v prvních třech políčkách od kraje v příslušném řádku / sloupci jsou rostoucí ve směru šipky. Všechny možné šipky jsou vyznačeny (tj. není-li na okraji tabulky šipka, trojice čísel netvoří rostoucí ani klesající řadu).

The arrows indicate that the nearest three digits in the row (column) are in ascending or descending order (increasing towards the direction the arrow is pointing towards). If there is no arrow outside a row/column, the nearest 3 digits therein cannot be in either ascending or descending order.

		↑	↑	↓	↓				
→			7				9	8		←
		9		3	7	6		2		←
	4							7	6	
←		8		7	2	4		6		
		3		8	9	5		1		
←		5		6	1	3		9		
→	3								7	→
		1		9	4	7		3		→
→			8				6			
				↑	↑	↓			↓	

		↑	↑	↓	↓					
→	1	6	7	4	5	2	9	8	3	←
	8	9	5	3	7	6	4	2	1	←
	4	2	3	1	8	9	5	7	6	
←	9	8	1	7	2	4	3	6	5	
	6	3	4	8	9	5	7	1	2	
←	7	5	2	6	1	3	8	9	4	
→	3	4	9	2	6	8	1	5	7	→
	5	1	6	9	4	7	2	3	8	→
→	2	7	8	5	3	1	6	4	9	
				↑	↑	↓			↓	

3. KOLO / ROUND 3

KUBISMUS / CUBISM

50 minut / 50 minutes, 500 bodů / 500 points

1) Klasické sudoku / Classic Sudoku	16 bodů / points
2) Klasické sudoku / Classic Sudoku	25 bodů / points
3) Diagonální sudoku 8x8 / Diagonal Sudoku 8x8	14 bodů / points
4) Diagonální sudoku / Diagonal Sudoku	41 bodů / points
5) Nepravidelné sudoku / Irregular Sudoku	19 bodů / points
6) Nesousledné sudoku/ Non-consecutive Sudoku	15 bodů / points
7) Outside sudoku 6x6 / Outside Sudoku 6x6	5 bodů / points
8) Outside sudoku / Outside Sudoku	40 bodů / points
9) Bezdotykové sudoku 8x8 / Untouch Sudoku 8x8	13 bodů / points
10) Bezdotykové sudoku / Untouch Sudoku 6x6	19 bodů / points
11) Čtveřice 6x6 / Quadruple Sudoku 6x6	8 bodů / points
12) Čtveřice / Quadruple Sudoku	25 bodů / points
13) Windoku / Windoku	43 bodů / points
14) Klonované sudoku / Clones Sudoku	43 bodů / points
15) Součet od kraje / Edge Sudoku	16 bodů / points
16) Královny / Queen Sudoku	22 bodů / points
17) Antiknight 6x6 / Antiknight Sudoku 6x6	6 bodů / points
18) Antiknight / Antiknight Sudoku	24 bodů / points
19) Killer 6x6 / Killer Sudoku 6x6	8 bodů / points
20) Killer / Killer Sudoku	31 bodů / points
21) Diamantové sudoku / Diamond Sudoku	46 bodů / points
22) Krychlové sudoku / Cube Sudoku	21 bodů / points

1+2) Klasické sudoku / Classic Sudoku 16 + 25 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 3x3 obsahoval každé z čísel 1-9 právě jednou.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all rows, columns and bold regions 3x3 contained each of numbers 1-9 exactly once.

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

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

3+4) Diagonální sudoku / Diagonal Sudoku 14 + 41 bodů / points

Čísla se nesmí opakovat ani na dvou vyznačených diagonálách.

Numbers may not repeat on marked diagonals.

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

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

5) Nepravidelné sudoku / Irregular Sudoku 19 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a nepravidelný region obsahoval každé z čísel 1-9 právě jednou.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all rows, columns and bold outlined region contained each of numbers 1-9 exactly once.

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

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

6) Nesousledné sudoku / Non-consecutive Sudoku 15 bodů / points

Stranou sousedící políčka nemohou obsahovat čísla, jejichž rozdíl je 1.

Orthogonally connected cells may not contain consecutive digits.

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

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

7+8) Outside sudoku / Outside Sudoku 5 bodů / points

Čísla na okraji tabulky se musí v příslušném směru vyskytovat v prvním regionu (2x3 v ukázkové úloze, soutěžní úlohy mají velikost regionů 2x3 a 3x3) od okraje tabulky (tj. před první tlustou čárou uvnitř tabulky).

Numbers on the outside of the grid must appear in the first region (the size is 2x3 in this sample puzzle, 2x3 and 3x3 in competition puzzles) in the corresponding direction.

	24		12		4		
13							
							46
16							
							3
1							4
		15		5			

	24		12		4		
13	1	4	3	2	6	5	
	5	2	6	1	3	4	
	3	5	2	6	4	1	46
16	6	1	4	5	2	3	
	4	6	5	3	1	2	3
1	2	3	1	4	5	6	4
		15		5			

9+10) Bezdotykové sudoku / Untouch Sudoku 13 + 19 bodů / points

Dvě políčka, která se dotýkají rohem, nesmí obsahovat stejná čísla.

No same number can touch each other diagonally.

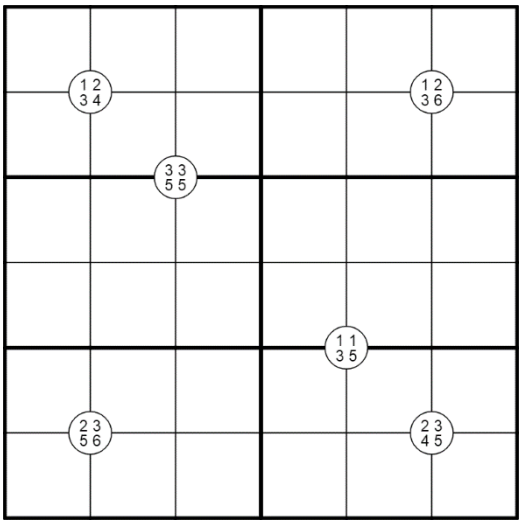
1				4				8
	2		7		5		6	
		6				9		
4				2				9
	6		9		7		4	
		7				2		
3				5				7
	7		4		3		1	
		2				4		

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

11-12) Čtveřice / Quadruple Sudoku 8 + 25 bodů / points

Čtveřice čísel, která se nachází ve vyznačeném kruhu (čtverci v soutěžní tabulce) na spojnici čtyř políček, se musí vyskytovat právě v těchto čtyřech políčkách.

Each set of four small numbers in the intersection of two lines indicate the numbers that are in the four adjacent cells.



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

13) Windoku / Windoku 43 bodů / points

Čísla se nesmí opakovat ani v podbarvených čtvercích.

Numbers may not repeat in coloured squares.

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

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

14) Klony / Clones Sudoku — 43 bodů / points

Dva podbarvené obrazce musí na stejných pozicích obsahovat stejná čísla. Převracení ani překlápění není povoleno.

Two coloured shapes must contain same digits in the same positions. Rotation and reflection is not allowed.

1				5	
					4
		4			
			1		
5					
	2				3

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

15) Součet od kraje / Edge Sudoku — 16 bodů / points

Čísla okolo tabulky udávají součet dvou prvních políček od kraje v příslušném směru.

Numbers on the outside of the grid indicate the sum of the first two cells from the ege of the grid in the corresponding direction.

		4	10			6	
3							7
							3
5							7
			6				

		4	10			6	
	5	3	4	1	6	2	
3	2	1	6	5	3	4	7
	1	6	2	3	4	5	
	4	5	3	6	2	1	3
	6	4	1	2	5	3	
5	3	2	5	4	1	6	7
			6				

16) Královny / Queen Sudoku 22 bodů / points

Dvě devítky se nesmí nacházet na stejné diagonále.

Two 9s can not be placed on the same diagonal.

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

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

17+18) Antiknight / Antiknight Sudoku 6 + 24 bodů / points

Dvě políčka vzdálená od sebe skokem šachového jezdce nemohou obsahovat stejná čísla.

No two identical digits can be a chess knight‘s move away from each other.

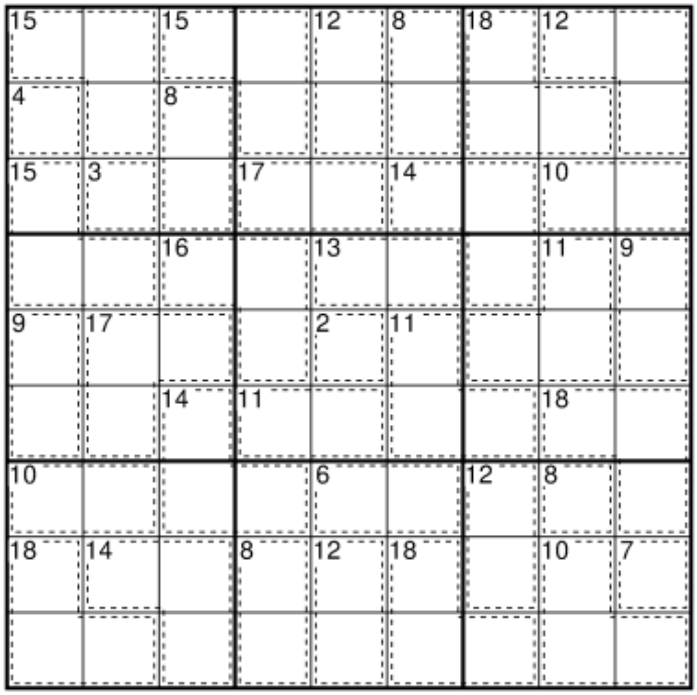
			7				2	
1		2				5		
	9		2				4	
				5		9		4
			9		2			
4		9		8				
	2				1		9	
		5				1		3
	4				3			

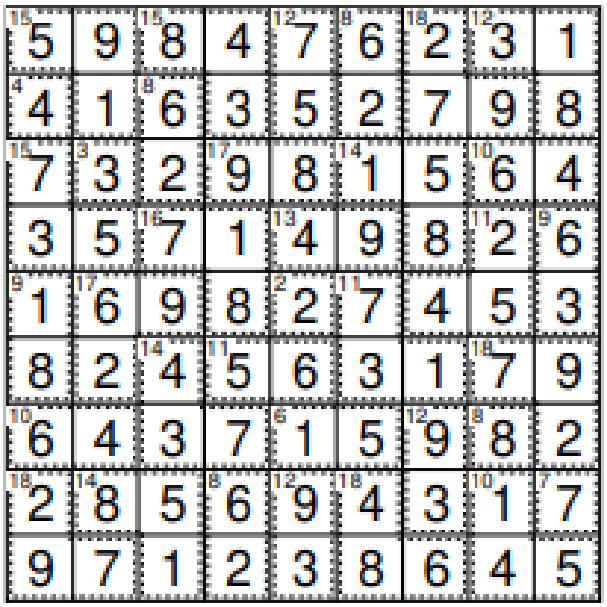
5	6	4	**7**	3	9	8	**2**	1
1	3	**2**	4	6	8	**5**	7	9
7	**9**	8	**2**	1	5	3	**4**	6
2	8	6	1	**5**	7	**9**	3	**4**
3	5	7	**9**	4	**2**	6	1	8
4	1	**9**	3	**8**	6	2	5	7
6	**2**	3	8	7	**1**	4	**9**	5
9	7	**5**	6	2	4	**1**	8	**3**
8	**4**	1	5	9	**3**	7	6	2

19+20) Killer / Killer Sudoku 8 + 31 bodů / points

V tabulce jsou vyznačeny koše. Číslo v levém horním rohu koše udává součet čísel, která se v daném koši nachází. Čísla v koších se nesmí opakovat.

There are some cages marked in the grid. Number in the upper left corner of a cage indicates the sum of all numbers in the cage. Numbers in cages may not repeat.





21) Diamantové sudoku / Diamond Sudoku 46 bodů / points

Na každé ze čtyř stran diamantu se nachází stejná pětice čísel.

The same quintuple of numbers appear on each of four sides of the diamond.

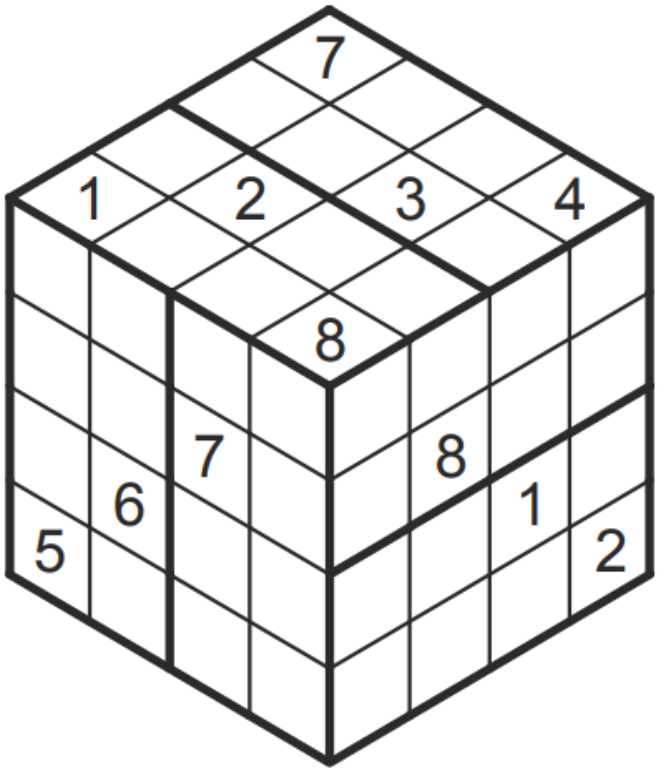
	7						2	
5		3				4	9	1
	1						6	
				4				
			6	7	5			
				2				
	5						4	
6	8	9				2		7
	4						8	

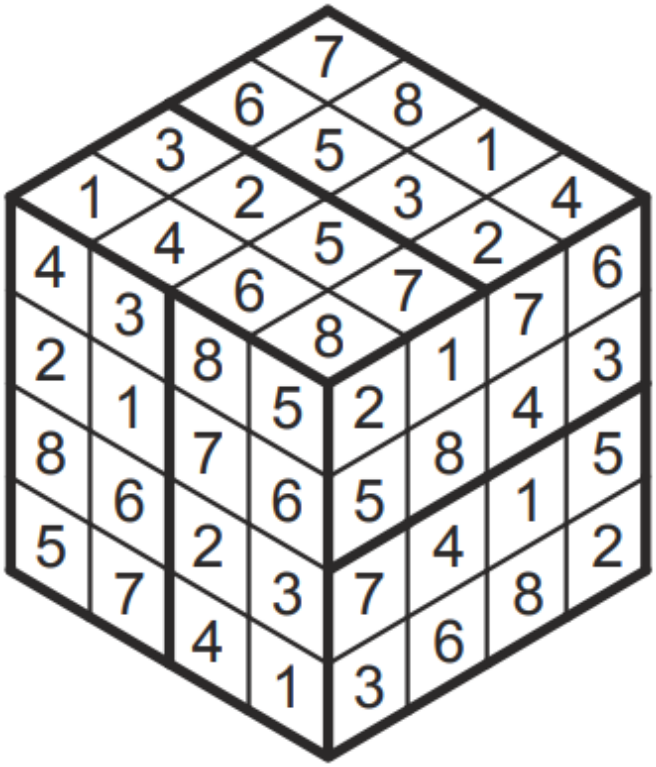
9	7	6	1	3	4	5	2	8
5	2	3	7	8	6	4	9	1
8	1	4	2	5	9	7	6	3
7	6	5	3	4	8	9	1	2
1	9	2	6	7	5	8	3	4
4	3	8	9	2	1	6	7	5
3	5	7	8	9	2	1	4	6
6	8	9	4	1	3	2	5	7
2	4	1	5	6	7	3	8	9

22) Krychlové sudoku / Cube Sudoku 21 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 8 tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 2x4 obsahoval každé z čísel 1-8 právě jednou. Některé řádky a sloupce přecházejí přes okraj krychle.

Fill in a number from 1-8 into each empty square so that all rows, columns and bold regions 2x4 contained each of numbers 1-8 exactly once.





4. KOLO / ROUND 4

SURREALISMUS / SURREALISM

45 minut / 45 minutes, 450 bodů / 450 points

1) Klasické sudoku / Classic Sudoku	17 bodů / points
2) Opačné sudoku / Reverse Sudoku	24 bodů / points
3) Pohled do zrcadla / Mirror View Sudoku	38 bodů / points
4) Persistence paměti / Persistence of Memory	80 bodů / points
5) Venčení ryby / Fish Walk Sudoku	44 bodů / points
6) Lockdown / Lockdown Sudoku	47 bodů / points
7) Diagonála se smyčkami / Loop Diagonal Sudoku	29 bodů / points
8) Toroidní sudoku / Toroidal Sudoku	84 bodů / points
9) Tredoku / Tredoku	51 bodů / points
10) Parkety / Parquet Sudoku	36 bodů / points

1) Klasické sudoku / Classic Sudoku 17 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 3x3 obsahoval každé z čísel 1-9 právě jednou.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all rows, columns and bold regions 3x3 contained each of numbers 1-9 exactly once.

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

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

2) Opačné sudoku / Reverse Sudoku 24 b. / pts

Do každého prázdného políčka vepište jeden z uvedené sady znaků tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 3x3 obsahoval každý znak právě jednou.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Fill in one symbol from given list into each empty square so that all rows, columns and bold regions 3x3 contained each symbol exactly once.

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

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

3) Pohled do zrcadla / Mirror View Sudoku 38 b. / pts

V tabulce jsou vyznačeny tvary. Všechna políčka propojená čarou jsou součástí stejného tvaru. Dva stejné tvary obsahují stejná čísla na stejných pozicích. Tvary je možné otáčet, nikoli překlápět.

Some shapes are marked in the grid. All cells connected by a bold line belong to the same shape. Two identical shapes contain the same digits on the same positions. Rotation is allowed, reflection is not allowed.

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

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

4) Persistence paměti / Persistence of Memory 80 bodů / points

V tabulce jsou vyznačeny čtveřice políček („hodiny“). Pro každé hodiny platí, že pokud čísla umístěná v těchto políčkách čteme z jednoho konce na druhého, dostaneme platný formát času na digitálních hodinách (např. 11:27, 15:49, 23:45). Směr čtení není znám a u jednotlivých hodin se může lišit.

Some quadruples of digits are marked in the grid, representing clocks. For each clock, if we read numbers from one end to the other, we always get a valid time format on digital clock (e.g. 11:27, 15:49, 23:45). The direction of reading is unknown and may vary for different clocks.

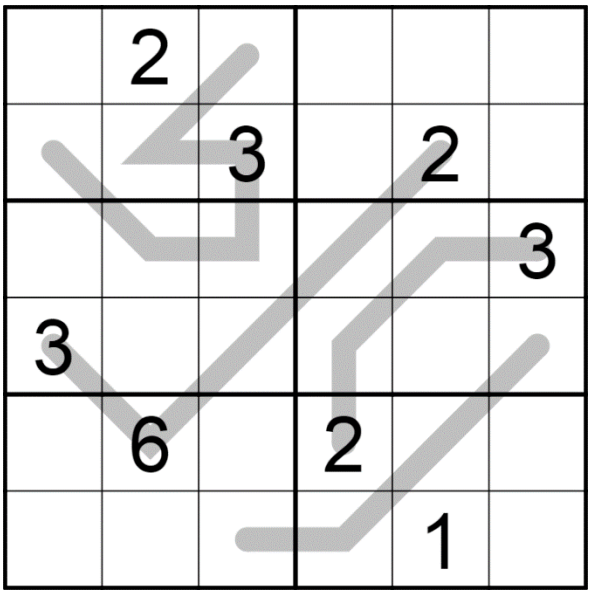
1					3
	3			4	
		2			
			2		
	4			3	
3					5

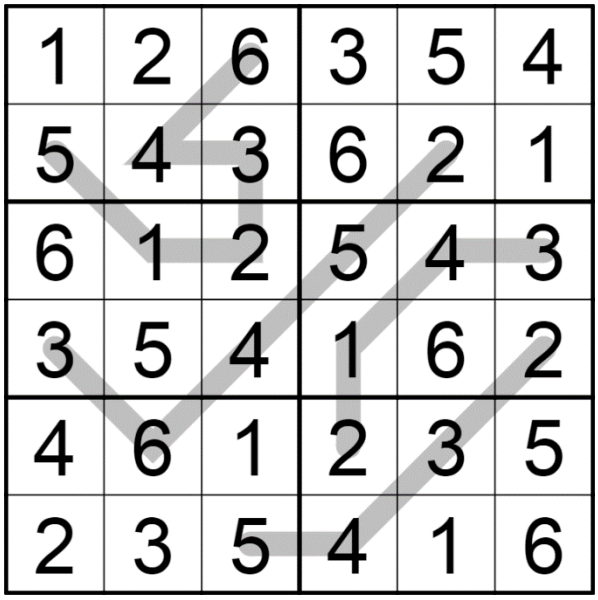
1	6	4	5	2	3
2	3	5	1	4	6
4	5	2	3	6	1
6	1	3	2	5	4
5	4	1	6	3	2
3	2	6	4	1	5

5) Venčení ryby / Fish Walk Sudoku — 44 bodů / points

Souvislá skupina políček propojená čárou musí obsahovat sadu po sobě jdoucích čísel (např. 3, 4, 5, 6), a to v libovolném pořadí. Čísla v těchto skupinách se nesmí opakovat.

Each group of cells connected by a line must contain a set of consecutive digits (e.g. 3, 4, 5, 6) in any order. Numbers in those groups may not repeat.

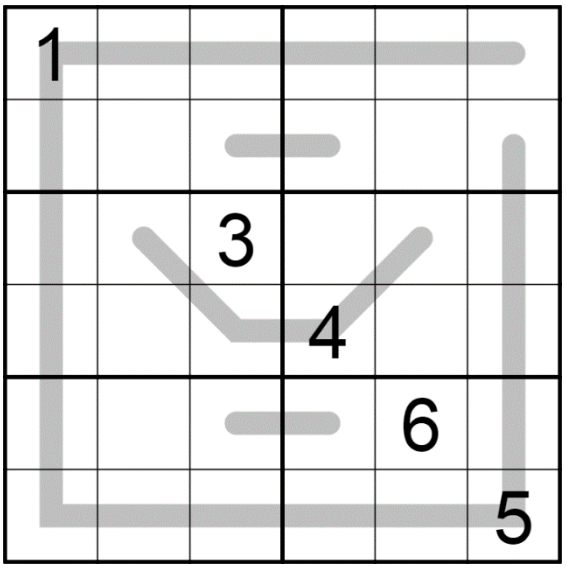


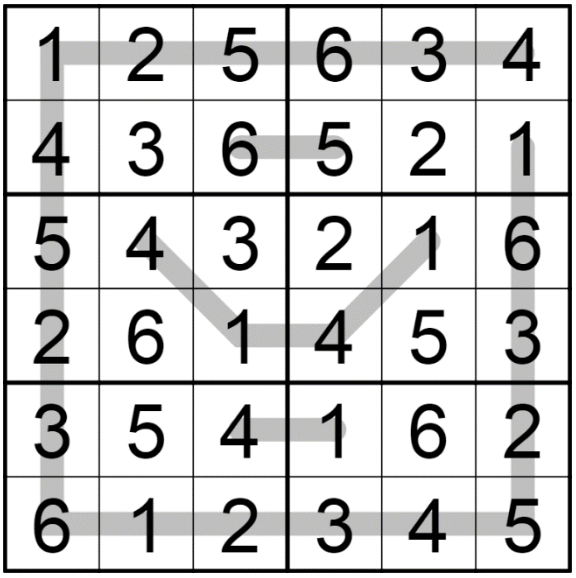


6) Lockdown / Lockdown Sudoku — 47 bodů / points

Všechny páry sousedních políček, které jsou propojeny čarou, musí mít rozdílnou paritu.

All pairs of neighboring cells that are connected with a line must have the opposite parity.





7) Diagonála se smyčkami / Loop Diagonal Sudoku 29 b. / pts

Pro každou ze čtyř vyznačených „diagonál“ platí, že čísla v políčkách, kudy diagonála prochází, se nesmí opakovat. (V ukázkové úloze jsou vyznačeny jen dvě diagonály.)

Numbers are not allowed to repeat on marked „diagonals“. Diagonals form loops. (Only two diagonals are marked in the sample puzzle.)

	1				3
3				4	
			5		
		2			
	3				6
4				2	

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

8) Toroidní sudoku / Toroidal Sudoku 84 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a nepravidelná oblast obsahovaly každé z čísel 1-9 právě jednou. Některé oblasti přechází mezi horním a spodním okrajem tabulky, a/nebo mezi levým a pravým okrajem tabulky.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all rows, columns and outlined regions contained each of numbers 1-9 exactly once. Some of the outlined regions will wrap between the top and bottom edges, and/or the left and right edges of the grid.

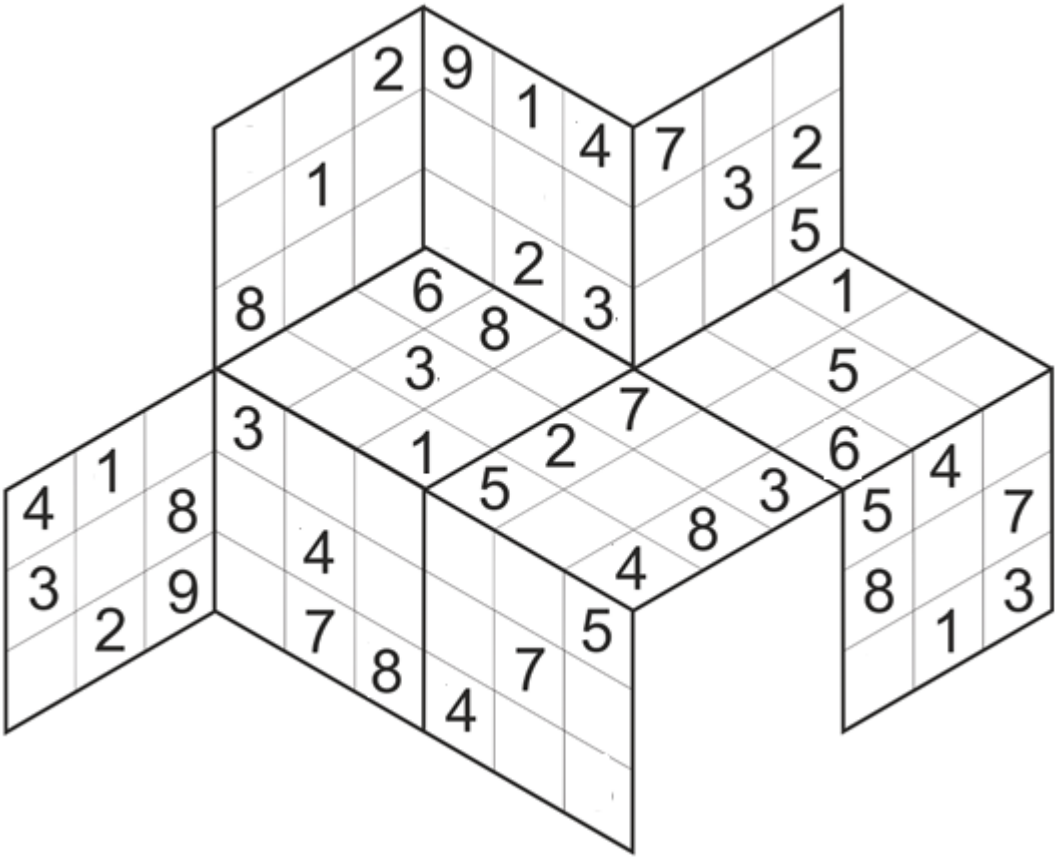
9						2		5
			9		4			
6		3		5		8		
	2						6	
		1				4		
	6						8	
		2		4		9		7
			8		7			
3		7						4

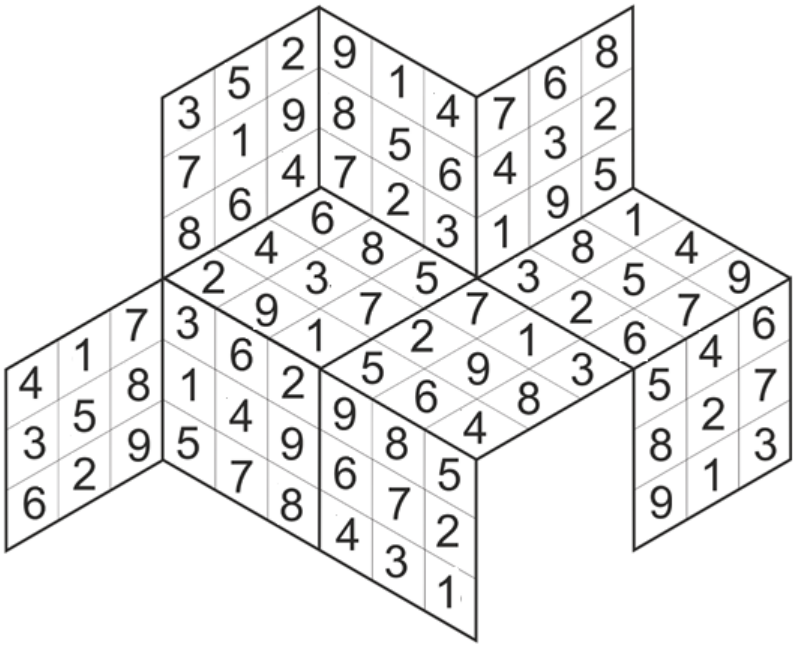
9	8	4	7	6	1	2	3	5
7	5	6	9	3	4	1	2	8
6	7	3	2	5	9	8	4	1
4	2	8	1	7	3	5	6	9
5	9	1	3	8	6	4	7	2
1	6	5	4	9	2	7	8	3
8	3	2	6	4	5	9	1	7
2	4	9	8	1	7	3	5	6
3	1	7	5	2	8	6	9	4

9) Tredoku / Tredoku 51 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 3x3 obsahoval každé z čísel 1-9 maximálně jednou.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all rows, columns and bold regions 3x3 contained each of numbers 1-9 at most once.

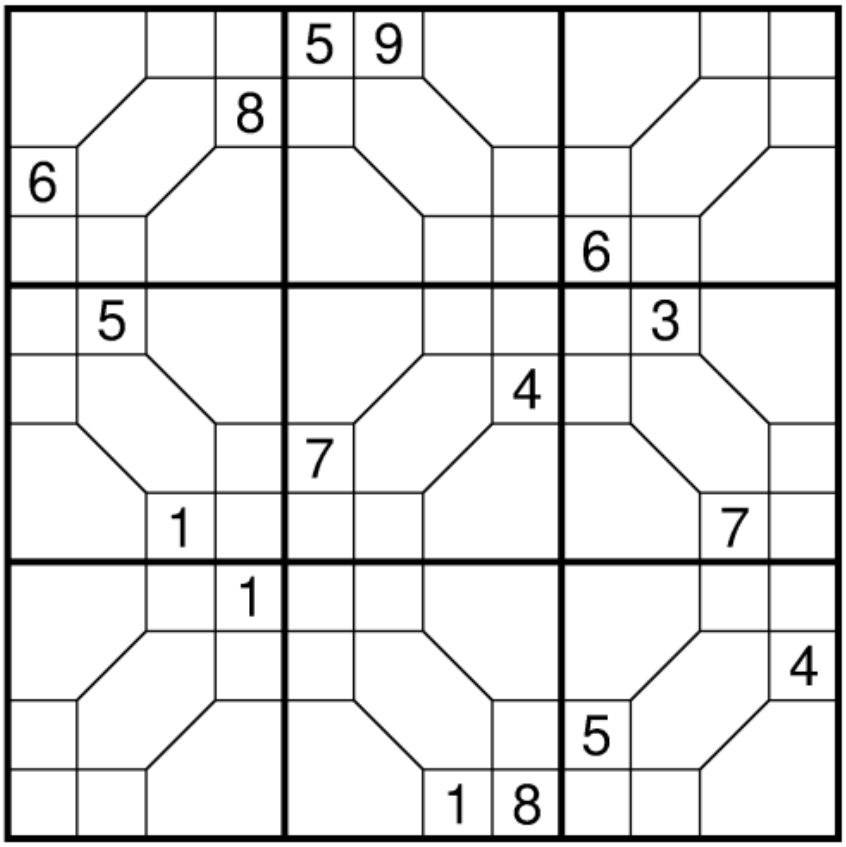


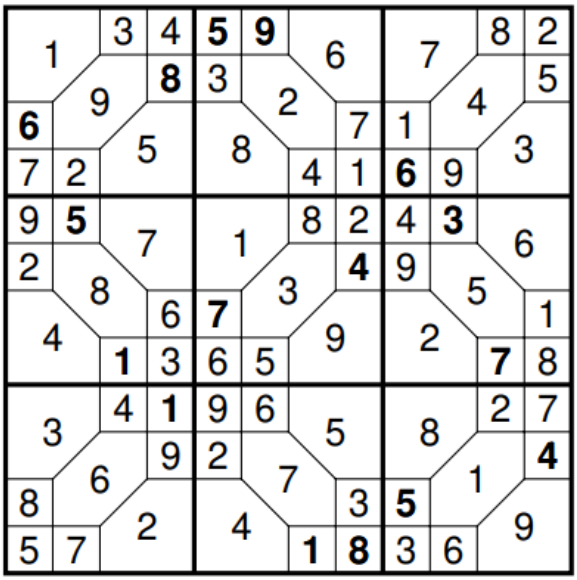


10) Parkety / Parquet Sudoku 36 b. / pts

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 3x3 obsahoval každé z čísel 1-9 právě jednou. Některá políčka jsou součástí dvou řádků/sloupců.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all rows, columns and bold regions 3x3 contained each of numbers 1-9 exactly once. Some cells are part of two rows/columns.





5. KOLO / ROUND 5

MINIMALISMUS / MINIMALISM

55 minut / 55 minutes, 550 bodů / 550 points

1) Sudoku 17	27 bodů / points
2) Sudoku 17	22 bodů / points
3) Antiknight Sudoku	47 bodů / points
4) Nesousledné sudé / NC Even Sudoku	49 bodů / points
5) Větší-menší / Greater Than Sudoku	26 bodů / points
6) Nejmenší sudoku / Low Sudoku	33 bodů / points
7) Hledej devítku / Search Nine Sudoku	34 bodů / points
8) Posloupnosti / Sequences Sudoku	32 bodů / points
9) Šipky / Arrow Sudoku	69 bodů / points
10) Teploměry / Thermometer Sudoku	71 bodů / points
11) Killer Sudoku	78 bodů / points
12) Rossini Sudoku	62 bodů / points

1-2) Sudoku 17 — 27 + 22 bodů / points

Platí pouze pravidla klasického sudoku. Only classic sudoku rules apply.

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

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

3) Antiknight Sudoku — 47 bodů / points

Dvě políčka vzdálená od sebe skokem šachového jezdce nemohou obsahovat stejná čísla.

No two identical digits can be a chess knight‘s move away from each other.

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

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

4) Nesousledné sudé / Non-consecutive Even Sudoku

49 bodů / points

Dvě stranou sousedící políčka nesmí obsahovat po sobě jdoucí čísla (např. 3 a 4). Šedá políčka musí obsahovat sudá čísla.

Two orthogonally neighbouring cells may not contain consecutive numbers (e.g. 3 and 4). Grey cells must contain even numbers.

	4				
5					
					3
				2	

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

5) Větší-menší sousledné páry / Greater Than Consecutive Pairs Sudoku

26 bodů / points

Je-li mezi dvěma políčky značka nerovnosti, musí tato políčka obsahovat dvě po sobě jdoucí čísla (např. 3 a 4), a to při dodržení zadané nerovnosti. Ne všechny možné dvojice jsou v tabulce zadány.

If there is an inequality sign between two cells, those two cells must contain two consecutive numbers (e.g. 3 and 4), respecting given inequality sign. Not all possible marks are given.

4					
V					
	>			<	
				>	
		∧			
	<			>	
			∧		
					3

4	6	5	1	3	2
V					
3 >	2	1	4 <	5	6
6	4	3	2 >	1	5
	∧				
1	5	2	3	6	4
2 <	3	6	5 >	4	1
			∧		
5	1	4	6	2	3

6) Nejmenší sudoku / Low Sudoku 33 bodů / points

Nejmenší čísla z každého čtverce musí být umístěna v šedých políčkách.

The lowest numbers in each 3x3 block must be placed in grey cells.

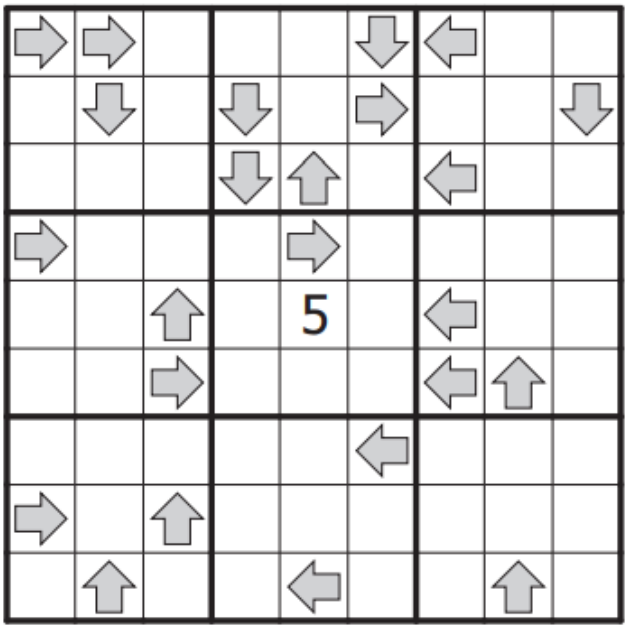
4					5
				3	
	2				
6					2

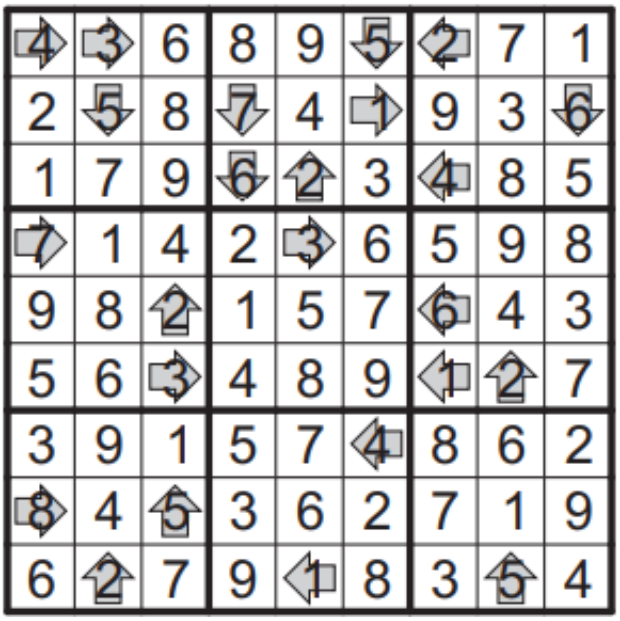
4	1	3	6	2	5
2	5	6	4	3	1
3	4	2	1	5	6
1	6	5	2	4	3
5	2	1	3	6	4
6	3	4	5	1	2

7) Hledej devítku / Search Nine Sudoku 34 bodů / points

Každá šipka ukazuje směrem, ve kterém se v daném řádku či sloupci nachází číslo 9. Zároveň číslo, které se nachází v políčku se šipkou, vyznačuje vzdálenost (počet políček) od políčka se šipkou k políčku s číslem 9.

Every arrow points at number 9 in the respective row or column. Moreover, the number in the cell with arrow indicates the distance (number of cells) from the arrow to the cells with number 9.

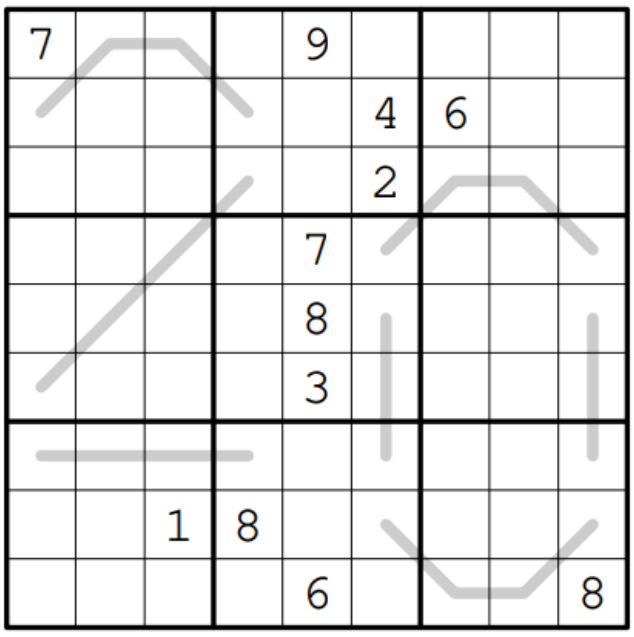


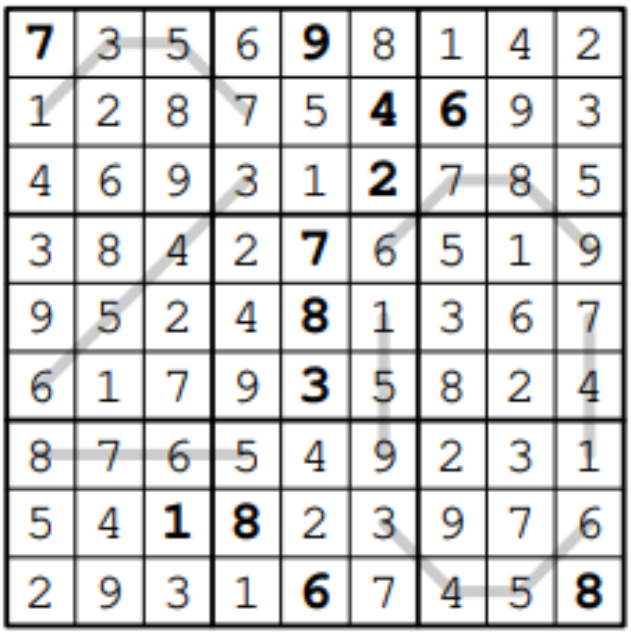


8) Posloupnosti / Sequences Sudoku 32 bodů / points

Čísla na vyznačených liniích musí tvořit aritmetické posloupnosti (např. 345, 579, 147), a to v přesném pořadí.

Numbers in marked lines must form arithmetic sequences (e.g. 345, 579, 147), in exact order.

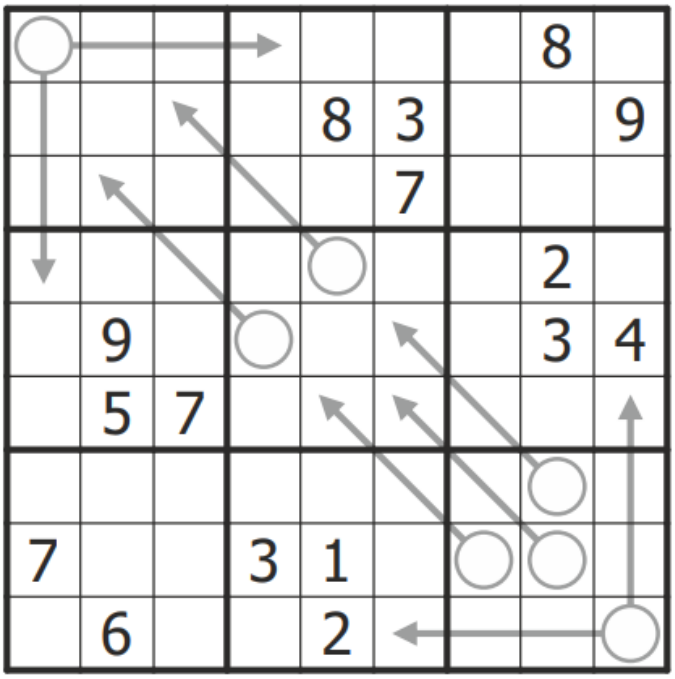


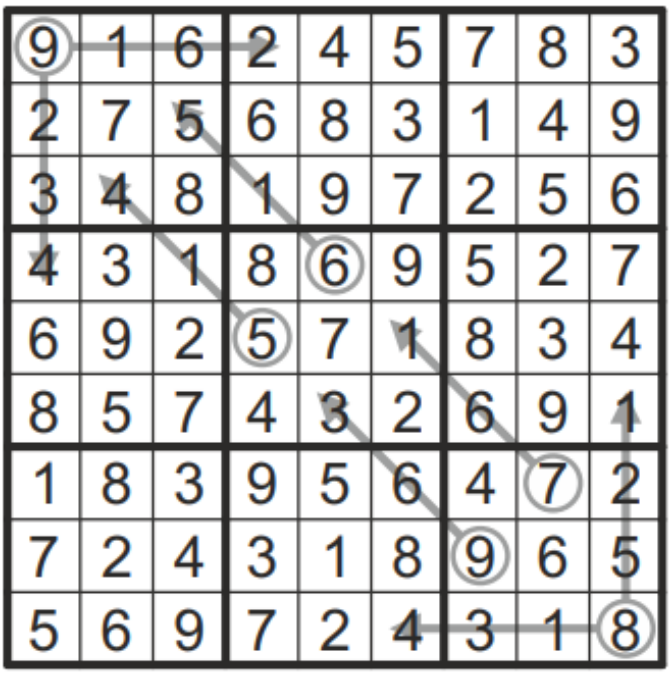


9) Šipky / Arrow Sudoku 69 bodů / points

Pro každou zadanou šipku platí, že číslo v kroužku je součtem čísel nacházejících se na šipce. Čísla na šipkách se mohou opakovat.

The sum of numbers along the path of each arrow must equal the number in the circled cell.

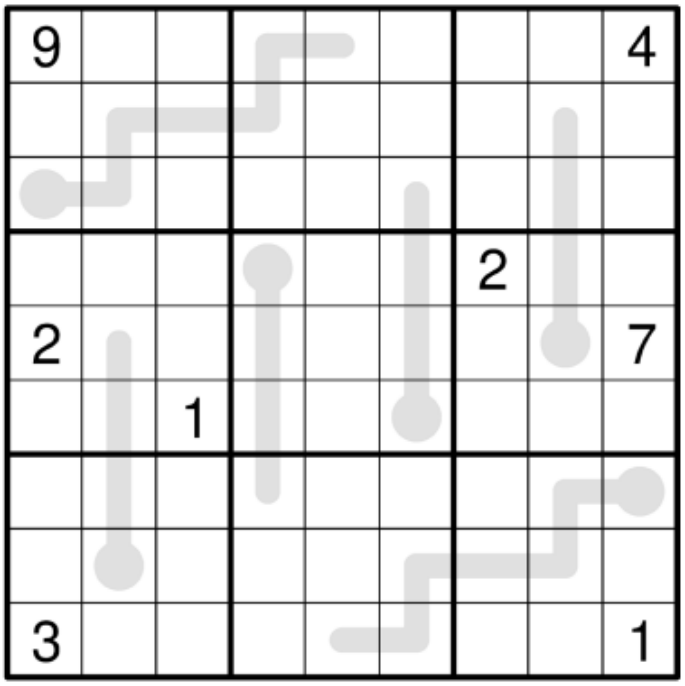




10) Teploměry / Thermometer Sudoku 71 bodů / points

V tabulce se nacházejí teploměry. Čísla na teploměrech musí být striktně rostoucí směrem ze dna teploměru (které je vyznačeno kolečkem).

There are some thermometer shapes in the grid. Number in each shape must be strictly increasing from the bulb to the flat end of the thermometer.



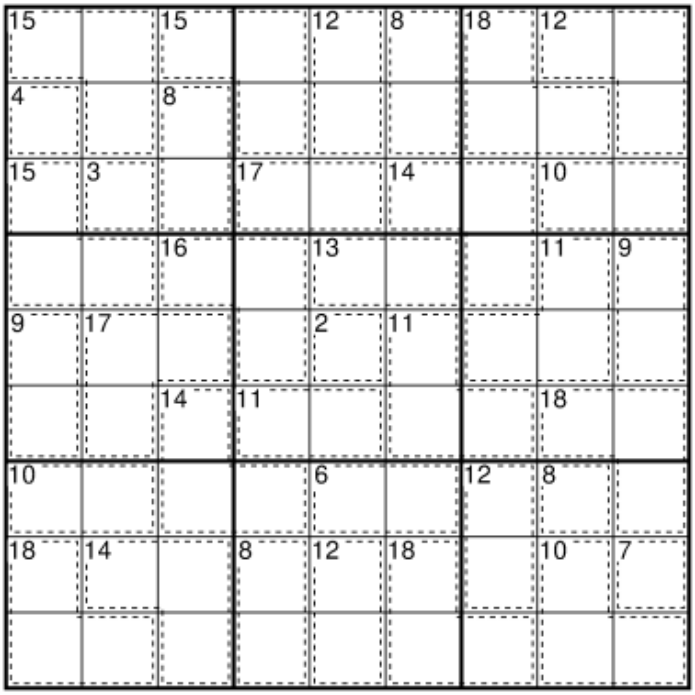
9								4
						2		
2								7
		1						
3								1

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

11) Killer Sudoku 78 bodů / points

V tabulce jsou vyznačeny koše. Číslo v levém horním rohu koše udává součet čísel, která se v daném koši nachází. Čísla v koších se nesmí opakovat.

There are some cages marked in the grid. Number in the upper left corner of a cage indicates the sum of all numbers in the cage. Numbers in cages may not repeat.



15		15		12	8	18	12	
4		8						
15	3		17		14		10	
		16		13			11	9
9	17			2	11			
		14	11				18	
10				6		12	8	
18	14		8	12	18		10	7

15 5	9	15 8	4	12 7	8 6	18 2	12 3	1
4 4	1	8 6	3	5	2	7	9	8
15 7	3 3	2	17 9	8	14 1	5	10 6	4
3	5	16 7	1	13 4	9	8	11 2	9 6
9 1	17 6	9	8	2 2	11 7	4	5	3
8	2	14 4	11 5	6	3	1	18 7	9
10 6	4	3	7	6 1	5	12 9	8 8	2
18 2	14 8	5	8 6	12 9	18 4	3	10 1	7 7
9	7	1	2	3	8	6	4	5

12) Rossini Sudoku 62 bodů / points

Pokud se na okraji tabulky nachází šipka, čísla v prvních třech políčkách od kraje v příslušném řádku / sloupci jsou rostoucí ve směru šipky. Všechny možné šipky jsou vyznačeny (tj. není-li na okraji tabulky šipka, trojice čísel netvoří rostoucí ani klesající řadu).

The arrows indicate that the nearest three digits in the row (column) are in ascending or descending order (increasing towards the direction the arrow is pointing towards). If there is no arrow outside a row/column, the nearest 3 digits therein cannot be in either ascending or descending order.

		↑	↑	↓	↓				
→			7				9	8		←
		9		3	7	6		2		←
	4							7	6	
←		8		7	2	4		6		
		3		8	9	5		1		
←		5		6	1	3		9		
→	3								7	→
		1		9	4	7		3		→
→			8				6			
				↑	↑	↓			↓	

		↑	↑	↓	↓					
→	1	6	7	4	5	2	9	8	3	←
	8	9	5	3	7	6	4	2	1	←
	4	2	3	1	8	9	5	7	6	
←	9	8	1	7	2	4	3	6	5	
	6	3	4	8	9	5	7	1	2	
←	7	5	2	6	1	3	8	9	4	
→	3	4	9	2	6	8	1	5	7	→
	5	1	6	9	4	7	2	3	8	→
→	2	7	8	5	3	1	6	4	9	
				↑	↑	↓			↓	

6. KOLO / ROUND 6

FUTURISMUS / FUTURISM

55 minut / 55 minutes, 550 bodů / 550 points

1) Klasické sudoku - robot / Classic Sudoku - Robot	18 bodů / points
2) Klasické sudoku – létající talíř / Classic Sudoku – Flying Saucer	21 bodů / points
3) Laserové sudoku / Laser Sudoku	41 bodů / points
4) Mrakodrapy / Skyscraper Sudoku	93 bodů / points
5) Hvězdné války / Star Wars Sudoku	51 bodů / points
6) Černé díry / Black Hole Sudoku	55 bodů / points
7) Umělá inteligence / Artificial Intelligence Sudoku	31 bodů / points
8) Kvantový počítač / Quantum Computer Sudoku	127 bodů / points
9) Teleportace / Teleportation Sudoku	70 (55+15) bodů / points
10) Hyperloop / Hyperloop Sudoku	43 bodů / points

1+2) Klasické sudoku / Classic Sudoku 18 + 21 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 3x3 obsahoval každé z čísel 1-9 právě jednou.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all rows, columns and bold regions 3x3 contained each of numbers 1-9 exactly once.

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

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

3) Laserové sudoku / Laser Sudoku 41 bodů / points

V tabulce se nacházejí laserové paprsky. Čísla podél každého paprsku se nesmí opakovat.

Some laser rays are marked in the grid. Along each ray numbers may not repeat.

	4			6	
1					4
			4		
		5			
3					6
	6			1	

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

4) Mrakodrapy / Skyscraper Sudoku 93 bodů / points

Čísla v políčkách uvnitř tabulky představují budovy, jejichž výška (počet pater) se rovná hodnotě čísla v daném políčku. Čísla vně tabulky udávají, kolik budov je viditelných od příslušného okraje tabulky. Přičemž vyšší budova zakrývá všechny menší budovy, které se za touto budovou nacházejí.

Numbers in cells in the grid represent buildings whose height (number of floors) equals the value of the number located in the cell. The numbers on the outside of the grid indicate how many skyscrapers can be seen when looking from that direction. Taller building block the view of smaller buildings.

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

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

5) Hvězdné války / Star Wars Sudoku 51 bodů / points

V některých políčkách se nacházejí hvězdy. Čísla na okraji tabulky udávají součin čísel všech políček s hvězdami v příslušném řádku/sloupci.

Some stars are marked in some cells. The numbers on the outside of the grid indicate the product of all numbers in cells with stars located in the corresponding row/column.

	14	180	48	336	30	12	8	210	24
21	★				★				1
60		★		★		★	7	★	
16			★				★		
126		★		4		★		★	
40	★				★				★
144		★		★		2		★	
24			★				★		
140		★	2	★		★		★	
12	4				★				★

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

6) Černé díry / Black Hole Sudoku 55 bodů / points

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý řádek, sloupec a ohraničený region 3x3 obsahoval každé z čísel 1-9 maximálně jednou.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all rows, columns and bold regions 3x3 contained each of numbers 1-9 at most once.

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

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

7) Umělá inteligence / AI Sudoku 31 bodů / points

V tabulce se nacházejí koše. Údaj v levém horním rohu každého koše neudává součet čísel v koších jako v klasickém killeru, nýbrž seznam čísel, které se v daném koši nachází. Umělá inteligence za vás totiž rozložila součty na kombinace.

Some cages are marked in the grid. The data in top-left corner of each cage does not provide you with the sum of numbers in the cage like in stardand killer sudoku. Instead, the list of numbers that appear in each cage is given. Artificial intelligence resolved the combinations for you.

12				14	
		12345			
	23456				
					24
25					

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

8) Kvantový počítač / Quantum Computer 127 bodů / points

V tabulce se nacházejí koše. V levém horním rohu každého koše je uvedeno matematické znaménko (+, - , /, *) a výsledek. Tento výsledek vznikne, pokud na všechna čísla v daném koši aplikujeme postupně matematickou operaci (sčítání, odčítání, dělení, násobení), kterou vyznačuje znaménko v koši. Při odčítání a dělení postupujeme vždy od nejvyššího čísla. Čísla v koších se nesmí opakovat.

Some cages are marked in the grid. In the top-left corner of each cage a mathematical operator (+, -, /, *) and a result are given. This result comes true, if you apply given mathematical operation (addition, subtraction, division, multiplication) to all numbers in the cage. For subtraction and division we always start from the highest digit. Numbers in cages may not repeat.

*10				-3	
		+10			
	*6	+7		/3	
		/3			
/1		-3			+10

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

9) Teleportace / Teleportation Sudoku 70 (55+15) b. / pts

Dvě tabulky sudoku jsou vzájemně propojené. Podbarvená políčka obsahují v obou tabulkách stejná čísla na stejných pozicích. Pro plný bodový zisk je potřeba vyřešit obě tabulky správně. Za jednu vyřešenou tabulku (lhostejno kterou) obdržíte částečné body (55).

Two sudoku grid are interconnected. Grey cells in both grids contain the same numbers in the same positions. To get the full score it is necessary to correctly solve both puzzles. There is a partial score (55 points) for solving only one of the puzzles.

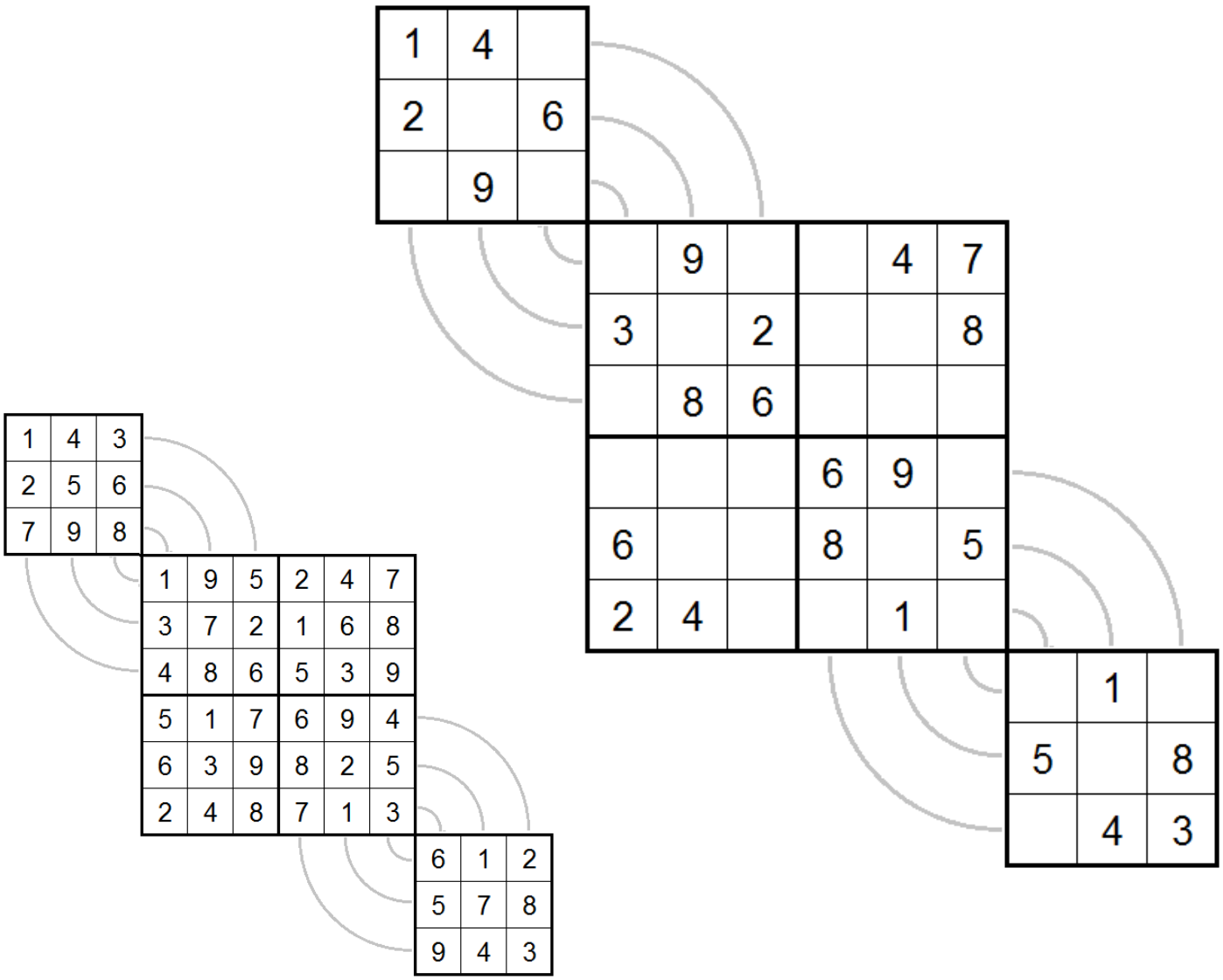
6					4
			6		
				1	
	3				
		2			
1					3

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

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

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

10) Hyperloop / Hyperloop Sudoku 43 b. / pts

Do každého prázdného políčka vepište číslo od 1 do 9 tak, aby každý „řádek“ a ohraničený region 3x3 obsahoval každé z čísel 1-9 právě jednou. Některé „řádky“ jsou zahnuté. Směr jejich zahnutí udávají vyznačené křivky.

Fill in a number from 1-9 into each empty square so that all „rows“ and bold regions 3x3 contained each of numbers 1-9 exactly once. Some „rows“ bend as indicated by following the curved lines.