

Řešte s námi!

Kolo 635

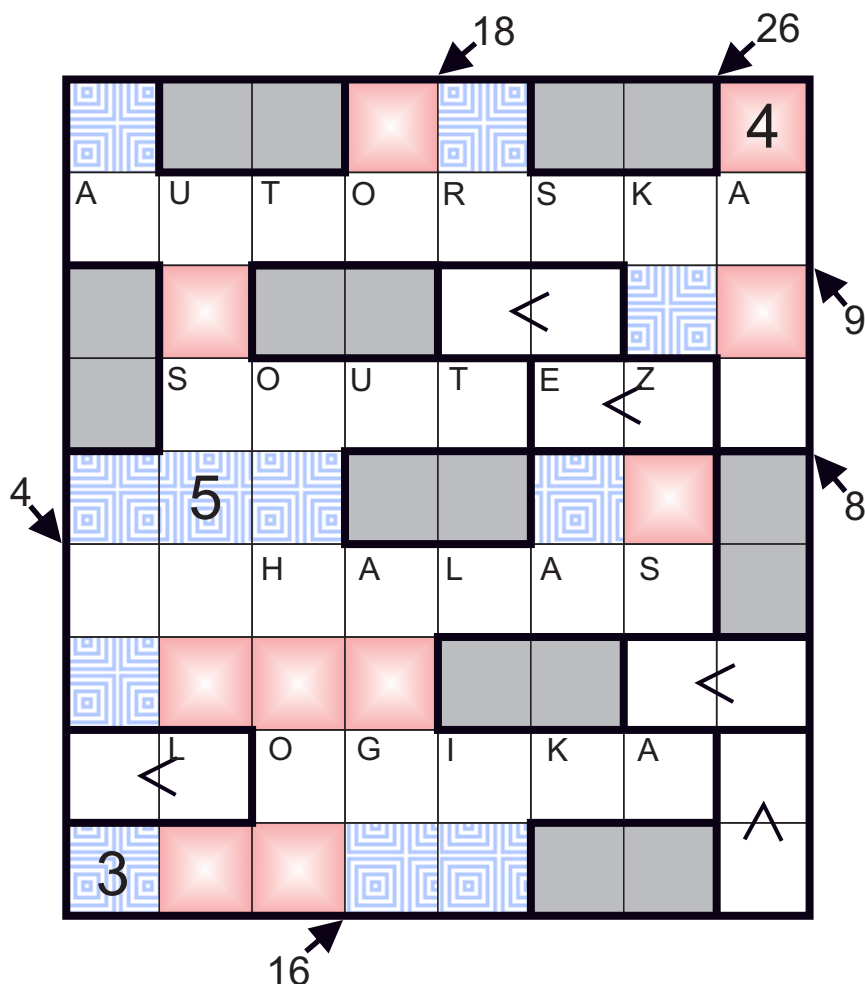
16. 6. 2025 až 22. 6. 2025

1. Dominový mix menší

Autor: Jakub Hrazdira

Doplň do každého pole tabulky jedno z čísel 0–7 a rozděl tabulku na dominové dílky o velikosti 1×2 pole tak, aby se každý dílek z kompletní sady vyskytoval v tabulce přesně jednou. V tabulce platí následující pravidla:

- * Pole, ve kterém je písmeno, může obsahovat pouze číslo, které má toto písmeno obsažené v příslušném jménu autora (seznam jmen pro čísla 0–7 je přiložen). Písmenům, která se nevyskytují v žádném slovním názvu, přiřaď číslo 0.
- Písmeno CH (u jmen Lichý a Brecher) se považuje za samostatné písmeno, nelze jej tedy zaměnit za písmena C a H.
- * Tučně ohraničené dílky s šedým podbarvením obsahují dvě shodná čísla (00, 11, 22 atd.) V tabulce spolu jinak nemohou nikde sousedit stranou dvě shodná čísla (pouze uvnitř těchto tučně ohraničených dílků s šedým podbarvením).
- * Každá dvě pole spojená jedním skokem šachového jezdce (do L) musí obsahovat dvě různá čísla (tj. pravidlo antiknight platí v celé tabulce).
- * Modře podbarvené pole se spirálami obsahuje číslo, které je sousledné alespoň s jedním stranou sousedícím polem (tj. jejich rozdíl je 1).
- Růžově podbarvené pole se světlým vnitřkem obsahuje číslo, které je nesousledné se všemi stranou sousedícími poli (tj. jejich rozdíl není roven 1).
- * V polích, mezi kterými je symbol nerovnosti (< >), platí vyznačený vztah, zároveň jde o čísla sousledná.
- * Čísla okolo tabulky udávají součet všech číslic v diagonálním směru určeném šipkou.



0 0	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7
1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	
2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7		
3 3	3 4	3 5	3 6	3 7			
4 4	4 5	4 6	4 7				
5 5	5 6	5 7					
6 6	6 7						
7 7							

- 0 - G
- 1 - HRDINA
- 2 - VONDRUSKA
- 3 - NOVOTNY
- 4 - LICHY
- 5 - MOTLICEK
- 6 - BRECHER
- 7 - HRAZDIRA

Řešte s námi!

Kolo 635

16. 6. 2025 až 22. 6. 2025

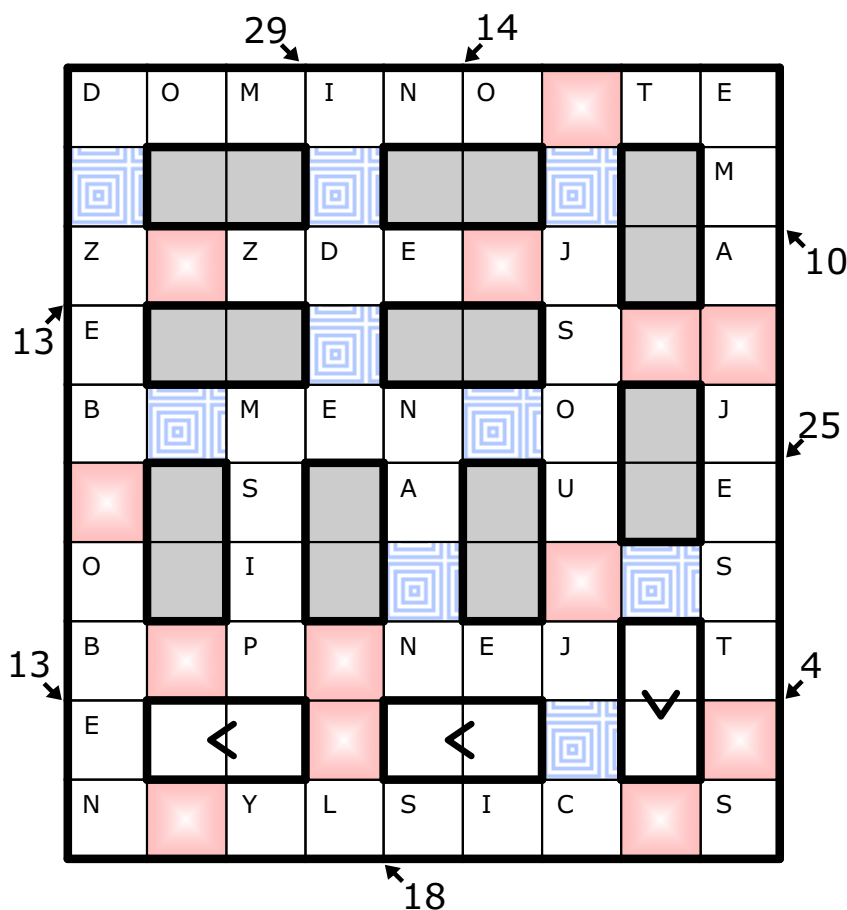
2. Dominový mix větší

Autor: Jakub Hrazdira

Zlehčená verze úlohy ze 3. kola autorské soutěže DS logika

Doplň do každého pole tabulky jedno z čísel 0–8 a rozděl tabulku na dominové dílky o velikosti 1×2 pole tak, aby se každý dílek z kompletní sady vyskytoval v tabulce přesně jednou. V tabulce platí následující pravidla:

- * Pole, ve kterém je písmeno, může obsahovat pouze číslo, které má toto písmeno obsažené ve svém slovním názvu (seznam názvů pro čísla 0–8 je přiložen). Písmenům, která se nevyskytují v žádném slovním názvu, přiřaď číslo 0.
- * Tučně ohraničené dílky s šedým podbarvením obsahují dvě shodná čísla (00, 11, 22 atd.) V tabulce spolu jinak nemohou nikde sousedit stranou dvě shodná čísla (pouze uvnitř těchto tučně ohraničených dílků s šedým podbarvením).
- * Každá dvě pole spojená jedním skokem šachového jezdce (do L) musí obsahovat dvě různá čísla (tj. pravidlo antiknight platí v celé tabulce).
- * Modře podbarvené pole se spirálami obsahuje číslo, které je sousledné alespoň s jedním stranou sousedícím polem (tj. jejich rozdíl je 1).
Růžově podbarvené pole se světlým vnitřkem obsahuje číslo, které je nesousledné se všemi stranou sousedícími poli (tj. jejich rozdíl není roven 1).
- * V polích, mezi kterými je symbol nerovnosti (< >), platí vyznačený vztah, zároveň jde o čísla sousledná.
- * Čísla okolo tabulky udávají součet všech číslic v diagonálním směru určeném šipkou.



00	01	02	03	04	05	06	07	08
11	12	13	14	15	16	17	18	
22	23	24	25	26	27	28		
33	34	35	36	37	38			
44	45	46	47	48				
55	56	57	58					
66	67	68						
77	78							
88								

- 0 - BLUZ
- 1 - JEDNA
- 2 - DVA
- 3 - TRI
- 4 - CTYRI
- 5 - PET
- 6 - SEST
- 7 - SEDM
- 8 - OSM

Dominový mix větší

Autor: Jakub Hrazdira

Úloha ze 3. kola autorské soutěže DS, kategorie PROFI logika

29

D	O	M	I	N	O		T	E
								M
Z		Z	D	E		J		A
E						S		
B		M	E	N		O		J
		S		A		U		E
O		I						S
B		P		N	E	J		T
E							✓	
N		Y	L	S	I	C		S

25

00	01	02	03	04	05	06	07	08
11	12	13	14	15	16	17	18	
22	23	24	25	26	27	28		
33	34	35	36	37	38			
44	45	46	47	48				
55	56	57	58					
66	67	68						
77	78							
88								

- 0 - BLUZ
- 1 - JEDNA
- 2 - DVA
- 3 - TRI
- 4 - CTYRI
- 5 - PET
- 6 - SEST
- 7 - SEDM
- 8 - OSM