

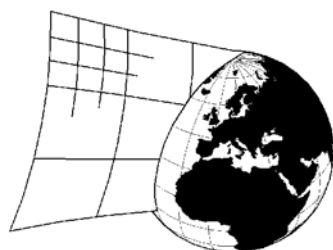
Řešitel

Body celkem

Čas

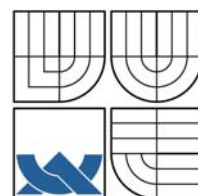
Mistrovství akademiků ČR v sudoku 3. kolo

Čas řešení 60 minut



SUDOKUCUP.COM

- | | | | |
|------------------------|----|---|-------|
| 1-3) Klasika 6x6 | 1 | 1 | 1 bod |
| 4) Větší 6x6 | 2 | | body |
| 5) Teploměry 6x6 | 2 | | body |
| 6) Klasika 9x9 | 4 | | bodů |
| 7) Klasika 9x9 | 8 | | bodů |
| 8) Diagonální | 7 | | bodů |
| 9) Nesousledné | 5 | | bodů |
| 10) Cubic | 7 | | bodů |
| 11) Dvojice | 14 | | bodů |
| 12) Kropki | 6 | | bodů |
| 13) Liché | 8 | | body |
| 14) Mrakodrapy | 12 | | bodů |
| 15) Žádní sudí sousedé | 10 | | bodů |
| 16) Mezi 1 a 9 | 7 | | bodů |
| 17) Mathdoku | 13 | | bodů |
| 18) X-sčítání od kraje | 12 | | bodů |



VYSOKÉ
UČENÍ
TECHNICKÉ
V BRNĚ



HALAS
sudokualogika.cz

C E L K E M 120 bodů
časová bonifikace 2 body za minutu

Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid

1-3) Klasika 6x6 (1+1+1 bod)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků.

	2			4	
3					
			2		
4			5		1
					2
	6	5			

	6			1	
2					3
	4	6			
3					
			2		
	1				4

1					
	4				3
		5			
			6		
	1			2	
		6	4		3

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

4) Větší 6x6 (2 body)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků. Malá číslice v kroužku mezi dvěma políčky je rovna větší z číslic v těchto políčkách.

5) Teploměry 6x6 (2 body)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků. V tabulce se objevují různé teploměry. Číslice v teploměrech musí vždy stoupat od menších k větším (nemusí být po sobě jdoucí) ve směru ode dna teploměru (dno je vyznačeno kroužkem).

					2
			4		
3					

6) Klasika (4 body)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

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

7) Klasika (8 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

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

8) Diagonální (7 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců ani na obou hlavních diagonálách.

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

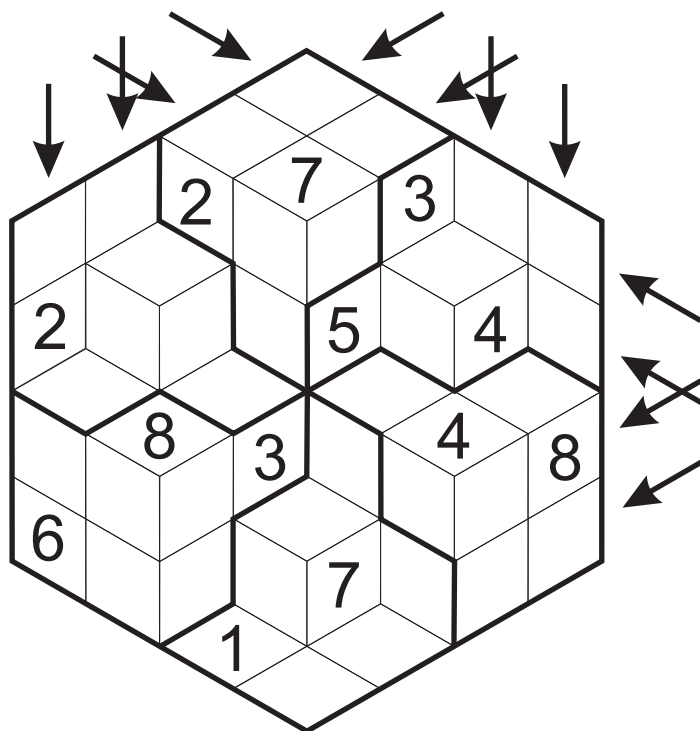
9) Nesousledné (5 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Navíc nikde v tabulce nesmí být vedle sebe v horizontálním ani vertikálním směru čísla, která se liší o 1.

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

10) Cubic (7 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 8 tak, aby se číslice neopakovaly v žádné z vyznačených dvanácti linií ani v žádné z šesti vyznačených oblastí.



11) Dvojice (14 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

V tabulce jsou navíc umístěny dvojice čísel, která jsou diagonálně spojena a jejich vzdálenost (diagonální) odpovídá jejich číselné hodnotě (viz příklad).

Pro každou dvojici přitom platí, že právě jedno číslo se nachází v podbarvené a právě jedno v bílé buňce. Každá podbarvená buňka je právě v jedné takové dvojici.

Ostatní čísla v tabulce tuto vlastnost nemají. Každé číslo (kromě čísla 9) je alespoň v jedné takové dvojici.

			6					
		5		3				
	9					8		
		2		4				
			7					

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

Příklad dvojice "2" a "4":

2 na pozici 1,1 a na pozici 3,3

=> 3-1=2

4 na pozici 1,5 a na pozici 5,1

=> 5-1=4

12) Kropki (6 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Bílé puntíky označují všechna sousední pole, která se liší o 1. Černé puntíky označují všechna sousední pole, kde jedno číslo je dvojnásobkem druhého. U dvojice 1-2 může být kterýkoliv puntík.

13) Liché (8 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. V podbarvených políčkách musejí být liché číslice.

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

14) Mrakodrapy (12 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Vepsané číslice označují výšku mrakodrapů, čísla na okraji uvádějí, kolik mrakodrapů je v uvedeném řádku a sloupci vidět (vyšší budovy překrývají nižší za nimi).

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

15) Žádní sudí sousedé (10 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

Žádné dvě buňky, které obsahují sudou číslici, nesmí sousedit hranou (dotýkat se ortogonálně). Mohou se dotýkat pouze rohem.

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

16) Mezi 1 a 9 (7 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Číslo na okraji tabulky udává součet všech čísel nacházejících se mezi číslicemi 1 a 9 v daném řádku nebo sloupci.

									20	0	28	14	3	24	5	14	23	
																		8
		5					7											35
	8	9					2											16
			4		8													27
				2														15
			9		1													5
	2						8	3										15
		7					2											0
																		8

17) Mathdoku (13 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Navíc se v každém z devíti vyznačených čtverců nalézají doplňující čísla mezi buňkami, která jsou výsledkem jedné z matematických operací (+, -, x, /) mezi těmito buňkami. V každém z devíti vyznačených čtverců musí být využity všechny čtyři operace.

2			1					
		4					4	
8			3		14			2
	8			6				1
			8			4	3	
15								
	4			12		5		
			1		42	2		
15	4							
	6	7		2				
					12			6
		24		2			72	
								6
		3		14		2		

8 [⊗] ₃₂	4	9	
3 [⊖] ₂	6	5 [⊕] ₁₄	
2	1 [⊖] ₆	7	

Př. mezi buňkami je číslo 32 => přípustná operace je pouze násobení a toto číslo jsme schopni složit z kandidátů 4 a 8.

18) X-sčítání od kraje(12 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádné z devíti vyznačených oblastí. Čísla okolo tabulky udávají součet prvních X číslic od kraje v daném řádku či sloupci. X je číslo, které se v daném řádku či sloupci vyskytuje na první pozici.

	1	31	14	45	5	27	41	27	27	
1										23
13										41
25										28
31										45
40										25
10										35
45										10
36										1
15										8
	19	30	40	1	43	45	24	27	3	

Chcete se zlepšit v luštění?

HALAS ve spolupráci se serverem

<http://sudokucup.com>

připravuje Denní ligu začínajících. Každý den si můžete vyluštit lehkou klasiku a lehkou variantu.


Více informací naleznete na adrese:

<http://cs.sudokucup.com/content/denni-liga>



Denní liga začínajících
Přijďte si vyzkoušet různé typy sudoku i Vy!

Pokud hledáte těžší úlohy, pak můžete vyzkoušet Denní ligu v klasickém sudoku nebo sudoku varianty. Nebo opravdový bonbónek pro náročné Ligu výjmečných.



**Už vás nebaví trénovat bez srovnání se soupeři?
Zkuste naše souboje v reálném čase!**

Budeme se těšit na vaši účast!