

Soutěž pro mládež v řešení sudoku a logických úloh

Praha, 13. ledna 2013

Kolo 2

1. Kropki	9 b	12. Had	9 b
2. Obdélníky	4 b	13. Mrakodrapy	6 b
3. Hitori	8 b	14. Magnety	9 b
4. Skládačka	5 b	15. Easy as ABC	4 b
5. Spojovačka	1 b	16. Easy as ABC	6 b
6. Spojovačka	1 b	17. Ohrádka	8 b
7. Šnek	3 b	18. Tykadla	6 b
8. Šnek	5 b	19. Pyramida	4 b
9. Kris-kros	4 b	20. Mezi stěnami	9 b
10. Mosty	5 b	21. Smyčka	3 b
11. Had	3 b	22. Piškvorky	8 b

jméno: _____

body: _____



Hráčská asociace
logických her a sudoku
www.sudokualogika.cz



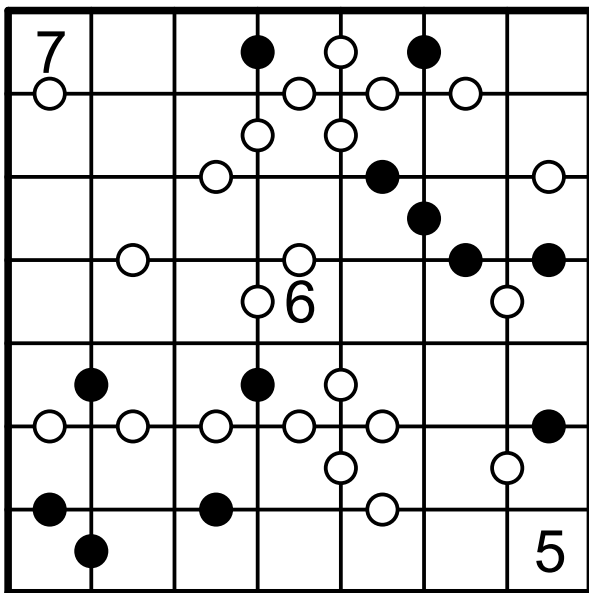
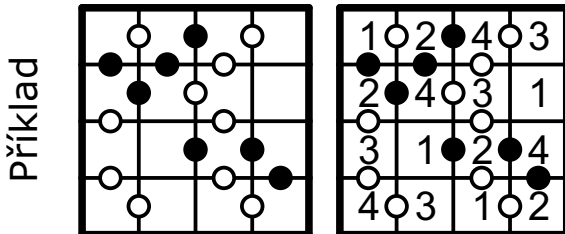
Kropki

Vepište do obrazce číslice 1 až 7 tak, aby se neopakovaly v žádném řádku ani sloupci.

Bílým kroužkem jsou označena všechna místa, kde spolu sousedí po sobě jdoucí číslice.

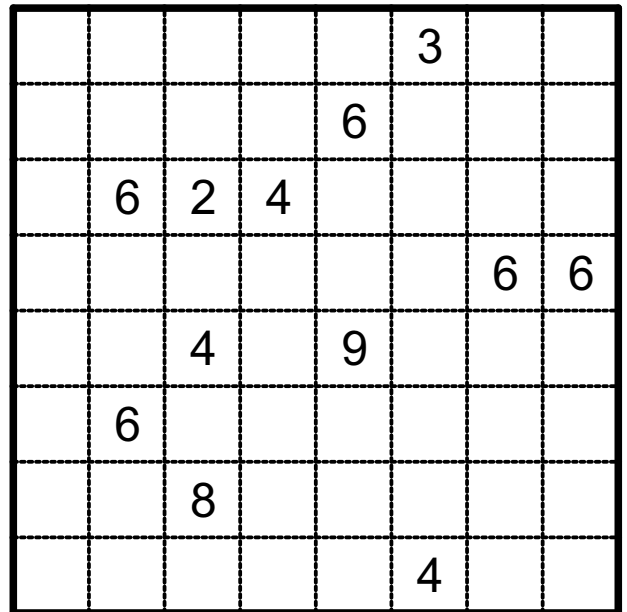
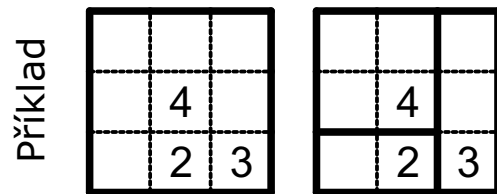
Černým kroužkem jsou označeny všechny sousedící dvojice polí, kde jedna z číslic je dvojnásobkem druhé.

(Mezi 1 a 2 může být bílý i černý kroužek.)



Obdélníky

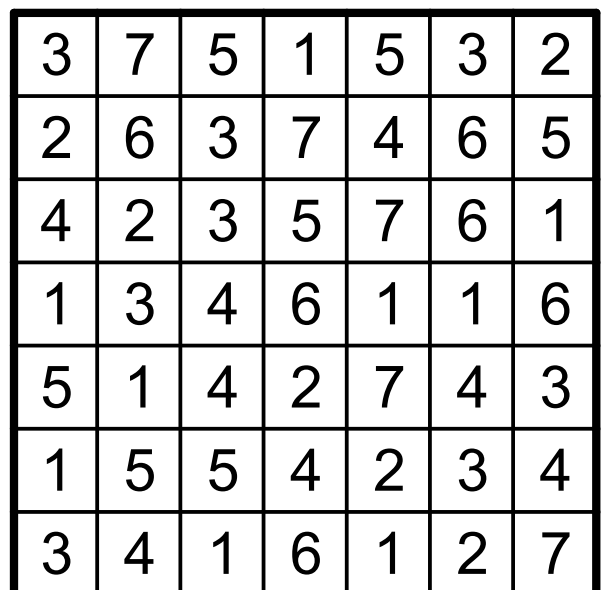
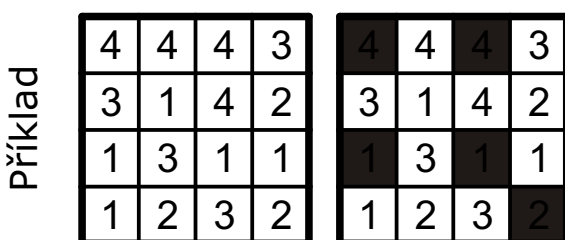
Rozdělte obrazec na nepřekrývající se obdélníky tak, aby každý obsahoval právě jedno číslo, které navíc udává plochu tohoto obdélníka v jednotkových čtverečcích.



Hitori

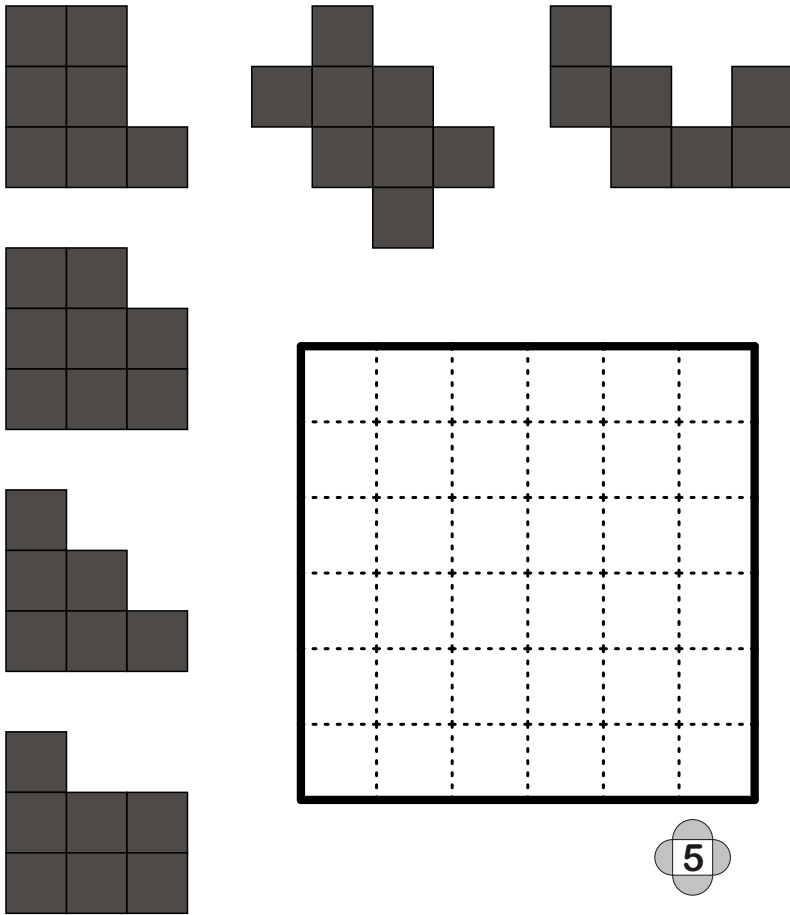
Začerněte některá políčka tak, aby se v žádném řádku ani sloupci neopakovala stejná čísla.

Černá políčka nesmí sousedit stranou (rohem mohou). Navíc zbývající volná bílá plocha musí být souvislá, tj. z každého bílého políčka je možné přejít na kterékoliv jiné bílé políčko vhodnou sekvencí vodorovných a svislých kroků.



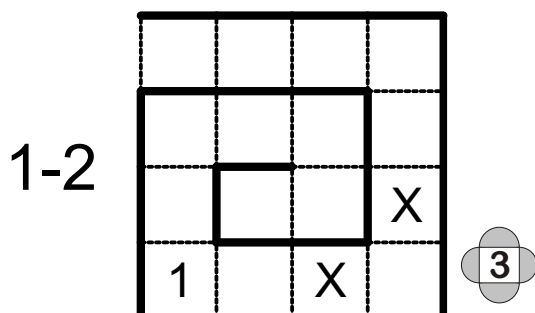
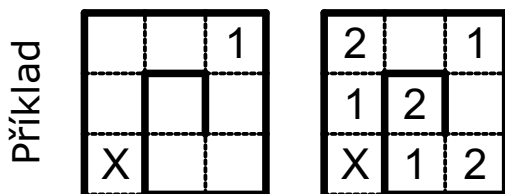
Skládačka

Z předložených dílků složte čtverec 6x6.
Označte ten z dílků, který přebývá. Jednotlivé dílky je možné otáčet, ale nesmí se zrcadlově převracet.

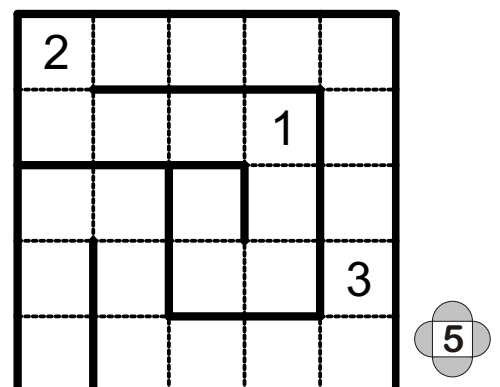


Šnek

Vepište do obrazce čísla ze zadaného rozsahu tak, aby se všechna vyskytovala v každém řádku a sloupci právě jednou. Navíc podél cestičky ulitou (zvenku dovnitř) se čísla pravidelně opakují v sekvenci 1-2-1-2-..., respektive 1-2-3-1-2-3-... Některá čísla jsou již vepsána. A v polích, kde je X, nesmí být žádné číslo.

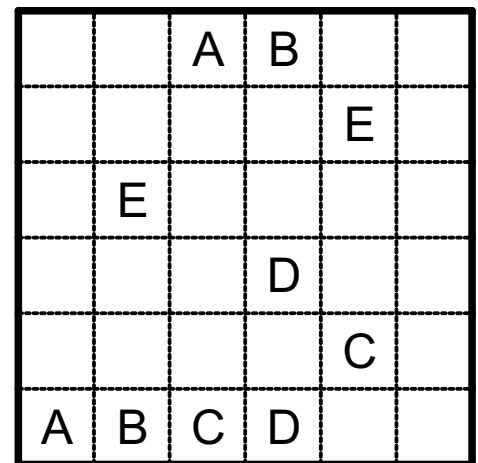
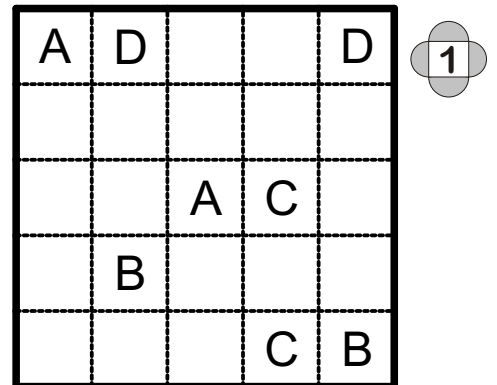
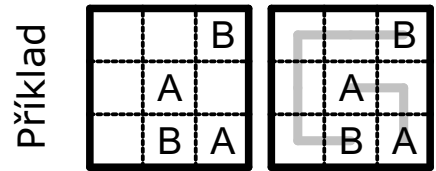


1-2-3



Spojovačka

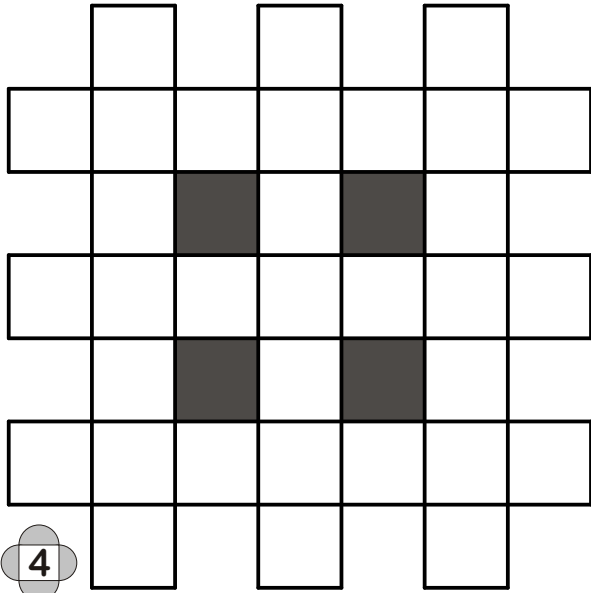
Propojte dvojice stejných písmen čarami, které jdou vodorovně a svisle a propojují středy sousedících políček. Čáry se nikde nesmí křížit ani dotýkat.



Kris-kros

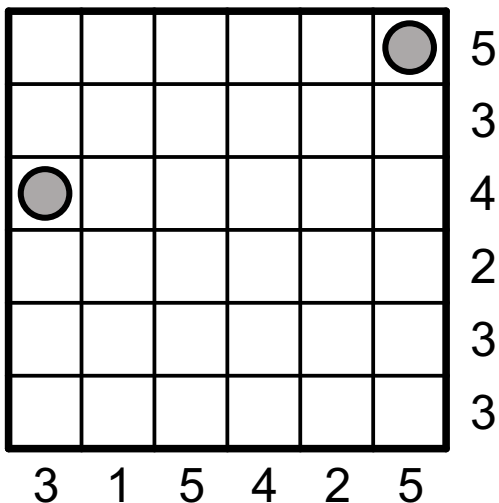
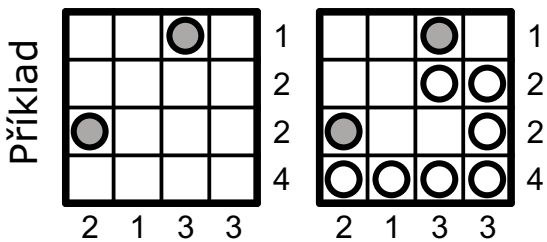
Šest zadaných slov vepište do obrazce, tři vodorovně a tři svisle tak, aby se křížovaly shodnými písmeny.

DODATEK, KOLOTOČ, LETÁČKY, POLÉVKA, SABOTÉR, VODOPÁD



Had

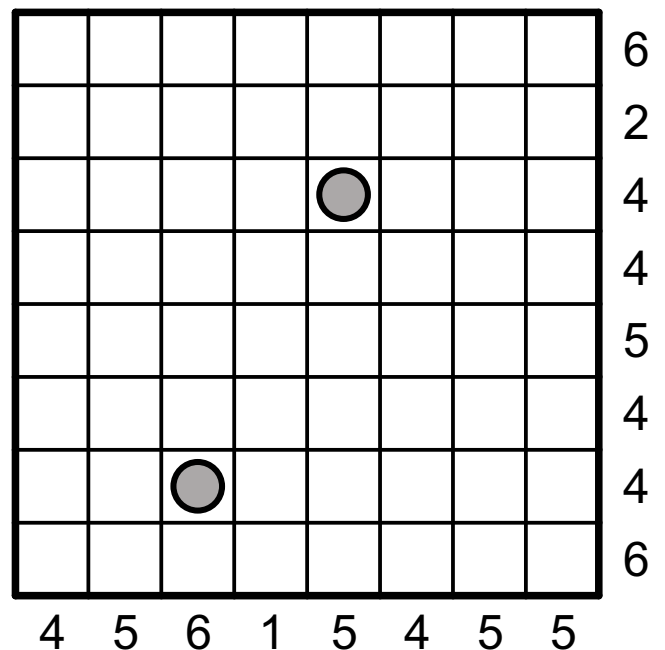
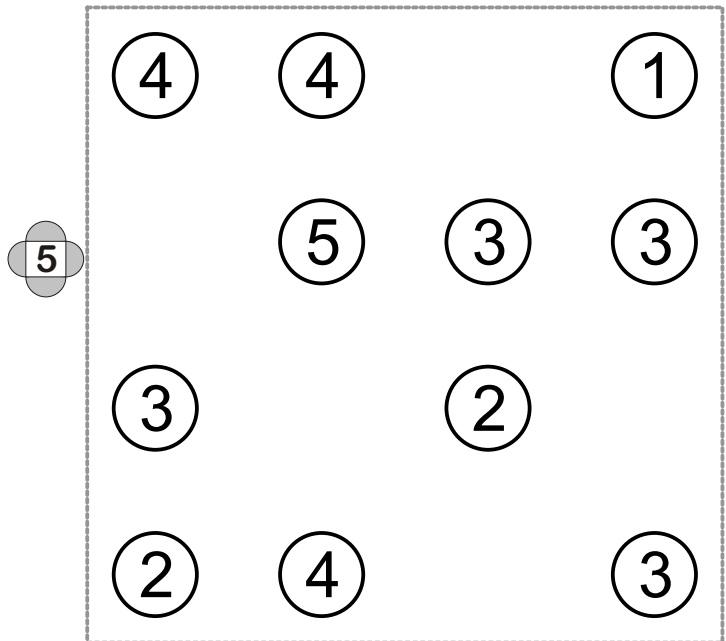
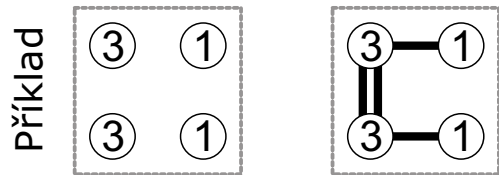
Zakresli do obrazce hada, který se skládá ze zadaného počtu políček, která na sebe navazují stranou. Had se nesmí sám sebe dotýkat a to ani rohem. Hlava a ocas jsou již zakresleny. Dole a vpravo od obrazce je uveden počet políček, která had zabírá v každém řádku nebo sloupci.



Mosty

Propojte vyznačená kolečka mezi sebou mosty, tedy spojnicemi, pro které platí následující pravidla:

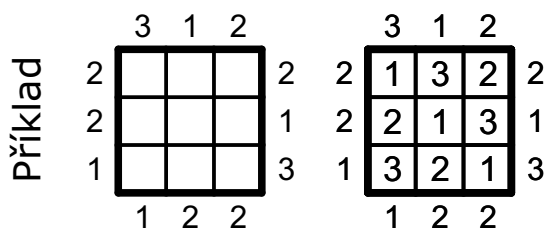
Most může vést pouze vodorovně nebo svisle a to přímou čarou. Most může být libovolně dlouhý, nesmí ale vést cestou před kolečko a nesmí se křížit s jiným mostem. Most může být buď jednoduchý nebo dvojitý. Všechna kolečka musí být navzájem propojena (tj. z jednoho kolečka se lze po mostech dostat na jakékoliv jiné). Čísla v kolečkách udávají celkový počet mostů, které z daného kolečka vycházejí (dvojitý most se počítá za 2).



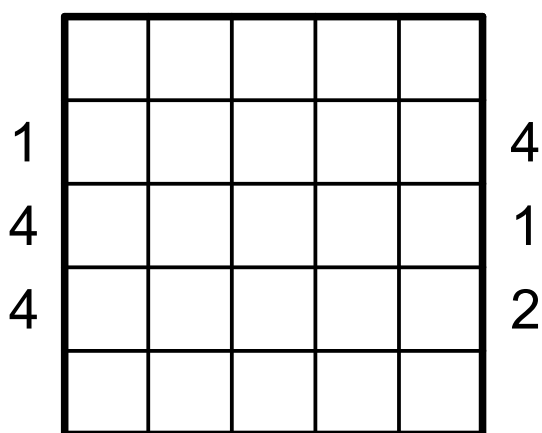
Mrakodrapy

Do každého políčka vepište jedno číslo od 1 do 5 tak, aby se čísla neopakovala v žádném řádku ani sloupci.

Čísla představují výšku budovy stojící v daném políčku. Čísla okolo mřížky udávají kolik budov je viditelných z daného směru. Vyšší budova zakryje všechny nižší budovy za ní.



1 3 4

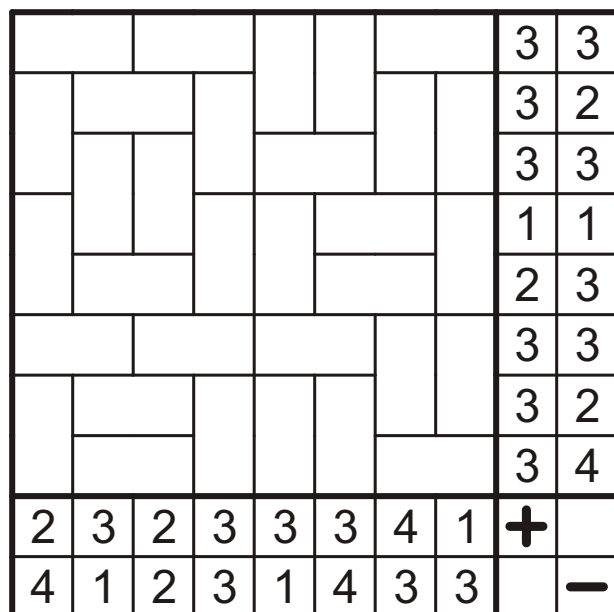
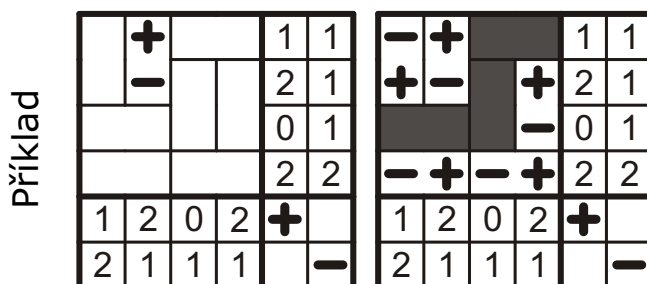


6

5 1 2

Magnety

Začerněte některé obdélníky v tabulce. Zbylé, nezačerněné obdélníky jsou magnety, které mají jednu kladnou (+) a jednu zápornou (-) polovinu. Poloviny se stejnou polaritou se nesmí dotýkat stranou. Vyznačte u každého magnetu jeho poloviny. Čísla vně tabulky udávají počet kladných a záporných polovin v daném řádku nebo sloupci.

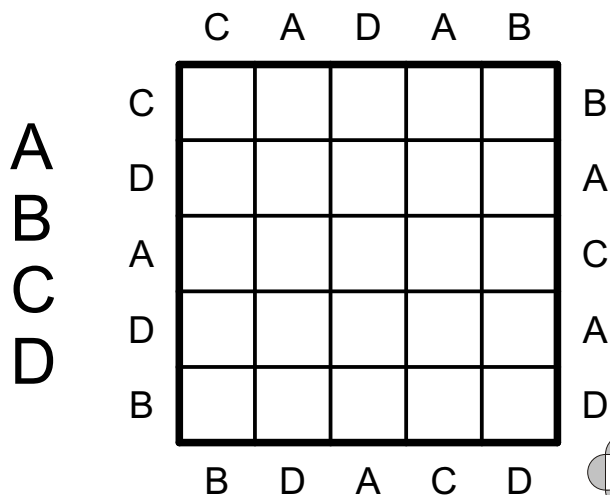
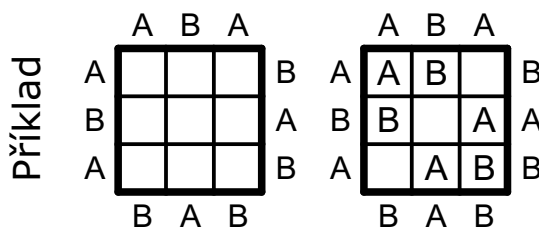


9

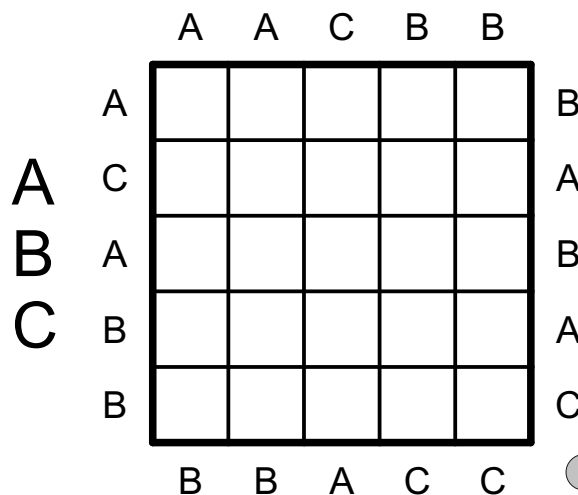
Easy as ABC

Doplňte do obrazce zadaná písmena tak, aby se v každém řádku i sloupci každé z písmen objevilo právě jednou. (1 nebo 2 políčka zůstávají prázdné).

Písmena okolo obrazce udávají, které písmeno je vidět z dané strany řádku nebo sloupce jako první.



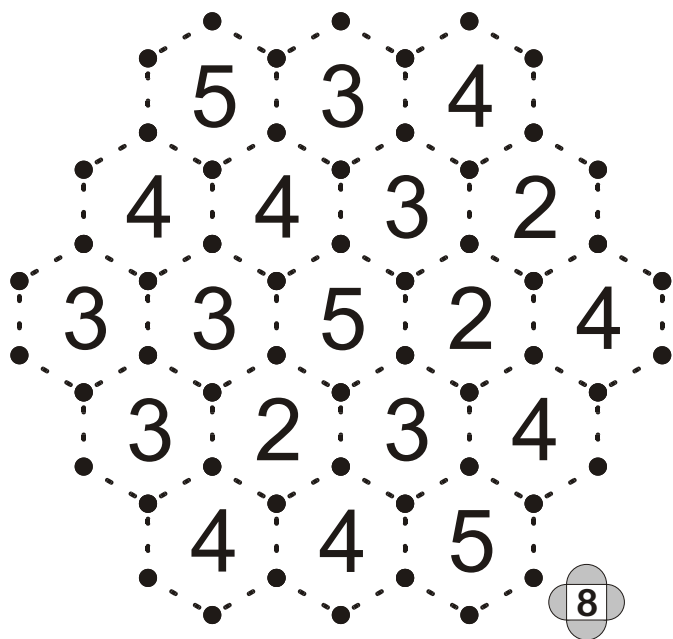
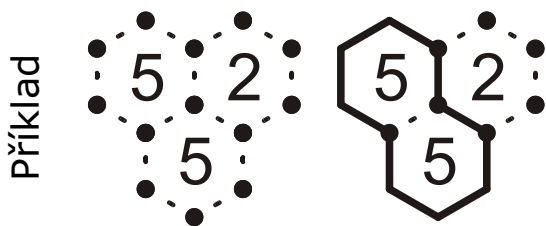
4



6

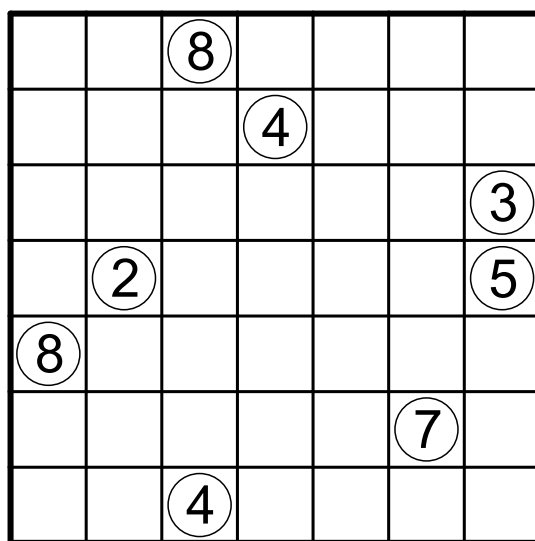
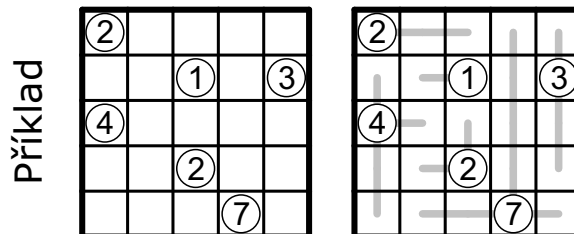
Ohrádka

S použitím naznačených linií rastru zakreslete jednu uzavřenou smyčku, která propojí některé černé puntíky. Číslo v buňkách udávají, kolik z okolních šesti linií je smyčkou použito.



Tykadla

V obrazci vedte z políček s čísly tykadla ve čtyřech různých směrech. Číslo v kroužku vždy udává součet délek tykadel vedených z tohoto políčka. Každým volným políčkem prochází (případně v něm končí) právě jedno tykadlo.



Pyramida

Doplňte do pyramidy čísla 1 až 9 tak, aby platila následující pravidla.

Žádné číslo se nesmí na řádce opakovat. Pro každé číslo na druhém a vyšším řádku platí, že je buď součtem nebo rozdílem dvou čísel, která jsou bezprostředně pod ním.

