

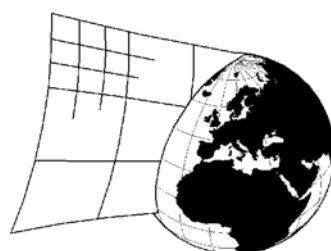
Mistrovství ČR týmů v sudoku

Booklet



Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>



SUDOKUCUP.COM

Spedrapid 

Klasika 6x6

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.

Klasika 12x12

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 12 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z dvanácti vyznačených menších obdélníků.

Čtveřice

Vyplňte obrazec podle standardních pravidel sudoku. Každá sada čtyř malých číslic v průsečíku dvou čar značí číslice, které se nacházejí ve čtyřech sousedních políčkách.

Příklad:

GP Pardubic úloha 7 (2. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Big Bang Theory

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. Ve spojitých podbarvených oblastech vycházejících ze středu se číslice také nesmí opakovat.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 27. 6. 2013;
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Killer

Vyplňte obrazec podle standardních pravidel sudoku. Malá čísla udávají součet vepsaných číslic v ohraničených plochách (koších). V těchto koších se čísla nesmí opakovat.

Příklad:

GP Pardubic úloha 1 (1. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Jigsaw

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.

Příklad:

GP Pardubic úloha 2 (1. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

XV sudoku

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. Všechny dvojice stranou sousedících polí, jejichž součet je 5 jsou označeny V. Všechny dvojice stranou sousedících polí, jejichž součet je 10 jsou označeny X. Dvojice, které neobsahují V nebo X nemohou obsahovat číslice jejichž součet je 5 respektive 10.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 12.10.2012
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Klasika

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.

Příklad:

GP Pardubic úloha 1-3 (1. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Sudé

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.

Nesousledné

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.

Příklad:

GP Pardubic úloha 3 (1. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Mrakodrapy

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).

Příklad:

GP Pardubic úloha 8 (2. kolo)
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

Teploměry

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 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).

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 22. 5. 2013
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Twin detector sudoku

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. Pokud se číslice v políčku rovná součtu jakéhokoliv počtu nejbližších čísel v daném směru, je tam nakreslena šipka ukazující tento daný směr. Všechny šipky jsou v zadání vyznačeny.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 11.06.2012;
30.08.2012; 27.09.2012;
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Antiknight

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. Políčka provázaná jedním skokem šachového koně nesmí obsahovat stejné číslice.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 9. 7. 2013
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Queens

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 devítky představují šachové dámy. Žádné dvě dámy se neohrožují.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 19. 5. 2013
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Sousledný klon 6x6

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. Navíc číslice v podbarvených políčkách, které jsou na stejné pozici v rámci podbarveného tvaru, musí být sousledné.

Outside 6x6

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. Číslo vně tabulky musí být umístěna do první oblasti viděné z dané strany v řádku nebo sloupci.

Diagonálně nesousledné

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 diagonálně dotýkající se číslice, které se liší o 1.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 2. 9. 2013
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Sudokuro

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z jedenácti vyznačených oblastí. Číslo uvedená na okrajích a uvnitř tabulky určují součty ve vodorovném nebo svislém směru (viz příklad).

Příklad:

	3	16	19		
19	2	9	8		10
15	1	7	3	4	
	3		11	6	5
10	3	4	2	1	

Kropki

Vyplňte obrazec podle standardních pravidel sudoku.

Je-li rozdíl dvou sousedních číslic 1, pak jsou odděleny bílým kroužkem. Má-li číslice poloviční hodnotu číslice sousední, odděluje je černý kroužek. Kroužek mezi číslicemi 1 a 2 může být bílý i černý. V zadání jsou vyznačeny všechny kroužky.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 16. 7. 2013
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

GT

Vyplňte obrazec podle standardních pravidel sudoku. Mezi vepsanými sousedními čísly musejí platit nerovnosti "je větší než" (>) a "je menší než" (<).

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 21. 7. 2013
<http://cs.sudokucup.com/node/2123>

Součtové sudoku

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.

Každý řádek je rozdělený šedou oblastí na 3 čísla (4 ciferné + 3 ciferné

+ 2 ciferné). Nalevo vně tabulky je uvedený součet těchto tří čísel.

Příklad:

3906	3	2	4	1	5	8	9	7	6
8829	7	8	5	6	9	4	1	3	2
9945	9	1	6	2	7	3	5	4	8
7065	6	7	1	4	2	9	8	5	3
9126	8	9	3	5	1	6	4	2	7
4923	4	5	2	8	3	7	6	1	9
2295	1	3	7	9	8	5	2	6	4
6201	5	4	8	3	6	2	7	9	1
3195	2	6	9	7	4	1	3	8	5

1.řádek: 3906 = 3241+589+76

Sousledný klon

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 číslice v podbarvených políčkách, které jsou na stejné pozici v rámci podbarveného tvaru, musí být sousledné.

Sudo lichý killer

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.

Malé písmenka udávají součet vepsaných číslic v ohraničených plochách (koších), ale liché číslice jsou nahrazeny písmenkem O a sudé číslice písmenkem E. Například koš s číslicemi 7, 8 a 9 má v rohu uvedeno EE (součet koše je 24 - EE), zatímco koš s číslicemi 1, 2 a 4 má uvedeno O (součet koše je 7 - O). V těchto koších se čísla nesmí opakovat.

Příklad:

Denní varianta on-line (Archiv) dne: 10. 5. 2013
<http://cs.sudokucup.com/content/ligy-hracu>

Opakující se na diagonále

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 tabulce nachází podbarvená políčka, která označují kolikrát se číslo (kromě sebe sama) opakuje na diagonálách, na kterých políčko leží.

Outside

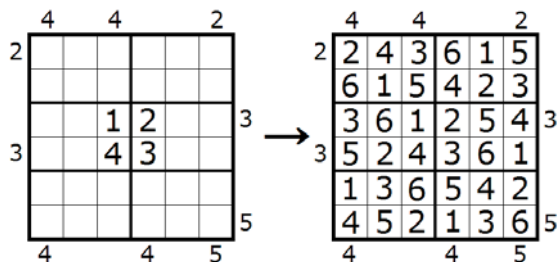
Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

Číslo vně tabulky musí být umístěna do první oblasti viděné z dané strany v řádku nebo sloupci.

Hi-Lo Difference Sudoku

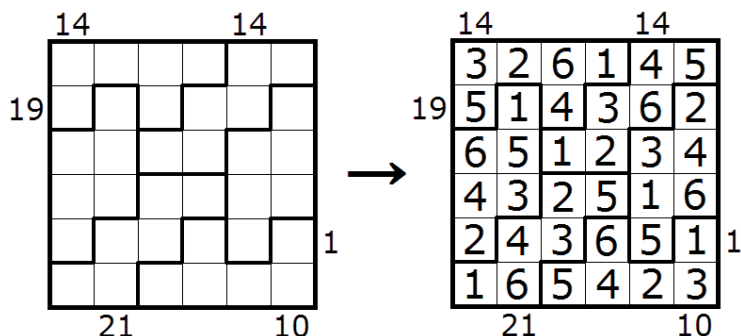
Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

Číslo vně tabulky udávají rozdíl mezi největší a nejmenší číslicí v krajních třech políčkách viděných z daného směru v řádku nebo sloupci.



X-sčítání od kraje

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 oblastí. Číslo 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.



Battenberg

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.

Pokud je na průsečíku oblasti 2x2 značka s "šachovnicovým" vzorem, musí být platit, že políčka se stejným podbarvením značky mají shodnou paritu (sudé, liché) a s různou barvou mají různou paritu.

Pokud na průsečíku taková značka není, tato pravidla nesmí být splněna.

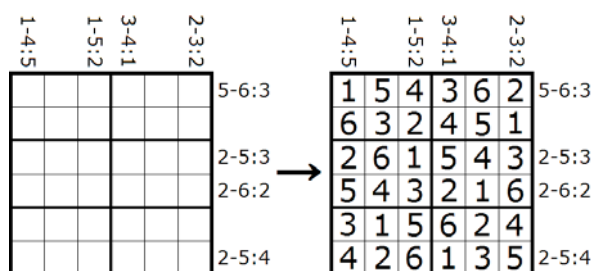
Antidiagonální Twin detector sudoku

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. Pokud se číslice v políčku rovná součtu jakéhokoliv počtu nejbližších čísel v daném směru, je tam nakreslena šipka ukazující tento daný směr. Všechny šipky jsou v zadání vyznačeny. Navíc na každé z vyznačených hlavních diagonál se vyskytují právě tři různá čísla.

Sudoku vzdálenosti

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 vně tabulky udávají vzdálenost mezi dvěma vyznačenými čísly v daném řádku nebo sloupci. Pořadí číslic je zadáno a číslice musí být v tomto pořadí umístěny zleva doprava nebo shora dolů.



Rossini

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.

Jestliže je na okraji tabulky šipka ukazující směrem od tabulky, musí první tři číslice v daném řádku/sloupci tvořit klesající sekvenci. Pokud šipka ukazuje směrem k tabulce, první tři číslice v daném řádku/sloupci tvoří vzrůstající sekvenci. Pokud se u řádku/sloupce nevyskytuje žádná šipka, první tři číslice netvoří ani stoupající ani klesající sekvenci.

Vnější nebo mrakodrapy

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 buď počet viditelných mrakodrapů NEBO toto číslo musí být umístěno do jednoho z prvních tří políček v daném sloupci či řádku (nebo platí obojí).

Vážený killer

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. Malá čísla udávají součet vepsaných číslic v ohraničených plochách (koších). V těchto koších se čísla nesmí opakovat. Navíc číslice v podbarvených políčkách se počítají do součtu svým dvojnásobkem.