

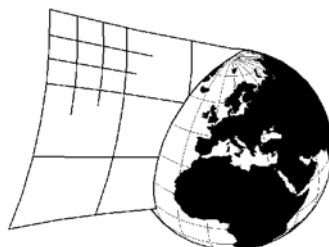
# Czech Republic Sudoku Teams Championships

## Booklet



Partners:

**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 žádné z devíti vyznačených oblastí.

### 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>

## Classic 6x6

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each row, column and 3x2 box.

## Classic 12x12

Place a digit from 1 to 12 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each row, column and 4x3 box.

## Quadruple

Write a single number from 1 to 8 in each cell such that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 4x2 box. Each set of four small digits in the intersection of two lines indicate the digits that are in the four adjacent cells.

## Big Bang Theory

Write a single number from 1 to 9 in each cell such that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. Each of the four coloured sets of cells contains the digits 1 through 9. The cell in the center of the grid is shared by all four coloured sets.

## Killer

Write a single number from 1 to 9 in each cell so that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. The sum of the cells must equal the total given for the cage in the upper right of the cage. Each digit in the cage must be unique.

## Jigsaw

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns, and the irregularly shaped regions.

## XV sudoku

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns, 3x3 box. All adjacent cells with two digits summing to 5 are marked by V, while those summing to 10 are marked by X. The cells edges which do not contain a V or an X cannot have digits summing to 5 or 10.

## 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>

## Classic

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each row, column and 3x3 box.

## Even

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns, 3x3 box. The coloured cells must contain even digits.

## Non-consecutive Sudoku

Write a single number from 1 to 9 in each cell such that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. No numbers in vertically or horizontally adjacent cells will be consecutive numbers.

## Skyscrapers

Write a single number from 1 to 9 in each cell such that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. The numbers outside the grid means how many skyscrapers are seen from that direction of particular row or column (higher skyscrapers cover lower ones behind them).

## Thermo Sudoku

Write a single number from 1 to 9 in each cell such that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. Bent thermometers appear in the grid. In all cases, the numbers appearing in the thermometer must be strictly increasing from the 'bulb' of the thermometer to its end.

## Twin detector sudoku

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns, 3x3 box. Wherever the number in the cell equals to a total of any amount of the closest numbers in any direction - there is an arrow pointing to that direction.

## 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	

## Antiknight

Write a single number from 1 to 9 in each cell such that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. The same numbers are not chess-knight move connected.

## Queens

Write a single number from 1 to 9 in each cell so that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. All digits 9 represent chess queens, these queens do not attack each other.

## Consecutive Clone Sudoku 6x6

Place the digits 1~6 once in every row, column and 3x2 area. Digits in the same place in both grey figures have to be consecutive.

## Outside 6x6

Place the digits 1~6 once in every row, column and 3x2 area. Numbers on the outside must be placed in the first area seen from that side in that row or column.

## Diagonally Non-consecutive Sudoku

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns, 3x3 box. Two diagonally adjacent cells cannot contain consecutive digits.

## Sudokuro

Fill the grid with digits 1 to 9. The digits can't be repeated in rows, columns, or 11 marked shapes. The numbers outside and inside the grid set the sums in horizontal and vertical directions.

### Example:

		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 čísel 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 čísel 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>

## Kropki

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns, 3x3 box. The white dots indicate all the adjacent/neighbouring cells in which the difference between the two cells is 1. The black dots indicate all the adjacent cells in which one digit is the double of the other one. The dot between two cells with digits 1 and 2 has any of these two dots.

## GT

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns, 3x3 box. There are given symbols of 'greater than' (>) or 'less than' (<) on the common line of the two adjacent cells.

## Sum Sudoku

Write a single number from 1 to 9 in each cell such that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. Each row is divided by grey area into 3 numbers (4-digits + 3-digits + 2-digits). On the left side, outside the grid, there is the sum of the three numbers in each line.

### Example:

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

## Consecutive Clone Sudoku

Place the digits 1~9 once in every row, column and 3x3 area. Digits in the same place in both grey figures have to be consecutive.

## Even Odd Killer

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares, so that each digit appears exactly once in each row, column and boldly outlined 3x3 box. A clue in a small cage represents the sum of the digits in this cage as in Standard Killer Sudoku, but odd digits are replaced by O and even digits by E. For example a cage with digits 7,8 and 9 has a clue EE (for sum 24), while a cage with digits 1,2 and 4 has a clue O (for sum 7). Digits may not repeat within a small cage.

## 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

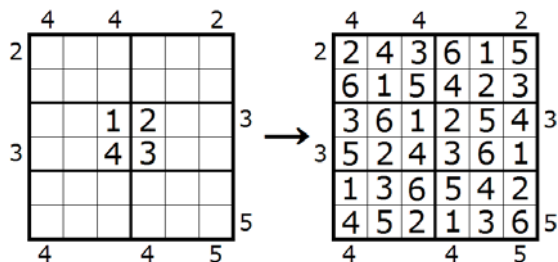
Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

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 číslici v krajních třech políčkách viděných z daného směru v řádku nebo sloupci.



## Repeated Diagonals

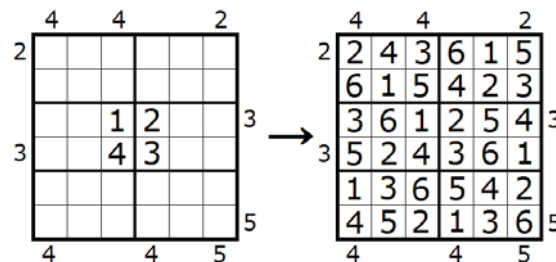
Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each of the rows, columns and 3x3 boxes. Moreover, there are some shaded cells in the grid which the number in such cells indicate how many times that number is repeated (other than itself) in that cell diagonals.

## Outside

Place the digits 1~9 once in every row, column and 3x3 area. Numbers on the outside must be placed in the first area seen from that side in that row or column.

## Hi-Lo Difference Sudoku

Place the digits 1~9 once in every row, column and 3x3 area. Digits on the outside indicate the difference between the highest and lowest digit in the first three cells seen in that row or column seen from that side

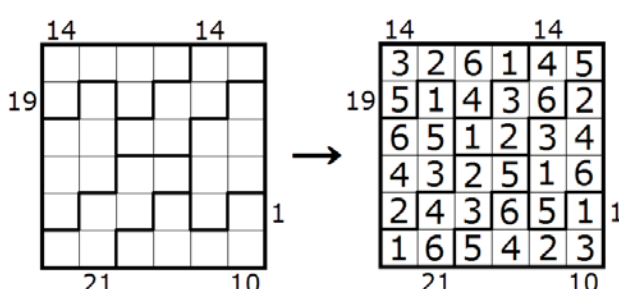
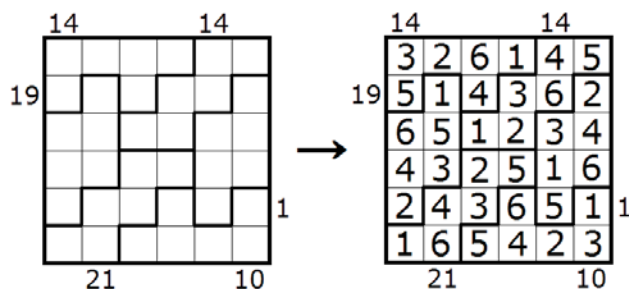


## X-sčítání od kraje

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádné 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.

## X-Sums Sudoku

Place the digits 1~9 once in every row, column and blackbordered area. Numbers on the outside indicate the sum of the first X digits in that row or column, seen from that side. The number X is indicated by the first digit seen from that side in that row or column



## 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.

## Battenberg

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each row, column and 3x3 box.

If a 2x2 region of cells is marked with a "Battenberg" pattern, there must be a checkerboard arrangement of odd and even numbers. If there is no pattern marked, there must be no such checkerboard arrangement of odd and even numbers.

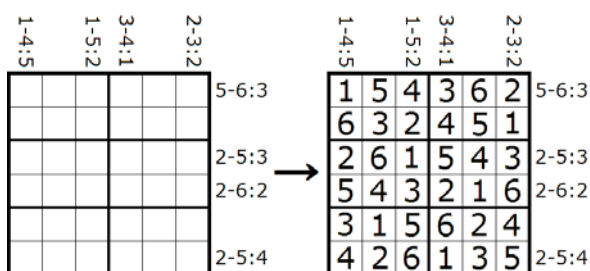
## Antidiagonální Twin detector sudoku

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 jakéhokoli 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.

Čísla 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.

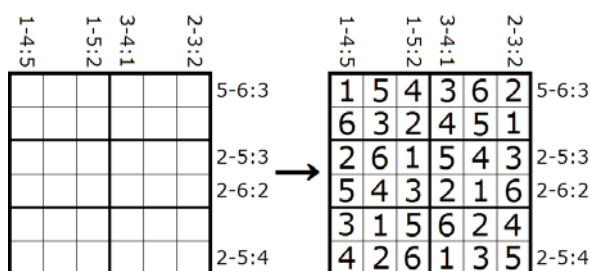


## Antidiagonální Twin detector sudoku

Write a single number from 1 to 9 in each cell so that each number appears exactly once in every row, column, and bolded 3x3 box. Wherever the number in the cell equals to a total of any amount of the closest numbers in any direction - there is an arrow pointing to that direction. Moreover on each marked main diagonal there are exactly three different digits.

## Distance Sudoku

Place the digits 1~9 once in every row, column and 3x3 area. Numbers on the outside indicate the distance between the 2 indicated digits in that row or column. The order of the numbers is indicated and have to be placed left to right or top to bottom.



## 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.

## Rossini

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each row, column and 3x3 box.

If there is an arrow pointing away outside the grid, the first three numbers in the corresponding row/column must form a decreasing sequence. If an arrow points towards the grid, the first three numbers must form an increasing sequence. If there is no arrow, the first three numbers form neither an increasing nor a decreasing sequence.

## 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).

## Outside or Skyscrapers

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each row, column and 3x3 box.

A clue outside the grid indicates either the number of visible skyscrapers OR that number has to be placed in the first three cells in the corresponding direction (or possibly both).

## 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.

## Weighted Killer

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty squares so that each digit appears exactly once in each row, column and 3x3 box.

The numbers placed in each marked cage must sum to the total given in its top-left. Numbers placed in shaded cells contribute x2 to the sum. Numbers must not repeat in cages.