

Řešitel

Body celkem

Čas

Mistrovství ČR týmů v sudoku 6. kolo

Čas řešení 60 minut

1a) Klasika 15 bodů
1b) Klasika 15 bodů
1c) Klasika 15 bodů
1d) Vnější nebo mrakodrapy 70 bodů

2a) Klasika 15 bodů
2b) Klasika 15 bodů
2c) Klasika 15 bodů
2d) Rossini 70 bodů

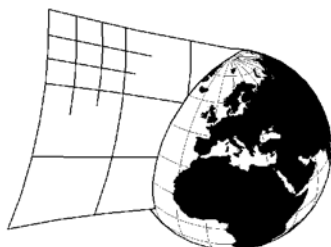
3a) Klasika 15 bodů
3b) Klasika 15 bodů
3c) Klasika 15 bodů
3d) Battenberg 70 bodů

4a) Klasika 15 bodů
4b) Klasika 15 bodů
4c) Klasika 15 bodů
4d) Vážený killer 90 bodů

C E L K E M 480 bodů
časová bonifikace 8 body za minutu



HALAS
sudokualogika.cz



SUDOKUCUP.COM

Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid

Řešitel

Body celkem

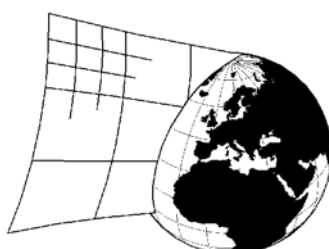
Čas

Mistrovství ČR týmů v sudoku 6. kolo

- 1a) Klasika 15 bodů
- 1b) Klasika 15 bodů
- 1c) Klasika 15 bodů
- 1d) Vnější nebo mrakodrapy 70 bodů



HALAS
sudokualogika.cz



SUDOKUCUP.COM

Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid

1a) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 6 | 4 | 7 | | | 8 | |
| 5 | | | 2 | | | 1 | | |
| | 9 | | | | | | | 5 |
| | | | | | | | 6 | 7 |
| 1 | | | A | | | | | 8 |
| 2 | 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | 3 | |
| | | 8 | | | 1 | | | 2 |
| | 2 | | | 6 | 7 | 5 | | |

1b) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | 2 | | | 3 | | |
| | | | 4 | | | 5 | | 6 |
| 7 | 8 | | | | 9 | | | |
| | | 1 | | | | | 2 | 3 |
| | | | | 7 | | | | |
| 2 | 6 | | | | | 4 | | |
| | | | 3 | | | | 8 | 1 |
| 1 | | 6 | | | 4 | | | |
| | B | 9 | | | 1 | | 4 | |

1c) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | | | | 1 | | | |
| | 2 | 8 | | | | 9 | | |
| | | 9 | 8 | | | | | |
| | | | 6 | 3 | | | 4 | |
| 1 | | | | | | | | 7 |
| | 8 | | | 4 | 5 | | | |
| | | | | | 4 | 3 | | |
| C | | 3 | | | | 8 | 6 | |
| | | | 7 | | | | 2 | 1 |

1d) Vnější nebo mrakodrapy / Outside or Skyscrapers

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).

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).

8

4

3

3

4

1

1

4

4

5

3

3

4

9

9

5

4

2

2

8

4

1

5

3

3

A

7

B

C

9

Řešitel

Body celkem

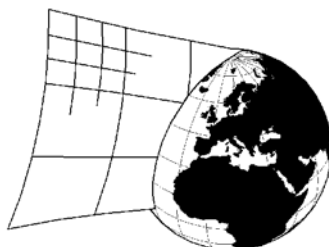
Čas

Mistrovství ČR týmů v sudoku 6. kolo

- 2a) Klasika 15 bodů
- 2b) Klasika 15 bodů
- 2c) Klasika 15 bodů
- 2d) Rossini 70 bodů



HALAS
sudokualogika.cz



SUDOKUCUP.COM

Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid

2a) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | | | | 3 | | | |
| 3 | | | | 1 | 9 | 5 | | |
| | | 6 | | | 7 | | | |
| | 4 | 5 | 8 | | | | | |
| | | 2 | | | | 8 | | |
| | | | | | 4 | 7 | 2 | |
| | A | | 5 | | | 9 | | |
| | | 3 | 1 | 7 | | | | 2 |
| | | | 9 | | | | 8 | 4 |

2b) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 6 | | | 2 | | |
| | 1 | | | | 9 | B | 8 | |
| 4 | | 7 | | | | 1 | | |
| | 6 | | | 4 | | | | 8 |
| | | | 1 | | 3 | | | |
| 5 | | | | 2 | | | 6 | |
| | | 1 | | | | 4 | | 5 |
| | 2 | | 7 | | | | 9 | |
| | | 3 | | | 8 | | | |

2c) Klasika / Classic

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.

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.

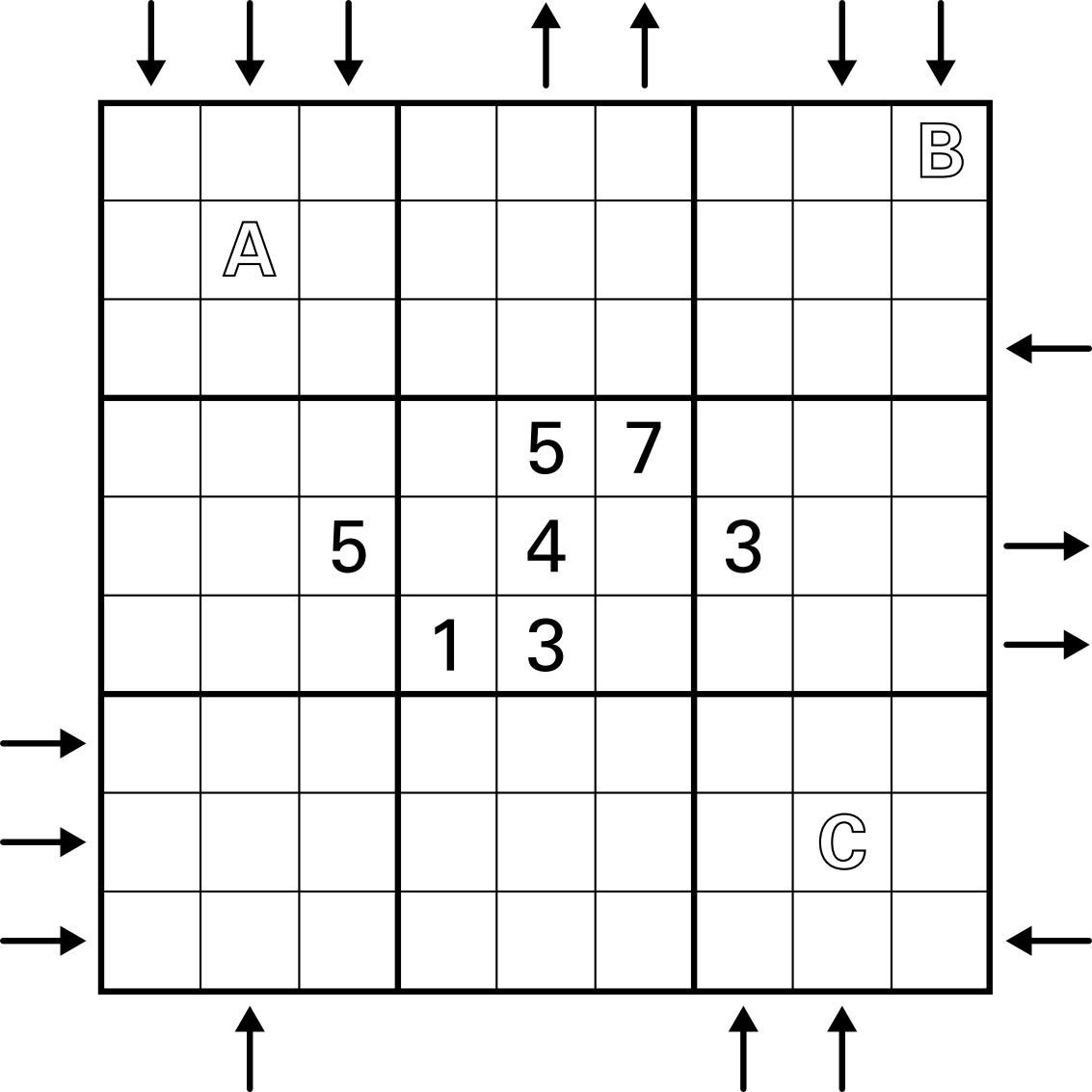
2d) Rossini

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.

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.



Řešitel

Body celkem

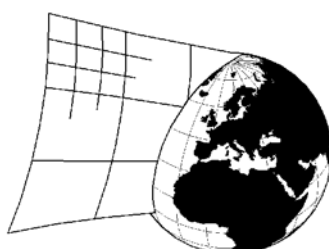
Čas

Mistrovství ČR týmů v sudoku 6. kolo

- 3a) Klasika 15 bodů
- 3b) Klasika 15 bodů
- 3c) Klasika 15 bodů
- 3d) Battenberg 70 bodů



HALAS
sudokualogika.cz



SUDOKUCUP.COM

Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid

3a) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 3 | | | | | |
| | 9 | | | 4 | | | 2 | |
| | | | | | 5 | | A | 3 |
| | | 3 | 8 | | 6 | | | 7 |
| | 6 | | | | | | 5 | |
| 1 | | | 2 | | 7 | 6 | | |
| 2 | | | 1 | | | | | |
| | 7 | | | 9 | | | 6 | |
| | | | | | 8 | 7 | | |

3b) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|---|---|---|
| | 2 | 3 | | | B | | | |
| 1 | | | 9 | | 6 | | | 8 |
| | | | | | | 3 | 4 | |
| | 5 | 6 | | | | | | |
| 4 | | | 2 | | 7 | | | 3 |
| | | | | | | 6 | 9 | |
| | 8 | 9 | | | | | | |
| 7 | | | 3 | | 1 | | | 4 |
| | | | | | | 8 | 7 | |

3c) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 | | |
| | 3 | 4 | | | | | 5 | |
| 6 | | | 7 | | | | 8 | |
| 9 | | | 1 | | 2 | 5 | | |
| | | | | | | | | |
| | | 8 | 3 | | 5 | | | 1 |
| | 4 | | | | 6 | | | 7 |
| C | 5 | | | | | 9 | 2 | |
| | | 3 | 2 | | | | | |

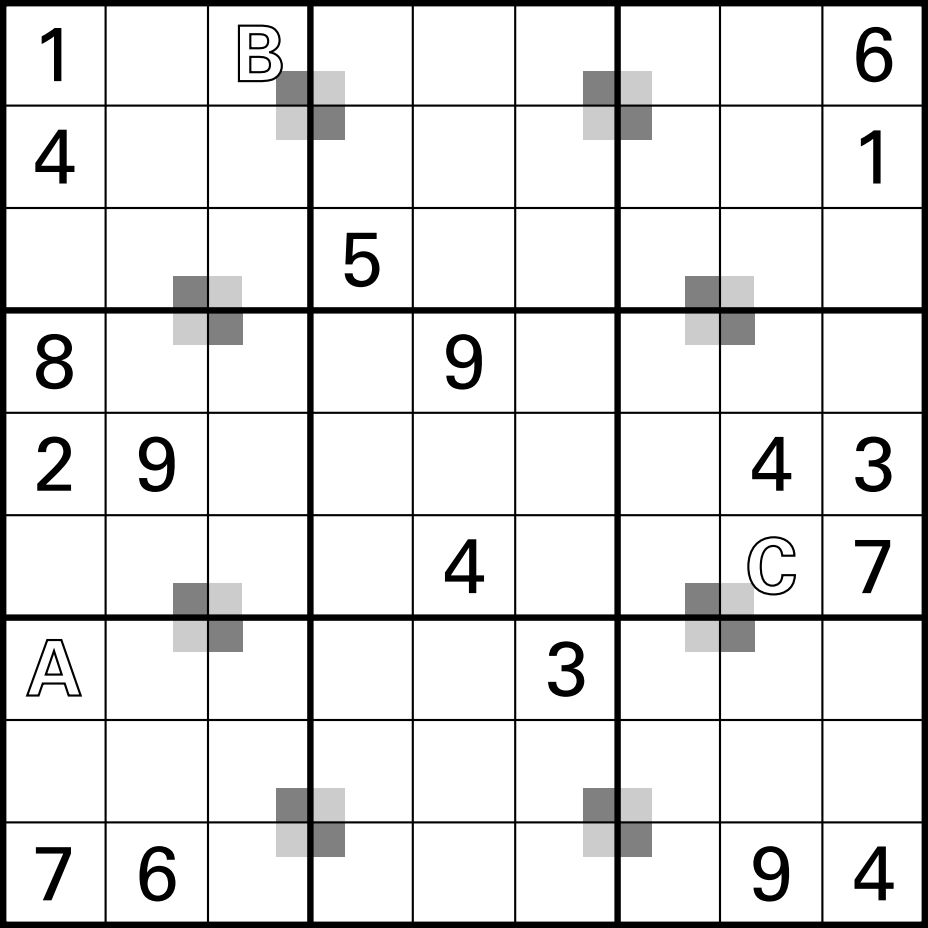
3d) Battenberg

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.

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.



Řešitel

Body celkem

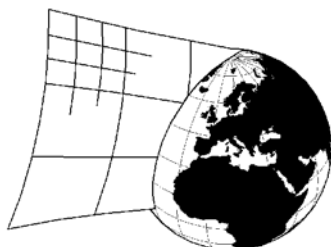
Čas

Mistrovství ČR týmů v sudoku 6. kolo

- 4a) Klasika 15 bodů
- 4b) Klasika 15 bodů
- 4c) Klasika 15 bodů
- 4d) Vážený killer 90 bodů



HALAS
sudokualogika.cz



SUDOKUCUP.COM

Tento turnaj vznikl za podpory:

TESAR consult
<http://tesar.cz>

Spedrapid

4a) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | | | |
| | 2 | 3 | | | 4 | 5 | 6 | |
| | 7 | | | | | A | 8 | |
| 9 | 1 | | | 2 | | | | |
| | | | 5 | | 8 | | | |
| | | | | 7 | | | 5 | 9 |
| | 3 | | | | | | 2 | |
| | 6 | 7 | 3 | | | 1 | 4 | |
| | | | 6 | | | | | |

4b) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | | 1 | | | | 6 | |
| | | 8 | | | 6 | | | 5 |
| 1 | | | | 5 | | 7 | | |
| | 4 | | | | 8 | | | |
| 5 | | | B | | | | | 4 |
| | | | 2 | | | | 9 | |
| | | 1 | | 3 | | | | 2 |
| 7 | | | 4 | | | 1 | | |
| | 6 | | | | 7 | | 8 | |

4c) Klasika / Classic

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.

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.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | | | 8 | | | |
| C | | 2 | | | | 9 | | |
| | | | 3 | 4 | | | 6 | 5 |
| 2 | 4 | | | | 5 | | | |
| | | 7 | | | | 6 | | |
| | | | 4 | | | | 7 | 8 |
| 3 | 1 | | | 5 | 2 | | | |
| | | 4 | | | | 8 | | |
| | | | 9 | | | 7 | | |

4d) Vážený killer / Weighted 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 ohrazených plochách (koších). V těchto koších se čísla nesmí opakovat. Navíc číslice v podbarvených políčkách se počítají do součtu svým dvojnásobkem.

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.

