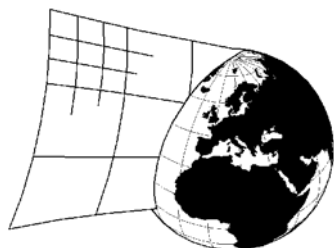
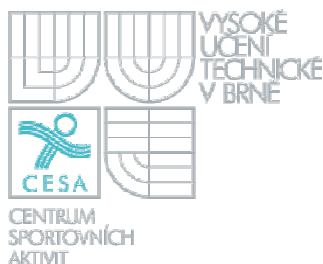


Grand Prix v logických úlohách Brno

Booklet



SUDOKUCUP.COM



Můžete se těšit mimo jiné na tyto typy úloh:

Iso tykadla

Tykadla

Pyramida

Magnety

Rybáři

Šipky naopak

Bloky

Dotyky pentomin

Lomenice

Tapa

Rovnoběžníky

Easy as BRNO

Procházka Brnem

Tento turnaj vznikl za podpory:

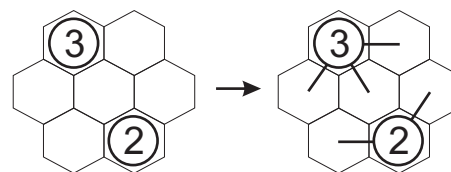


TESAR consult
<http://tesar.cz>

Iso tykadla

V obrazci veďte z políček s čísly tykadla v šesti různých směrech. Číslo v políčku vždy udává součet délek tykadel vedených z tohoto políčka. Každým volným políčkem prochází (případně v něm končí) pouze jedno tykadlo.

Příklad:

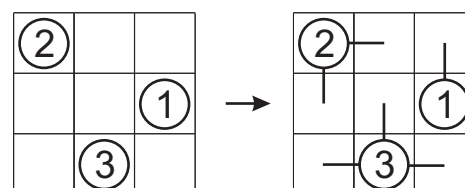


Další úlohy: GP Pardubic - <http://cs.sudokucup.com/node/1102>

Tykadla

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

Příklad:



Další úlohy: GP Pardubic - <http://cs.sudokucup.com/node/1102>

Pyramida

Doplňte do každého pole pyramidy číslo, které je součtem dvou čísel pod daným obdélníčkem. Základnu pyramidy tvoří čísla 1 až 6, každé se v základně vyskytuje právě jednou.

Příklad:

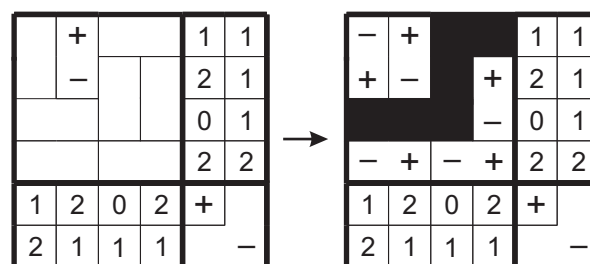


Další úlohy: Podobná úloha pod názvem Hrozny na GP Pardubic <http://cs.sudokucup.com/node/1102>

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.

Příklad:

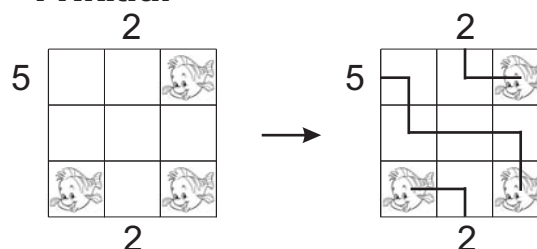


Další úlohy: GP Pardubic - <http://cs.sudokucup.com/node/1102>

Rybáři

Čísla na obvodu představují rybáře a délku jejich udice. Spojte každého rybáře s jednou rybou (každého rybáře s jinou rybou) tak, aby spojnice šla jen vodorovně nebo svisle a přešla právě přes tolik políček, kolik je délka udice (počítáno i políčko s rybou). Spojnice se nesmí křížit a musí projít přes všechna políčka.

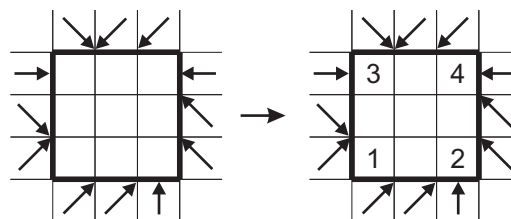
Příklad:



Šipky naopak

Vložte do obrazce čísla 1 až 6 (každé jednou) tak, aby se políčka s čísly nedotýkala a to ani rohem. Číslo zároveň odpovídá počtu šipek, které na něj ukazují

Příklad:

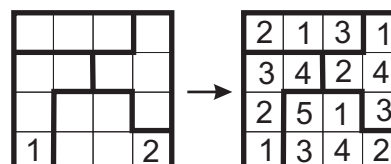


Bloky

Zapište do všech polí rastru čísla tak aby platilo:

- 1) V každém ohraničeném bloku musejí být všechna čísla od 1 do čísla rovného počtu polí v bloku, každé právě jednou.
- 2) Pole se stejnými čísly se nesmějí dotýkat, a to ani rohem.

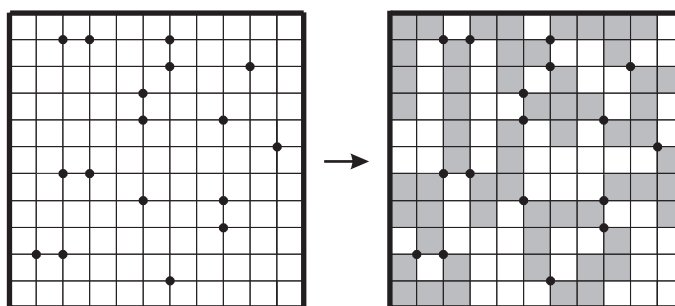
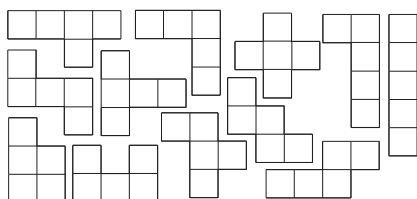
Příklad:



Dotyky pentomin

Do mřížky umístěte kompletní sadu pentomin. Pentomina se mohou dotýkat pouze rohem. Všechny body, kde se dvě pentomina dotýkají, jsou vyznačena tečkou. Pentomina můžete otáčet i zrcadlit.

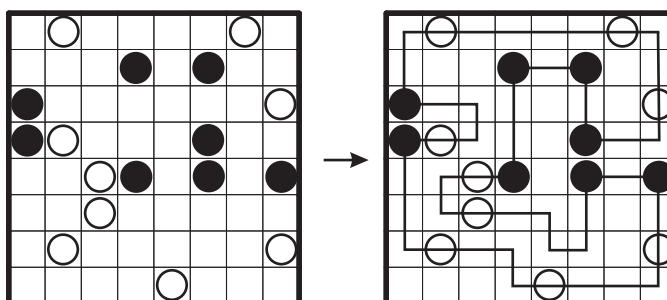
Příklad:



Lomenice (Masyu)

Do čtverce nakreslete uzavřenou trasu, která prochází středem každého políčka pouze svisle nebo vodorovně právě jedenkrát a sama sebe nekříží. Políčkem s prázdným kruhem prochází přímo a musí se aspoň na jedné straně kolmo lomit hned před/za tímto políčkem. V políčku s černým kruhem se trasa kolmo lomí, ale nesmí se lomit ani v políčku před, ani za tímto políčkem.

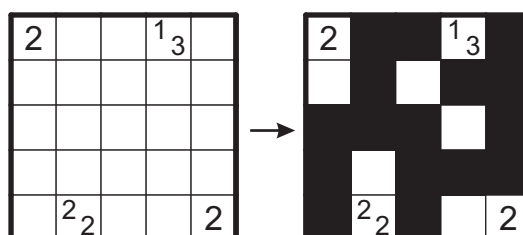
Příklad:



Tapa

Začerněte některá z políček a vytvořte spojitou zed'. Čísla v políčkách určují délku černých souvislých bloků v přiléhajících políčkách. Pokud je v políčku více než jedno číslo, musí se mezi černými bloky nacházet alespoň jedno bílé pole. Začerněná oblast nesmí vytvořit čtverec 2x2 nebo větší. Na políčkách s čísly není umístěna zed'.

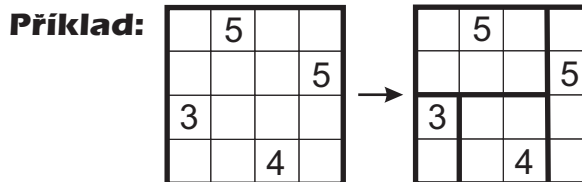
Příklad:



Rovnoběžníky

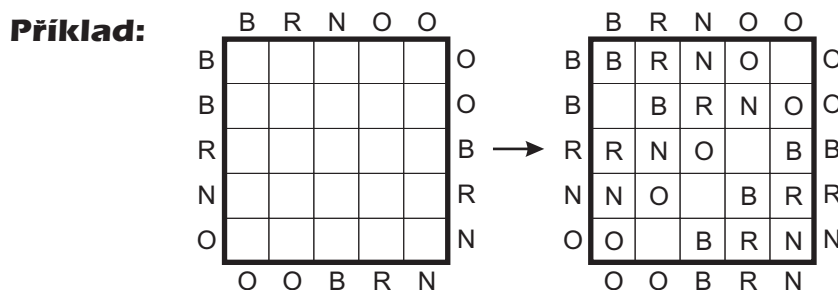
Rozdělte rastr na pravouhlé rovnoběžníky (čtverce, obdélníky).

- 1) Každý rovnoběžník obsahuje jedno pole s číslem.
- 2) Číslo v poli udává součet obou rozměrů pravouhelníku (výšky a šířky). Např. pravouhelník s číslem 5 může mít tvar 4x1 nebo 3x2



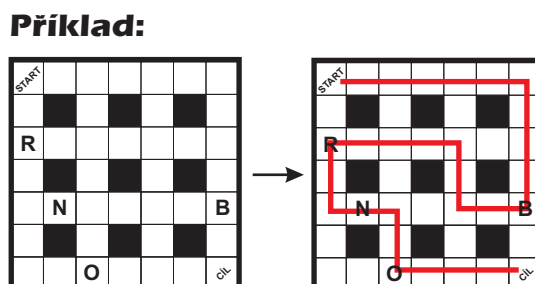
Easy as BRNO

Vyplňte rastr tak, že v každém řádku i sloupci se vyskytuje každé písmeno slova BRNO právě jednou. Písmena vně rastru udávají první písmeno viditelné z daného směru.



Procházka Brnem

Najděte cestu START - CÍL tak, že neprochází žádným polem rastru více než jednou. Cesta musí projít všemi políčky s písmeny a navštívit je v opakovaném pořadí: B-R-N-O-B-R- ...O-B-R-N-O.



Budeme se těšit na vaši účast!

Své dotazy pište prosím do fóra na adrese: <http://cs.sudokucup.com/forum>