

Klasika (5 bodů)

Vyplňte čísla 1-9 tak, aby se neopakovala v žádném řádku, sloupci ani čtverci 3x3.

	6		3					
3	4			9				
			1			8		3
8		1			5			
	5			7			6	
			9			2		7
6		2			4			
				2			7	1
					8		9	

S opakováním (9 bodů)

Vyplňte písmeny tak, abyste v každém řádku, sloupci i čtverci 3x3 dostali přesmyčku slova KARIMATKA. Na políčkách sousedících stranou nesmí být stejné písmeno.

		A	M	A	T	K		
	K							T
T			A	I				M
I		A			A			K
K		T			M			K
A			R	K		T		
K								
	K						R	M
		R	A	K	I			

Figurální (19 bodů)

Vyplňte čísla 1-9 tak, aby se neopakovala v žádném řádku, sloupci ani vyznačené oblasti. Pozor, některé řádky, sloupce a oblasti mají méně než 9 políček.

3								9
	4							3
	5					2		
		2	4			3	7	
				8				
		9	6			2	1	
	1						5	
4	3						8	6
7								1

U prvních dvou úloh se čísla 1 až 9 nesmí opakovat v žádném řádku, sloupci, ani čtverci 3x3.

Pět sousedů u stolu (14 bodů)

V každém vyznačeném obdélníku musí být pět čísel jdoucích aritmeticky za sebou, mohou být zpřeházena (např. 3, 7, 6, 4, 5).

	9					4	
				8			
8			6				
	1				9		3
			6				
7		2				8	
				3			4
		2					
	7						1

Víc než sousledné (15 bodů)

Znaménka větší/menší než udávají, které ze dvou sousedních čísel je větší a které menší. **Všude** tam, kde se sousední čísla liší přesně o 1, je kroužek.

	<	o		>	3	<		>	<	<
8	>	<	>	<	>	<	>	o	<	>
	o	o								
	o	<	8	>	<	>		7	>	o
	<	<	<	>	<	>		o	<	<
	<	>	o							
	>	<	<	o	<	7	>		o	<
	<	<	<	>	<	>				
5	<	>	<	<	<	<				2

Killer 8x8 (7 bodů)

Vyplňte čísla 1-8 tak, aby se neopakovala v žádném řádku, sloupci ani obdélníku 2x4. Čtverec je rozdělen do košů, v rohu je součet čísel v koši. Čísla v koši se nesmějí opakovat.

12	14	11		17		27	10
		17	6				
	10			4			8
			10	9			
16					23		9
6		5		27		9	
15							17
6							

Čísla 1 až 9 se nesmí opakovat v žádném řádku, sloupci, ani čtverci 3x3.

Antiwindoku (17 bodů)

V každém ze čtyř vyznačených oken se mohou nacházet nejvýše čtyři různá čísla.

	3			6	2		
7				1			6
		2		4			7
3			4				2
1				6			3
4					2		1
5				2		7	
	6			3			5
		4	9				1

Jednourkové (16 bodů)

Každý obdélník a čtverec velikosti aspoň 2x2 musí mít ve čtyřech rohových políčkách aspoň tři různá čísla. Jedinou výjimkou je vyznačený obdélník – ten má v rozích jen dvě různá čísla. Šikmé obdélníky a čtverce nás nezajímají.

8	7		9	1	5		4	6
			8		4			
			6		3			
4	9	8	3		6	1	7	2
7								8
	2							3
		7				8		
			5		8			
1	8			4			6	3

Odkazové (18 bodů)

Čísla v prvním sloupci udávají, kde se v příslušném řádku nachází jednička. Čísla v pátém sloupci udávají, kde se v příslušném řádku nachází pětka. Čísla v devátém sloupci udávají, kde se v příslušném řádku nachází devítka.

Příklad:

4			1			9		7
8								1
1				7		5		

Úloha k řešení:

			5					
		6		7				
	8				2			
1			7			2		
	5						4	
		7			4			5
			6				2	
				5		4		
					7			