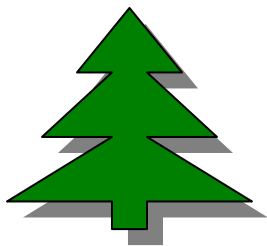


# Vánoční turnaj FED-SUDOKU Praha



11.prosince 2010

Jméno hráče: \_\_\_\_\_

## Seznam úloh a bodování 1.kolo

GP – kvalifikační turnaj 1.kolo

Čas hry - 80 minut

Klasické sudoku	_____	10
Pořadovník	_____	22
Nepravidelné tečky	_____	8
Nesousledné jezdecké	_____	17
Skládanka	_____	15
Sudé a liché šipky	_____	28
Windoku	_____	15
Maximum bodů	_____	115

(bonus 1 bod za minutu před termínem odevzdání)

Celkem bodů hráče \_\_\_\_\_

# KLASIKA

10

Doplňte do tabulky číslice 1 až 9 tak, aby se v každém řádku, sloupci a silně ohraničené oblasti vyskytovala každá právě jednou.

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

# POŘADOVNÍK

22

Doplňte do tabulky číslice 1 až 9 tak, aby se v každém řádku, sloupci a silně ohraničené oblasti vyskytovala každá právě jednou.

Pokud seřadíme označená dvojciferná čísla podle velikosti od nejmenšího k největšímu, udává malé číslo v rohu koše pořadí čísla v tomto seznamu.

13		19		10			8	
				22				
7			6			20		
16			15		21			
	23			1				
4					9		24	
26				3			5	
12			25		17		2	
14			11				18	

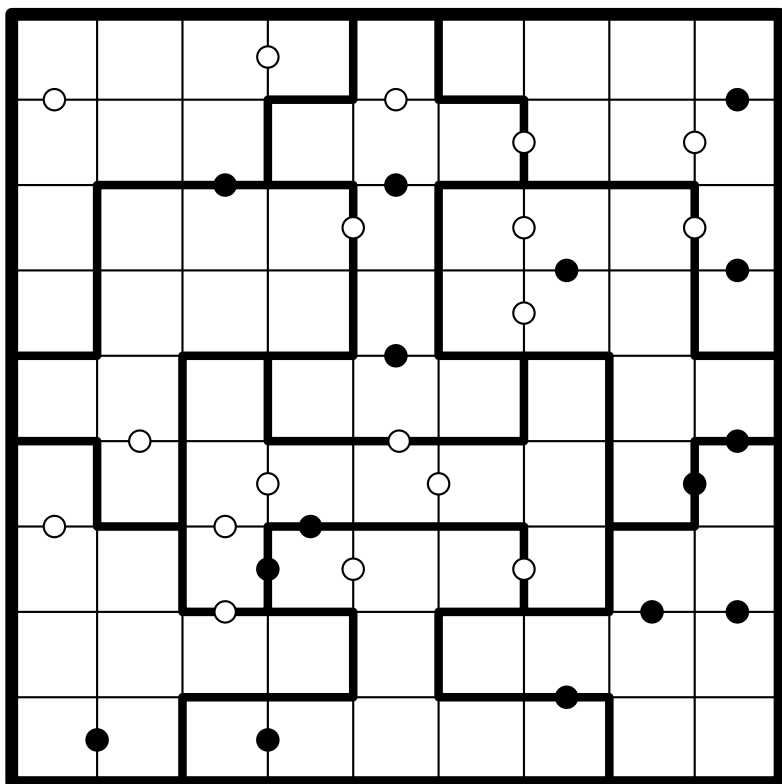
## NEPRAVIDELNÉ TEČKY

8

Doplňte do tabulky číslice 1 až 9 tak, aby se v každém řádku, sloupci a silně ohraničené oblasti vyskytovala každá právě jednou.

Platí, že pokud se v řádku/sloupci N nachází vedle sebe čísla, jejichž rozdíl je N, je mezi nimi bílá tečka; pokud jejich součet je N, je mezi nimi černá tečka.

Všechny tečky jsou vyznačeny

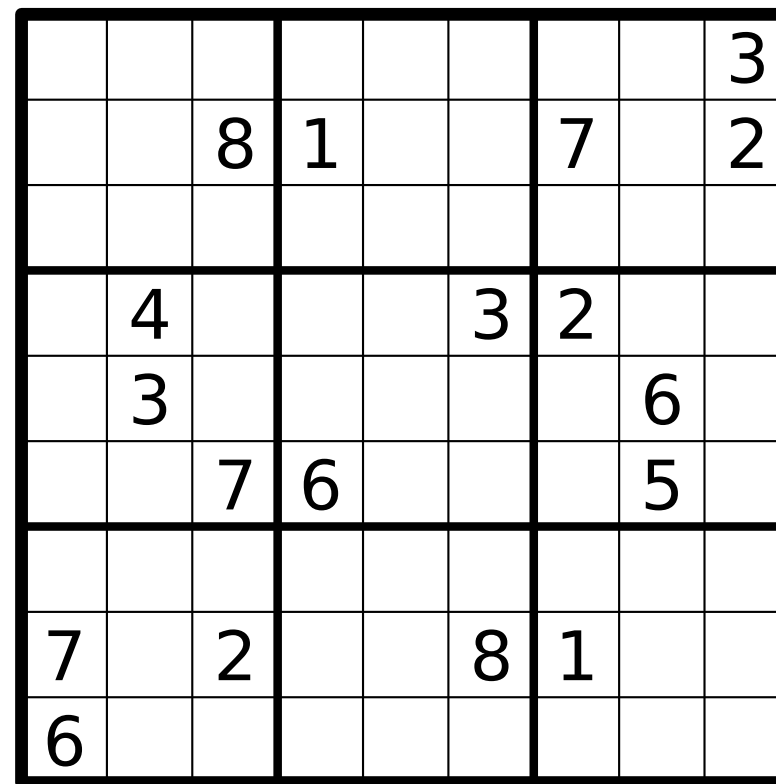


## NESOUSLEDNÉ JEZDECKÉ

17

Doplňte do tabulky číslice 1 až 9 tak, aby se v každém řádku, sloupci a silně ohraničené oblasti vyskytovala každá právě jednou.

Navíc v žádném ze dvou políček, která jsou vzájemně dosažitelná jedním tahem šachového jezdce, se číslice v nich obsažené nesmí lišit o 1.

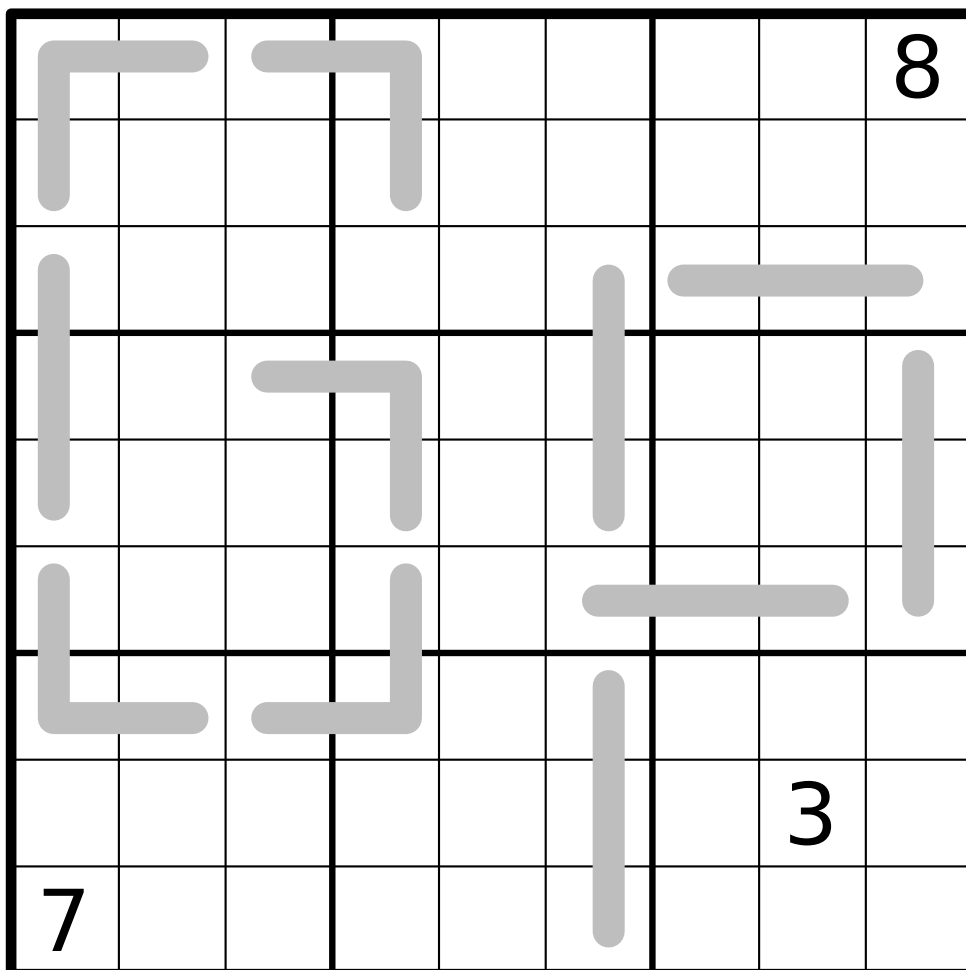
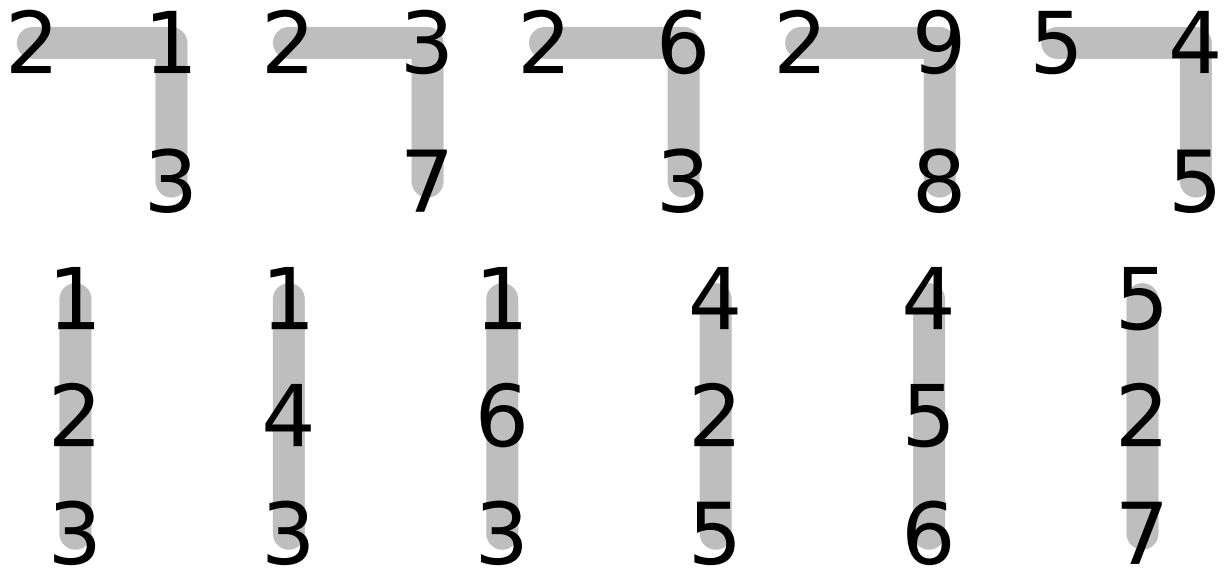


# SKLÁDANKA

15

Doplňte do tabulky číslice 1 až 9 tak, aby se v každém řádku, sloupci a silně ohraničené oblasti vyskytovala každá právě jednou.

Vyobrazenou sadu segmentů vložte do tabulky na tvarově shodně pozice. Každý segment použijte právě jednou. Segmenty lze otáčet, nikoliv převracet.

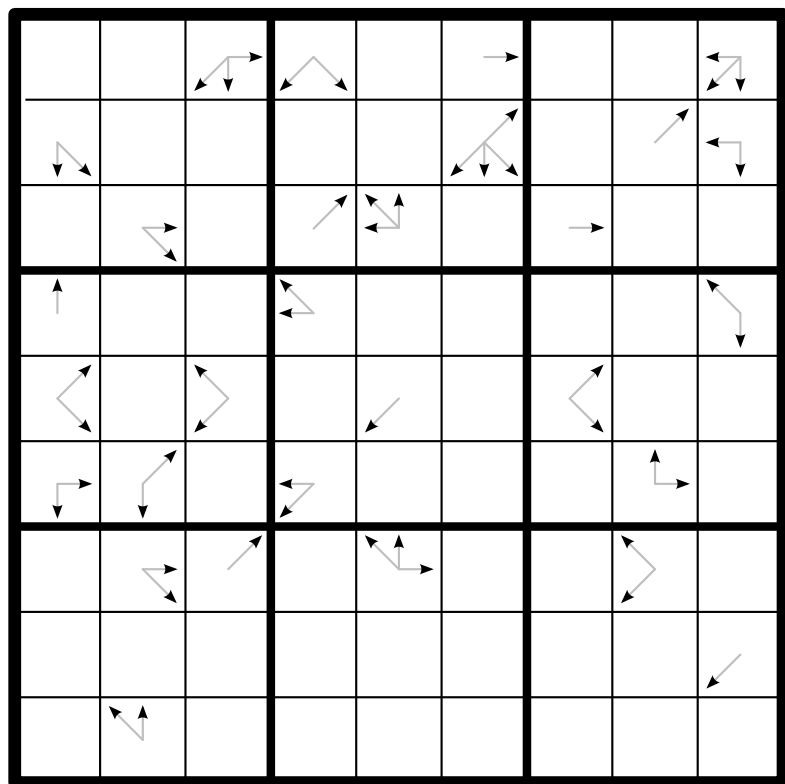


## SUDÉ A LICHÉ ŠIPKY

# 28

Doplňte do tabulky číslice 1 až 9 tak, aby se v každém řádku, sloupci a silně ohraničeném bloku každá vyskytovala právě jednou.

Je-li v políčku aspoň jedna šipka, pak platí, že je-li v tomto políčku sudé číslo, pak je rovno počtu sudých čísel, na které šipky z tohoto políčka ukazují. Pokud je v takovém políčku liché číslo, pak je rovno počtu lichých čísel, na které šipky z tohoto políčka ukazují.



## WINDOKU

# 15

Do tabulky doplňte číslice 1 až 9 tak, aby se v každém řádku, sloupci, silně ohraničeném bloku a šedě podbarveném bloku každá číslice vyskytovala právě jednou.

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