

Řešitel**Body celkem****Čas**

GP Pardubic - sudoku

Čas řešení 30 minut

- 1) Klasika 6 bodů
- 2) Klasika 8 bodů
- 3) Klasika 7 bodů
- 4) Diagonální 9 bodů

bonus 5 bodů

- 1) Killer 9 bodů
- 2) Jigsaw 9 bodů
- 3) Nesousledné 12 bodů

bonus 5 bodů**C E L K E M 60 (+10) bodů****časová bonifikace 2 body za minutu**

První blok

Pravidla:

První blok se skládá ze 4 sudoku, která na sebe navazují.

Jedná se o tři klasická sudoku a jedno sudoku diagonální.

Vzájemné propojení je tvořeno vyznačenými políčky v druhé, třetí a čtvrté tabulce tohoto bloku. Propojující pole jsou označena zesílenou čarou uvnitř políčka. Do těchto polí přepíšete příslušnou číslici, kterou jste vyluštili v předcházejícím sudoku (viz příklad).

Pokud se vám podaří vyluštit všechny úlohy v daném bloku, získáváte bodovou bonifikaci.

n-té sudoku

2	4	5
8	6	7
3	1	9

(n+1)-ní sudoku

5	2	8
1	3	6
7	4	9



1) Klasika (6 bodů)

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.

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

2) Klasika (8 bodů)

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.

		<input type="text"/>				9		
	3		1		<input type="text"/>		<input type="text"/>	
2				8				1
	7			9			<input type="text"/>	
		1	<input type="text"/>		4	3		
	5			<input type="text"/>			9	
3				7				<input type="text"/>
	<input type="text"/>		2		3		8	
		9				4		

3) Klasika (7 bodů)

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.

		7	1					<input type="text"/>
<input type="text"/>						1	6	
	<input type="text"/>			7			3	
	1		7					6
		3		<input type="text"/>		7		
6					9		1	
	3			2			<input type="text"/>	
	6	8						<input type="text"/>
<input type="text"/>					3	8		

4) Diagonální (9 bodů)

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 ani na obou hlavních diagonálách.

<input type="text"/>		3	5		1	<input type="text"/>		<input type="text"/>
				<input type="text"/>				
9			2		7			<input type="text"/>
2		7					5	3
	<input type="text"/>						<input type="text"/>	
5		4					2	7
<input type="text"/>			8		5			6
				<input type="text"/>				
		<input type="text"/>	9		3	8		

Druhý blok

Pravidla:

Druhý blok se skládá ze 3 sudoku, která na sebe navazují. Jedná se o Killer sudoku, Jigsaw a Nesousledné sudoku.

Vzájemné propojení je tvořeno vyznačenými políčky v druhé a třetí tabulce tohoto bloku. Propojující pole jsou označena zesílenou čarou uvnitř políčka. Do těchto polí přepíšete příslušnou číslici, kterou jste vyluštili v předcházejícím sudoku (viz příklad).

Pokud se vám podaří vyluštit všechny úlohy v daném bloku, získáváte bodovou bonifikaci.

n-té sudoku

2	4	5
8	6	7
3	1	9

(n+1)-ní sudoku

5	2	8
1	3	6
7	4	9



2) Jigsaw (9 bodů)

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

	7		<input type="text"/>		5			
		5				9		<input type="text"/>
7				6			3	
	9				<input type="text"/>			
4			<input type="text"/>			8		
	2			8		6		7
<input type="text"/>					1			
				4		5		
	<input type="text"/>							<input type="text"/>

1) Killer (9 bodů)

Vyplňte obrazec podle standardních pravidel sudoku. Malá čísla udávají součet vepsaných číslic v ohraničených plochách (koších). V těchto koších se čísla nesmí opakovat.

26		6		15		12		
	10		5		14		9	
		9	12		13		22	
11			16	10		18		
	13			6				10
	18		10		7	3		
14		24		11		4	7	15
	12				20			
		8					15	

3) Nesousledné (12 bodů)

Do každého políčka vepíšete 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.

			3					<input type="text"/>
	<input type="text"/>							<input type="text"/>
5			4					
		7						
			<input type="text"/>					
						3		
			6					5
	<input type="text"/>						<input type="text"/>	
<input type="text"/>				7				

GP Pardubic - sudoku

Čas řešení 70 minut

- 1) Klasika 7 bodů
- 2) Sudé 10 bodů
- 3) Sousledné 7 bodů
- 4) GT 13 bodů
- 5) Diagonální 7 bodů
- 6) Trojkové 17 bodů
- 7) Pletence 22 bodů
- 8) Plášť 20 bodů
- 9) Zahýbáme 19 bodů
- 10) Morseovka 18 bodů

C E L K E M 140 bodů

časová bonifikace 2 body za minutu

1) Klasika (7 bodů)

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.

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

2) Sudé (10 bodů)

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 sudé číslice.

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

3) Sousledné (7 bodů)

Vyplňte obrazec podle standardních pravidel sudoku. Všechny dvojice sousedících polí, v nichž se nachází čísla lišící se o jedničku, jsou označeny kroužkem.

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

4) GT (13 bodů)

Vyplňte obrazec podle standardních pravidel sudoku. Mezi vepsanými sousedními čísly musejí platit nerovnosti "je větší než" (>) a "je menší než" (<).

<	>		>	<		>	>		
^	v	v		^	^	^	v	v	^
<	>			<	>		>	<	
^	v	v		v	v	^	^	^	^
>	<			<	<		>	<	
>	>			>	>		<	>	
^	^	^		v	^	^	v	v	v
<	>			<	<		<	<	
^	^	^		v	v	v	^	^	v
>	<			>	>		<	<	
>	>			<	<		>	>	
v	v	^		^	v	v	v	v	^
<	<			>	>		<	>	
^	^	v		v	^	v	v	v	v
>	<			>	>		>	>	

5) Diagonální (7 bodů)

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 ani na obou hlavních diagonálách.

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

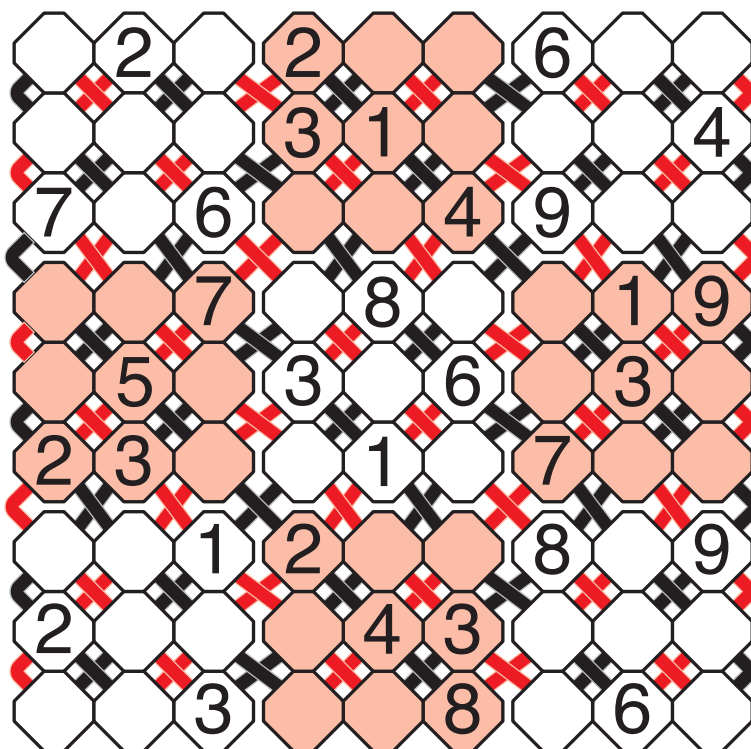
6) Trojkové (17 bodů)

Do každého políčka vepište jedno číslo tak, aby se čísla neopakovala v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců. Čísla jsou 00, 01, 02, 10, 11, 12, 20, 21, 22. V některých políčkách je pouze polovina čísla.

21	00		0		1	0	20	11
22		0	0		1		02	00
0		0	0		0	0	1	22
	2		1	0		1		02
1	2		0	0		1	1	
10		2		0	0		1	
11		2		0		0		1
02	10		2		0	1		21
00	21	2	2		0		01	12

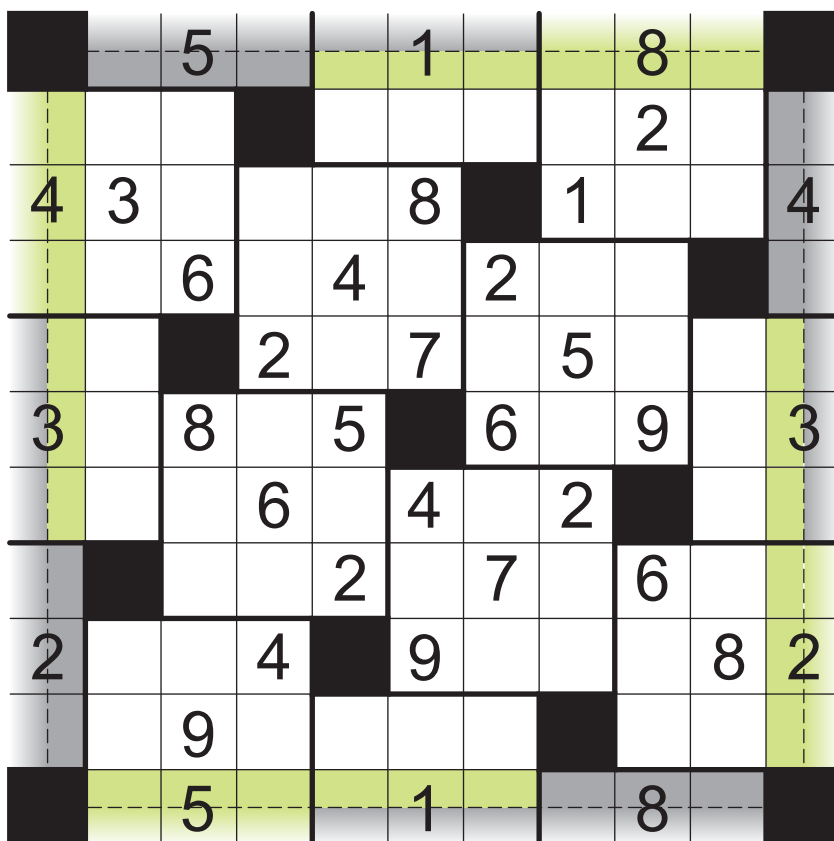
7) Pletence (22 bodů)

Zapomeňte na řádky a sloupce. Každá diagonální čára, která začíná v horních políčkách a může se lámat přes okraj tabulky, obsahuje právě jednu číslici od 1 do 9. Krátké červené a černé linky ukazují cestu. Regiony 3 x 3 obsahují čísla od 1 do 9.



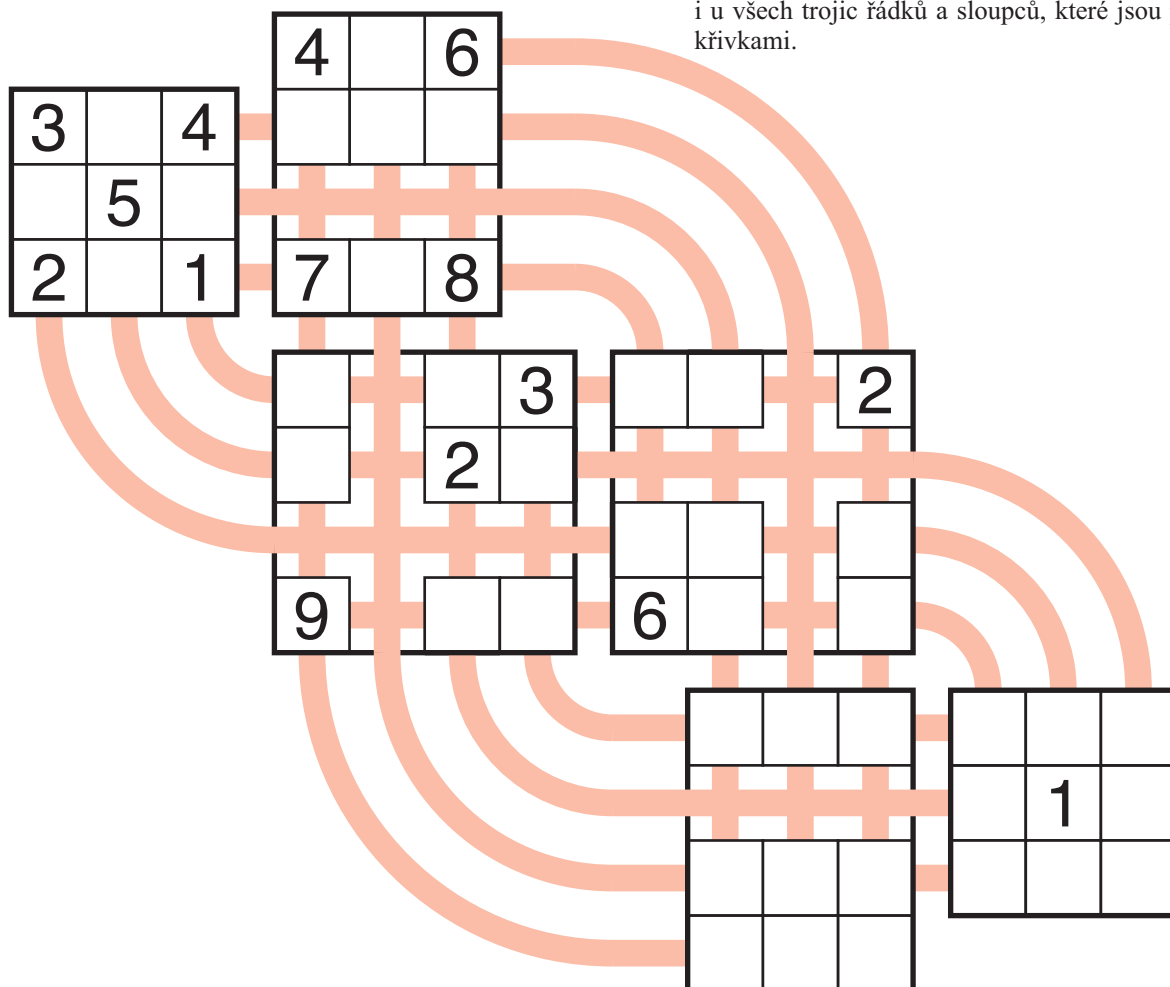
8) Plášt' (20 bodů)

Do každého políčka vepíšete jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z desíti vyznačených menších čtverců. Šedá políčka naznačují, jak se okraje tabulky obtáčejí na druhý konec.



9) Zahýbáme (19 bodů)

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z vyznačených obrazců. Pravidlo je uplatněno i u všech trojic řádků a sloupců, které jsou propojeny křivkami.



..■	■..			■■■..			..■	...
■■■	■..	...	■....		...■■■	..■	..■	■■■
	..■	■..■	■■■	■..	■..	
	■..	..■	■■■	..■	..■	
.....		..■	■■■	■■■	..■	..■		■....
■	■..	...	■..	■■■..	
	..■■	..■	■■■	■■■	■■■	
..■	■..	■..		■■■	..■	..■	
..■			■..	..■

10) Morseovka (18 bodů)

Každá číslice je zapsána pětiznakovým kódem (viz tabulka vpravo). Některá políčka obsahují část kódu (viz tabulka vlevo), některá jsou prázdná. Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených menších čtverců.

