

# Ukázkové úlohy Practice puzzles

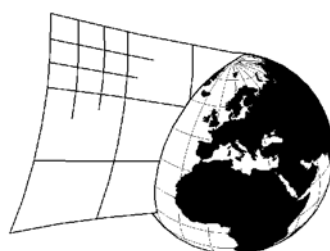
## Logika / Puzzles

### SUDOKUCUP 10



**HALAS**  
sudokualogika.cz

**Turnaj HALAS  
ligy  
Tournament of  
HALAS League**



**SUDOKUCUP.COM**

**Partneři / Partners:**

**TESAR** consult  
<http://tesar.cz>

**Spedrapid**

### 1) Hviezdy

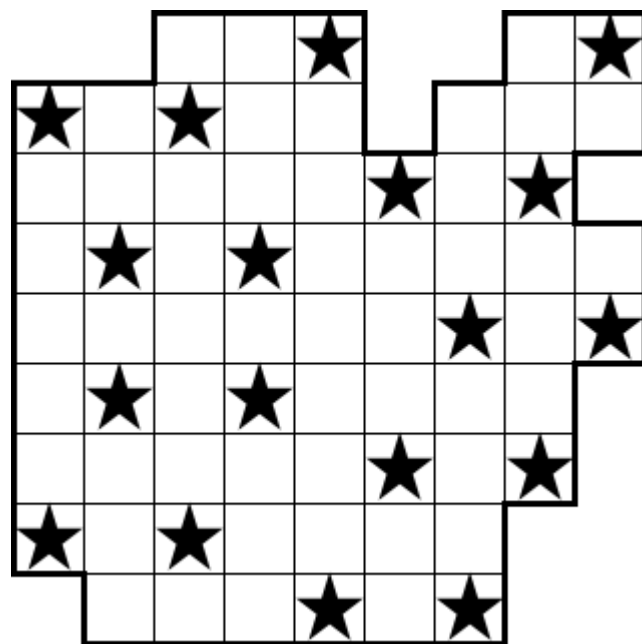
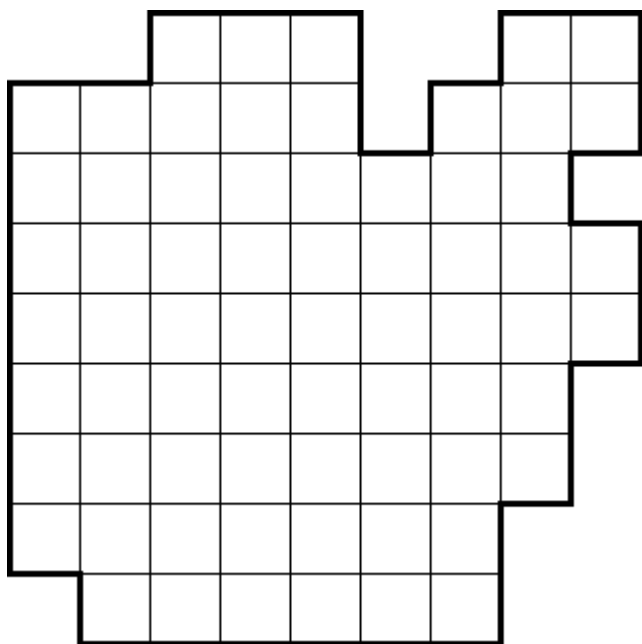
Vložte do mriežky niekoľko hviezd (veľkosti jedného políčka). Políčka s hviezdami sa navzájom nedotýkajú, a to ani šikmo. V každom riadku a stĺpci sa musia nachádzať prvé dve hviezdy. Zatiažené políčka hviezdy neobsahujú.

### 1) Stars

Place some stars (having size of one cell) into the grid. Cells with stars should not touch each other, not even diagonally. There should be exactly two stars in every row and column. Black cells do not contain any stars.

Príklad:

Example:



**Odpoveďový kľúč:** Napíšete koľko prázdnych políčok sa nachádza medzi hviezdami v jednotlivých riadkoch. Rátajte iba biele prázdne políčka ležiace v mriežke (nerátajte čierne políčka a políčka ležiace za okrajom mriežky). **Príklad:** 1111111111

**Answer key:** Write the number of empty cells between the stars in every row. Count only the white empty cells in the grid (no black cells and cells outside the border). **Example:** 1111111111

## 2) Číselká

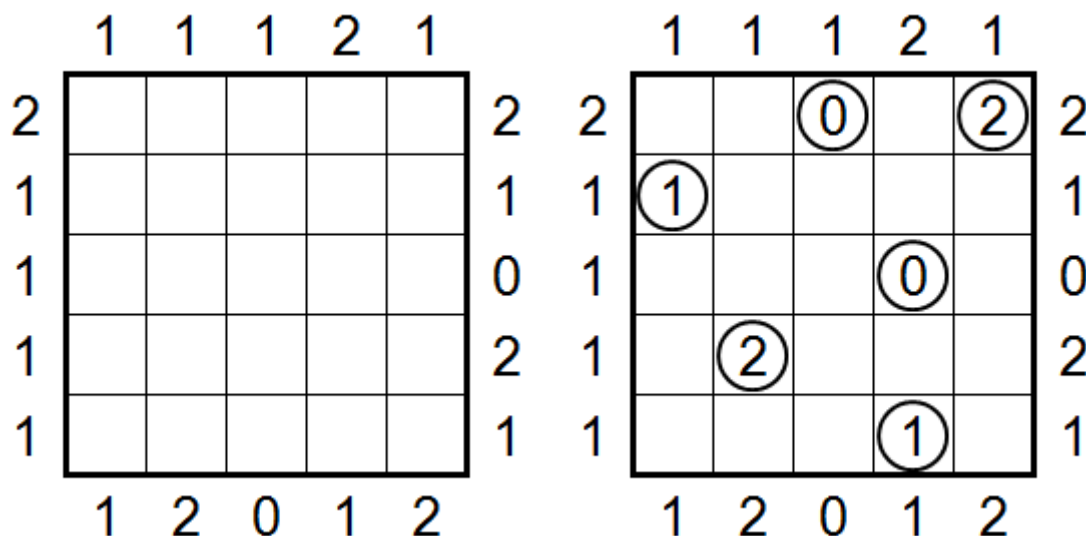
Vložte do mriežky 20 čísel (každé má veľkosť jedného políčka) tak, aby ste použili čísla od 0 do 9, každé z nich práve dva krát. Políčka s číslami sa nesmú dotýkať, a to ani šikmo. Čísła vľavo a hore udávajú počet čísel v jednotlivých riadkoch alebo stĺpcoch. Čísła vpravo a dolu udávajú súčet všetkých čísel v daných riadkoch a stĺpcoch.

## 2) Numbers

Place 20 numbers (each having size of 1 cell) into the grid. Use numbers from 0 to 9, each of them exactly twice. Cells with numbers should not touch each other, not even diagonally. Numbers above and left to the grid indicate the amount of numbers in corresponding row or column. Numbers below and right to the grid indicate the sum of all numbers in corresponding row or column.

Príklad s číslami 0-2:

Example with numbers 0-2:



**Odpoveďový kľúč:** Napíšte, aké čísla (v správnom poradí) sa vyskytujú v jednotlivých riadkoch. Príklad: 02, 1, 0, 2, 1.

**Answer key:** Write the numbers (in corresponding order) from every row. Example: 02, 1, 0, 2, 1.

### 3) Míny 4x4

Vložte do štyroch mriežok 64 mín, pričom každá z mriežok obsahuje 16 mín. Každá mína má veľkosť jedného políčka a nesmie sa nachádzať v políčku s číslom. Zadané čísla udávajú počet mín, ktoré sa nachádzajú v políčkach s ktorými susedia vodorovne, zvisle alebo šikmo. Po vyriešení všetkých štyroch mriežok musí každá súradnica obsahovať práve jednu mínu.

### 3) Minesweeper 4x4

Place 64 mines into the four grid, so that every grid contains 16 mines. Each mine has size of one cell and no mines should be placed into the cells with numbers. The given numbers indicates the number of mines placed in adjacent cells. When all four grids are solved, every single coordinate should contain exactly one mine.

#### Odpoveďový kľúč:

Vypíšte počet mín v jednotlivých riadkoch.

Príklad: 0112, 0121, 0211, 4000.

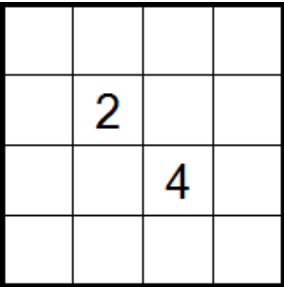
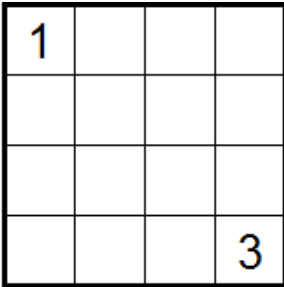
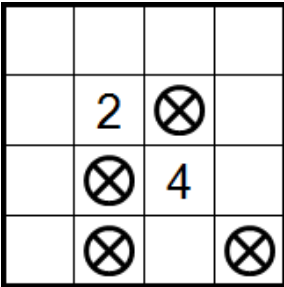
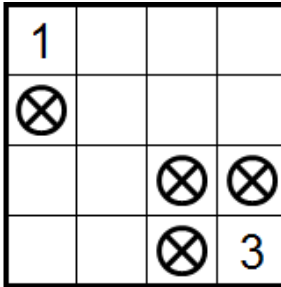
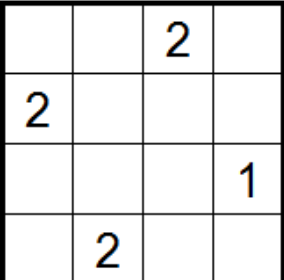
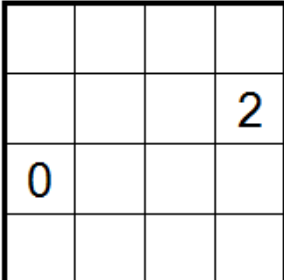
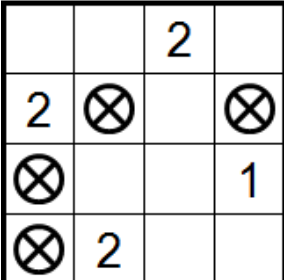
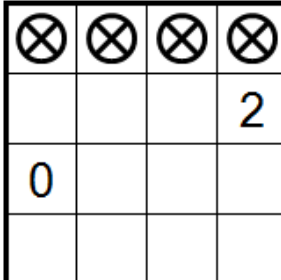
#### Answer key:

Write the number of mines from each row.

Example: 0112, 0121, 0211, 4000.

Príklad so 16 mínami:

Example with 16 mines:

	1 2 3 4		1 2 3 4		1 2 3 4		1 2 3 4
A B C D		A B C D		A B C D		A B C D	
	1 2 3 4		1 2 3 4		1 2 3 4		1 2 3 4
A B C D		A B C D		A B C D		A B C D	

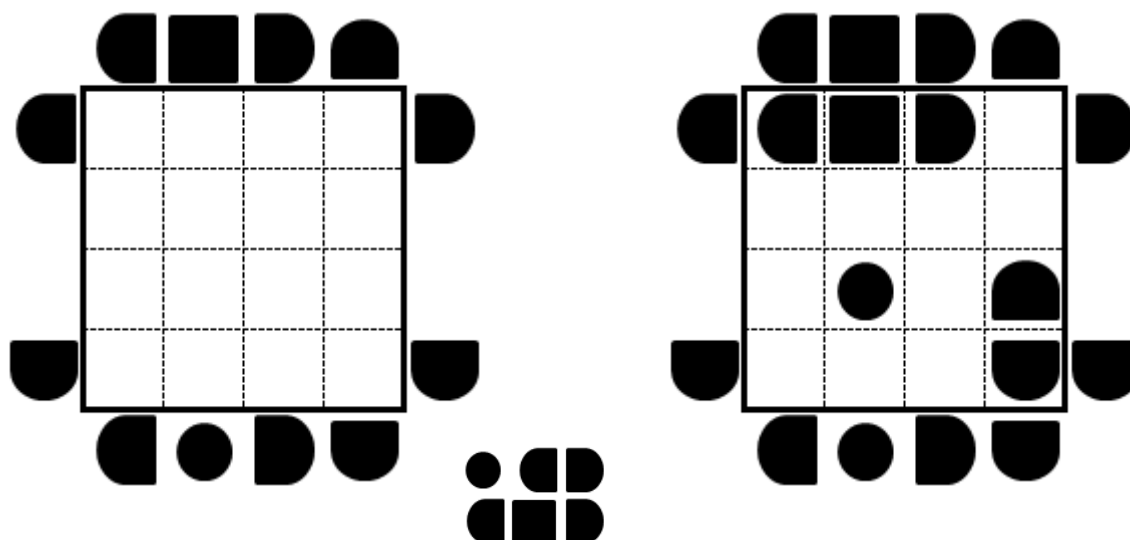
### 4) Obvodová námorná flotila

Vložte do mriežky 10 plavidiel námornej flotily tak, aby sa lode navzájom nedotýkali, a to ani šikmo. Na obvode mriežky sú zakreslené kúsky lodí, ktoré sú v danom smere viditeľné ako prvé.

### 4) Frame battleship

Place 10 ships from the given fleet into the grid. No ships should touch each other, not even diagonally. The first visible parts of the ships are shown outside the grid.

Príklad:  
Example:



**Odpoveďový kľúč:** Napíšte obsah niektorých riadkov/stĺpcov. Pre lode použite čísla 1-4, ktoré udávajú veľkosť lode. Pre prázdne políčka použite 0. Príklad: 1. riadok 3330, 4. Riadok 0002.

**Answer key:** Write the content of some rows/columns. For ships use numbers 1-4, which indicate the length of corresponding ship. Use 0 for empty cells. Example: 1st row 3330, 4th row 0002.

### 5) Koral

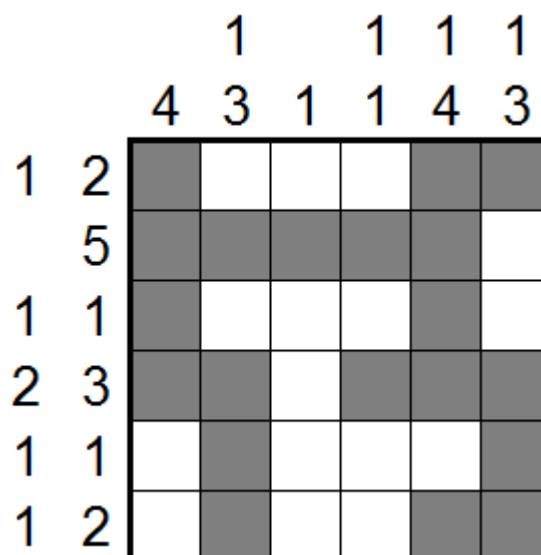
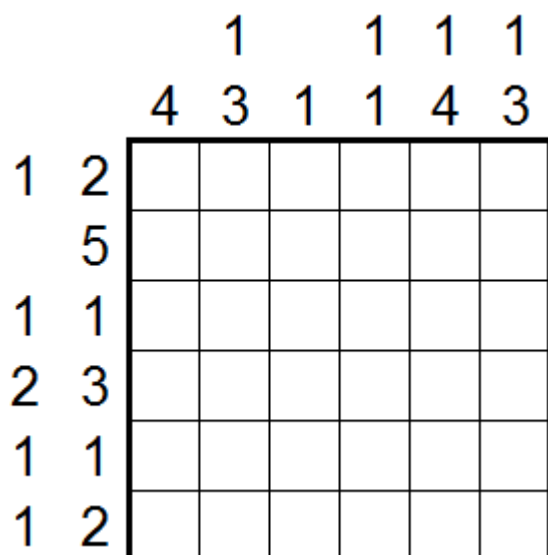
Zakreslite do mriežky koral. Koral je rozvetvená stena tvorená čiernymi políčkami, ktorá nikde nevytvorí zhluk 2x2 a sama seba sa nedotýka. Všetky prázdne políčka musia byť prepojené s okrajom mriežky (takže vo vnútri koralu nevzniknú biele ostrovčeky). Čísła na obvode označujú dĺžku vyfarbených zhlukov políčok v danom smere (podobne ako v maľovanej krížovke), avšak tieto čísla sú zoradené vzostupne a nie v poradí v akom sa objavujú. Medzi jednotlivými zhlukmi čiernych políčok musí byť aspoň jedno políčko prázdne.

### 5) Coral finder

Select a connected set of squares - the coral - so that it does not touch itself, not even diagonally. Numbers outside the grid indicate the lengths of consecutive parts of the coral in the given row or column (similarly as in the "Paint it black" puzzles). However, numbers belonging to the same row or column are in increasing order and not in the order they appear. No 2x2 area may be covered by the coral. The coral can have no island inside itself.

Príklad:

Example:



**Odpoďový kľúč:** Vypíšte obsah niektorých riadkoch/stĺpcov. Pre čierne políčka použite znak O pre prázdne znak X. Príklad: 1. riadok OXXXOO, 6. riadok XOXXOO.

**Answer key:** Write the content of some rows/columns. Use O for black cells and X for empty cells. Example: 1st row OXXXOO, 6th row XOXXOO.

### 6) Steny

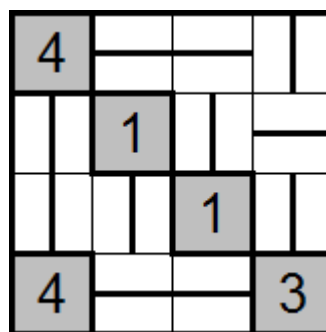
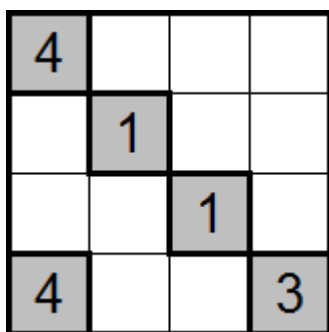
Do každého prázdneho políčka vložte vodorovnú alebo zvislú čiaru. Číslo znázorňuje súčet dĺžok všetkých čiar, ktoré z daného políčka vychádzajú.

### 6) Walls

Place a horizontal or a vertical line in every blank cell. A number indicates the total length of the segments connected to that square.

Príklad:

Example:



**Odpoveďový kľúč:** Napíšte obsah niektorých riadkov/stĺpcov. Pre vodorovné (horizontálne) čiary použite H, pre zvislé (vertikálne) čiary použite V. Príklad: 1. riadok HHV, 4 riadok HH.

**Answer key:** Write the content of some rows/columns. For horizontal lines use H, for vertical lines use V. Example: 1st row HHV, 4th row HH.

### 7) Písmenová ohrada

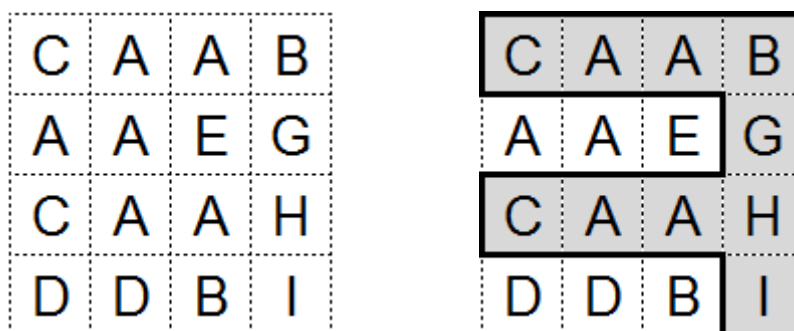
Nakreslite do mriežky uzavretú slučku, prechádzajúcu po hranách políčok, ktorá sa nikde nekríži a ani sa sama seba nedotýka. V mriežke sa nachádzajú písmená, ktoré určujú akým spôsobom prechádza okolo daného políčka slučka. Rovnaké písmená znamenajú rovnaký tvar a rôzne znamenajú rôzny spôsob ohraničenia.

### 7) Fences with letters

Draw a single closed loop. The loop moves along the edges of the cells and does not cross and touch itself. The letters indicate the way how the loop passes around each cell. The same letters indicate the same shape, different letters indicate different shape.

Príklad:

Example:



**Odpoveďový kľúč:** Napíšte počet políčok mimo slučky. Začnite ľavým horným políčkom a pokračujte v smere hodinových ručičiek. Príklad: 3, 3.

**Answer key:** Write the number of cells outside the loop. Start with the upper left corner and continue clockwise. Example: 3, 3.



### 8) Kapsule

Vložte do mriežky čísla od 1 po 5, tak aby sa v každom ohraničenom regióne nachádzalo každé z nich práve raz. Rovnaké čísla sa nesmú navzájom dotýkať, a to ani šikmo.

### 8) Capsules

Place the digits from 1 to 5 in every bold outlined area. Equal digits must not touch each other, not even diagonally.

Príklad:

Example:

			1	2	3
4					4
2	1	5			

1	4	5	1	2	3
2	3	2	4	5	1
4	1	5	3	2	4
5	3	4	1	5	3
2	1	5	3	4	2

**Odpoveďový kľúč:** Napíšte obsah niektorých riadkov/stĺpcov. Príklad: 2. riadok 232451, 4. riadok 534153.

**Answer key:** Write the content of some rows/columns. Example: 2nd row 232451, 4th row 534153.

### 9) Trojice

Vyplňte celú mriežku číslami, a to tak, aby každý ohraničený útvar obsahoval rovnaké čísla. Regióny s rovnakým tvarom môžu obsahovať rôzne čísla. Mriežka je farebne rozdelená na niekoľko trojciferných čísel. Tieto čísla sú vypísané vedľa mriežky vo vzostupnom poradí.

### 9) Triplets

Fill in the whole grid with numbers. Each outlined region contain the same numbers. The regions with same shape may contain different numbers. The grid is divided (by gray colour) into some three-digit numbers. There numbers are given outside the grid in ascending order.

Príklad:

Example:


112	334
155	445
222	644
311	655
332	666

3	3	2	2	2	2
3	1	1	1	1	2
3	3	4	1	5	5
6	4	4	4	4	5
6	6	6	6	5	5

**Odpoveďový kľúč:** Napíšte obsah niektorých riadkov/stĺpcov. Príklad: 2. stĺpec 31346, 5. stĺpec 21545.

**Answer key:** Write the content of some rows/columns. Example: 2nd column 31346, 5th column 21545.