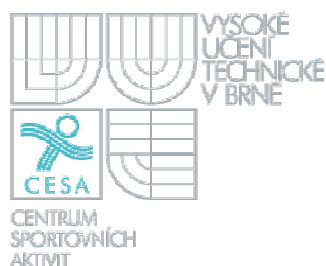


# **Akademické mistrovství ČR v sudoku**

## **Booklet**



Tento turnaj vznikl za podpory:



## Klasika 6x6

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 6 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z šesti vyznačených menších obdélníků.

## Sudé

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.

### Příklad:

GP Pardubic úloha 2 (2. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/679>

## 0-9

Do každého políčka vepište jednu číslici od 0 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádném z devíti vyznačených čtverců. Do políček rozdělených úhlopříčkou vepište dvě číslice (na umístění nezáleží).

## Sekvence

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. Číslice podél šedých linií se neopakují a jdou za sebou v aritmetické posloupnosti. (Například: 4-5-6-7, nebo 5-3-1.)

### Příklad:

Sudokucup 2 - úloha č. 4  
<http://cs.sudokucup.com/node/369>

## Teploměry

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 tabulce se objevují různé teploměry. Číslice v teploměrech musí vždy stoupat od menších k větším (nemusí být po sobě jdoucí) ve směru ode dna teploměru (dno je vyznačeno kroužkem).

### Příklad:

Sudokucup 3 - úloha č. 13  
<http://cs.sudokucup.com/node/507>

## Sudokuro

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

Číslo uvedená na okrajích a uvnitř tabulky určují součty ve vodorovném nebo svislém směru (viz příklad).

### Příklad:

GP Pardubic úloha 11 (2. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

## Klasika

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.

### Příklad:

GP Pardubic úloha 1-3 (1. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

## Liché

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 liché číslice.

### Příklad:

GP Pardubic úloha 3 (2. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

## Čtveřice

Vyplňte obrazec podle standardních pravidel sudoku. Každá sada čtyř malých číslic v průsečíku dvou čar značí číslice, které se nacházejí ve čtyřech sousedních políčkách.

### Příklad:

GP Pardubic úloha 7 (2. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

## Sousledné

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. Všechny dvojice sousedících polí, v nichž se nachází čísla lišící se o jedničku, jsou označeny kroužkem.

### Příklad:

GP Pardubic úloha 2 (2. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/679>

## Mrakodrapy

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. Vepsané číslice označují výšku mrakodrapů, čísla na okraji uvádějí, kolik mrakodrapů je v uvedeném řádku a sloupci vidět (vyšší budovy překrývají nižší za nimi).

### Příklad:

GP Pardubic úloha 8 (2. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

## Rozptýlený irregular

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 9 tak, aby se číslice neopakovaly v žádném řádku, sloupci ani v žádné z osmi vyznačených oblastí. V devíti šedých polích se nachází také číslice od 1 do 9.

## Parity sudoku

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 čtvercích musí být číslice buď sudé nebo liché. V každém z podbarvených čtverců tomu může být jinak..

## Extraregion

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 šedých oblastech se číslice také nesmí opakovat.

## Jigsaw

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

### Příklad:

GP Pardubic úloha 2 (1. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

## Dvojice

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 tabulce jsou navíc umístěny dvojice čísel, která jsou diagonálně spojena a jejich vzdálenost (diagonální) odpovídá jejich číselné hodnotě (viz příklad).

Pro každou dvojici přitom platí, že právě jedno číslo se nachází v podbarvené a právě jedno v bílé buňce. Každá podbarvená buňka je právě v jedné takové dvojici. Ostatní čísla v tabulce tuto vlastnost nemají. Každé číslo (kromě čísla 9) je alespoň v jedné takové dvojici.

### Příklad:

Sudokucup 1 - úloha 7  
<http://cs.sudokucup.com/node/82>

## Mathdoku

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. Navíc se v každém z devíti vyznačených čtverců nalézají doplňující čísla mezi buňkami, která jsou výsledkem jedné z matematických operací (+, -, x, /) mezi těmito buňkami. V každém z devíti vyznačených čtverců musí být využity všechny čtyři operace.

### Příklad:

Sudokucup 1 - úloha 5  
<http://cs.sudokucup.com/node/82>

## Ohnutá diagonála

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. Na každé ze čtyř vyznačených ohnutých diagonál se číslice také nesmí opakovat.

## Killer

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

### Příklad:

GP Pardubic úloha 1 (1. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

## Nesousledné

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. Navíc nikde v tabulce nesmí být vedle sebe v horizontálním ani vertikálním směru čísla, která se liší o 1.

### Příklad:

GP Pardubic úloha 3 (1. kolo)  
<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

	1	2	3	4	5
1	2				4
2		3			<del>1</del>
3			2	1	<del>2</del>
4			1		
5	4	<del>1</del>	<del>2</del>		3

Příklad dvojice "2" a "4":

2 na pozici 1,1 a na pozici 3,3

=> 3-1 = 2

4 na pozici 1,5 a na pozici 5,1

=> 5-1 = 4

8 <sup>⊗</sup> <sub>32</sub>	4	9	
3 <sup>⊖</sup> <sub>2</sub>	6	5 <sup>⊕</sup> <sub>14</sub>	
2	1 <sup>⊖</sup> <sub>6</sub>	7	

## Outside sudoku

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.

Po obvodu uvedené číslice se musí nacházet v některém z prvních tří polí z daného směru.

### Příklad:

Sudokucup 3 - úloha č. 9

<http://cs.sudokucup.com/node/507>

## Cubic

Do každého políčka vepište jednu číslici od 1 do 8 tak, aby se číslice neopakovaly v žádné z vyznačených dvanácti linií ani v žádné z šesti vyznačených oblastí.

### Příklad:

GP Mostu - úloha 4

<http://cs.sudokucup.com/node/311>

Toto je částečný výčet úloh, ještě jsou pro vás připraveny i některé další typy.

Druhé kolo bude probíhat formou sprintu - stejně navrženého jako na GP Pardubic, zkuste se prosím podívat, jak tento sprint probíhal:

<http://cs.sudokucup.com/node/1002>

## Budeme se těšit na vaši účast!

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