

## 1. kolo Klasiky

### **Klasické sudoku**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou.

### **Sudé**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V podbarvených polích se nachází sudé čísla.

### **Liché**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V podbarvených polích se nachází liché čísla.

## 2. kolo Varianty

### Disjoint

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Každé číslo, leží na každé pozici ve čtverci právě jednou.

### Diagonála

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Na obou hlavních diagonálách leží každé číslo právě jednou.

### Antiknight

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Žádné 2 stejné čísla nemohou být od sebe vzdáleny na tah koně (2 dopředu, 1 do strany).

### Windoku

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Ve vyznačených šedých oblastech platí rovněž, že obsahují každé číslo 1-9 právě jednou.

### Blackout

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 nejvýše jednou. Některá pole jsou začerněna, tyto pole neobsahují čísla.

### Pevnost

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla v podbarvených polích jsou větší než stranou sousedící nepodbarvené pole.

### Renban

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce jsou vyznačeny koše, pro které platí, že čísla v koších obsahují po sobě jdoucí čísla.

### Killer

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce jsou vyznačeny koše a součty čísel v daném koši. Čísla v koši se nesmí opakovat.

### Jigsaw

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a vyznačené oblasti se nachází čísla 1-9 právě jednou.

### Palindromy

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se vyskytují linie, na nichž ležící čísla tvoří palindromy (čtou se z obou stran stejně).

### Kropki

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se vyskytují bílé a černé tečky. Bílá tečka leží mezi čísly, které se liší o 1. Černá tečka leží mezi čísly, pro které platí, že jedno je 2x větší než druhé. Mezi čísly 1 a 2 může být libovolná tečka. Všechny tečky jsou vyznačeny.

**Quadro**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Nikde v tabulce nesmí vzniknout čtverec 2x2 obsahující pouze liché nebo pouze sudé čísla.

**High-mid-low**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce jsou některá pole vyznačeny písmeny H, M a L, které určují velikost čísla H (high čísla – 7,8,9), M (medium čísla – 4,5,6) a L (low čísla – 1,2,3).

**Tvary**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce jsou vyznačeny určité tvary, pro které platí, že stejné tvary obsahují stejnou množinu čísel.

**Písmenné**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází písmena A-I právě jednou.

**Teploměry**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce jsou vyznačeny teploměry, pro které platí, že čísla v nich rostou od čísla, ležícího v kolečku.

### 3. kolo Sprint

#### Rossini

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Šipky kolem tabulky určují, kterým směrem rostou první 3 čísla v daném řádku nebo sloupci. V případě, že v řádku nebo sloupci není žádná šipka nakreslena, první 3 čísla nemají rostoucí tendenci.

#### Mrakodrapy

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla kolem tabulky udávají počet viditelných mrakodrapů z daného bodu v daném řádku či sloupci. Každé číslo v tabulce představuje mrakodrap o výšce daného čísla. Nižší mrakodrapy nejsou přes vyšší vidět.

#### Antidiagonála

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Na obou hlavních diagonálách platí, že obsahují právě 3 různá čísla.

#### XV

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V případě, že 2 stranou sousedící čísla mají součet 10, pak je mezi těmito čísly vyznačeno X, v případě že 2 stranou sousedící čísla mají součet 5, je mezi těmito čísly V. Všechny X i V jsou vyznačeny.

#### Nesousledné

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Pro celou tabulku platí, že ve 2 stranách sousedících polích, neleží čísla lišící se o 1.

#### Moje posloupnosti

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V každém čtverci jsou vyznačeny všechny posloupnosti lišící se o 1, délky 3 a více.

## 4. kolo Inside vs Outside

### Střelci

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Na okrajích tabulky se nacházejí čísla, které představují střelce. Tito střelci nikdy nesmí mířit na číslo se stejnou hodnotou, jako ono číslo. Střelci míří diagonálně do tabulky.

### Dámy

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla 9 představují dámy, pro které platí, že žádné 2 dámy na sebe nemíří (leží na jiných diagonálách).

### Devítimístné čísla

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla na okrajích tabulky udávají pořadí 9timístných čísla, čtených z daného směru, od nejmenší k největšímu

### Pořadník

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nachází dvoumístná čísla, která jsou seřazena od nejnižšího k nejvyššímu.

### Rossini

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Šipky kolem tabulky určují, kterým směrem rostou první 3 čísla v daném řádku nebo sloupci. V případě, že v řádku nebo sloupci není žádná šipka nakreslena, první 3 čísla nemají rostoucí tendenci.

### GT

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nachází znaménka nerovnosti, které určují, které ze 2 čísel je větší.

### Outside

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla okolo tabulky udávají čísla, které se nachází v prvních 3 čísel v daném řádku nebo sloupci.

### Inside

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou.

### Mrakodrapy

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla kolem tabulky udávají počet viditelných mrakodrapů z daného bodu v daném řádku či sloupci. Každé číslo v tabulce představuje mrakodrap o výšce daného čísla. Nižší mrakodrapy nejsou přes vyšší vidět.

### Inside mrakodrapy

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Uvnitř tabulky se nachází podbarvené pole, pro něž platí, že z daného bodu, je vidět počet mrakodrapů rovný tomuto číslu. Všechna takováto pole jsou vyznačena. Každé číslo v tabulce představuje mrakodrap o výšce daného čísla. Nižší mrakodrapy nejsou přes vyšší vidět.

**První sudé, liché**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla kolem tabulky udávají první sudé a první liché číslo v daném řádku či sloupci.

**První sudé, liché inside**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Uvnitř tabulky se nachází podbarvené pole, pro něž platí, že v tomto poli leží první liché nebo první sudé číslo od alespoň jednoho kraje.

**Součtovka**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla na okraji tabulky udávají součet 4místného, 3místného a 2místného čísla v daném řádku.

**Inside součtovka**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla v  $x$ . a  $x+1$ . řádku tvoří 8místné čísla, jejichž součet se nachází v  $x+2$ . řádku.

**Sudoliché součty**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Kolem tabulky se nachází písmena S a L, které určují, zdali součet prvních 3 čísel je sudý nebo lichý.

**Sudoliché součty inside**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nachází písmena S a L, které určují zdali součet čísel sousedících s daným polem (i rohem) je sudý nebo lichý.

## 5. kolo Se zadáním vs bez zadání

### Piškvorky bez zadání

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Každý čtverec 3x3 tvoří piškvorkové pole, kde proti sobě hrají sudé a liché čísla. V každém ze čtverců je pouze 1 výherní kombinace (3 liché, nebo 3 sudé po sobě – vodorovně, svisle nebo diagonálně).

### Piškvorky

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Každý čtverec 3x3 tvoří piškvorkové pole, kde proti sobě hrají sudé a liché čísla. V každém ze čtverců je pouze 1 výherní kombinace (3 liché, nebo 3 sudé po sobě – vodorovně, svisle nebo diagonálně). Tato kombinace je naznačena.

### Untouch

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Stejná čísla v tabulce se nesmí dotýkat ani rohem.

### One touch

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Každé číslo se dotýká rohem samo sebe právě jednou. Tyto body dotyku jsou vyznačeny.

### Nesousledné

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Pro celou tabulku platí, že ve 2 stranách sousedících polích, neleží čísla lišící se o 1.

### Sousledné

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V případě, že se 2 pole sousedící stranou liší o 1 je mezi nimi bílý kroužek.

### 5 košů ve čtverci bez zadání

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V každém čtverci se nachází 5 killerových košů, pro které platí, že každý má rozdílný součet a každý ze součtů má na místě jednotek jiné číslo.

### 5 košů ve čtverci

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce je vyznačeno 5 košů v každém čtverci a jejich součty.

### Kde je X?

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nacházejí šipky, které ukazují na neznámé číslo X. Číslo v šipce udává, jak daleko ve směru šipky ono číslo leží. Číslo X je pro všechny šipky v tabulce stejné.

### Kde je 9?

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nacházejí šipky, které ukazují na číslo 9. Číslo v šipce udává, jak daleko ve směru šipky 9 leží.

### **Čtveřice součty**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V případě, že jsem schopný z čísel ve čtverci 2x2, vytvořit 2 dvojice, které mají stejný součet, tak je tento součet ukázán mezi těmito 4 čísly číslem v kolečku.

### **Čtveřice čísla**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V případě, že jsem schopný z čísel ve čtverci 2x2, vytvořit 2 dvojice, které mají stejný součet, tak jsou tyto čísla napsány uprostřed čtverce.

### **Matematické bez zadání**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V každém čtverci se nachází matematické znaménka, které udávají matematické operace mezi 2 čísly, mezi kterými jsou naznačeny. Výsledek všech početních operací v 1 čtverci je stejný. Všechny početní operace s daným výsledkem jsou ve čtverci zadaný.

### **Matematické**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce jsou zadány početní operace a jejich výsledky mezi 2 čísly, mezi kterými jsou naznačeny

### **Šipky bez zadání**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nachází šipky, pro něž, platí, že někde na nich leží číslo, které je součtem čísel ležících mezi oním číslem a koncem šipky

### **Šipky**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nachází šipky, pro něž, platí, že číslo v kolečku je součtem čísel ležících na šipce.



## 6. kolo Moje varianty vs klasické varianty

### Moje antidiagonála

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Na obou hlavních diagonálách platí, že žádné číslo se nenachází na diagonále právě jednou (tzn. pouze dvakrát nebo třikrát).

### Antidiagonála

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Na obou hlavních diagonálách platí, že obsahují právě 3 různá čísla.

### Nesoučet 10

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Nikde v tabulce součet 2, 3 nebo 4 po sobě jdoucích čísel netvoří součet 10.

### XV

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V případě, že 2 stranou sousedící čísla mají součet 10, pak je mezi těmito čísly vyznačeno X, v případě že 2 stranou sousedící čísla mají součet 5, je mezi těmito čísly V. Všechny X i V jsou vyznačeny.

### Mojí sousedé 9

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla na okraji udávají 2 ze 4(3) sousedů 9, která leží v daném řádku nebo sloupci, tyto sousedi nemusí v daném řádku nebo sloupci ležet

### Sousedé 9

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla na okraji udávají sousedy 9, která leží v daném řádku nebo sloupci, tyto sousedi leží v daném řádku nebo sloupci.

### Můj surplus

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V každé z vyznačených oblastí se nachází každé číslo alespoň jednou. Podbarvené pole náleží do obou sousedících oblastí.

### Surplus

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V každé z vyznačených oblastí větších než 1 pole se nachází každé číslo alespoň jednou.

### Sudolichý zabijáček

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla kolem tabulky udávají součet sudých a lichých čísel ležících na dané diagonále (ve směru šipky).

### Zabijáček

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. Čísla kolem tabulky udávají součet čísel ležících na dané diagonále (ve směru šipky).

### **Ciferníky moje**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce jsou vyznačeny ciferníky, čísla okolo těchto ciferníků rostou ve směru nebo proti směru. Nejvyšší číslo ciferníku se nachází v poli s čárkou. Všechny ciferníky jsou vyznačeny.

### **Ciferníky**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nacházejí ciferníky, čísla kolem nich rostou u bílých po směru, u černých proti směru hodinových ručiček. Všechny ciferníky jsou vyznačeny.

### **Posloupnosti moje**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V každém čtverci jsou vyznačeny všechny posloupnosti lišící se o 1, délky 3 a více.

### **Posloupnosti**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce jsou naznačeny posloupnosti, čísla na nich jdou postupně v sekvencích (např. 1-4-7, 3-2-1, 2-4-6-8).

### **Dokonalé klony (Extraregiony)**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nachází 2 podbarvené oblasti. V obou oblastech leží čísla na stejných pozicích. Čísla v oblastech se nesmí opakovat.

### **Klony**

Vyplňte tabulku, tak aby platilo, že v každém řádku, sloupci a čtverci se nachází čísla 1-9 právě jednou. V tabulce se nachází 2 podbarvené oblasti. V obou oblastech leží čísla na stejných pozicích. Čísla v oblastech se mohou opakovat.