

Slož si Samuraje - Týmy

Úkolem tohoto kola bude složit 9 úloh, které se překrývají pouze rohem, musíte určit, která úloha kam patří a jak je nasměrována. Krajní úlohy jsou určeny i nasměrovány správně. Úlohu luští celý tým společně.

použité úlohy:

Klasické sudoku

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

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.

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).

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.

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).

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.

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.

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).

Sprint – Týmy

V tomto kole, luští každý člen týmu jednotlivě 2 úlohy, je na každém z týmu, který člen bude luštit, které 2 úlohy.

použité úlohy:

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.

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.

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.

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.

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

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).

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.

Blackbox – Týmy

V tomto kole, týmy luští po dvojicích, které se budou střídat po 8 minutách. Jedná se vždy o soustavu 4 úloh. Mezi jednotlivými tabulkami jsou umístěny tzv. „blackboxy“, které mění číslo v nějaké jiné číslo (může i samo v sebe). Tyto napojení jsou stejné pro celou tabulku, takže např. když se 1 jednou změní ve 4, tak tato změna platí v celé tabulce. Změny probíhají v sloupcích a řádcích 2 různých tabulek spolu sousedících, vždy zprava doleva a zeshora dolů. Na 1 půlce se jedná o klasické sudoku, na druhé o variantní sudoku.

použité úlohy:

Klasické sudoku

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

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.

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.

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.

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.

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).

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.

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 číslech v daném řádku nebo sloupci.

Mrakodrapy+jejich součty

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. U všech mrakodrapů je zmíněn součet viditelných mrakodrapů.