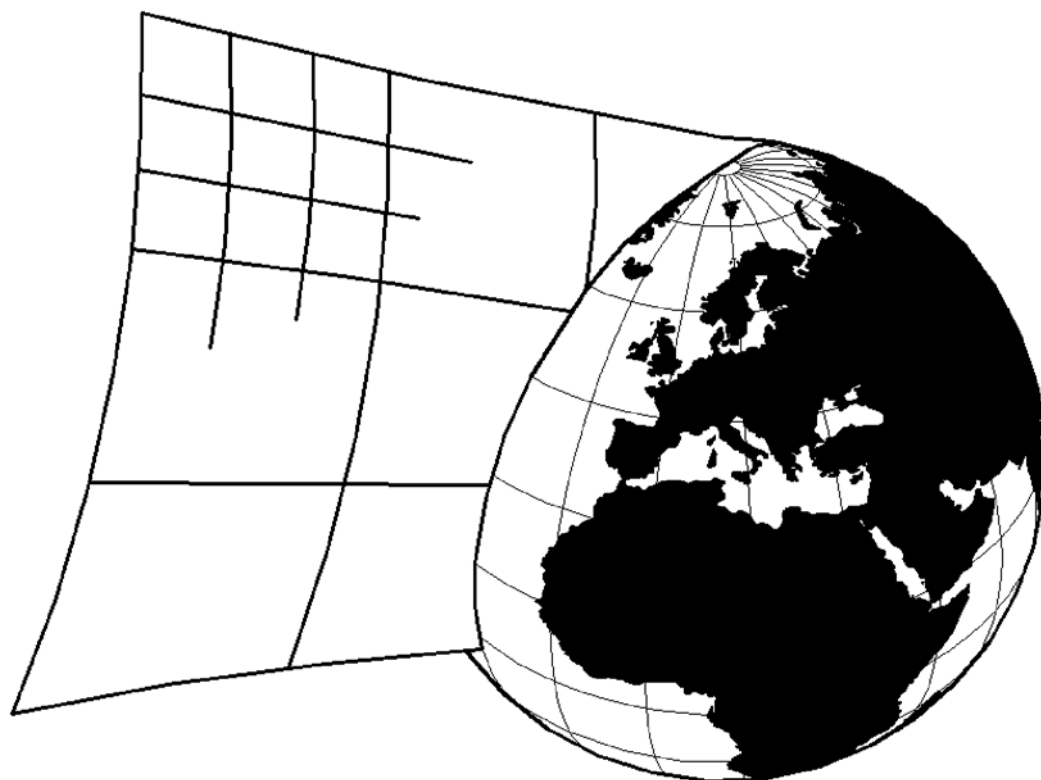
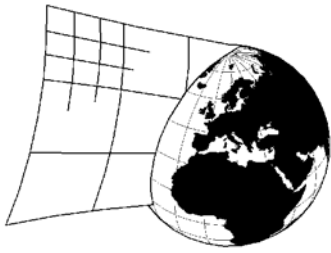


Zadania pokazowe (booklet)



SUDOKUCUP
6



SUDOKUCUP.COM

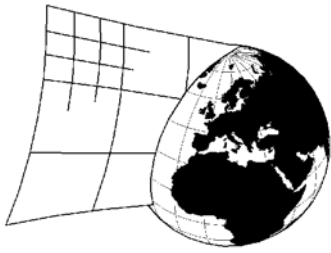
SUDOKUCUP

6

Klasyka

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów.

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



SUDOKUCUP.COM

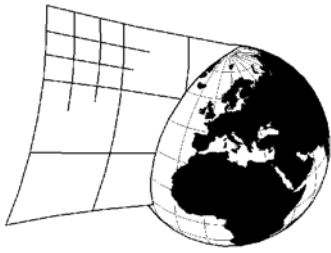
SUDOKUCUP

6

Klasyka

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów. Zadanie spełnia warunki do ustalenia rekordu świata.

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



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

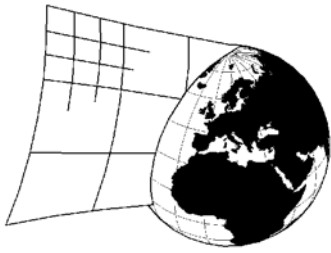
6

Diagonalne

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów.

Cyfry również nie mogą się powtarzać na dwóch wyznaczonych głównych diagonalach.

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



SUDOKUCUP.COM

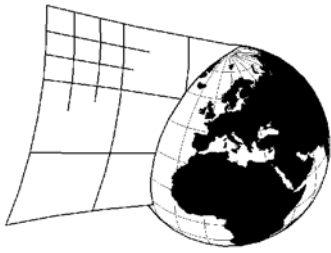
SUDOKUCUP

6

Nieregularne

Do każdego pola wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z wyznaczonych podobszarów o dziewięciu polach.

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



SUDOKUCUP.COM

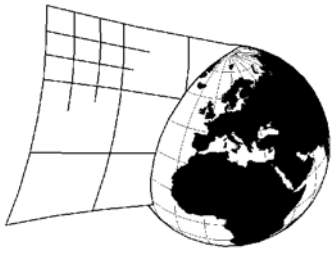
SUDOKUCUP

6

Ekstra region

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów. Dodatkowo cyfry nie mogą się powtarzać w żadnym z czterech wyznaczonych podobszarów.

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



SUDOKUCUP.COM

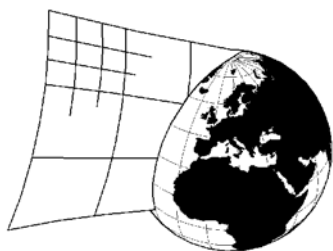
SUDOKUCUP

6

Antiknight

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów. Pola połączone przez jeden skok konia szachowego nie mogą zawierać jednakowych cyfr.

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



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

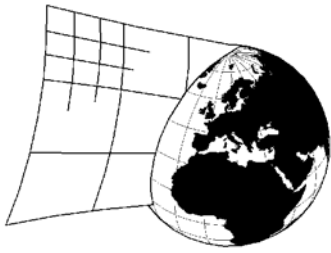
6

Ciągi arytmetyczne

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów. Cyfry wzdłuż szarych linii się nie powtarzają i tworzą ciąg arytmetyczny. (Przykładowo: 4-5-6-7, lub 5-3-1.)

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

7 - 15



SUDOKUCUP.COM

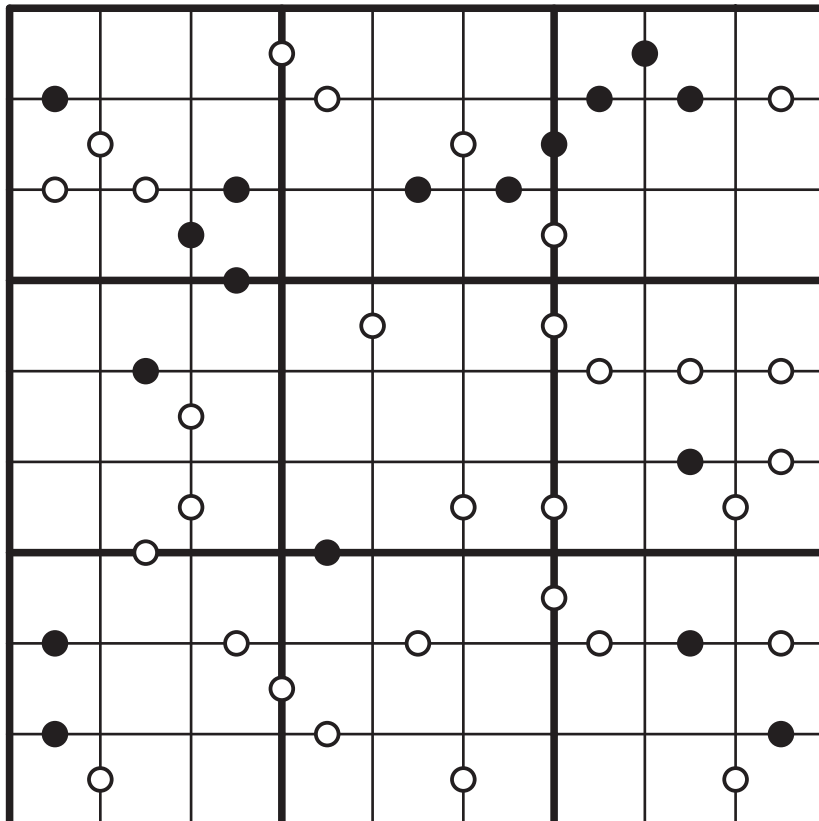
SUDOKUCUP

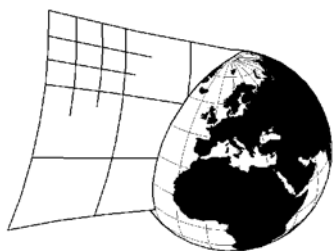
6

Kropki

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów.

Wszystkie pary sąsiadujących pól, które zawierają cyfry różniące się o 1, są oznaczone białym kółkiem. Wszystkie pary sąsiadujących pól, które zawierają cyfry, z których jedna jest dwukrotnością drugiej, są oznaczone czarnym kółkiem. (Pomiędzy cyframi 1 i 2 może znajdować się kółko o jakimkolwiek kolorze.)





SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

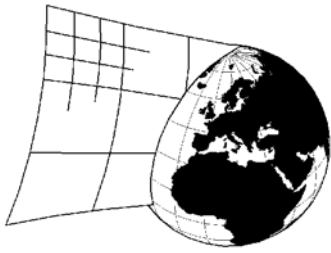
6

All-Even-All-Odd

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów.

Oznaczone pola w ramach jednego kwadratu zawierają tylko cyfry parzyste lub tylko nieparzyste. Uwaga, w każdym kwadracie mogą być inne.

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



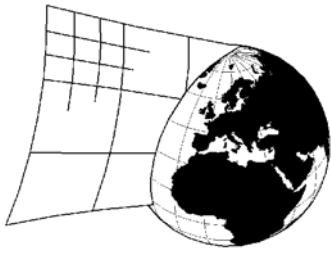
SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

6

Niespodzianka

10 - 15



SUDOKUCUP.COM

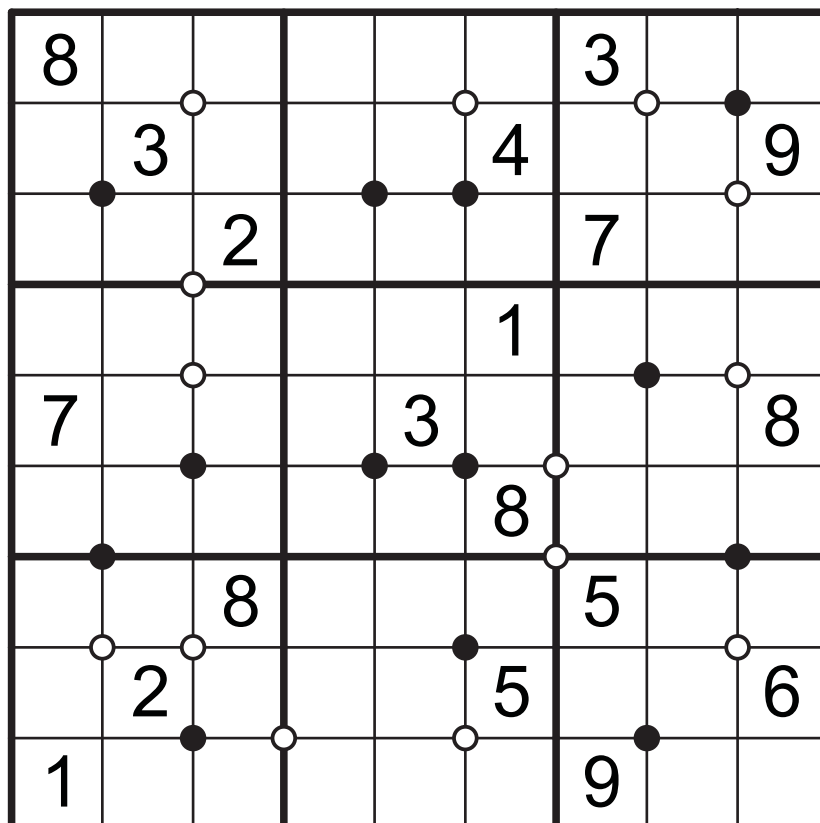
SUDOKUCUP

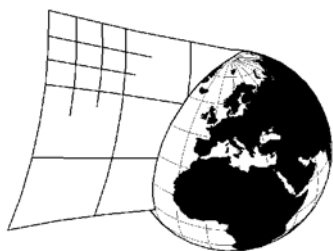
6

Cyferblaty

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów.

Cztery cyfry koło białej kropki idą w kierunku wskazówek zegara. Cztery cyfry koło czarnej kropki idą w przeciwnym kierunku. Wszystkie cyferblaty są oznaczone.





SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

6

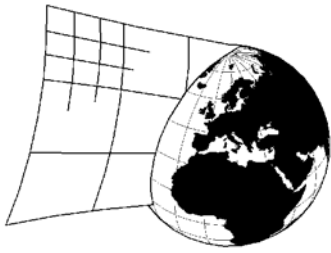
Mniej-więcej sudoku

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 8 (w booklecie 1 do 7) tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu ani kolumnie.

Wyznaczone podobszary tworzone więcej niż 8 (w booklecie 7) polami, zawierają każdą cyfrę przynajmniej jeden raz.

Wyznaczone podobszary tworzone mniej niż 8 (w booklecie 7) polami, zawierają każdą cyfrę najwyżej jeden raz.

5						4
	2	5		4	3	
	3				7	
2						5
	6				1	
	4	3		7	5	
3						2



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

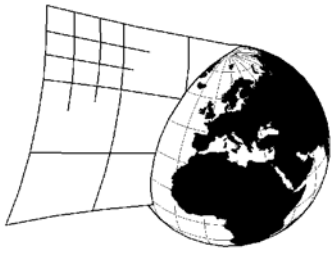
6

Strzałki

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów.

Cyfry w kółku są sumą cyfr leżących wzdłuż każdej strzałki, wychodzącej z kółka.

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



SUDOKUCUP.COM

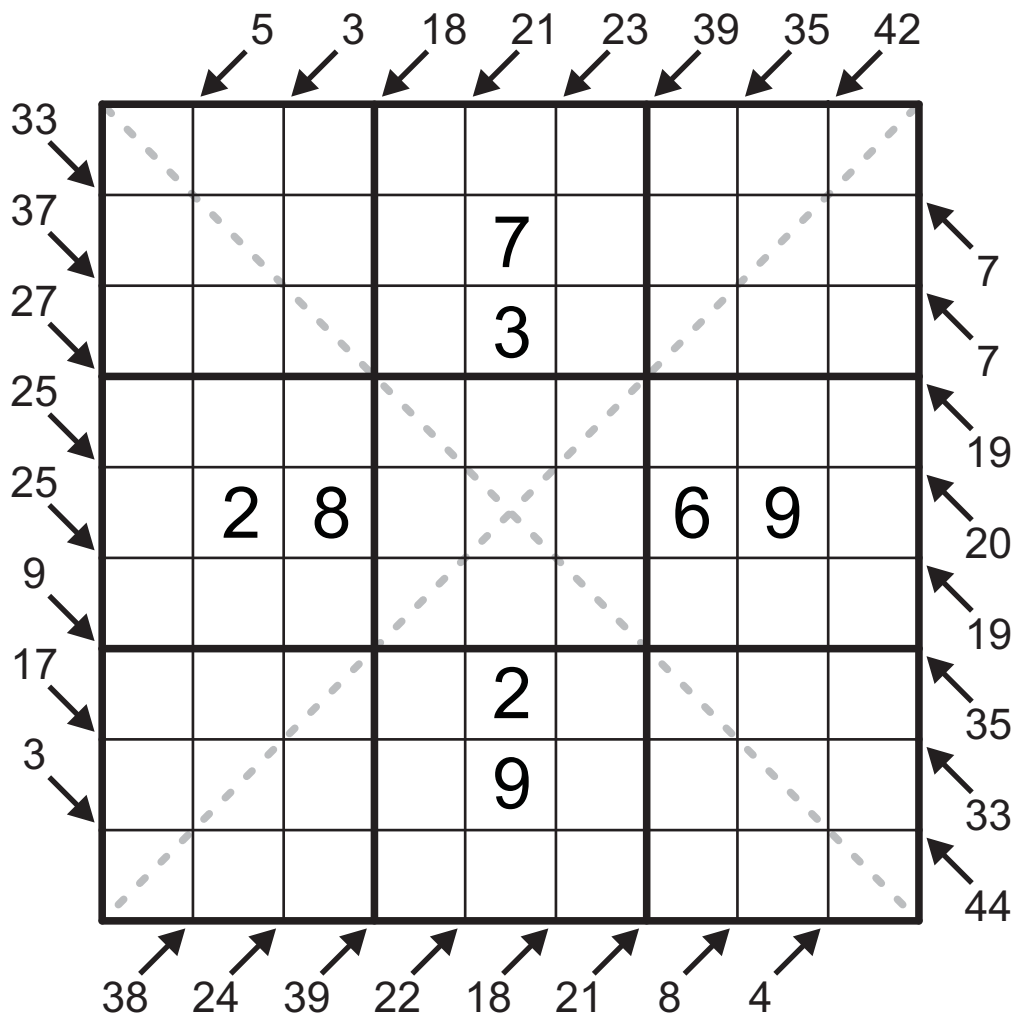
SUDOKUCUP

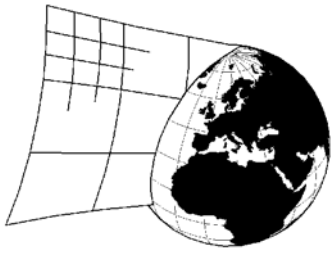
6

Killer

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie, w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów ani na wyznaczonych głównych przekątnych.

Liczby na około tabelki pokazują sumę wszystkich cyfr na odpowiedniej przekątnej.





SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

6

Dziesiątkowy killer

Do każdego pola należy wpisać jedną cyfrę od 1 do 9 tak, żeby cyfry nie powtarzały się w żadnym wierszu, kolumnie ani w żadnym z dziewięciu wyznaczonych mniejszych kwadratów.

Liczba w rogu każdego kosza pokazuje sumę cyfr wewnątrz kosza, jednak ostatnia cyfra sumy jest ukryta (Cyfry w jednym koszu nie powtarzają się.)

1?	1?	?	1?	?	?		?	?
		8	6		^{1?} 3	9		
?	3	^{1?}	^{1?}	?	^{1?}		6	
^{1?}	8			7	?	^{1?}	9	^{1?}
[?] 7	^{1?}	^{1?}	^{3?} 3		8			4
	5		[?]	9		^{1?}	3	
[?]	1	[?]		^{1?}		^{1?}	^{1?} 2	
[?]		5	1		9	6		[?]
^{1?}			^{1?}		^{1?}			