

Runda 3

60 minut 600 punktów

Autor zadań: Tawan Sunathvanichkul

1	Diagonal Sudoku	60 punktów
2	Sequence Top Bottom Sudoku	60 punktów
3	Classic Sudoku	60 punktów
4	Palindrome Sudoku	60 punktów
5	Polish Cross Sudoku	60 punktów
6	Arrow Sudoku	60 punktów
7	Antiknight Sudoku	60 punktów
8	String Sudoku	60 punktów
9	Little Killer Sudoku	60 punktów

1. Diagonal Sudoku

Autor: Tawan Sunathvanichkul

Obowiązują zasady klasycznego sudoku. Dodatkowo liczby nie mogą powtarzać się na zaznaczonych przekątnych.

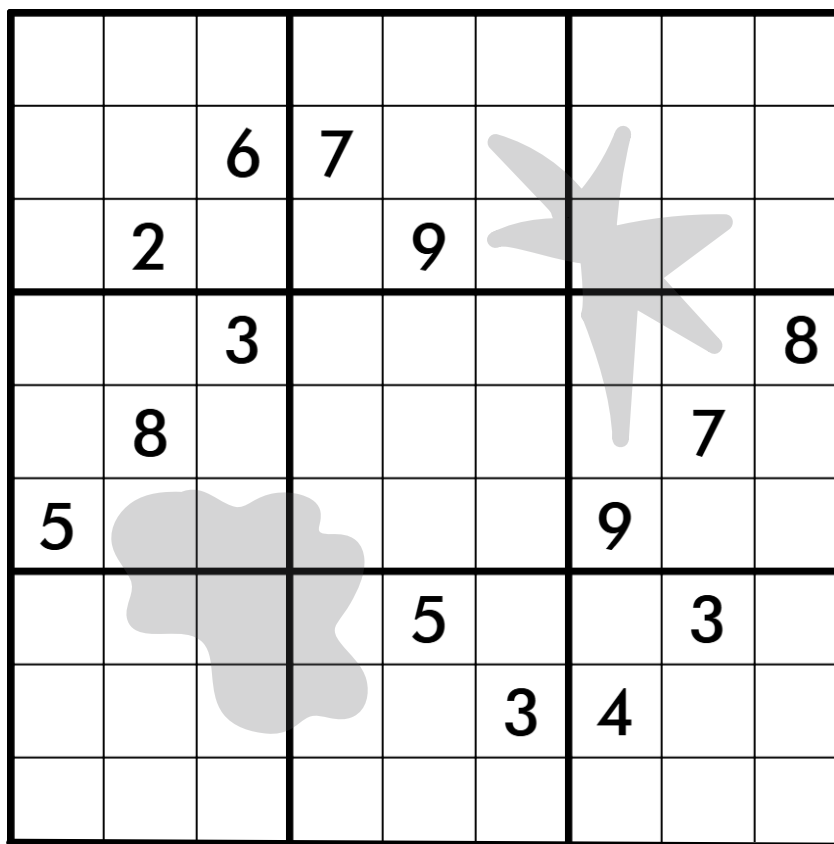
								2
2	9					6	5	
	5	1						8
		6	2		9	3		
3						4	1	
8	1						4	6
7								

Punkty
60

2. Sequence Top Bottom Sudoku

Autor: Tawan Sunathvanichkul

Obowiązują zasady klasycznego sudoku. Dodatkowo w diagramie znajdują się dwa ciągi liczb: od 1 w górnym wierszu do 9 w dolnym wierszu i od 1 w dolnym wierszu do 9 w górnym wierszu. Oba ciągi muszą mieć kolejne liczby, które znajdują się w polach stykających się bokiem lub rogiem.



Punkty
60

3. Classic Sudoku

Autor: Tawan Sunathvanichkul

W każde pole diagramu wpisz jedną z liczb od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią obszarów każda liczba występowała dokładnie raz.

				5	3			
					9	4		
						7	5	
							4	3
3								7
4	7							
	6	5						
		3	1					
			4	7				

Punkty
60

4. Palindrome Sudoku

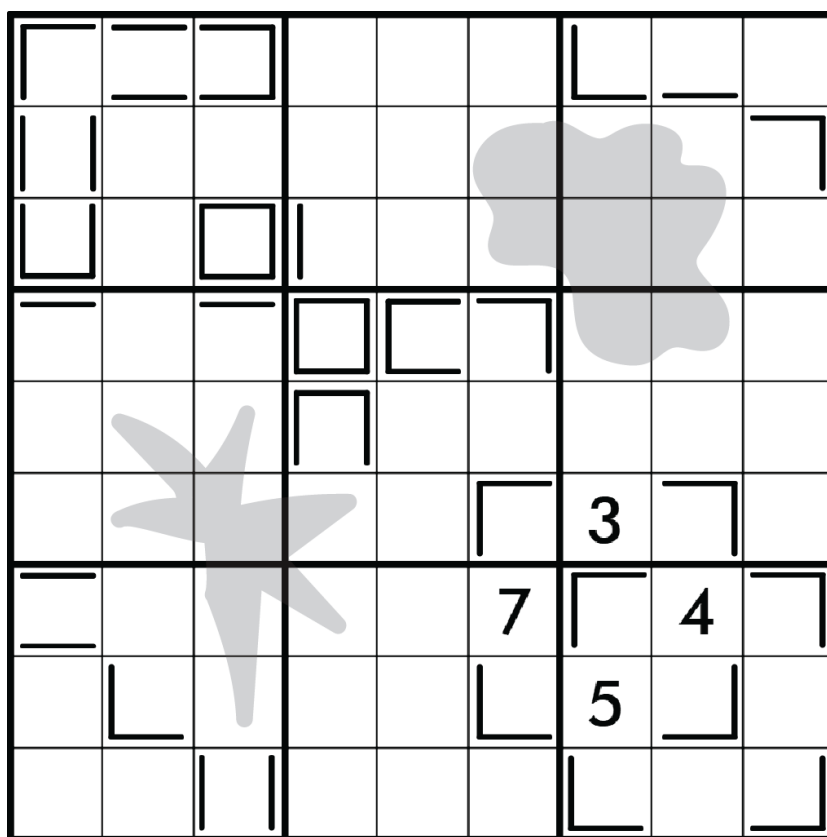
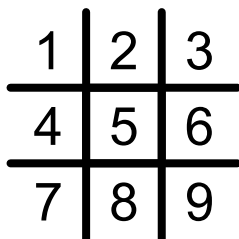
Autor: Tawan Sunathvanichkul

Obowiązują zasady klasycznego sudoku. Dodatkowo liczby w polach, przez które przechodzi linia, tworzą palindromy, tzn. są takie same czytane w obie strony.

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

Punkty
60

Obowiązują zasady klasycznego sudoku. Dodatkowo każda liczba jest zastąpiona przez jedną część "polskiego krzyża" (jak na diagramie). Każdej liczbie przypisane są krawędzie. Niektóre pola zawierają linie, które wskazują, które liczby mogą się w nich znaleźć. Linie w każdym polu muszą być podzbiorem krawędzi przypisanych przez diagram do odpowiedniej liczby, np. linia po prawej i u góry pola będzie wskazywać, że liczby 1, 2, 3, 6 i 9 nie mogą się w nim znaleźć.



Punkty
60

6. Arrow Sudoku

Autor: Tawan Sunathvanichkul

Obowiązują zasady klasycznego sudoku. Dodatkowo liczba w kółku jest równa sumie liczb wpisanych w pola wzdłuż strzałki wychodzącej z tego kółka.

				○	8	2	1	5
				7		○		3
				9			○	8
			7	↙				4
			○	2	↘	7	6	○
			6	○	5	←		
6	↘							
	3	↘						
		8						

Punkty
60

7. Antiknight Sudoku

Autor: Tawan Sunathvanichkul

Obowiązują zasady klasycznego sudoku. Dodatkowo pola oddalone od siebie jednym ruchem skoczka szachowego muszą zawierać różne liczby.

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

Punkty
60

8. String Sudoku

Autor: Tawan Sunathvanichkul

Obowiązują zasady klasycznego sudoku. Dodatkowo ciąg liczb zapisany nad diagramem albo obok diagramu musi pojawić się w kolejnych polach w danym wierszu lub kolumnie.

4	7	5	3	6				
9	4	3						
7	4	9						
2	4	9	5	3				

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

Punkty
60

9. Little Killer Sudoku

Autor: Tawan Sunathvanichkul

Obowiązują zasady klasycznego sudoku. Dodatkowo liczby przy brzegach diagramu wskazują sumy wszystkich liczb w kierunku wskazanym przez strzałkę.

				7				
					9			
						7		
							6	
23	3							4
16		4						
17			2					
1				2				
				4				

Arrows and numbers indicating constraints:

- Top: 5 (row 1, col 1-3), 10 (row 1, col 2-4), 16 (row 1, col 3-5)
- Right: 2 (row 2, col 8-9), 14 (row 3, col 7-9), 9 (row 4, col 7-9), 27 (row 5, col 6-9)
- Bottom: 11 (row 9, col 4-5), 4 (row 9, col 6-7), 9 (row 9, col 7-9)
- Left: 23 (row 5, col 1), 16 (row 6, col 1), 17 (row 7, col 1), 1 (row 8, col 1)

Punkty
60