

Stopařův průvodce po krokodýlích stezkách

<http://www.croco-puzzle.com/>

© 2003 - 2010 Bernhard Seckinger

Pro přátele FED-sudoku
s laskavým svolením autora
přeložila Jana Zachová,
redakční úprava Michal Matyska,
tisk každý podle svých možností ;-)

Bedienung (obsluha)

Testen – Ověřit (Ctrl-Enter): Kliknete-li na toto tlačítko, zkontroluje aplet, zda je Vaše řešení v pořádku. Je-li řešení správné, úloha začne blikat v různých odstínech modré. Je-li však řešení chybné, označí se v úloze chyba a zobrazí se chybové hlášení.

Rückgängig – Vrátit (F3): Úloha se vrátí do stavu před poslední větší změnou. Stisknete-li toto tlačítko ještě jednou, zrušíte toto vrácení.

Anleitung – Návod (F4): Ukáže návod k úloze a k obsluze apletu.

Farben wählen – Vybrat barvy (F5 – F8): V apletu máte k dispozici čtyři různé barvy. Označení provedené v jedné barvě nelze přepsat označením v jiné barvě.

Färben – Barvení (Shift F5 – Shift F8): Kliknete-li na „Färben“, můžete přebarvit označení v aktuální barvě písma.

Löschen – Vymazat (Ctrl F5 – Ctrl F8): Tím vymažete všechna označení v příslušné barvě.

Fallunterscheidungen – Body návratu (Page Up a Page Down): Klikněte na symbol „plus“, chcete-li uložit rozpracovaný stav řešení a vyzkoušet další postup. Kliknutím na symbol „minus“ se můžete kdykoliv vrátit zpět k předchozímu stavu. Lze použít až 9 bodů návratu.

Rätsel auf Zeit lösen – Řešit hádanky na čas: Pokud jste ve svém nastavení uvedli, že chcete překvapení (Überraschungsrätsel) řešit na čas, objeví se Vám při spuštění apletu startovní obrazovka se třemi tlačítky. Jejich význam je popsán na startovní obrazovce.

Überraschungsrätsel: XXXXX

***** vlastnosti ***** (doplňující informace k úloze, jako velikost pole, rozsah čísel/písmen)

U úlohy se měří čas, který potřebujete k jejímu vyluštění.

Klikněte na „Initialisieren“, chcete-li již soutěžit. Aplet pak ještě provede několik inicializací, abyste při startu už neztráceli zbytečně čas. Jakmile se inicializace ukončí, můžete úlohu spustit kliknutím na „Start“.

Před inicializací můžete aplet bez jakéhokoliv rizika ukončit. Po inicializaci už je úloha hodnocena jako „nevyluštěná“, dokud neodešlete řešení.

Doporučujeme, abyste se před inicializací podívali na vlastnosti úlohy. Ty se zobrazí v horní části této stránky pod názvem úlohy.

Jsou-li pro Vás úloha nebo aplet nové, je také rozumné si nejprve prohlédnout kliknutím na „Anleitung“ návod.

Pro volbu tlačítek na této obrazovce můžete také použít klávesy se šipkou.

ABC-Box

Úkol

Do každého pole diagramu vepište jedno z uvedených písmen. Písmena na okraji udávají správné pořadí písmen v příslušném řádku nebo sloupci. Stejná písmena následující za sebou jsou při tom uvedena pouze jednou. Je-li na okraji otazník, není známo, které písmeno na dané místo patří.

Buchstaben von A bis C = Písmena od A do C

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole písmeno A.

Každé další kliknutí vede k dalšímu písmeni.

Po dosažení posledního písmene se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole.

V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každé písmeno jednotlivě.

Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s písmeny: zapíší do pole příslušné písmeno.

mezera: vymaže obsah pole

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každé písmeno jednotlivě.

Příklad

		?		C	A
	B	?	?	?	?
	?	C	?	?	B
?	C	?			
	?	C			
A	C	?			
?	?	?			

Buchstaben von A bis C

		?		C	A
	B	?	?	?	?
	?	C	?	?	B
?	C	?	A	A	C
	?	C	B	C	C
A	C	?	A	C	B
?	?	?	A	C	C

Buchstaben von A bis C

ABCD

Úkol

Do každého pole se má zapsat některé z písmen A až D. Čísla na okraji při tom udávají, jak často se každé písmeno v daném řádku či sloupci vyskytuje. Navíc nesmí být ve vodorovně a svisle sousedících polích stejná písmena.

U prázdných polí na okraji musíte sami přijít na to, které číslo tam patří.

Diagonal berühren erlaubt = dotýkání (stejných písmen) v diagonálním směru je dovoleno.

Diagonal berühren verboten = dotýkání (stejných písmen) v diagonálním směru zakázáno.

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole písmeno A.

Každé další kliknutí vede k dalšímu písmeni.

Po dosažení posledního písmene se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole.

V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každé písmeno jednotlivě.

Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s písmeny: zapíše do pole příslušné písmeno.

mezera: vymaže obsah pole

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každé písmeno jednotlivě.

Příklad

				D	1	1	1
				C	0	1	0
				B	1	1	1
				A	1	0	1
D	C	B	A				
2	1	0	0				
0	0	1	2				
1	0	2	0				

Diagonal berühren erlaubt.

					D	1	1	1
					C	0	1	0
					B	1	1	1
					A	1	0	1
D	C	B	A					
2	1	0	0	D	C	D		
0	0	1	2	A	B	A		
1	0	2	0	B	D	B		

Diagonal berühren erlaubt.

Arukone

Úkol

Stejná písmena v tabulce je třeba spojit čarou, která probíhá středem polí ve vodorovném a svislém směru. Každým polem při tom smí procházet maximálně jedna čára a jen jednou.

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole písmeno A.

Každé další kliknutí vede k dalšímu písmeni.

Po dosažení posledního písmene se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Alternativně můžete také přetahovat písmena z jednoho pole do druhého (dragging): klikněte na určité písmeno, tlačítko myši nechte stisknuté a myší táhněte k dalšímu poli.

Obsluha pomocí klávesnice:

Tlačítka s písmeny: zapíší do pole příslušné písmeno. Je-li v úloze více než 26 písmen, použije se malá a velká abeceda.

Mezera: vymaže obsah pole

Anonymní čáry: Občas člověk potřebuje zakreslit čáry, u kterých ještě neví, ke kterému písmeni patří. Při obsluze myší k tomu využijte dragging, a to tak, že začnete v prázdném políčku. Při obsluze pomocí klávesnice můžete použít tlačítka s číslicemi 1 až 9. Každé z těchto tlačítek zakreslí vlastní čáru. Pokud se dvě anonymní čáry dotknou nebo se dotkne anonymní čára nějakého písmena, čáry automaticky splynou.

Příklad

A	B	
B		A

A	A	A
A	B	A
B	B	A

Buchstabensalat (písmenkový salát)

Úkol

Písmena uvedená pod tabulkou zapište do tabulky tak, aby se v každém řádku a sloupci každé písmeno vyskytovalo právě jednou. Písmena na okraji udávají, které písmeno je v příslušném řádku či sloupci z daného směru umístěno jako první.

Buchstaben von A bis B = Písmena od A do B

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapišete do daného pole písmeno A. Každé další kliknutí vede k dalšímu písmeni. Po dosažení posledního písmene se dalším kliknutím zapiše pomlčka, která znamená, že pole má zůstat prázdné. Dalším kliknutím obsah pole vymažete.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každé písmeno jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s písmeny: zapiší do pole příslušné písmeno.

mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“ (-): pole se označí jako prázdné

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každé písmeno jednotlivě.

Příklad

A			
			B
			B

Buchstaben von A bis B.

A			
	B	A	
A		B	
B	A		
			B
			B

Buchstaben von A bis B.

Domino

Úkol

Rozložte tabulku na jednotlivé hrací kameny z domina. Každý z uvedených hracích kamenů se musí v tabulce vyskytovat právě jednou.

Dominos von 1-1 bis 3-3 = Kameny od 1-1 do 3-3

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: čára
2. kliknutí: bez čáry (označí se křížkem)
3. kliknutí: vymazání obsahu pole

Obsluha pomocí klávesnice:

#, *, Q: čára

-, /, W: bez čáry (označí se křížkem)

mezera: vymazání obsahu pole

D: zakreslit hrací kámen – kurzor je při tom uprostřed mezi oběma poli hracího kamene.

Příklad

1	2	3	1
3	2	3	2
2	3	1	1

Dominos von 1-1 bis 3-3.

1	2	3	1
3	2	3	2
2	3	1	1

Dominos von 1-1 bis 3-3.

Doppelblock (dvojblok)

Úkol

Začerněte některá pole a do zbývajících запиšte zadaná čísla tak, aby v každém řádku a v každém sloupci byla právě dvě černá políčka a každé číslo se vyskytovalo právě jednou. Čísla na okrajích udávají součet čísel umístěných mezi dvěma černými poli v daném řádku nebo sloupci.

Návod

Obsluha myši:

Prvním kliknutím zakreslíte do pole kroužek, který znamená, že se jedná o pole s číslem. Dalším kliknutím toto pole začerníte. Pak následují číslice od 1 do maxima a následným kliknutím se obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte pro toto pole expertní režim, ve kterém můžete vypínat a zapínat každou číslici jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: do pole запиšte příslušnou číslici,

“tečka” nebo O: označení pole obsahujícího číslici (pole se označí kroužkem)

X, B nebo S: začernění pole

mezera: vymazání obsahu pole

tlačítko „minus“: označení rozsahů číslic

#: přepínání mezi normálním a expertním režimem. V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi vypínat a zapínat každou číslici jednotlivě.

Příklad

	1		0	4	5
3					
0					

Zahlen von 1 bis 3.

	1		0	4	5
		3	1	2	
3	1		3		2
			2	1	3
	2	1		3	
0	3	2			1

Zahlen von 1 bis 3.

Doppelstern (dvojhvězda)

Úkol

Zakreslete do tabulky hvězdy tak, aby v každém řádku, v každém sloupci a v každé silně orámované oblasti byly právě dvě. Hvězdy zabírají místo jednoho pole a nesmějí se vzájemně dotýkat, a to ani diagonálně.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: hvězda
2. kliknutí: prázdné pole (označí se pomlčkou)
3. vymazání obsahu pole

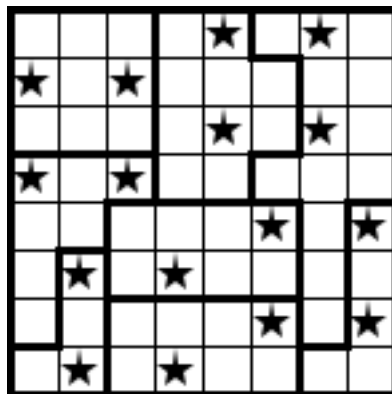
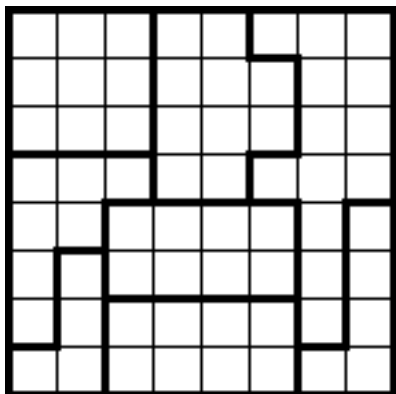
Obsluha pomocí klávesnice:

#, *, Q: čára

-, / , W: prázdné pole (označí se pomlčkou)

mezera: vymazání obsahu pole

Příklad



Fillomino

Úkol

Rozdělte tabulku na oblasti a do každého pole zapište číslo. Číslo uvnitř jedné oblasti musí být stejné a musí odpovídat počtu polí této oblasti. Stejně velké oblasti se při tom nesmí dotýkat ve vodorovném ani svislém směru, diagonálně však ano.

Předem zadaná čísla mohou patřit do stejné oblasti a v tabulce se mohou vyskytovat oblasti, z nichž ještě není známo žádné číslo. Také zde mohou být oblasti s vyššími čísly, než jsou zadaná.

U hádanek, které umí tento aplet zobrazit, nejsou zapisovaná čísla větší než 9. Při správném řešení musí každé pole obsahovat číslo.

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole jedničku. Každé další kliknutí zvýší zapisované číslo o 1, až do 9. Po dosažení devítky se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíše příslušnou číslici
mezera: vymazání obsahu pole

Příklad

1	2		
2	3		3
	1	2	1

1	2	2	3
3	3	1	3
2	3	2	3
2	1	2	1

Gebietssummen (součty v koších)

Úkol

Zapište čísla do tabulky tak, aby v každém řádku a v každém sloupci se každé ze zadaných čísel vyskytovalo právě jednou. Malá čísla v koších udávají součet čísel v tomto koši.

Pozor: uvnitř jednoho koše se jedna číslice může vyskytnout i dvakrát.

Ziffern von 1 bis 3 = Číslice od 1 do 3

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole číslici 1. Každé další kliknutí vede k další číslici. Po dosažení poslední číslice se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každé písmeno jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíší do pole příslušnou číslici.

mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“: vyznačení rozsahu čísel

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad

9		
6	3	
		1

Ziffern von 1 bis 3.

9	2	1	3
6	1	3	2
	3	2	1

Ziffern von 1 bis 3.

Hashiwokakero (Hashi)

Úkol

Spojte všechny ostrůvky (tj. kroužky s čísly) pomocí mostů tak, aby bylo možno dojít z každého ostrůvku na kterýkoliv jiný. Mosty je přitom dovoleno stavět jen vodorovně nebo svisle, nesmí procházet přes jiné mosty nebo ostrůvky. Mezi dvěma ostrůvky mohou být maximálně dva mosty. Čísla v ostrůvcích udávají počet mostů, které z daného ostrůvku vycházejí. Pro správné řešení stačí zakreslit pouze mosty.

Návod

Obsluha myší:

Mosty:

1. kliknutí: vodorovný most; 2. kliknutí: 2 vodorovné mosty
3. kliknutí: svislý most, 4. kliknutí: 2 svislé mosty
5. kliknutí: vymazání obsahu pole

Mosty, které nelze postavit, se při tom přeskočí.

Ostrůvky:

1. kliknutí: označení křížkem
2. kliknutí: zrušit označení křížkem

Obsluha pomocí klávesnice:

Mosty:

w: vodorovný most; Shift-W nebo e: 2 vodorovné mosty

s: svislý most, Shift-S nebo d: 2 svislé mosty

Je-li už příslušný most zakreslen, po stisknutí tlačítka „s“ nebo „w“ se k němu přidá další, v případě dvou zakreslených se jeden most odebere.

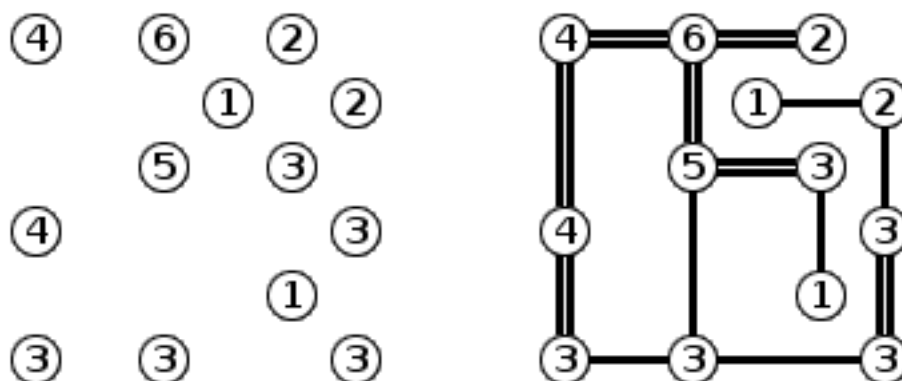
mezera: vymazání obsahu pole

Ostrůvky:

#, *, Q: označení křížkem

mezera: zrušit označení křížkem

Příklad



Heyawake

Úkol

V tabulce je třeba začernit některá pole tak, aby žádná černá pole nebyla umístěna vedle sebe a všechna bílá pole byla navzájem propojena (tj. černá pole nesmí tabulku rozdělit na dvě části). Navíc nesmí žádný vodorovný nebo svislý sled bílých polí procházet více než dvěma tučně ohraničenými oblastmi. Čísla v polích udávají, kolik černých polí se v dané ohraničené oblasti nachází.

Pro správnost řešení se posuzují pouze černá pole.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: černé pole
2. kliknutí: bílé pole (označí se křížkem)
3. kliknutí vymazání obsahu pole

Obsluha pomocí klávesnice:

#, *, Q: černé pole

-, /, W: bílé pole (označí se křížkem)

mezera: vymazání obsahu pole

Příklad

			0	
1		0		
			1	

×	×	×	⊗	×
⊗	■	⊗	×	×
■	×	×	1	×
×	×	■	×	×
×	■	×	×	×

Hitori

Úkol

V tabulce začerněte některá pole tak, aby se v každém sloupci a v každém řádku vyskytovalo každé číslo maximálně jednou.
Všechna čísla při tom musí být propojena (tj. černá pole nesmí rozdělit tabulku na dvě části).
Navíc spolu nesmí žádná dvě černá pole sousedit.

Pro správnost řešení se posuzují pouze černá pole.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: černé pole
2. kliknutí: bílé pole (označí se kroužkem)
3. vymazání obsahu pole

Obsluha pomocí klávesnice:

#, *, Q: černé pole

-, /, W: bílé pole (označí se kroužkem)

mezera: vymazání obsahu pole

Příklad

3	4	2	2	4
1	5	2	1	3
5	1	4	1	2
1	2	1	3	5
2	2	3	5	2

3	4		2	
	5	2	1	3
5	1	4		2
1	2		3	5
2		3	5	

Hochhäuser (mrakodrapy)

Úkol

Do každého pole je třeba umístit mrakodrap různé výšky tak, aby se v každém řádku a v každém sloupci vyskytovala každá výška domu právě jednou. Čísla na okrajích tabulky udávají, kolik mrakodrapů by viděl pozorovatel z této pozice v daném řádku či sloupci (nižší mrakodrapy jsou při tom zakryty vyššími).

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole číslici 1. Každé další kliknutí vede k další číslici. Po dosažení poslední číslice se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíší do pole příslušnou číslici.

mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“: označení rozsahu čísel

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad

2			
			1
2			

2			
2	3	1	
3	1	2	
1	2	3	1
2			

Japanische Summen (japonské součty)

Úkol

V tabulce začerněte některá pole a do ostatních vepište zadaná čísla tak, aby se v jednom řádku a v jednom sloupci nevyskytovaly stejné číslice. Čísla na okraji udávají ve správném pořadí součty sousedících číslic v jednotlivých blocích (oddělených černými poli) v příslušném řádku nebo sloupci.

Pro správné řešení je třeba zakreslit všechny číslice i černá pole.

Ziffern von 1 bis 7 = Číslice od 1 do 7

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zakreslíte do daného pole kroužek, který znamená, že se jedná o pole obsahující číslici. Dalším kliknutím zakreslíte černé pole. Při dalších kliknutích následují postupně číslice od 1 do zadaného maxima, a dalším kliknutím obsah pole vymažete.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole.

V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíší do pole příslušnou číslici.

“tečka” nebo „O“: označí pole obsahující číslici (znázorní se kroužkem)

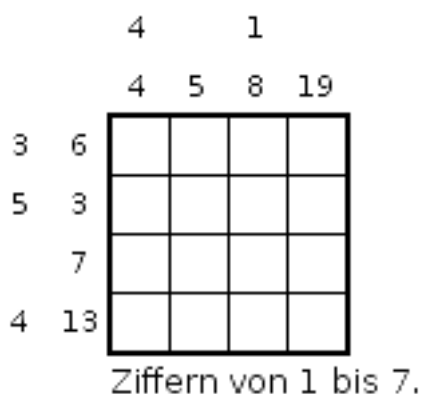
X, B, S: černé pole

mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“: označení rozsahu čísel

#: zapínání a vypínání expertního režimu. V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad



Kakuro

Úkol

Tabulku vyplňujte jako křížovku. Místo písmen při tom použijte číslice od 1 do 9. Popis „slova“ je dán součtem číslic v tomto „slově“. V jednom „slově“ se číslice nesmí opakovat.

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole číslici 1. Každé další kliknutí vede k další číslici. Po dosažení číslice 9 se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíší do pole příslušnou číslici.

mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“: označení rozsahu čísel

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad

		15	16
	10		
	13		
17			
17			

		15	16
	10	1	9
	13	4	6
17	7	6	7
17	9	8	

Killer sudoku

Úkol

Do polí zapisujete zadané číslice tak, aby se v každém řádku, sloupci a v každé tučně orámované oblasti každá číslice vyskytovala právě jednou.

Malá čísla v rohu košů udávají součet číslic v daném koši. Uvnitř koše se nesmějí vyskytovat stejné číslice.

Ziffern von 1 bis 4 = Číslice od 1 do 4

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole číslici 1. Každé další kliknutí vede k další číslici. Po dosažení poslední číslice se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíší do pole příslušnou číslici.

mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“: označení rozsahu čísel

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad

10		7	
		3	
4	3		6
	7		

Ziffern von 1 bis 4.

10	2	1	7	4	3
	4	3	3	2	1
4	3	3	2	1	6
	1	7	4	3	2

Ziffern von 1 bis 4.

Kropki

Úkol

Do tabulky запиšte zadaná čísla tak, aby se v každém řádku a v každém sloupci každé ze zadaných čísel vyskytovalo právě jednou.

Je-li mezi dvěma poli černý kroužek, musí být číslice v jednom poli právě dvojnásobkem číslice v druhém poli.

Je-li mezi poli bílý kroužek, musí být jedna číslice z dvojice přesně o 1 větší než ta druhá. Není-li mezi poli nic, není mezi oběma číslicemi žádný z těchto vztahů.

Ziffern von 1 bis 3 = Číslice od 1 do 3

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole číslici 1.

Každé další kliknutí vede k další číslici.

Po dosažení poslední číslice se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole.

V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíší do pole příslušnou číslici.

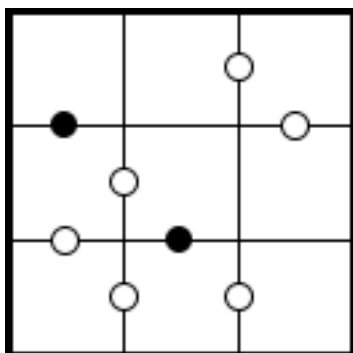
mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“: označení rozsahu čísel

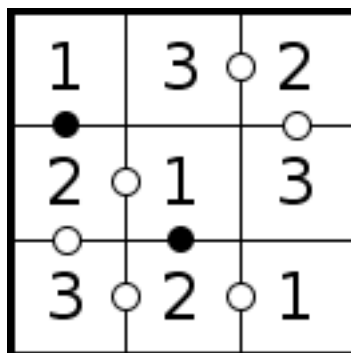
#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad



Ziffern von 1 bis 3.



Ziffern von 1 bis 3.

Laser

Úkol

Do tabulky zakreslete laserový paprsek, který prochází pouze diagonálně a do tabulky vstupuje a opouští ji na místech označených šipkami. Do některých průsečíků mřížky umístěte zrcadla tak, aby každé zrcadlo odráželo laserový paprsek právě z jedné strany.

Čísla vlevo a nahoře udávají, kolika poli laser v příslušném řádku či sloupci prochází. Čísla vpravo a dole udávají, kolik zrcadel je třeba na příslušné čáře umístit.

Všechna místa, kde se laserový paprsek kříží, jsou v zadání vyznačena.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: laserový paprsek nebo zrcadlo
2. kliknutí: prázdné pole (označí se pomlčkou) nebo průsečík bez zrcadla (označí se prázdným kroužkem)
3. kliknutí: vymazání obsahu pole

Obsluha pomocí klávesnice:

#, *, Q: laserový paprsek nebo zrcadlo

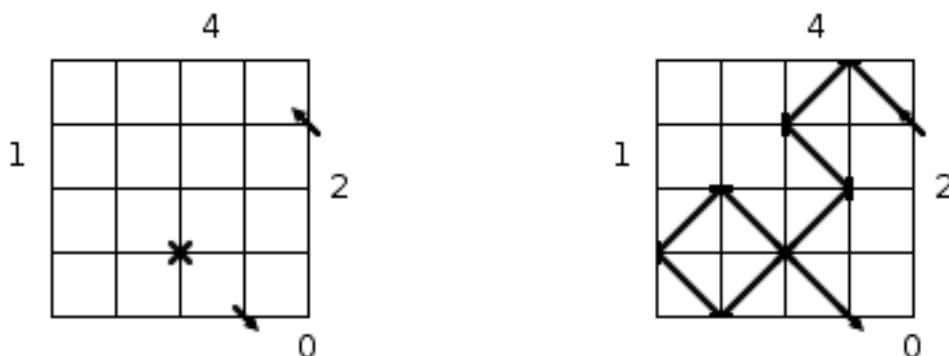
-, /, W: prázdné pole (označí se pomlčkou) nebo průsečík bez zrcadla (označí se prázdným kroužkem)

mezera: vymazání obsahu pole

tlačítko „Esc“: přepínání mezi kurzorem v poli a kurzorem v průsečíku

Laserový paprsek se v každém poli automaticky zakreslí se správnou orientací.

Příklad



Magisches Labyrinth (magický labyrint)

Úkol

Zapište zadané číslice do tabulky tak, aby se každá číslice v každém řádku a v každém sloupci vyskytovala právě jednou. Když procházíte labyrintem směrem zvenku dovnitř, musí se neustále opakovat sled číslic 1, 2, ...N, kde N je nejvyšší zadané číslo.

Ziffern von 1 bis 3 = Číslice od 1 do 3

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole číslici 1. Každé další kliknutí vede k další číslici. Po dosažení poslední číslice se dalším kliknutím do pole zapíše pomlčka (pole neobsahuje číslici). Dalším kliknutím se obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíše do pole příslušnou číslici.

tlačítko „minus“: pole neobsahuje číslici (zapíše se pomlčka)

mezera: vymaže obsah pole

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad

		2		
	3			1
			2	

Ziffern von 1 bis 3.

	1	2	3	
2	3			1
		3	1	2
1			2	3
3	2	1		

Ziffern von 1 bis 3.

Magnetplatten (magnetické destičky)

Úkol

Tabulku zaplňte magnetickými a neutrálním (tj. černými) destičkami. Každá magnetická destička má dva póly (+ a -). Magnetické destičky se nikdy nesmějí vodorovně nebo svisle dotýkat stejnými póly. Čísla na okraji udávají, kolik kladných resp. záporných pólů se v daném řádku či sloupci vyskytuje.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: kladný pól (+)
2. kliknutí: záporný pól (-)
3. kliknutí: neutrální destička
4. kliknutí: magnetická destička s nerozlišenými póly (\pm)
5. kliknutí: vymazání obsahu pole (prázdné)

Obsluha pomocí klávesnice:

+: kladný pól (+)

-: záporný pól (-)

N, /: neutrální destička

"tečka", #, *: magnetická destička s nerozlišenými póly (\pm)

mezera: vymazání obsahu pole (prázdné)

Magnetické destičky s nerozlišenými póly se automaticky upraví, jakmile se dotknou destičky s rozlišenými póly.

Příklad

+		1	2	0	2
	-	2	1	1	1
1	1		+		
2	1		-		
0	1				
2	2				

+		1	2	0	2
	-	2	1	1	1
1	1	-	+		
2	1	+	-		+
0	1				-
2	2	-	+	-	+

Masyu

Úkol

Do tabulky zakreslete uzavřenou cestu, která prochází každým polem s kroužkem a v jednotlivých polích může odbočovat pod úhlem 90° . V poli s černým kroužkem při tom musí cesta odbočovat pod úhlem 90° a v dalším poli v obou směrech procházet rovně. Polem s bílým kroužkem musí cesta procházet rovně a alespoň v jednom ze sousedních polí odbočovat pod úhlem 90° .

Návod

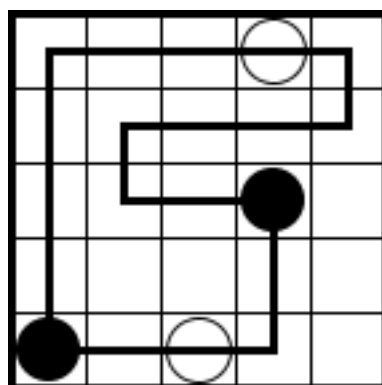
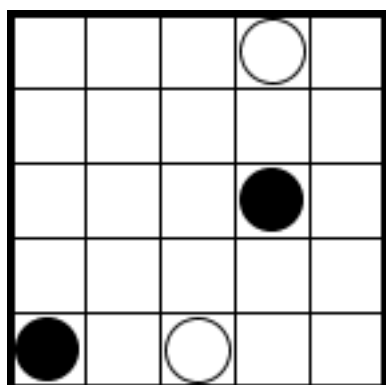
Obsluha myší:

Chcete-li nakreslit čáru, táhněte myš se stisknutým tlačítkem od jednoho pole k sousednímu. Tento proces opakujte, chcete-li označit, že příslušná čára tam není (místo se označí křížkem), a když jej zopakujete ještě jednou, všechno opět vymažete.

Obsluha pomocí klávesnice:

Chcete-li nakreslit čáru, pohybujte kurzorem při stisknutém tlačítku SHIFT. Tento proces opakujte, chcete-li označit, že příslušná čára tam není (místo se označí křížkem), a když jej zopakujete ještě jednou, všechno opět vymažete.

Příklad



Pillen (pilulky)

Úkol

Do tabulky zakreslete pilulky o zadaných hodnotách, přičemž každá hodnota pilulky se vyskytuje právě jednou. Pilulky mají délku přesně tři pole a mohou ležet vodorovně nebo svisle. Součet tří čísel v pilulce dává její hodnotu. Čísla na okraji udávají součet všech čísel v polích daného řádku nebo sloupce, která patří k pilulce.

Pillen von 1 bis 4 = Pilulky od 1 do 4

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: vodorovná pilulka
2. kliknutí: svislá pilulka
3. kliknutí: prázdné pole (označeno černým čtvercem)
4. kliknutí: pole obsahuje pilulku (označeno kroužkem)
5. kliknutí: vymazání obsahu pole

Obsluha pomocí klávesnice:

w: vodorovná pilulka

s: svislá pilulka

#, *, Q: pole obsahuje pilulku (označeno kroužkem)

-, /, A: prázdné pole (označeno černým čtvercem)

mezera: vymazání obsahu pole

Příklad

	1	1	1	3
2	1	0	1	0
1	2	0	0	1
2	1	0	1	2
1	1	1	2	1

Pillen von 1 bis 3.

	1	1	1	3
2	1	0	1	0
1	2	0	0	1
2	1	0	1	2
1	1	1	2	1

Pillen von 1 bis 3.

Pyramide (pyramida)

Úkol

Do polí pyramidy zapište čísla od 1 do 9 tak, aby každé pole obsahovalo právě součet nebo rozdíl polí ležících pod ním. Při tom je třeba dodržet pravidlo, že v šedých řádcích se čísla nesmějí opakovat a v bílých řádcích musí být aspoň jedno číslo dvakrát.

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapišete do daného pole číslici 1. Každé další kliknutí vede k další číslici. Po dosažení poslední číslice se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapiší do pole příslušnou číslici.

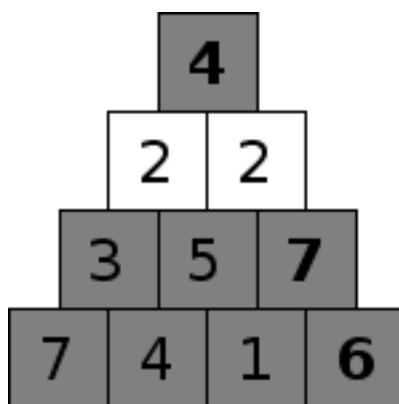
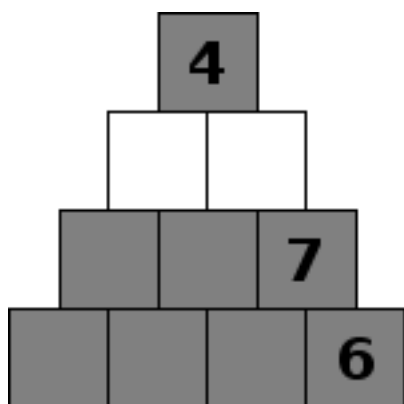
mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“: označení rozsahu čísel

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad



Rundweg (okružní cesta)

Úkol

Zakreslete uzavřenou okružní cestu procházející po liniích označených tečkami. Cesta nemusí procházet všemi poli mřížky. Čísla v polích udávají, kolik hran sousedících s číslem se pro cestu použije. Cesta se nesmí nikde křížit ani dotýkat sama sebe.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: čára
2. kliknutí: bez čáry (označí se křížkem)
3. kliknutí: vymazání obsahu pole

Obsluha pomocí klávesnice:

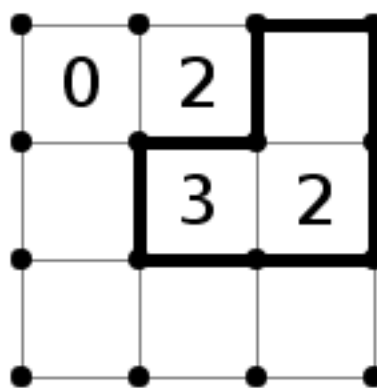
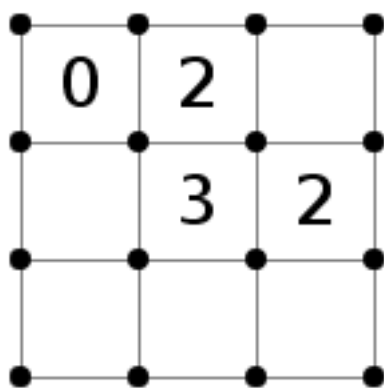
#, *, Q: čára

-, /, W: bez čáry (označí se křížkem)

mezera: vymazání obsahu pole (prázdné)

Esc: vybere při navigaci kurzorovými tlačítky alternativní hranu. Všechny alternativy jsou označeny tenkými červenými čarami.

Příklad



Schlange (had)

Úkol

Do tabulky zakreslete hada. Hlava, ocas a možná i další části hada jsou již zadány. Had se nikde nedotýká sám sebe, ani diagonálně. Čísla na okraji udávají, kolik částí hada se nachází v příslušném řádku či sloupci.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: segment hada (kroužek)
2. kliknutí: prázdné pole (označeno pomlčkou)
3. kliknutí: vymazání obsahu pole

Alternativně můžete také táhnout myš přes několik polí (dragging), mezi těmito poli se pak nakreslí segmenty hada.

Obsluha pomocí klávesnice:

#, *, Q: segment hada (kroužek)
-, /, W: prázdné pole (označeno pomlčkou)
mezera: vymazání obsahu pole

Příklad

	3	3	2	1
3				9
2				
1				
3			1	

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

Slalom

Úkol

Do každého pole zakreslete diagonální stěnu tak, aby nevznikly žádné zcela ohraničené vnitřní prostory. Čísla v kroužcích udávají, kolik stěn z daného kroužku vychází.

Návod

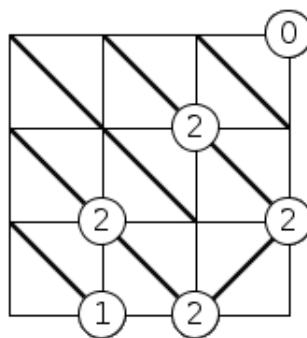
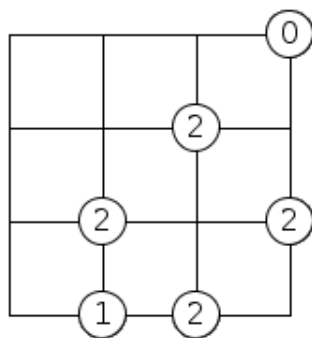
Obsluha myší:

1. kliknutí: čára od levého spodního do pravého horního rohu
2. kliknutí: čára od levého horního do pravého spodního rohu
3. kliknutí: vymazání obsahu pole

Obsluha pomocí klávesnice:

/, Z nebo Q: čára od levého spodního do pravého horního rohu
\, N nebo W: čára od levého horního do pravého spodního rohu
mezera: vymazání obsahu pole

Příklad



Sternenhimmel (hvězdné nebe)

Úkol

Do tabulky zakreslete v některých místech hvězdy tak, aby na každou hvězdu ukazovala alespoň jedna šipka a aby každá šipka ukazovala alespoň na jednu hvězdu. Na dráze mezi šipkou a hvězdou při tom mlhou ležet jiné šipky a hvězdy. Čísla na okraji udávají, kolik hvězd se nachází v příslušném sloupci či řádku.

Pro správné řešení jsou důležitá pouze pole s hvězdami.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: hvězda
2. kliknutí: prázdné pole (označeno pomlčkou)
3. kliknutí: vymazání obsahu pole

V poli se zadanou šipkou prvním kliknutím přeškrtnete šipku křížkem a druhým kliknutím křížek opět vymažete.

Alternativně můžete také táhnout myš přes několik polí (dragging), do všech těchto polí se pak zakreslí hvězdy.

Obsluha pomocí klávesnice:

#, *, Q: hvězda
-, /, W: prázdné pole (označeno pomlčkou)
mezera: vymazání obsahu pole

V poli se zadanou šipkou způsobí #, *, Q přeškrtnutí šipky křížkem a mezerníkem se přeškrtnutí opět vymaže.

Příklad

	1	1	1	4
2			↘	
1	↑			
2	→	↗		
2	→			

	1	1	1	4
2	★		↘	★
1	↑			★
2	→	↗	★	★
2	→	★		★

Sudoku

Úkol

Do tabulky запиšte zadané číslice nebo písmena tak, aby v každém řádku, v každém sloupci a v každé silně orámované oblasti se každá z číslic vyskytovala právě jednou.

Ziffern von 1 bis 4 = Číslice od 1 do 4

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole číslici 1. Každé další kliknutí vede k další číslici. Po dosažení poslední číslice se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíší do pole příslušnou číslici.

mezera: vymaže obsah pole

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad

1		3

Ziffern von 1 bis 3.

3	1	2
1	2	3
2	3	1

Ziffern von 1 bis 3.

Tapa

Úkol

Některá pole v tabulce začerněte tak, aby všechna černá pole souvisela vodorovně nebo svisle a nikde nebyl začerněn celý čtverec 2x2. Pole s čísly při tom není zásadně dovoleno začernit.

Pro pole obsahující čísla platí toto: Když objedeme pole sousedící s tímto polem jednou dokola, získáme sled černých a bílých polí. Čísla udávají délky černých bloků v této sekvenci, přičemž každé číslo patří právě jednomu bloku a pořadí bloků není známo.

Pro správné řešení jsou relevantní pouze černá pole. Bílá pole mohou být vyplněna křížkem nebo zůstat prázdná.

Poznámka: Tuto úlohu vynalezl Serkan Yureklis.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: černé pole
2. kliknutí: bílé pole (označeno křížkem)
3. kliknutí: vymazání obsahu pole

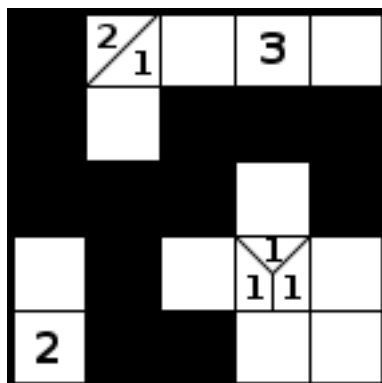
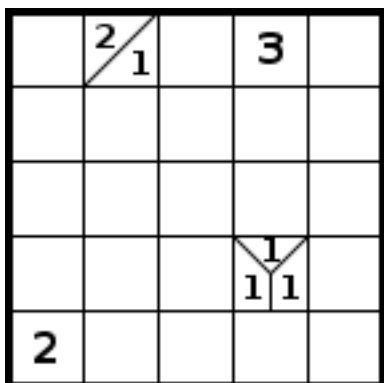
Obsluha pomocí klávesnice:

#, *, Q: černé pole

-, /, W: bílé pole (označeno křížkem)

mezera: vymazání obsahu pole

Příklad



Thermometer (teploměry)

Úkol:

Teploměry zaplňujete vždy odspodu, tedy od zaobleného konce. Zaplňte zakreslené teploměry tak, aby čísla na okrajích udávala, kolik políček je v příslušném řádku či sloupci zaplněno. Jednotlivé segmenty teploměru v rámci jednoho políčka při tom jsou buď zcela zaplněné nebo úplně prázdné. Mohou se také vyskytovat zcela prázdné teploměry.

Návod:

Obsluha myší:

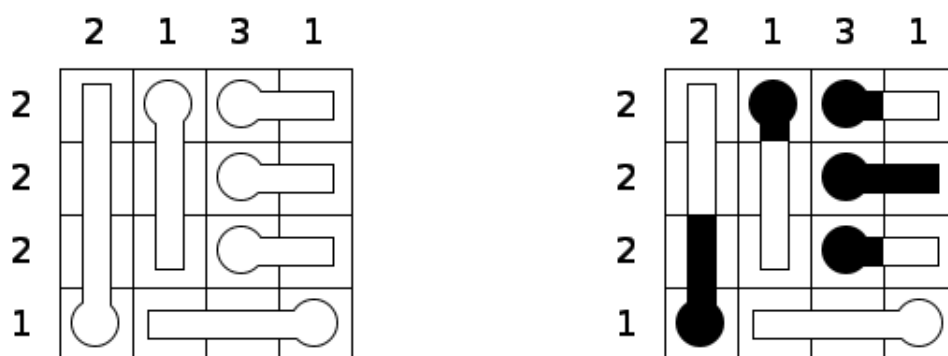
1. kliknutí: zaplnění segmentu teploměru
2. kliknutí: vyprázdnění segmentu teploměru (označeno křížkem)
3. kliknutí: vymazání obsahu pole

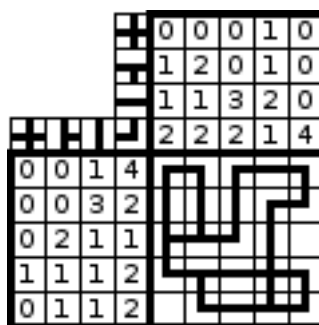
Alternativně můžete také táhnout myš přes několik polí teploměru (dragging), a tím je zaplníte.

Obsluha pomocí klávesnice:

#, * a Q: zaplnění segmentu teploměru
-, / a W: vyprázdnění segmentu teploměru (označeno křížkem)
mezera: vymazání obsahu pole

Příklad





Vergleichssudoku (větší-menší sudoku)

Úkol

Do tabulky запиšte zadaná čísla tak, aby v každém řádku, každém sloupci a každé silně orámované oblasti bylo každé číslo právě jednou.

Znaménka mezi poli při tom udávají, které z čísel v těchto dvou polích je větší.

Ziffern von 1 bis 4 = Číslice od 1 do 4

Návod

Obsluha myší:

Prvním kliknutím zapíšete do daného pole číslici 1. Každé další kliknutí vede k další číslici. Po dosažení poslední číslice se dalším kliknutím obsah pole vymaže.

Kliknutím do pravého spodního rohu pole spustíte expertní režim pro toto pole. V expertním režimu můžete zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě. Dalším kliknutím do pravého spodního rohu pole expertní režim ukončíte.

Obsluha pomocí klávesnice:

tlačítka s číslicemi: zapíší do pole příslušnou číslici.

mezera: vymaže obsah pole

tlačítko „minus“: označení rozsahu čísel

#: zapínání a vypínání expertního režimu.

V expertním režimu můžete pomocí tlačítek s číslicemi zapnout a vypnout každou číslici jednotlivě.

Příklad

	<		
^		v	
			>
	<		2
		^	^
			>

Ziffern von 1 bis 4.

1	<	3	2	4	
^		v			
4		2	3	>	1
3	<	4	1	2	
			^	^	
2		1	4	>	3

Ziffern von 1 bis 4.

Zeltlager (stanový tábor)

Úkol

Vedle každého stromu zakreslete ve vodorovném nebo svislém směru jeden stan, který ke stromu patří. Stany se při tom nesmí dotýkat, a to ani diagonálně. Čísla na okraji udávají, kolik stanů se v daném řádku či sloupci nachází.

Návod

Obsluha myší:

1. kliknutí: stan
2. kliknutí: prázdné pole (označené symbolem „minus“)
3. kliknutí: vymazání obsahu pole







V poli se stromem se po 1. kliknutí vytvoří křížek, který se při 2. kliknutí opět vymaže.













Obsluha pomocí klávesnice:

#, * a Q: stan
-, / a W: prázdné pole (označené symbolem „minus“)
mezera: vymazání obsahu pole

V poli se stromem se pomocí # nebo * vytvoří křížek, který se mezerou opět vymaže.

Příklad

	2	0	2	0	2
1					
2					
1					
1					
1					

	2	0	2	0	2
1					
2					
1					
1					
1					

Doplňující slovníček

Buchstaben A – C

Dominos: 1-1 bis 6-6

drehsymmetrische Vorgaben

dreieckig

ergänzende Angaben

Gebiete

Größe

Grundlinie

Herzchen

Länge: 32

Layout

mit Löchern

mit Lücken

mit Starthilfe

Nummer

nur graue Zeilen

Penrosemuster

Pillen: 1 – 9

Randfelder

Rätselart

Riesenpreisrätsel

Sechseck

Schachbrettmuster

Schwarzfelder

Sommerpreisrätsel

spiralförmig

Sterne: 2

unregelmäßige Gebiete

unvollständige Randinformationen

Würfeln

Würfelpyramide

Zahlen 1 – 20

Zeilen

Ziffern: 1 – 3

písmena A – C

domina: 1-1 až 6-6

poloha zadaných čísel je středově souměrná

trojhranné

doplňující údaje

oblasti

velikost

základní čára

srdíčko

délka: 32

rozvržení

s dírami

s dírami (okny)

s pomocí do začátku

číslo

jen šedé řádky

mozaikový vzor

pilulky: 1 – 9

okrajová pole

druh hádanky

obrovská hádanka o ceny

šestiúhelník

šachovnicový vzor

černá pole

letní hádanka o ceny

tvar spirály

hvězdy: 2

nepravidelné oblasti

neúplné informace na okraji

kostky

pyramida z kostek

čísla 1 – 20

řádky

číslice: 1 – 3