

XII Mistrzostwa Dolnego Śląska w Sudoku - Runda II - LIC/DOR

Imię i nazwisko: kl. szkoła:

W tej rundzie do rozwiązywania będą następujące warianty sudoku 6x6:

sudoku klasyczne, sudoku diagonalne, sudoku antykonikowe i sudoku bezstykowe.

Sudoku antykonikowe - dodatkowa reguła: każde dwa pola połączone ruchem konika szachowego muszą zawierać różne cyfry.

Sudoku bezstykowe - dodatkowa reguła: każde dwa pola stykające się wierzchołkiem muszą zawierać różne cyfry.

Do każdego diagramu pasuje przynajmniej jedna instrukcja. Istnieje dokładnie jedno przypisanie instrukcji do wszystkich diagramów, gwarantujące poprawne rozwiązanie. Twoim zadaniem jest do każdego diagramu przypisać instrukcję, a następnie zgodnie z nią rozwiązać diagram. Za każdy poprawnie rozwiązany diagram, zgodny z globalnym rozwiązaniem i przyporządkowaniem instrukcji do zadań, przyznajemy **5 punktów**.

Spśród dziewięciu diagramów poniżej:

Dokładnie **dwa** z nich to sudoku klasyczne,

Dokładnie **dwa** z nich to sudoku diagonalne,

Dokładnie **dwa** z nich to sudoku bezstykowe,

Dokładnie **trzy** z nich to sudoku antykonikowe

2		3	5		
1					
3					
			2		
			4		1

	5		3		
		2			4
2				1	
	6				5
			4		
		3		2	

			4		
5					
					2
4					1
	6				
	1		3		

				1	
			4		3
6					
					5
4		2			
	3				4

				3	
6			4		
	5				
2			1		
		4	5		

2		4	1		3
	6				
				2	
5		1	4		6

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

	3	4	6		1
2		5	1	6	

5					
			4		5
2					
	5		3		
3	1	2			