

ВВЕДЕНИЕ

Судoku — это логическая головоломка с сеткой 9×9 . Её нужно заполнить цифрами от 1 до 9 так, чтобы в каждой строке, каждом столбце и каждом квадрате 3×3 каждая цифра встречалась ровно один раз. Квадраты часто называют блоками, а все составляющие вместе — областью.

В данном сборнике представлены 175 судoku разных типов:

1. Рама (Суммы сбоку). В этом типе судoku числа расположены не внутри сетки, а за её пределами. Они показывают сумму трёх ближайших цифр в строке или столбце. Сетку заполняют по классическому правилу судoku.

2. Квадратики (суммы квадратов). Это оригинальный тип судoku, автором которого является Андрей Зайнулин.

Если сумма квадратов соседних ячеек судoku кратна 5, между ними ставят белый квадрат. Например, 1 и 2: $1^2 + 2^2 = 5$. В данном случае между ячейками с числами 1 и 2 ставится белый квадрат. Аналогичная ситуация тогда, когда сумма квадратов будет кратна 13. Например, 2 и 3: $2^2 + 3^2 = 13$. В таком случае между этими числами ставится квадрат чёрного цвета. Если же сумма квадратов соседних чисел будет кратна 65, то число одновременно кратно и 5, и 13. Здесь между числами допустимо поместить квадратик любого цвета.

3. Точки (кружочки). Если соседние числа отличаются друг от друга на 1, то между ними ставится белая точка. Если число больше или меньше другого ровно в 2 раза — чёрная. Между 1 и 2 может стоять точка любого цвета.

4. Римские. В этом типе судoku отдельно отмечены те ячейки, сумма цифр которых составляет 5 или 10. Если сумма составляет 5, то между этими ячейками помещается римская цифра 5 (V). Если же сумма равна 10, то между этими ячейками помещаем римскую десятку (X).

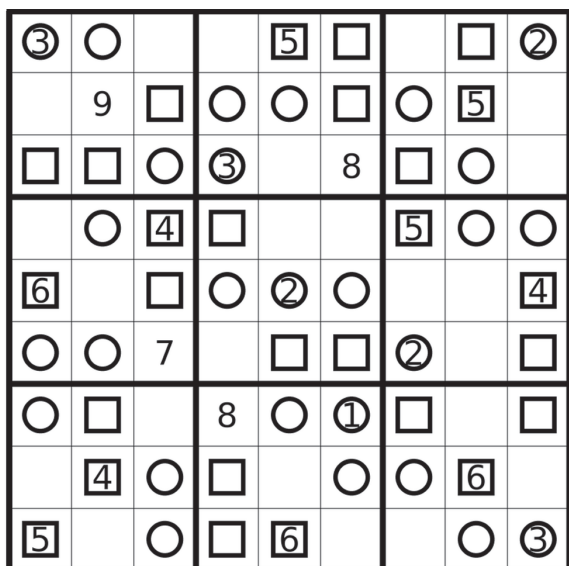
5. Больше-меньше. Между каждой соседней ячейкой ставится знак: больше ($>$) или меньше ($<$). Если эти соседние ячейки стоят не в одной строке, а в одном столбце, то этот знак просто поворачивается на 90° .

6. Киллер. Поле разделено на несколько частей, в одной части — от одной до четырёх цифр. Каждая часть выделяется специальной пунктирной линией, а в углу указана сумма цифр в этой области. Сумма не зависит от того, известны ли какие-то цифры внутри: она показывает, сколько должно получиться после заполнения.

7. Трио. Если в ячейке должна находиться цифра 1, 2 или 3, эту цифру нужно окантовать кружочком. Если в ячейке должна быть цифра 4, 5 или 6, эту цифру можно обвести квадратиком. Остальные цифры можно никак не выделять.

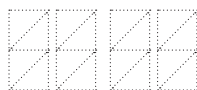
Как пользоваться сборником? У каждого судoku в сборнике есть специальное поле, куда можно записать время, за которое вы решили головоломку. Это поможет отслеживать прогресс и сравнивать результаты. Ответы расположены в конце книги. Чтобы найти решение конкретной головоломки, смотрите на номер и название судoku — они совпадают с теми, что указаны рядом с заданием.

ТРИО



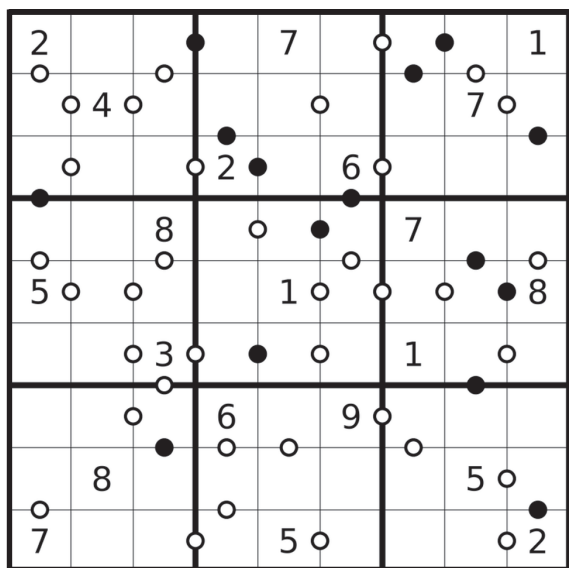
1

Время решения

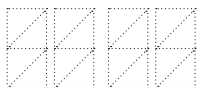


ТОЧКИ

1

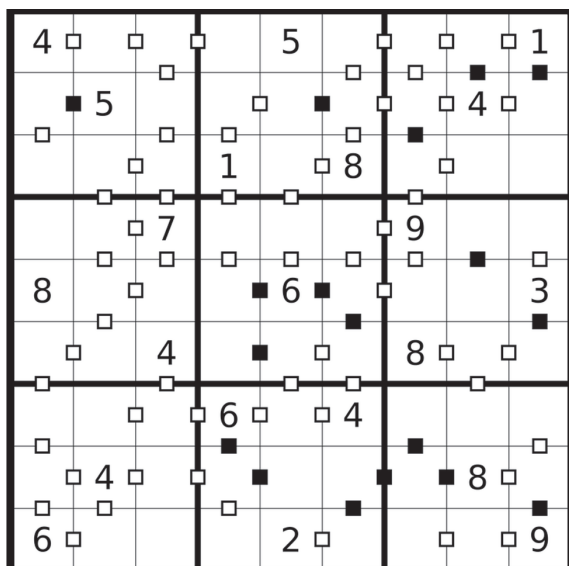


Время решения



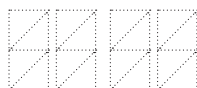
2

СУММЫ КВАДРАТОВ



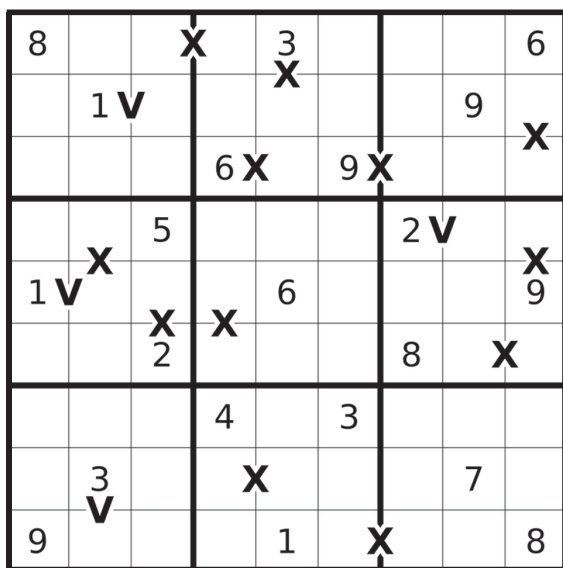
1

Время решения

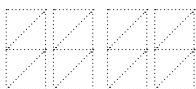


РИМСКИЕ

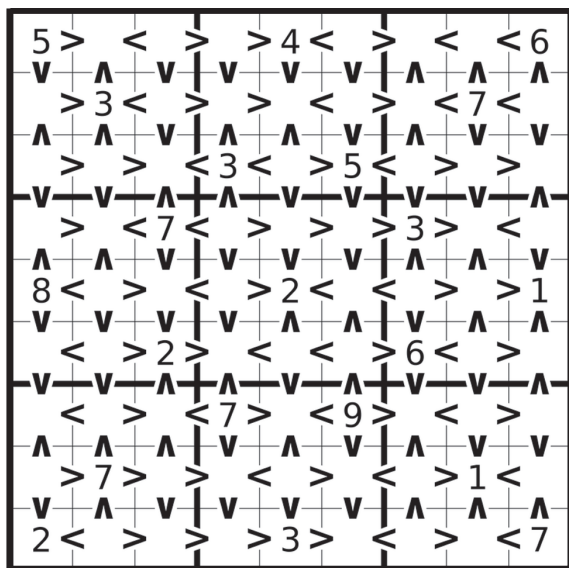
1



Время решения

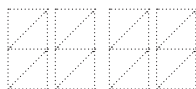


БОЛЬШЕ-МЕНЬШЕ



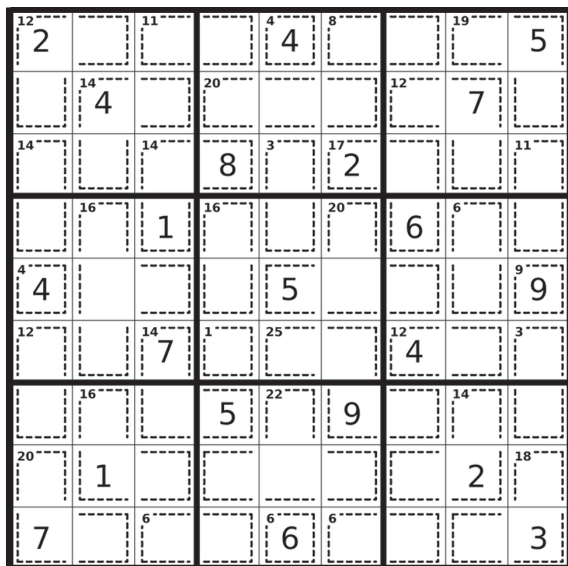
1

Время решения

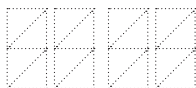


КИЛЛЕР

1



Время решения

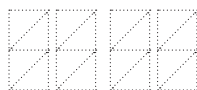


ПАМА

	16	17	12	14	16	15	18	15	12	
14										15
11										20
20										10
19										12
9										18
17										15
7										14
19										14
19										17
	12	16	17	13	15	17	17	14	14	

1

Время решения

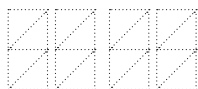


ТРИО

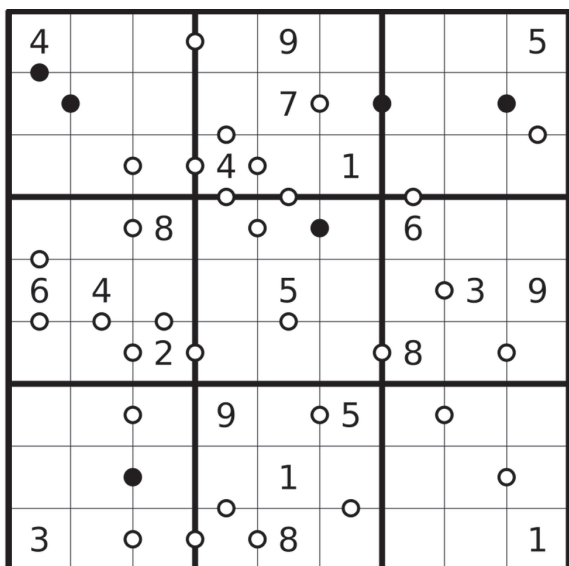
2

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

Время решения

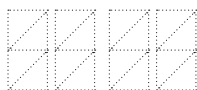


ТОЧКИ



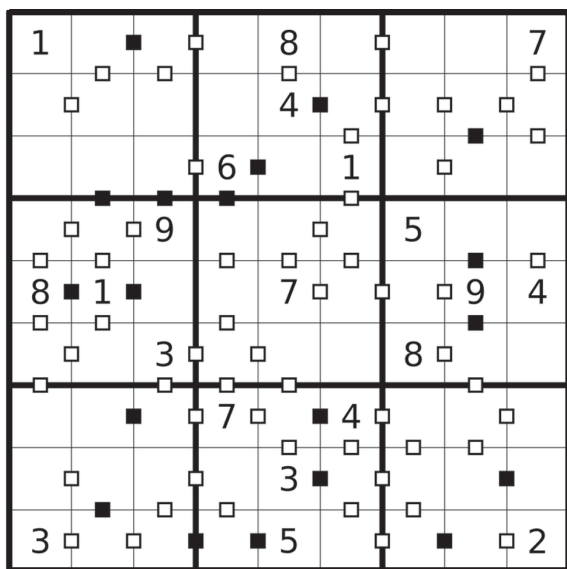
2

Время решения

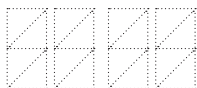


СУММЫ КВАДРАТОВ

2

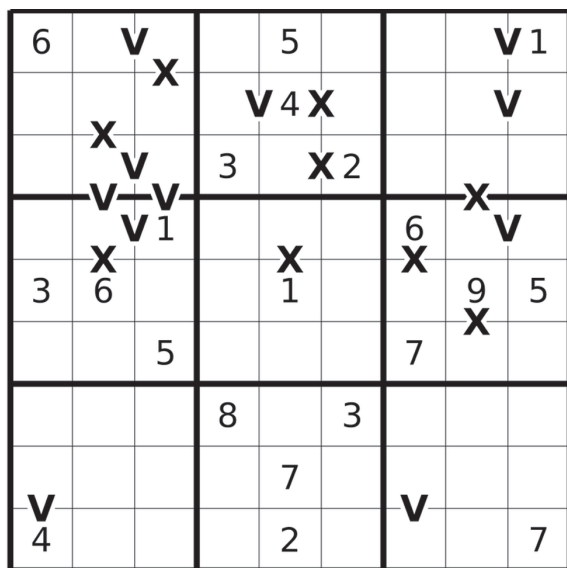


Время решения



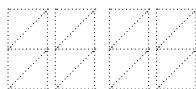
6

РИМСКИЕ



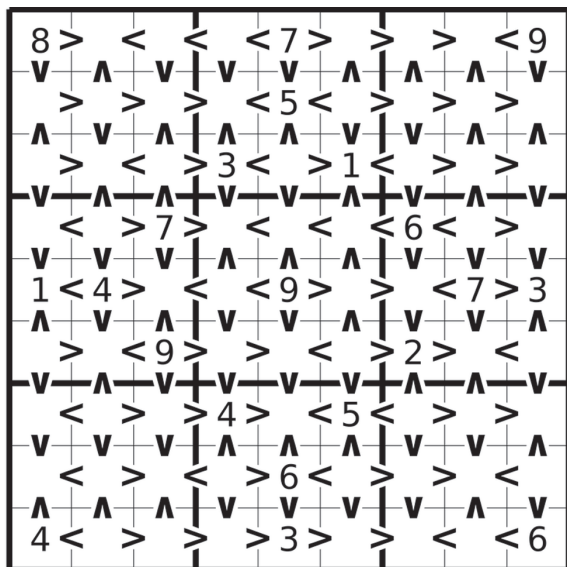
2

Время решения

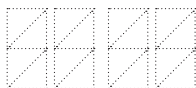


БОЛЬШЕ-МЕНЬШЕ

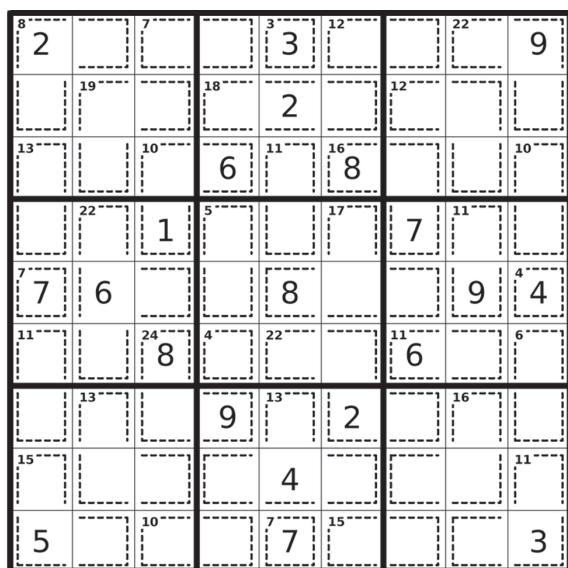
2



Время решения

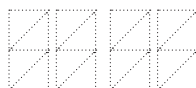


КИЛЛЕР



2

Время решения



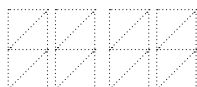
ПАМА

2

9 20 16 17 14 14 12 16 17

19									12
8									17
18									16
12									18
12									13
21									14
11									12
15									16
19									17
	15	15	15	11	21	13	20	15	10

Время решения



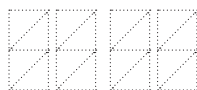
8

ТРИО

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

3

Время решения

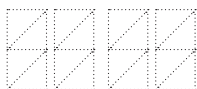


ТОЧКИ

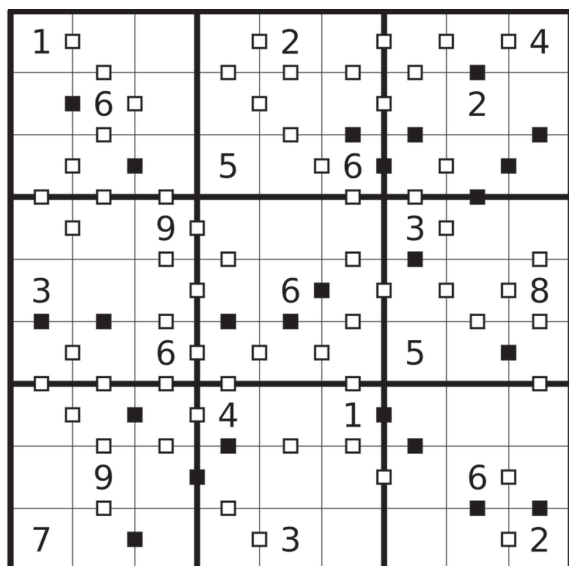
3

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

Время решения

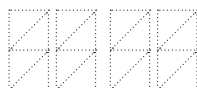


СУММЫ КВАДРАТОВ



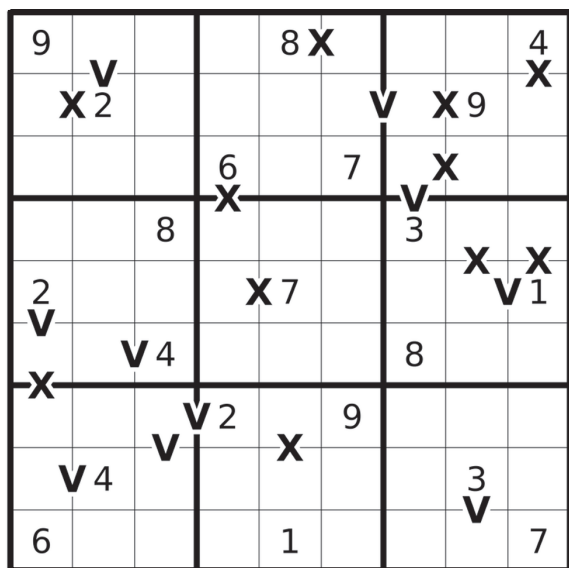
3

Время решения



РИМСКИЕ

3



Время решения

