

O logických hrách

Hry přichází a odchází. V této knize představujeme několik variant hry sudoku v různých obtížnostech, která získala svou celosvětovou oblibu, a dva potenciální nástupce, hry loopy a kakuro.

Sudoku získala i oblibu jako soutěž. Mezi úspěchy můžeme zmínit první mistryni v mistrovství světa, Česku Janu Týlovou, a držitele Guinnessova rekordu v nejrychlejší řešení sudoku, Slováka Pavla Jaselského.

V knize se objevuje i hra kakuro za užití webových stránek www.ihsan.biz. Zvládla se též příprava kakuro miniaturek (mezi hodnotami objevíte záporné čísla či nulu), ty najdete v první mé knize z ledna 2012 na toto téma logických her, viz webové stránky nakladatele www.striz.cz.

Za pozornost stojí zmínit, že každá hra má jen jedno a právě jedno řešení. Po bloku zadání jsou řešení zmíněna v samostatném bloku.

Sudoku

Hru sudoku asi netřeba zvlášť představovat. Na hrací ploše máme vyplnit prázdné čtverce hodnotami jedna až velikost pole (nejčastěji 9) tak, aby se hodnota vyskytovala právě jednou a v řádku, sloupci a vydefinovaném podbloku (v základní velikosti 9×9 je podblok tvořen čtvercem 3×3) se neopakovala. Mezi nejznámější varianty patří Sudoku X, Sudoku Jigsaw a Sudoku Killer, případně jejich kombinace.

Sudoku X. Podmínky na hru jsou rozšířeny o podmínku, že se hodnoty nesmí opakovat na hlavní a vedlejší diagonále (šikmo z protějších rohů). Barevně jsou tyto čtverce podbarveny.

Sudoku Jigsaw. Varianta hry, kdy podblok tvoří libovolný uzavřený útvar o potřebném počtu čtverců, nikoliv jen tvar čtvercový či obdélníkový.

Sudoku Killer. Varianta hry, kdy hrací plocha obsahuje dílčí útvary s hodnotou reprezentující součet hodnot v nich.

V této knize najdete i kombinaci těchto variant, pak se podmínky načítají.

V knize představujeme jen arabské číslovky. Poněvadž však není potřeba dělat matematické operace, bylo by možné použít jakékoliv jiné symboly (římské či čínské číslovky, města, tváře atp.), o tom snad jindy.

Loopy

Hrací plocha je rozdělena na čtverce. Některé z nich obsahují čísla, která představují počet užitých hran v daném čtverci. Úkol je najít jediný uzavřený, nekřížící se útvar přes celou herní plochu. Zmíněné hodnoty mohou být ve finále uvnitř i vně tohoto útvaru. Technicky řečeno u každé úsečky čtverce máme určit, jestli buď bude užitá, nebo užitá nebude.

Zdají-li se vám varianty náročné, sáhněte po autorově první knize na téma logických her. Tam naleznete varianty jednodušší.

Pravidla her

Kakuro

Možný nástupce sudoku, podobně jako loopy.

Pravidla jsou jednoduchá. Do prázdných polí vyplňujete čísla jedna až devět, a to tak, aby v bloku (mezi zdmi) odpovídala součtu nalevo (řádek) a nahoře (sloupec). Čísla se nesmí v bloku opakovat, mohou se však opakovat skrz celý řádek či sloupec.

Vzhůru do hraní...

Příprava této knížečky byla výzva. Za pomoci kolekce sgt-puzzles, www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/puzzles, a serveru www.ihsan.biz, to šlo v tom správném rytmu.

O to příjemnější to bylo v tom, že s oběma autory jsem byl v emailovém kontaktu. Ať už to byl Simon Tatham (anakin@pobox.com) za kolekci logických her sgt-puzzles či Ihsan Ul Haque (ihsan@ihsan.biz) za server MindGames. Patří jim mé díky za rozvoj svobodného software!

V neposlední řadě děkuji nakladateli (bratr Martin), rodičům (Milan a Yvona) a sestře (Hana) s dětmi (Tereška, Kristýnka), kteří testovali první verzi těchto vytištěných her.

Nenechte se odradit prvními neúspěchy a vzhůru do herního díla! ☺

Nakladatel a autor