

1. FORDULÓ

HAGYOMÁNYOS SUDOKU

(35 PERC, 250 PONT + BÓNUSZOK)

Kifejezetten gyorsasági forduló 3 db 6x6-os és 4 db 9x9-es, kizárólag hagyományos Sudoku rejtvények.

2. FORDULÓ:

SUDOKU VARIÁCIÓK (90 PERC, 900 PONT)

SUDOKU – BETŰKKEL (20+50 PONT)

A szabályok azonosak a hagyományos Sudoku szabályaival.

SUDOKU – EXTRA TERÜLETEKKEL

(40+40 PONT)

A hagyományos Sudoku rejtvények szabályain kívül további megkötés, hogy a szürke színnel jelölt területek mindegyikében is csupa különböző számok állnak.

SUDOKU – AMORF TERÜLETEKKEL

(30+20+40+50+70 PONT)

A szabályok lényegében azonosak a hagyományos Sudoku szabályaival, azonban a vastag vonalak a szabályos 3x3-as területek helyett ezúttal amorf területeket határolnak.

ÁTLÓS 13 (40+60 PONT)

Az ábra minden sorában, minden oszlopában és a két (jelölt) főátlójában is csupa különböző szám állhat (1-6 illetve 1-7 között). Valamennyi külön megjelölt területre igaz, hogy a benne található számok összege pontosan 13. Az azonos területen belül álló számok nem feltétlenül különböznek.

SZOMSZÉDOK (40+40 PONT)

A hagyományos átlós bűvös négyzet, illetve Sudoku rejtvények szabályain kívül további megkötés, hogy az ábrában a fejtés után található valamennyi számra teljesülnie kell annak, hogy legalább egy oldalszomszédos mezőben az adott számnál 1-gyel kisebb vagy 1-gyel nagyobb számnak kell állnia.

PÁROS-PÁRATLAN RELÁCIÓK (80 PONT)

A hagyományos Sudoku rejtvények szabályain kívül további megkötés, hogy a körökben csak páratlan, míg a négyzetekben csakis páros szám állhat, továbbá a relációs jeleknek is teljesülniük kell.

ÖSSZEGEK (60 PONT)

A hagyományos (nem átlós) Sudoku rejtvények szabályain kívül további megkötés, hogy a csomópontokban található szám megegyezik a körülötte lévő négy szám összegével.

KIEGÉSZÍTŐ PÁROS (100 PONT)

A hagyományos Sudoku rejtvények szabályain kívül további megkötés, hogy a két ábrában azonos pozícióban szereplő számok összege minden esetben legalább 9.

NÉGYESIKREK (30 PONT)

Kitöltendő az 1-4 számokkal mind a négy ábra úgy, hogy a hagyományos Sudoku rejtvények szabályain kívül igaz legyen, hogy különböző ábrák azonos pozícióin csakis különböző számok állnak.

ÖTÖSIKREK (90 PONT)

Kitöltendő az 1-5 számokkal mind az öt ábra úgy, hogy a hagyományos bűvös négyzet rejtvények szabályain kívül igaz legyen, hogy különböző ábrák azonos pozícióin csakis különböző számok állnak.

3. FORDULÓ: SPRINT

(30 PERC, 200 PONT + BÓNUSZOK)

SUDOKU – SZÁMTANI SOROZATOK

(20+20+60 PONT)

A hagyományos Sudoku rejtvények szabályain túlmenően a szürkével jelölt sávok egy számtani sorozat elemeit tartalmazzák, éspedig helyes sorrendben.

SUDOKU – LÓLÉPÉSBEN TILOS!

(20+20+60 PONT)

A hagyományos Sudoku rejtvények szabályain túlmenően az egymástól egy huszárlépésnyire levő mezőkben nem állhatnak azonos számok.

Az 1. és 3. fordulóban elérhető bónuszok:

- Sorrend alapján: az első öt versenyző, aki valamennyi rejtvény hibátlan megfejtését az idő lejártá előtt beadja, rendre 50, 40, 30, 20, 10 bónuszpontot kap.
- Idő alapján: minden versenyző, aki valamennyi rejtvény hibátlan megfejtését az idő lejártá előtt beadja, minden meg nem kezdett perc után 10 bónuszpontot kap.

A rejtvényekhez rendelt pontszámok kizárólag teljes és helyes megoldás esetén járnak. Bármilyen hiányosság vagy hiba esetén a megfejtés nulla pontot ér, beleértve egy üresen hagyott mezőt, olvashatatlan számot, két szám felcserélését, vagy akár egy olyan cellát is, amelyben a fejtő két lehetőségét jelölt meg és nem tette egyértelművé, melyiket tartja a megfejtés részének.