

1. FORDULÓ – HAGYOMÁNYOS

(30 PERC, 300 PONT + BÓNUSZOK)

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

2. FORDULÓ – VARIÁCIÓK

(100 PERC, 1200 PONT)

MINI-SUDOKU VÁLTÓ (60 PONT)

Az alábbi hat mini-Sudoku egy összefüggő váltót alkot. Bármelyik mini-rejtvény megfejtése után a következő mini-rejtvény valamennyi színes cellájába írjuk be azt a számot, ami az előző rejtvény azonos helyén áll. E rejtvényénél részpontszám nincs.

AMORF TERÜLETEK (20+40 PONT)

A szabályok lényegében azonosak a hagyományos Sudoku szabályaival, de a vastag vonalak amorf területeket határolnak.

SUDOKU – BETŰKKEL (60+60 PONT)

A szabályok azonosak a hagyományos Sudoku szabályaival. A fősorokban február 20-án született híres emberek nevei olvashatók.

ANTI-DIAGONÁLIS SUDOKU (40+40 PONT)

A hagyományos Sudoku szabályain kívül további megkötés, hogy a két főátlóban mindössze 3-3 különböző számjegy szerepelhet.

ÖSSZEGES SUDOKU (20+80 PONT)

A hagyományos Sudoku szabályain túlmenően a szaggatott vonallal határolt területekben álló számok összegét megadtuk. Az ilyen területeken belül álló számok nem feltétlenül különbözőek (természetesen az alapvető Sudoku szabályok nem sérülhetnek).

DUPLA SUDOKU (40+40+40 PONT)

Minden sorban, minden oszlopban és minden területen az 1-4 számok mindegyike pontosan kétszer fordul elő. Oldalasan szomszédos mezőben nem állhatnak azonos számok.

FERDETTEST (40 PONT)

Valamennyi – vastag vonalakkal határolt – terület az 1-9 számokat tartalmazza, és pedig mindegyiket pontosan egyszer. Semelyik sorban vagy oszlopban nem fordulhat elő számjegy-ismétlődés.

GYŰRŰ (80 PONT)

Valamennyi amorf terület az 1-9 számokat tartalmazza, és pedig mindegyiket pontosan egyszer. Semelyik sorban vagy oszlopban nem fordulhat elő számjegy-ismétlődés.

HATÁRESET (60+100 PONT)

Töltsük ki az ábrákat az 1-7, ill. 1-9 számokkal úgy, hogy semelyik sorban, oszlopban, és a megjelölt átlókban se legyen számismétlődés. Az ábrák körüli szürke mezőkben megadott számok az adott irányból „benézve” vagy az első, vagy a második helyen állnak.

DOMINÓ SUDOKU (60 PONT)

A szokásos 6x6-os Sudoku szabályai mellett a számokat féldominókkal helyettesítettük. Néhány pöttyöt segítségül megadtunk.

TRIPOD (30+30 PONT)

Ez a rejtvény egy amorf Sudoku, ahol nehezítésképpen nem adtuk meg a területeket, ezek berajzolása tehát a fejtő feladata. Valamennyi olyan pontot, ahol a területek határvonalai közül pontosan három találkozik, pöttyel jelöltük. Semelyik pontban nem találkozik négy határolóvonal.

KÜLSŐ PÁROS (70+70 PONT)

A hagyományos Sudoku rejtvények szabályain túlmenően tudjuk, hogy az ábra körüli szürke mezőkben levő számpárok az adott oszlopban szomszédosak, és pedig a mezőkből benézve épp a megadott sorrendben követik egymást. (Tehát például „23” jelentése: az adott sorban/oszlopban, az adott irányból nézve a 2-es után közvetlenül jön a 3-as.)

NYÍLZÁPOR SUDOKU (60 PONT)

A hagyományos Sudoku rejtvények szabályain túlmenően minden egyes nyíl kiindulópontját jelző karikában található szám megegyezik a nyíl által érintett összes többi szám összegével.

HŐMÉRŐS SUDOKU (60 PONT)

A hagyományos Sudoku rejtvények szabályain túlmenően minden egyes „hőmérő” mentén található számok a hőmérő gömbölyű végétől szigorúan növekednek.

3. FORDULÓ – SPRINT

(30 PERC, 200 PONT + BÓNUSZOK)

Mind a négy ábra egy-egy amorf Sudoku, 1-6 számokkal, hat négyzetből álló területekkel, de a területek határvonalai nincsenek megadva. A pöttyel megjelölt pontokban három határvonal is találkozik; négy határvonal sehol sem találkozik.

A rejtvények összefüggenek: az egy sorban levő rejtvények bal felső sarokból induló ugyanazon számokat tartalmazzák, sorrendhelyesen. Az egymás alatt levő rejtvényekre pedig a jobb felső sarokból induló átlókban levő számok egyeznek meg, szintén sorrendhelyesen. (Az egyező átlók irányát a rejtvények közötti ferde vonalak mutatják.) Az átlókban számismétlődés megengedett.

Pontozás: a kis rejtvények helyes megfejtéséért részpontszám szerezhető, de csak abban az esetben, ha a megfejtés a teljes rejtvény helyes megfejtésének is részét képezi. Egy, kettő, ill. három kis rejtvény: 80, 120, ill. 150 pont.

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 csak 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.