

1. forduló

Hagyományos sudoku

Időpont: 10:15-10:40 **Hossz:** 25 perc
Összpont: 300 (10+10+15+15+20+20+50+70+90)
Bónusz: 7 pont minden megőrzött percért, ha legalább 8 feladat helyes a 9-ből, és további 25 pont, ha minden feladat hibátlan.

Szabályok:

Töltse ki az üres mezőket számjegyekkel úgy, hogy minden mezőbe egy szám kerüljön, és minden sorban, oszlopban és vastag vonallal határolt területen belül mindegyik számjegy egyszer forduljon elő.

2. forduló

Sudoku mix

Időpont: 10:50-12:10 **Hossz:** 70 perc
Összpont: 1000

Típusok és szabályok:

Amorf sudoku (20 + 35 + 55 pont)

Ebben a variációban a vastag vonallal határolt területek nem szabályos alakúak.

Sudoku betűkkel (75 pont)

Ebben a variációban a megadott betűket kell használnia számok helyett.

Dupla sudoku (40 pont)

Ebben a variációban csak 1-től 4-ig kell a számjegyeket használnia, és helyes kitöltés esetén minden sorban, oszlopban és területen belül minden szám pontosan kétszer szerepel. **További szabály,** hogy azonos számok nem lehetnek oldalasan szomszédos mezőkben.

Ferdetest (70 pont)

Ebben a variációban a sorok némelyike csak hat mezőből áll. Töltse ki 1-től 9-ig számjegyekkel az üres mezőket úgy, hogy minden területen belül és minden 9 hosszú sorban szerepeljen mindegyik számjegy egyszer, valamint a rövidebb sorokban se legyen számismétlődés.

Sudoku négyes ikrek (55 pont)

A rejtvényhez 4 sudoku ábrát adtunk meg, melyekben a területek alakja különböző. Oldja meg úgy a feladat, hogy mind a 4 sudokunak ugyanaz legyen a megoldása. Elég az egyik ábrát teljesen kitöltenie.

Outside sudoku

(55 pont)

Ebben a variációba az ábra körül is találhatóak számok. Az ábra szélére írt számoknak az adott sorban az első három mező egyikében kell lenniük.

Hópehely sudoku

(20 pont)

Ebben a sudokuban a mezők háromszög alakúak, töltsd ki 1-től 6-ig számjegyekkel az üres mezőket úgy, hogy minden mezőbe egy szám kerüljön, és minden sorban (vízszintes és átlós sorokat tartalmaz az ábra) és vastag vonallal határolt területen belül mindegyik számjegy egyszer forduljon elő. Minden sor hat mezőből áll, a sorok áthaladnak a középső üres részen.

Csillag sudoku

(70 pont)

Ebben a sudokuban a mezők háromszög alakúak, töltsd ki 1-től 9-ig számjegyekkel az üres mezőket úgy, hogy minden mezőbe egy szám kerüljön, és minden sorban (vízszintes és átlós sorokat tartalmaz az ábra) és vastag vonallal határolt területen belül mindegyik számjegy **legfeljebb** egyszer forduljon elő. A sorok áthaladnak a középső üres részen, de **óvatosan fejtsen**, mert a szélső sorok csak nyolc mezőből állnak, így azokban az egyik számjegy nem fog szerepelni.

Sudoku extra területekkel

(65 pont)

Ebben a variációba néhány vonalat is berajzoltunk. A szokásos szabályokon túl nem szerepelhetnek azonos számjegyek az összefüggő vonalakon.

Sudoku - külső páros

(75 pont)

Ebben a variációba az ábra körül is találhatóak számok. Az ábra szélére írt két számnak a sorban egymás után kell jönnie, a megadott sorrendben. Tehát, ha például 57 áll az első sor fölött, akkor a 7-esnek közvetlenül az 5-ös alatt kell elhelyezkednie.

Sudoku - killer

(25 + 85 pont)

Ebben a variációba szaggatott vonallal határolt területek is találhatóak az ábrában. További szabály az, hogy ezekben a területekben annyi legyen a számjegyek összege, mint a megadott szám. A szaggatott vonallal határolt területeken belül sem lehet számismétlődés.

Sudoku római számokkal

(20 pont)

Ebben a variációba a szokásos számok helyett római számokat használtunk. Az ábra 6x6-os. Az előre beírt elemeket fel kell használnia a számokhoz. Például, ha egy V van megadva, abból csinálhat IV-t, VI-t vagy maradhat V is. A megoldását beadhatja arab vagy római számokkal is, a kettőt ne keverje!

Sudoku - szétszórt

(35 pont)

Ebben a variációba további szabály, hogy a sötét mezőkben is különböző számoknak kell állniuk.

Sudoku - szomszédok nélkül

(25 + 25 pont)

Ebben a variációba további szabály, hogy oldalasan szomszédos mezőkben lévő számok között nem lehet **egy** a különbség.

Relációs sudoku

(50 pont)

Ebben a variációba további szabály, hogy a relációjeleknek is igazzá kell válniuk.

Sudoku páros és páratlan vonalakkal

(35 + 65 pont)

Ebben a variációba mind a 4 irányban (függőlegesen, vízszintesen és a két átlós irányban), ha 3 azonos párosságú szám található, azokat megjelöltük egy összefüggő vonallal.

			5		
	6			3	
2					
					1
	2			4	
		1			

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

3. forduló Feles sudoku

Időpont: 12:20-12:50

Hossz: 30 perc

Összpont: 300 (15+30+45+60+70+80)

Bónusz: 7 pont minden megőrzött percért, ha legalább 5 feladat helyes a 6-ból, és további 25 pont, ha minden feladat hibátlan.

Szabályok:

Írjon minden mezőbe egy-egy számjegyet 1-től N-ig úgy (N az ábra oldalhossza), hogy minden sorban/ oszlopban és területben mindegyik számjegy egyszer szerepeljen. A számok nem fedhetnek le vastag vonalat. (Tehát a vastag vonallal félbevágott mezőkben az oda kerülő szám a vonal alatt vagy fölött helyezkedik el, és az egyik területbe tartozik.)

			1
	4		
1		2	

3	2	4	1
2	4	1	3
4	1	3	2
1	3	2	4

4. forduló

Logidoku

Közös forduló a sudoku és a rejtvényfejtő versenyen.

Időpont: 13:15-13:50

Hossz: 35 perc

Összpont: 350

Típusok és szabályok:

Könnyű, mint az ABC sudoku

(35 pont)

Minden sorban/oszlopban/ területben 1-től 6-ig szerepelnek a számok valamint az A, B és C betű. Az ábra körüli betűk azt jelzik, hogy onnan nézve melyik betű van a legközelebb az ábra széléhez. A fejtés során önnek nem kell beszíneznie a betűket tartalmazó mezőket.

A mintában az 1,2,3,A,B,C karaktereket kell használni.

	A	B		C	B	
B				A		C
C	1				B	B
B		2				C
B			3			C
	C	A		A	A	

	A	B		C	B		
	A	3	C	2	1	B	
B	2	B	1	A	C	3	C
C	1	C	A	3	B	2	B
B	3	2	B	1	A	C	C
B	B	A	3	C	2	1	C
	C	1	2	B	3	A	
	C	A		A	A		

Tapa sudoku

(35 pont)

A hagyományos sudoku fejtése közben színezzé be a páratlan számot tartalmazó mezőket is! További szabály, hogy a színezett mezőknek egy úgynevezett TAPÁT kell alkotniuk. A TAPA egy olyan összefüggő alakzat, ami nem tartalmaz 2x2-es színezett részeket, de érintheti saját magát. (Lásd minta.) A rejtvény akkor számít megoldottnak, ha helyesen kitöltötte a sudoku ábrát. (Ha nem színezté be minden páratlan számot azért nem jár pontlevonás.)

A mintában az 1-4 közötti számokat kell színezni.

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

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

Kígyó sudoku

(50 pont)

A hagyományos sudoku megfejtése után színezzen be minden területben négy összefüggő mezőt úgy, hogy azok egy kígyót alkossanak. (A kígyó egy olyan a színezett mezőkből álló csík, amely önmagát sarkosan se érinti. Lásd minta.) Továbbá minden területen belül a kígyó fejétől a farka felé haladva a beszínezett mezőknek növekvő sorrendben kell következnie. A kígyó fejét és farkát bejelöltük. A rejtvény akkor számít megoldottnak, ha helyesen kitöltötte a sudoku ábrát. (Ha a kígyó nincs teljesen berajzolva, vagy hibásan van berajzolva azért nem jár pontlevonás.)

A mintában minden területben három mezőt kell beszínezni.

	3				
				4	
6					
			1		
		3			
					1

5	3	→4	6	1	2
2	1	↓6	→3	→4	→5
6	4	1	2	5	3
3	2	5	1	6	4
1	5	3	4	2	6
4	6	2	5	3	1

Torpedó sudoku

(50 pont)

A hagyományos sudoku megfejtése után helyezze el az ábrában a megadott tíz hajót úgy, hogy azok egymást még sarkosan se érintsék. A hajóknak természetesen azokra a számjegyekre kell kerülniük, ami beléjük van írva, de a hajók elforgathatóak. Tehát ahogy a mintában is láthatja, az is elég ha a hajókon lévő számok jobbról-balra illetve letről-felfelé olvashatóak ki. Illetve további szabály, hogy előre megadott számon **nem lehet** hajó. A rejtvény akkor számít megoldottnak, ha helyesen kitöltötte a sudoku ábrát, és mind a tíz hajót berajzolta.

		5		
	2			
4				
		1		

3		4
---	--	---

1	
---	--

3	4
---	---

3

4

--

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

Lakótelep sudoku

(40 pont)

Töltse ki az ábrát a sudoku szabályainak megfelelően. A számok ebben a rejtvényben egyben házakat is szimbolizálnak, a szám nagysága az emeletek számát mutatja. Az ábra körüli számok azt jelentik, hogy abból az irányból hány ház látszik. Természetesen egy magasabb ház eltakarja a mögötte lévő kisebbeket.

A 3x3 grid with thick solid lines forming a 3x3 structure and thin dotted lines forming a 6x6 structure. The grid is divided into four quadrants by a thick solid line. The top-left quadrant is 2x2, the top-right is 2x2, the bottom-left is 3x3, and the bottom-right is 3x3. The bottom-left quadrant contains a blue '1' in the middle-right cell. The bottom-right quadrant contains a blue '2' in the top-left cell. The grid is labeled with numbers 1, 2, 3 at the top, 1, 2, 3 on the left, and 1, 2, 3, 5 at the bottom.

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

Japán számok sudoku

(70 pont)

Fejtse meg a japán számok c. rejtvényt, aminek a szabályai az alábbiak:

Írjon néhány mezőbe számjegyeket 1-től 9-ig úgy, hogy egyetlen sorban és oszlopban se legyen számismétlődés!

Az ábra köré írt számok darabszáma jelzi, hogy az adott sorban/oszlopban hány csoportban helyezkednek el a számjegyek. Maguk a számok pedig azt jelzik, hogy az adott csoportokban szereplő számoknak mennyi az összegük. Az egyes csoportokat legalább egy üres (a példában ezeket feketével jelöltük) mezőnek kell elválasztania egymástól.

Ha ezzel kész van, akkor a kimaradt mezőket töltsd ki további 1-9 közötti számjegyekkel úgy, hogy egy szabályos sudoku ábra alakuljon ki. A rejtvény akkor számít megoldottnak, ha helyesen kitöltötte a sudoku ábrát.

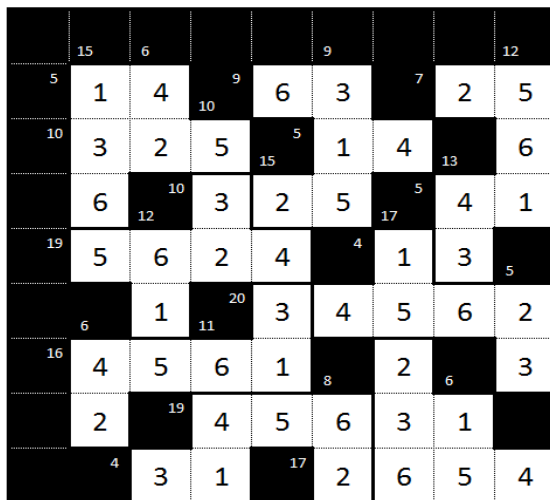
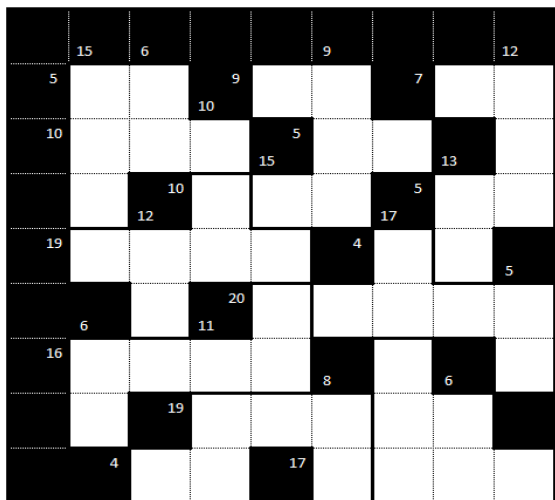
					5			2		
					5	6		3	5	10
					5	6	10	9	3	6
	6	6								
4	3	6								
		10								
	3	7								
3	9	2								
	8	8								

				5			2	
				5	6		3	5 10
				5	6	10	9	3 6
	6	6		1	5	6	3	2 4
4	3	6		4	3	2	1	5 6
		10		6	4	3	2	1 5
	3	7		5	2	1	6	4 3
3	9	2		3	1	4	5	6 2
	8	8		2	6	5	4	3 1

Sudokuro

(70 pont)

Töltse ki a fehér mezőket 1-től 9-ig számjegyekkel úgy, hogy mindegyik számjegy minden sorban, oszlopban és vastag vonallal határolt területen belül pontosan egyszer szerepeljen. A fekete mezőkbe írt számok a tőle jobbra és/vagy lefelé szereplő számjegyek összegét mutatják.



5. forduló Vegyes rejtvények

Időpont: 14:00-15:30

Hossz: 90 perc

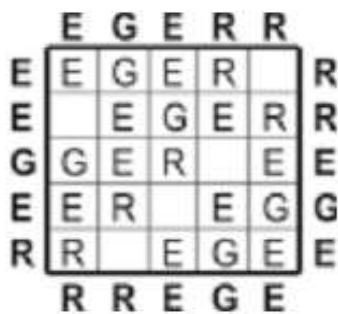
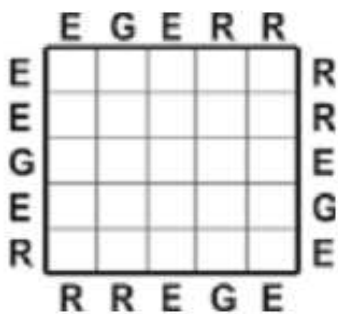
Összpont: 850

Típusok és szabályok:

Könnyű, mint EGER

(10 + 10 pont)

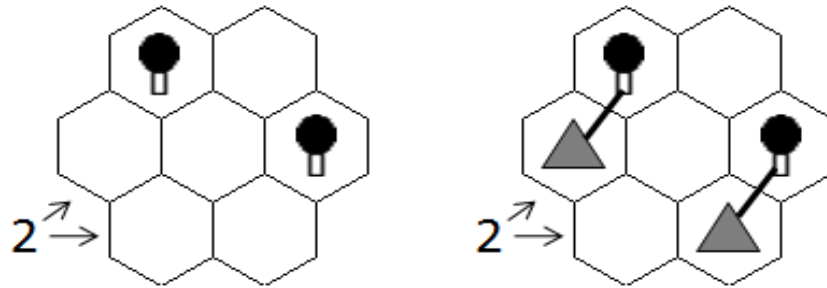
Töltse ki az ábra néhány mezőjét betűkkel úgy, hogy minden sorban és oszlopban az EGER szó mindegyik betűje egyszer szerepeljen. Az ábra köré írt betűk azt jelzik, hogy onnan nézve milyen betű áll az ábra széléhez a legközelebb.



Hatszöges sátor tábor

(15 + 20 pont)

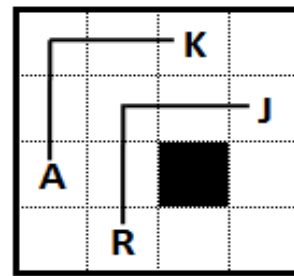
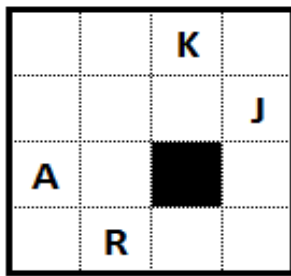
Kössön ki minden fa mellé egy sátrat úgy, hogy a sátrakat tartalmazó mezők ne érintsék egymást. A számok az ábra mellett azt jelzik, hogy a megjelölt két sorban összesen mennyi sátor található.



Szerelmesek útja

(15 pont)

Egy átok folyományaként Antonius és Rómeó csak akkor kaphatja vissza szerelmét (előbbi Kleopátrát, utóbbi Júliát), ha ugyanazon az útvonalon jutnak el hozzájuk. Minden lépés csak vízszintesen vagy függőlegesen történhet. A fekete mezők korinthisz oszlopokat jelölnék, amire természetesen nem lehet rálépni. (A két útvonal metszheti és fedheti egymást, de egyik szerelmes sem fordul soha vissza, mert az értelmetlen lenne.)



Kötéltánc

(20 + 25 pont)

Ábránk egy olyan felülnézetből látható deszkalapot szimbolizál, melybe szabályszerű rendben szögeket vertünk. A feladat egy folytonos kötél kifeszítése, aminek nincs eleje és vége, valamint nem tartalmaz megszakításokat. A számok azt mutatják, hogy az adott mező oldalai közül hány része a huroknak.

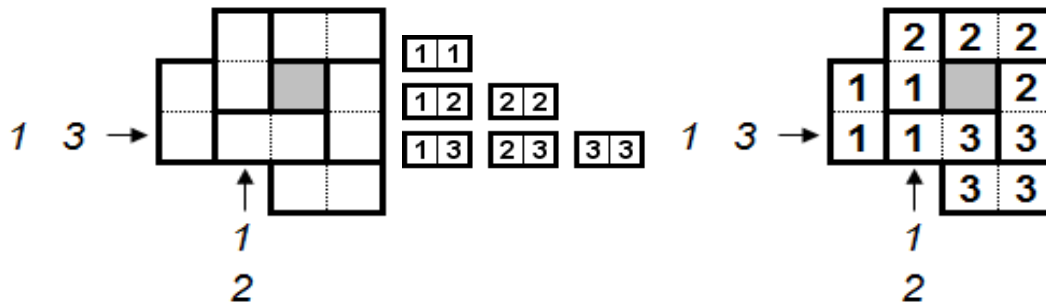
3	2	1	0
1	2	2	2
2	3	1	2
3	2	2	2

3	2	1	0
1	2	2	2
2	3	1	2
3	2	2	2

Dominó alakzat

(45 pont)

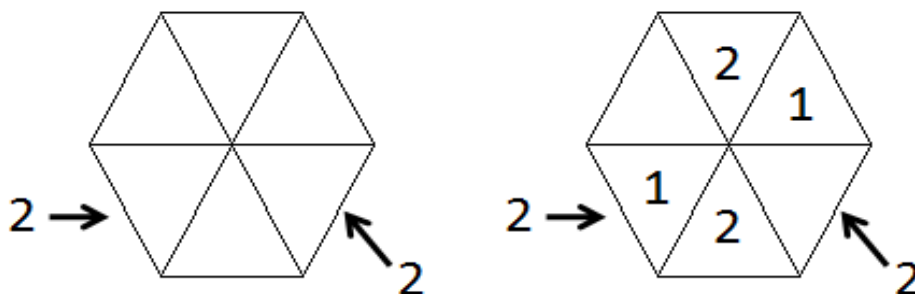
Helyezze el a felsorolt dominók mindegyikét pontosan egyszer a kijelölt helyekre a dominó szabályainak megfelelően, azaz úgy, hogy az összeérő féldominókon azonos szám legyen. Az ábra mellé írt számok azt jelzik, hogy az adott sorban milyen számok fordulnak elő.



Háromszöges lakótelep

(10 + 15 pont)

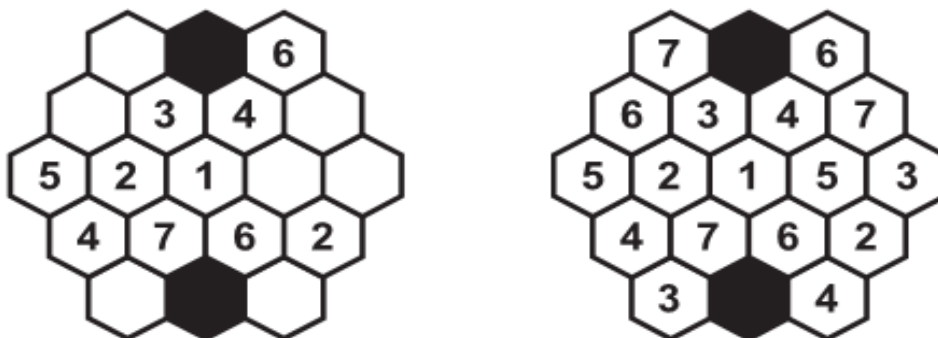
Töltsön ki néhány üres mezőt számjegyekkel úgy, hogy minden sorban 1-től 4-ig (a jobb oldali ábrában 5-ig) minden számjegy egyszer szerepeljen. A számok adott magasságú házakat szimbolizálnak, és az ábra körüli számok azt jelzik, hogy onnan nézve hány ház látszik. Egy nagyobb ház természetesen eltakarja a mögötte lévő alacsonyabbat.



Mézes 7-ek

(25 pont)

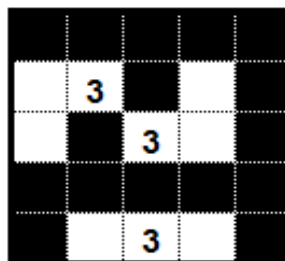
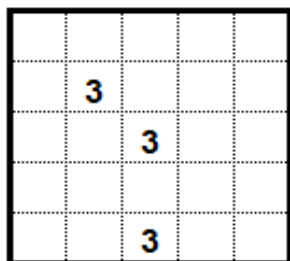
Töltse ki az ábra üres mezőit 1-től 7-ig számjegyekkel úgy, hogy minden fehér mezőnek az összes szomszédján (önmagát is beleértve) különböző szám álljon.



Kertek

(30 pont)

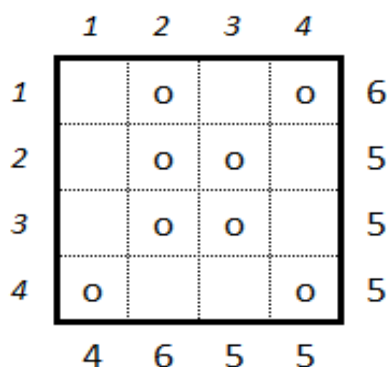
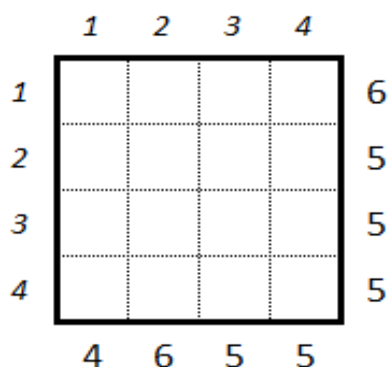
Az ábrák egymástól elkülönülő kertrészeket (fehéren maradó négyzetekből álló, összefüggő területeket) és egy, azokat elválasztó „sövényt” (fekete négyzetekből álló összefüggő alakzatot) tartalmaznak. Minden kertrész annyi fehér négyzetből áll, amennyit az előre beírt szám mutat. Minden kertrészben pontosan egy szám lehet, és a kertrészek csak sarkosan érintkezhetnek egymással. Egy 2x2-es területen legföljebb 3 fekete négyzet lehet.



Multiplikációs tábla

(20 + 30 pont)

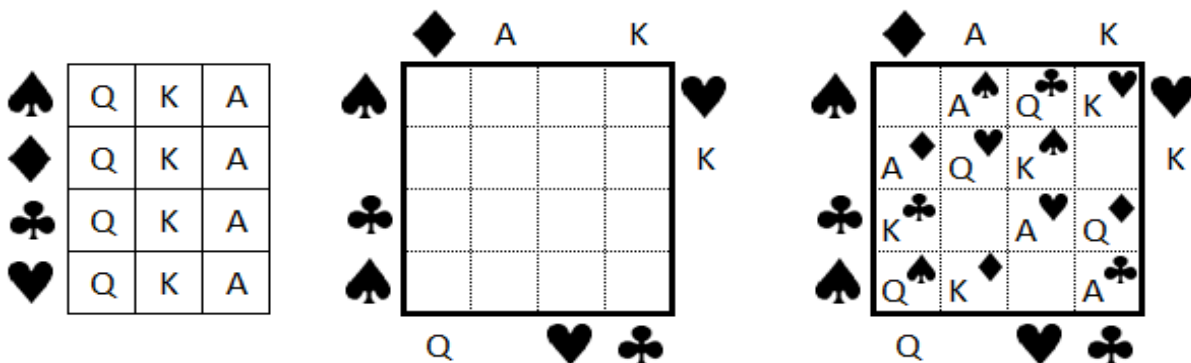
Jelöljön meg néhány mezőt az ábrában úgy, hogy az alul lévő számok legyenek az abban az oszlopban megjelölt mezőktől balra álló számok összegei, a sorok végén álló számok pedig legyenek az abban a sorban megjelölt mezők fölött álló számok összegei.



Könnyű, mint a rómi

(70 pont)

Helyezze el az ábrában a felsorolt 24 kártyalap mindegyikét egyszer (a mintában 12-öt) úgy, egyetlen sorban vagy oszlopban se legyen azonos színű, vagy értékű lap. Az ábra melletti szimbólumok azt jelölik, hogy abból az irányból milyen színű és/vagy értékű lap van legközelebb az ábra széléhez.

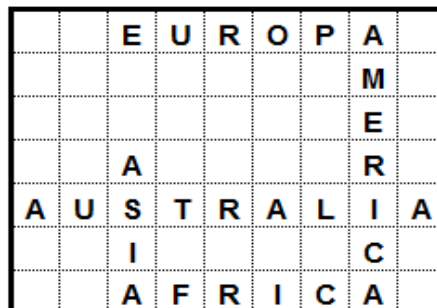
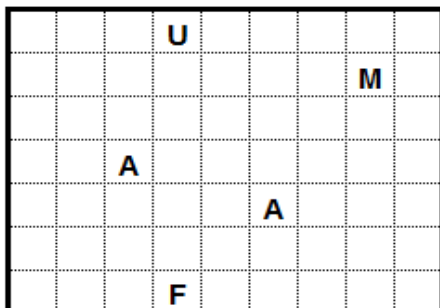


Scrabble

(50 pont)

Helyezze el az ábrában a felsorolt szavak mindegyikét úgy, hogy ne keletkezzen újabb szó, még kétbetűs se. A szavaknak egy összefüggő hálózatot kell alkotniuk, méghozzá minden szó legalább két másikat keresztez (a mintában ez a szabály nem teljesül). Az összes C és H betűt megadtuk. A fejtés során a szóközöket hagyja figyelmen kívül!

AFRICA
AMERICA
ASIA
AUSTRALIA
EUROPA

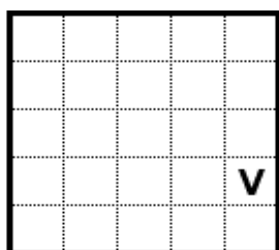


Zsúfolt keresztrejtvény

(25 pont)

Töltse ki az ábrát a megadott szavakkal, és helyezze el a 3, aszimmetrikusan elhelyezkedő fekete négyzetet. Vigyázat, néhány mezőbe 2 vagy 3 betűt kell írni! Ezek a mezők sohasem "zártak", tehát vízszintesen és függőlegesen is legalább 2 mezőt érintő szó halad át rajtuk.

Helyes megoldás esetén a "zsúfolt" mezők betűi összeolvasva (jobbról balra, fentről le) egy magyar kisváros nevét adják ki.



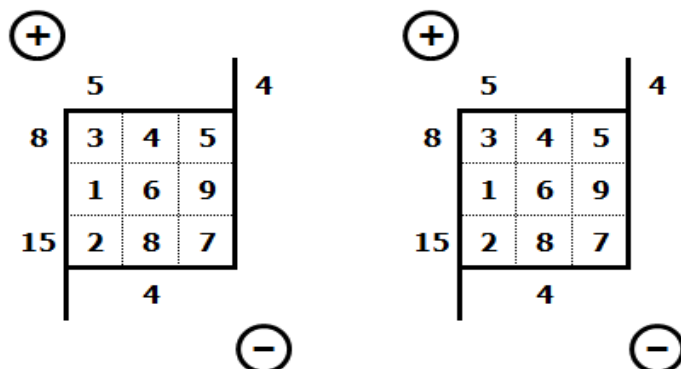
Balatonszemes

ALAVES, BAKLAVA, BATON, DÉR, EMI, EMO, ÉV, INGRES
KESZON, LARA, SZADA, TONER

Plusz mínusz

(15 + 25 pont)

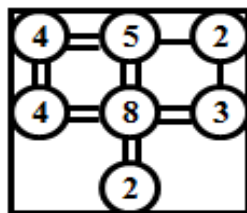
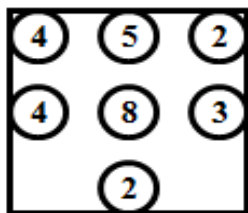
Helyezze el az ábrában 1-től 9-ig a számjegyeket, egy mező egy számjegy kerüljön. Az ábra bal szélén és fölött lévő számok azt jelzik, hogy az adott sorban/átlón mennyi a maximális képezhető kéttagú összeg, vagyis a két legnagyobb szám összege. Míg a jobb szélén és alul a legnagyobb kéttagú különbség áll, ami a legnagyobb és legkisebb szám különbsége.



Hidak

(30 pont)

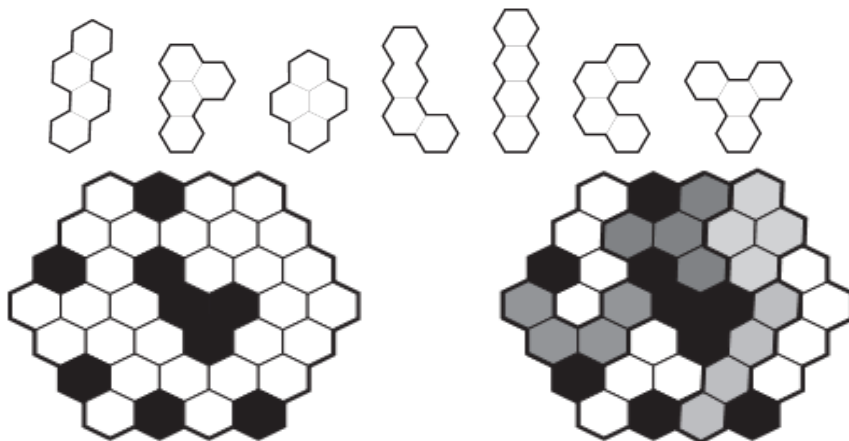
Az ábrában minden kör egy-egy szigetet jelöl, a beléjük írt szám pedig azt mutatja, hogy hány híd köti össze a többi szigettel. A hidak csak vízszintesen vagy függőlegesen állhatnak, és két sziget között maximum két híd lehet. A hidak lehetnek tetszőleges hosszúak, de a hídrendszer úgy épült ki, hogy bármelyik szigetről el lehessen jutni az összes többire.



S-Policy

(20 + 45 pont)

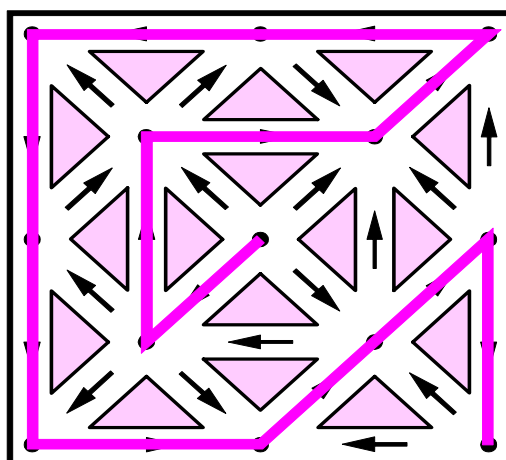
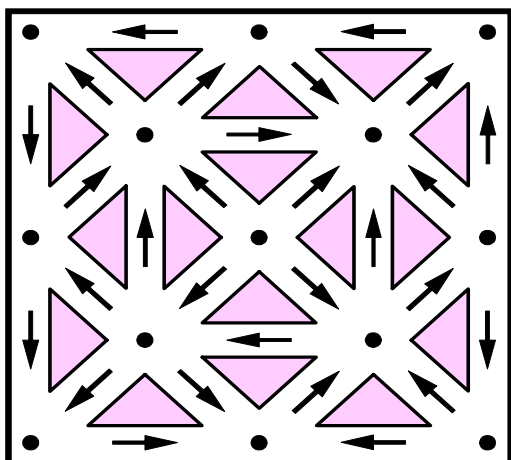
Helyezze el az ábrában a megadott hét alakzatot úgy, hogy azok ne lógjanak ki az ábrából, és ne fedjék át se egymást, se a fekete mezőket. Az alakzatok elforgathatóak, de nem tükrözhetőek.



Kiútkereső

(15 + 15 pont)

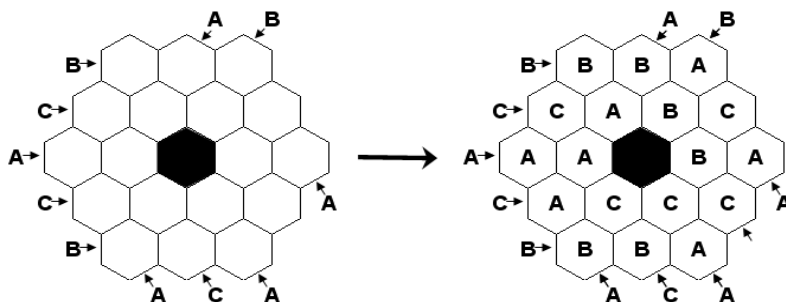
Induljon el az ábra középső pontjától és keressen a sokszög valamely csúcsához vezető utat úgy, hogy mindig a nyilak irányába haladj, és menet közben pontosan egyszer érinti az útkereszteződéseknél lévő összes pöttyöt! A szürke részekre természetesen nem léphet rá.



Népszerű számlálás

(15 + 20 pont)

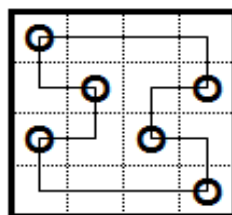
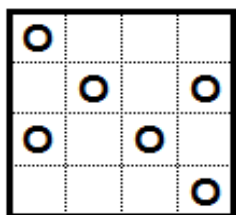
Töltsd ki az ábra üres mezőit A, B és C betűkkel úgy, hogy mindegyik betűből pontosan hat darab legyen, és az ábra szélén megadott betű legyen az adott sorban a legnépesebb! Azaz a megjelölt sorokban minden egyéb betű darabszáma kevesebb kell, hogy legyen.



Minden második töréspont

(5 + 10 pont)

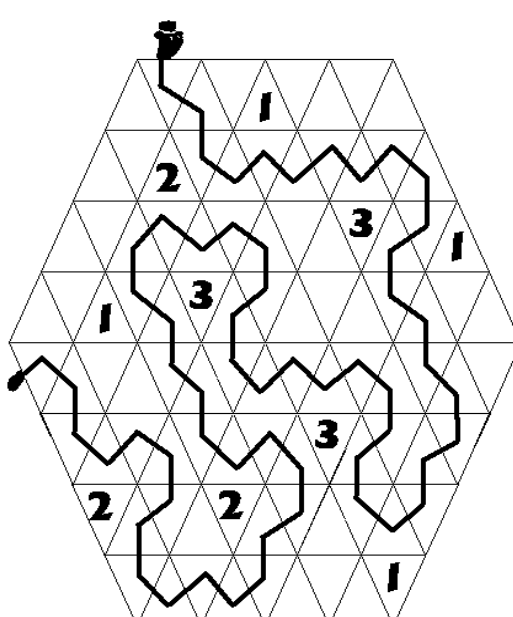
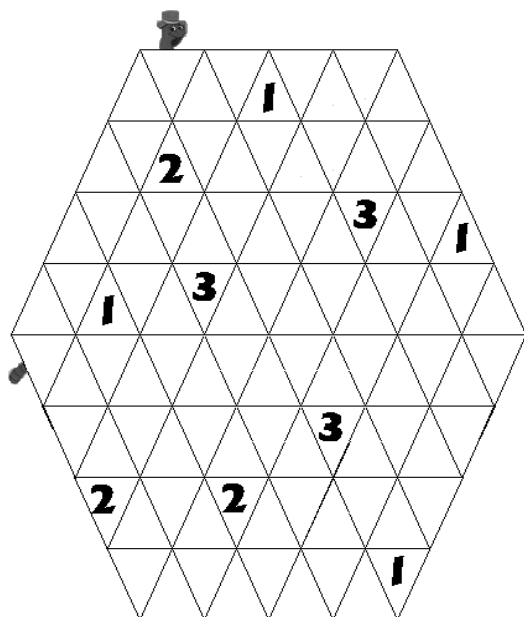
Rajzoljon egy hurkot az ábrába, amely minden mezőn áthalad, nincs eleje és vége, valamint nem tartalmaz megszakításokat. Továbbá csak vízszintesen vagy függőlegesen mehet. A hurok minden kört tartalmazó mezőn megtörik, és két kör között a hurok vonalán haladva pontosan egyszer kanyarodik el.



Háromszög kígyó

(25 pont)

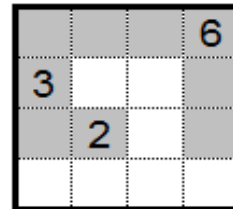
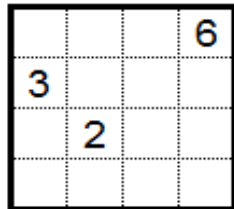
Az ábrában egy kígyó rejtőzött el, csak a feje és a farka lóg ki. Rajzolja meg a kígyó testét, tudva, hogy az ábrában levő számok azt jelzik, hogy ott az oldalak mentén szomszédos háromszögek közül mennyin halad át a kígyó teste. A kígyó a számmal jelölt négyzeteken nem halad át, minden kis háromszögoldalt legfeljebb egyszer keresztezhet, és a háromszögek csúcsain nem mehet keresztül.



Barlangkutató

(15 + 30 pont)

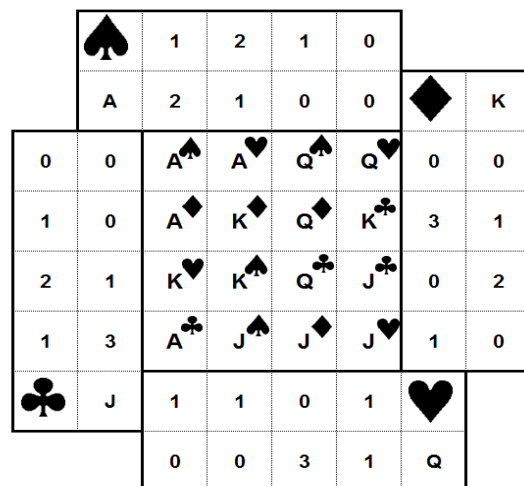
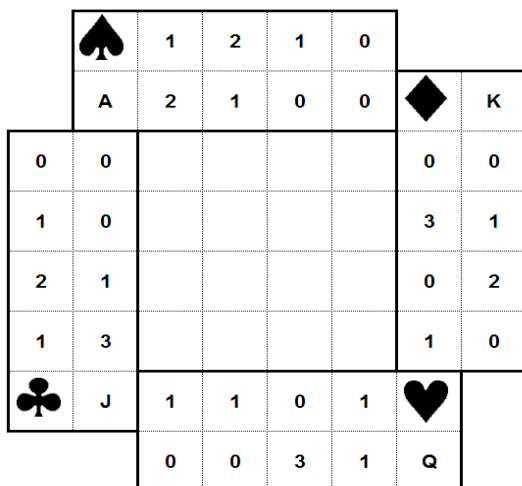
Az alábbi ábrák egy-egy barlang alaprajzát rejtik. Minden barlang néhány összefüggő mezőből áll, és a barlangban nem keletkezhet olyan sziget, melyet a barlang körülölel. Más szavakkal a barlang nem érinti saját magát még sarkosan sem. Az ábrában található számok mind a barlang belsejében vannak és azt jelzik, hogy onnan a barlang hány mezője látható vízszintesen és függőlegesen összesen, önmagát is beleértve. A falakon természetesen nem lehet átlátni.



Nyílt kártyákkal

(80 pont)

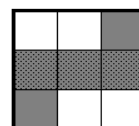
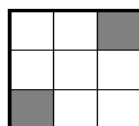
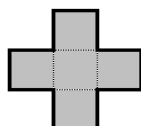
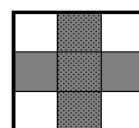
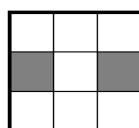
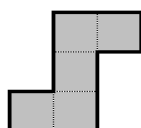
Helyezze el az ábrában a francia kártya 16 legértékesebb lapját! Az ábra szélén látható számok azt jelzik, hogy az adott sorban/oszlopban hány darabos összefüggő sorozat található az érintett színből vagy figurából. (Összefüggő sorozat alatt azt értjük, hogy a vizsgált lapok megszakítás nélkül állnak egymás mellett. Elképzelhető, hogy egy sorban pl. 3 jumbó szerepel, ugyanakkor az ábra szélén csak 2-es számot látunk, akkor a jumbók nem egy blokkban helyezkednek el.)



Dupla pentominó

(50 pont)

Helyezze el valamennyi megadott pentomino-elemet a két ábra valamelyikébe. Minden elemből két négyzetet előre megadtunk. A sorok/oszlopok végén a számok az abban található, pentominót tartalmazó négyzetek számát mutatják. Az elemek tükrözhetőek és forgathatóak, de egymást sarkosan sem érinthetik.



2

2

6. forduló

Rejtvény piramis

Időpont: 15:45-16:20 **Hossz:** 35 perc
Összpont: 400 (15+15+15+15+40+40+40+65+65+90)
Bónusz: 7 pont minden megőrzött percért, ha legalább 9 feladat helyes a 10-ből,
és további 25 pont, ha minden feladat hibátlan.

Általános tudnivalók:

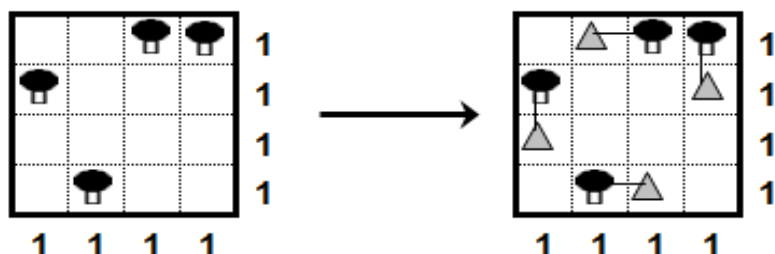
A 10 rejtvény egy piramist formáz, minden rejtvény (a legalsó sorban lévőkön kívül) az alatta lévő két rejtvény megoldása után válik fejthetővé.

Miután egy rejtvényt megoldott másolja át a megkapott információt a fölötte lévő rejtvénybe.

Típusok és szabályok:

Sátortábor (15 pont)

Kössön ki minden fához egy sátrat, vízszintesen vagy függőlegesen tudva, hogy a sátrakat tartalmazó mezők még átlósan sem érinthetik egymást. A számok az ábra mellett azt jelzik, hogy az adott sorban, illetve oszlopban mennyi sátor található.



Bűvös csiga (15 pont)

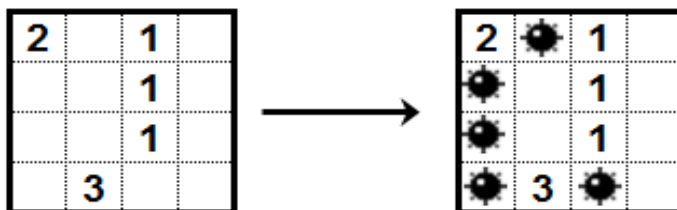
Írjon egész számokat 1-től 3-ig az ábrába úgy, hogy minden sorban és oszlopban minden szám egyszer szerepeljen, és a csiga vonalán haladva a számok rendre 1-2-3-1... sorrendben kövessék egymást!



Aknakereső

(15 pont)

Helyezze el néhány aknát az ábrában (egy mezőbe legfeljebb egyet) úgy, hogy minden szám azt jelentse, hogy a körülötte lévő mezőkből mennyiben van akna. Továbbá számot tartalmazó mezőn nem lehet akna.



Csak négy szám

(15 pont)

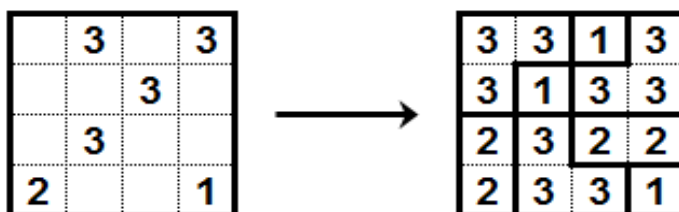
Írjon minden üres mezőbe pontosan egy számjegyet 1-től 4-ig úgy, hogy azonos számot tartalmazó mezők egymást még sarkosan se érintsék.



Fillominó

(40 pont)

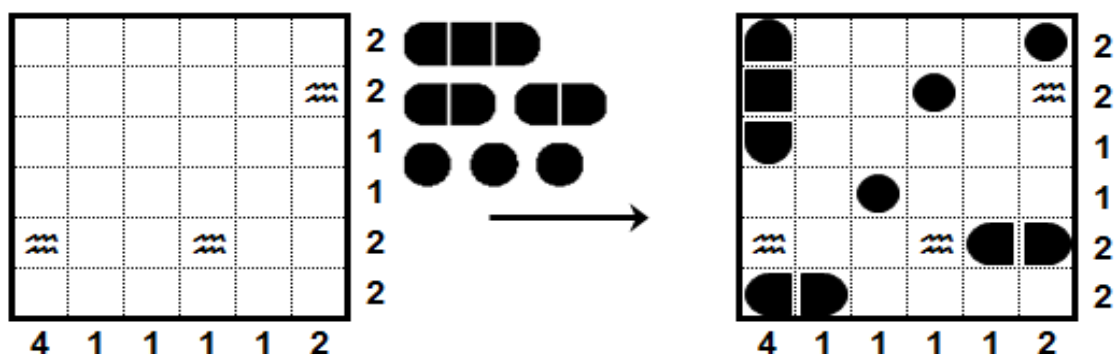
Írjon mindegyik üres mezőbe egy-egy egész számot úgy, hogy az azonos számokat tartalmazó, egymással érintkező mezők által alkotott területek pontosan annyi mezőből álljanak, amennyi a beléjük írt szám! Tehát például két egyes sosem állhat egymás mellett, mert akkor már egy legalább két egység nagyságú területet alkotnának. Illetve a minta rejtvény első sorának harmadik eleme nem lehet 3-as, mert akkor a hármasok már négy szomszédos mezőt elfoglalnának.



Torpedó

(40 pont)

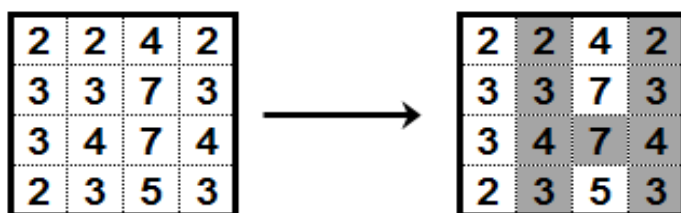
Helyezze el az ábra melletti hajókat az ábrában vízszintesen vagy függőlegesen úgy, hogy azok egymást még sarkosan se érintsék, a számok azt jelölik, hogy az adott sorban/oszlopban hány mezőben van hajórész. A hullámokkal jelölt mezőkön hajó nem lehet.



Árnyjáték

(40 pont)

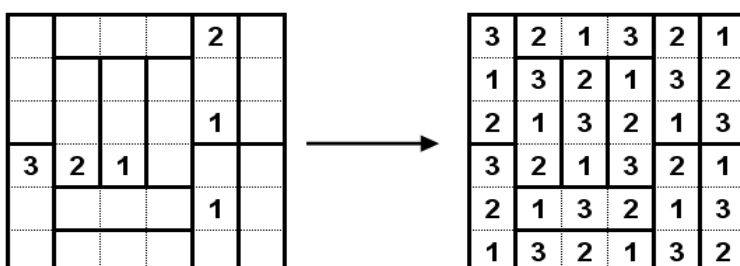
Színezz be néhány mezőt az ábrában úgy, hogy minden szám azt jelentse, hogy a körülötte lévő mezőkből, önmagát is beleértve, hány van beszínezve.



Értékes kapszulák

(60 pont)

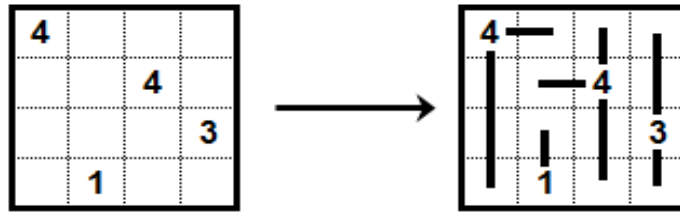
Írjon minden üres mezőbe egy számjegyet 1-3 között úgy, hogy minden kapszulában mindegyik számjegy egyszer szerepeljen, és minden sorban és oszlopban ugyanannyi egyes kettes és hármas legyen. Továbbá azonos számokat tartalmazó mezők legfeljebb sarkosan érintkezhetnek.



Szélrózsa

(60 pont)

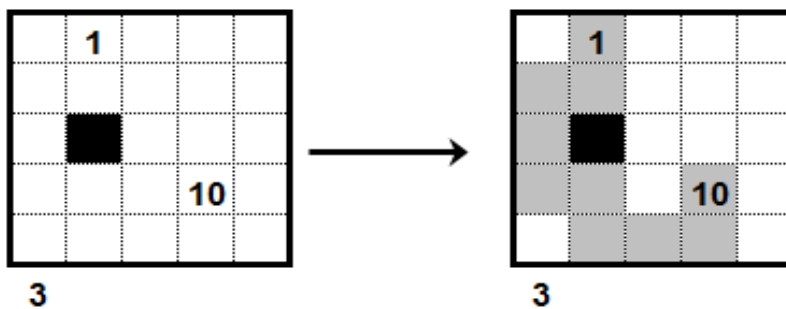
A számmal jelölt mezőkhöz rajzoljon vonalakat! A vonalak csak felfelé, lefelé, balra vagy jobbra mehetnek, és nem törhetnek meg. A számokhoz tartozó vonalak pontosan a számnak megfelelő számú mezőt értsenek, és minden üres mezőt egy vonal értsen.



Tengeri kígyó

(90 pont)

Ábránk egy tengert jelképez, amelyben egy kígyó rejtőzik. Az állat vízszintesen és függőlegesen tekereg, de saját magát még sarkosan sem érinti. A fekete mezők sziklák, melyeken a kígyó nem haladhat át. A számok azt jelölik, hogy az adott sorban/oszlopban hány mezőben van kígyórész. Továbbá megadtuk a kígyó fejét, közepét és farkát. Rajzolja be a kígyót!



Extra forduló Csapatjáték

Ez a forduló nem része a válogatóversenynek! A fordulóban nem gyűjthetők további pontok.

Időpont: Amíg a javítás tart (kb 20 perc)

A forduló két részből áll: 15 kis feladtból, és egy nagyból. Minden kis feladat megoldása újabb információt jelent a nagy feladathoz.

A rejtvény öt féle kis feladatot tartalmaz, mindegyik típusból három-három darabot.

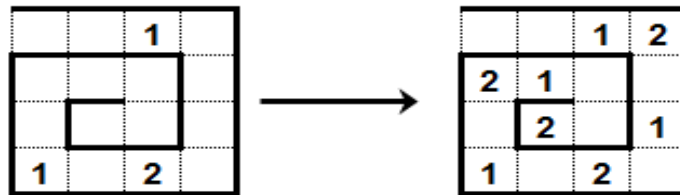
A cél a nagy feladat mielőbbi megfejtése. Annyit elárulhatunk, hogy ehhez nem szükséges minden kis feladatot megoldani, de, hogy mely kis feladatok a legfontosabbak, és mikor érdemes nekiállni a nagy feladatnak, azt önöknek kell kitalálni.

Típusok és szabályok:

Búvös csiga

Írjon egész számokat 1-től 3-ig az ábrába úgy, hogy minden sorban és oszlopban minden szám egyszer szerepeljen, és a csiga vonalán haladva a számok rendre 1-2-3-1... sorrendben kövessék egymást!

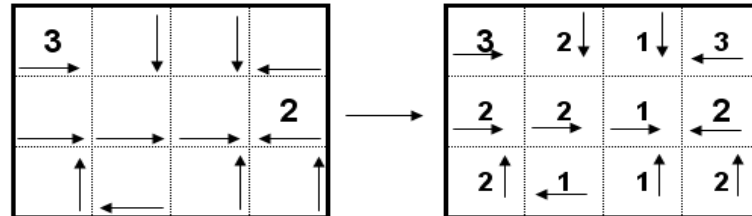
A megfejtés után a szürke mezőkbe kerülő számokat másolja át a nagy rejtvény megfelelő mezőjébe. Mivel ebben a rejtvényben túl sok segítséget jelentene, ha tudja, hogy minden szürke mezőre kerül szám, ezért több szürke mezőt is megadtunk, melyek a megfejtésben üresen fognak maradni.



Japán nyilak

Írjon minden mezőbe egy-egy számot úgy, hogy minden szám azt jelentse, hogy onnan a nyíl irányában az ábra széléig összesen hány különböző szám található.

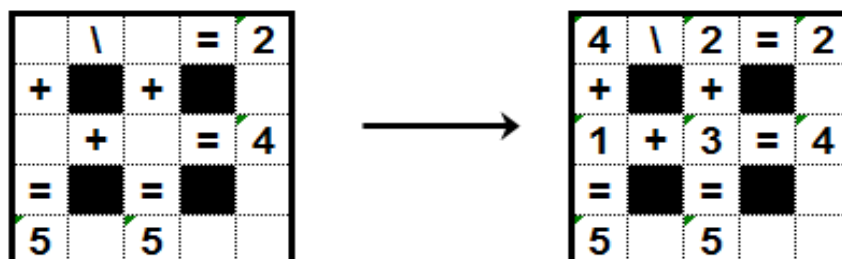
A megfejtés után a szürke mezőkbe kerülő számokat másolja át a nagy rejtvény megfelelő mezőjébe.



Matematikai négyzet

Írjon az üres mezőkbe 1-től 9-ig számjegyeket, mindegyiket egyszer, úgy, hogy a művelet eredménye stimmeljen minden sorban és oszlopban. A műveleteket balról jobbra kell elvégezni, tehát ebben a rejtvényben a szorzás nem előzi meg az összeadást. Például $5+2 \times 3=21$ és nem 11, mint általában.

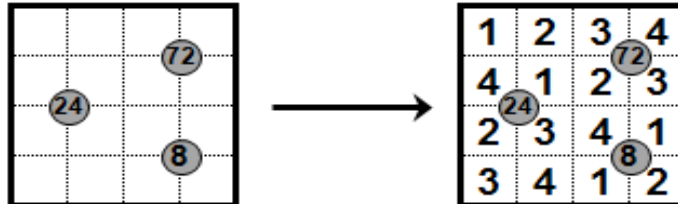
A megfejtés után a szürke mezőkbe kerülő számokat másolja át a nagy rejtvény megfelelő mezőjébe.



Szorzótábla

Töltse ki az ábra üres mezőit 1-től 5-ig terjedő számjegyekkel úgy, hogy minden sorban és oszlopban mindegyik számjegy pontosan egyszer szerepeljen. A fekete mezőkbe írt számok a tőlük jobbra és/vagy lefelé szereplő számjegyek összegét mutatják.

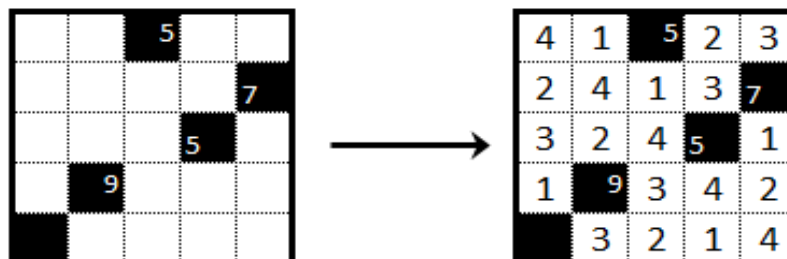
A megfejtés után a szürke mezőkbe kerülő számokat másolja át a nagy rejtvény megfelelő mezőjébe.



Mini sudokuro

Töltse ki az ábra üres mezőit 1-től 5-ig terjedő számjegyekkel úgy, hogy minden sorban és oszlopban mindegyik számjegy pontosan egyszer szerepeljen. A fekete mezőkbe írt számok a tőlük jobbra és/vagy lefelé szereplő számjegyek összegét mutatják.

A megfejtés után a szürke mezőkbe kerülő számokat másolja át a nagy rejtvény megfelelő mezőjébe.



Pentominó - Tapa módra

Helyezze el a megadott alakzatokat (azaz pentominókat) az ábrában (mindegyiket egyszer) úgy, hogy azok egymást még sarkosan se érintsék! Az egyes alakzatok elforgathatóak és tükrözhetőek. A szürke mezőkben lévő számok azt jelölik, hogy az adott mező körül hány és egyenként milyen hosszúságú blokkot kell beszíneznie.

