

Rejtvényfejtők Napja – 2013

KATEGÓRIÁK

KERESZTREJTVÉNYEK

Csak kezdőknek

1. Könnyű percek

- 15x15-ös vicces hagyományos
- egész oldalas skandi
- 19x15-ös plusz egy poén

2. Lexikon nélkül

- Mozaikrejtvény – szokatlan formában
- 15x13-as Szóbogarárszó (a meghatározásban szereplő mondatban intarzaszerűen van elrejtve a megfejtés)
- Szókukacból sziporka

Csak kezdőknek és haladóknak:

3. Fokról fokra

- 9 darab 9x7-es, egyre nehezedő rejtvény (berakós, ábécében, szám szerint, szótagolva, mozaik, szerkessze újra, olasz módra, rejtvénysziget, megkevertük)

4. Olasz módra

- 21x13-as normál olasz
- skandináv olasz

Csak kezdőknek, haladóknak és mesterjelölteknek:

5. Félig kevert olasz

- 21x13-as vízszintes számozás szerint, függőleges ömlesztve

6. Rejtvénysziget

- 21x13-as aszimmetrikus rejtvénysziget

Bárki fejtheti (de csak mesterjelölteknek és mestereknek ajánljuk):

7. Megkevertük

Mozaikos kevert

Ennél a rejtvénynél a meghatározások a szokásosnál általánosabbak, illetve a megfejtésben szereplő emberek esetében nem tartalmazzák a kereszt-, illetve személyneveket. A fejtő feladata, hogy a megadott mozaikdarabokból összeállítsa a középpontosan szimmetrikus ábrát, majd töltsse ki a meghatározások alapján. Segítségül a mozaikdarabok esetében az összes magánhangzót megadtuk, valamint a nagy ábrában is elhelyeztünk néhány mássalhangzót.

8. Kevert olasz

- 21x13-as kevert olasz (egyik rejtvény, másik rejtvény bontásban)

LOGIKAI REJTVÉNYEK

*= A hagyományos sudoku kategóriában vagy a kezdő vagy a haladó kategóriában lehet csak indulni.

Csak kezdőknek

9. Sudoku*

4darab 6x6-os és 2darab 9x9-es méretű feladvány

10. Vegyes logika

Háromszög-kígyó

Az ábrában egy kígyó rejtőzik, a feje és a farka éppen csak kilátszik. A kígyó teste oldalasan szomszédos kis háromszögeken halad át és semelyik háromszögben nem törhet meg hegyesszögben (60 fok), csakis tompaszögben (120 fok). A megadott számok azt jelölik, hogy a szám mezejével oldalasan szomszédos három mező közül hányat foglal el a kígyó teste. Rajzoljuk meg a teljes kígyót!

Felosztás

Osszuk fel a megadott alakzatokat egymással egybevágó részekre. A felosztás határvonalai csakis a rácsvonalak mentén haladhatnak. A részek száma rejtvényenként változó és külön meg van adva. Az egyes részek egymáshoz képest elforgatva igen, tükrözve azonban nem lehetnek.

Kiútkereső

Rajzoljunk az ábrába egy olyan utat, amely a középpontból indulva az összes csomóponton pontosan egyszer halad át, és az ábra szélén levő egyik csomópontban végződik. Az út semelyik szakaszán sem haladhatunk a megadott nyilakkal ellentétes irányba.

Soronként egy

Színezzünk be néhány oszlop összes karikáját (és hagyjuk fehérén a többi oszlop összes karikáját) úgy, hogy minden sorban pontosan egy karika legyen beszínezve.

ABC-összekötés

Kössük össze az azonos betűkből álló párokat úgy, hogy az összekötő vonalak csak vízszintesen és függőlegesen haladhatnak, egymást nem érinthetik és nem keresztezhetik, irányt pedig csakis egységnyezet középpontjában változtathatnak.

Egyszerű hurokkereső

Rajzoljunk egy zárt, vízszintesen és függőlegesen haladó hurkot az ábrába, amely valamennyi fehér mezőn pontosan egyszer áthalad, önmagát nem érinti és nem keresztezi.

Bárki fejtheti:

11. Sudoku* (haladóknak)

2 darab 8x8-as és 6 darab 9x9-es méretben

12. Sudoku variációk

A közismert rejtvénytípus néhány (könnyebb és nehezebb) variációja.

Amorf sudoku

Írjon az ábrák üres négyzeteibe 1 és 9 közötti számokat úgy, hogy (a középén levő üres mezőket is figyelve!) minden sorban, minden oszlopban, illetve a vastag vonallal határolt területeken belül különböző számok legyenek (ott is, ahol nincs egy adott sorban, illetve oszlopban 9 szám, ott se legyen számismétlődés)!

Relációs sudoku

Írjon az ábrák üres négyzeteibe 1 és 6 közötti számokat úgy, hogy minden sorban, minden oszlopban, illetve a vastag vonallal határolt területeken belül különböző számok legyenek, valamint a megadott relációjelek is teljesüljenek. A második feladványban a körrel jelölt mezőkben csak páratlan, a négyzettel jelölt mezőkben csak páros számok szerepelhetnek!

Összeg a keretben

Írjon az ábra üres négyzeteibe 1 és 9 közötti számokat úgy, hogy minden sorban, minden oszlopban, illetve minden vastag vonallal határolt területen belül különböző számok legyenek! Az ábrán kívül előre megadott számok az adott sorban, illetve oszlopban a legközelebbi blokkban levő 3 szám összegét mutatják.

Páratlan-páros sudoku

Írjon az ábrák üres négyzeteibe 1 és 9 közötti számokat úgy, hogy minden sorban, minden oszlopban, illetve a vastag vonallal határolt területeken belül különböző számok legyenek, valamint a körrel jelölt mezőben csak páratlan, a négyzettel jelöltben pedig csak páros szám szerepeljen.

13. Színezős rejtvények

Olyan logikai feladványok, amelyben a helyes megfejtéshez néhány négyzetet be kell feketíteni.

Tapa

Színezzon be néhány mezőt az ábrában úgy, hogy azok egy összefüggő területet alkossanak, ami önmagát legfeljebb sarkosan érinti, és nem tartalmaz olyan 2x2-es területet, ahol mind a négy mező fekete. A számok azt jelentik, hogy a velük oldalasan vagy sarkosan érintkező mezőkben hány és egyenként milyen hosszúságú csoportokban helyezkednek el a fekete mezők. (Például a mintaábra első sorában az 1-3 azt jelenti, hogy két elkülönülő fekete csoport lesz, az egyik egy mezőből áll, a másik 3-ból. A számok nem jelölnek sorrendet, tehát 3 és 1 egység hosszú is lehetne a két fekete terület, csak ebben a konkrét esetben a jobb felső sarokban egy elzárt rész is kialakulna.) Számokat tartalmazó mezőket nem szabad befeketíteni.

MINTA:

2			1 3	
	2 2			2



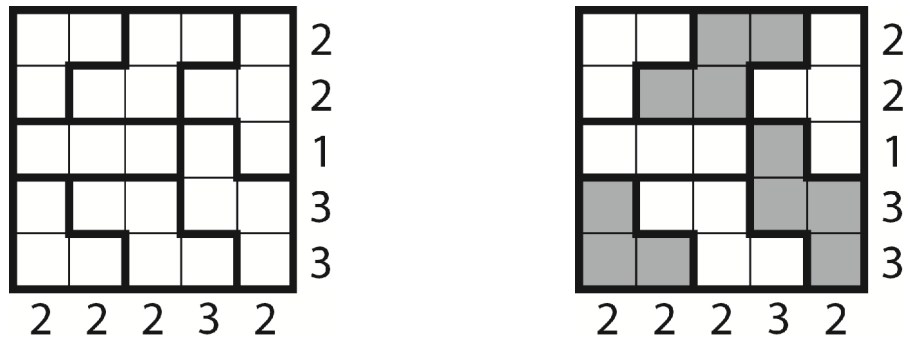
2			1 3	
	2 2			2

Egyszínű telkek

Az ábrában lévő területek mindegyik vagy teljesen be kell színezni, vagy teljesen üresen kell hagyni.

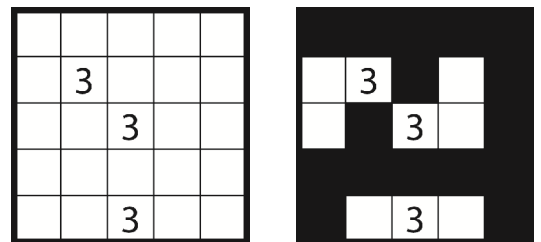
A számok az ábra szélén azt jelentik, hogy az adott sorban hány színezett mező van.

MINTA:



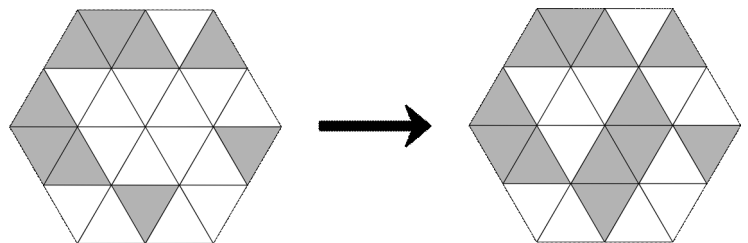
Kertek

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.



Fele fekete

Színezz be néhány háromszöget úgy, hogy minden 6 háromszögből álló hatszögben pontosan három fekete mező legyen (és három maradjon fehér – ez utóbbiakat célszerű X-ekkel jelölni).



Fejtési trükkök:

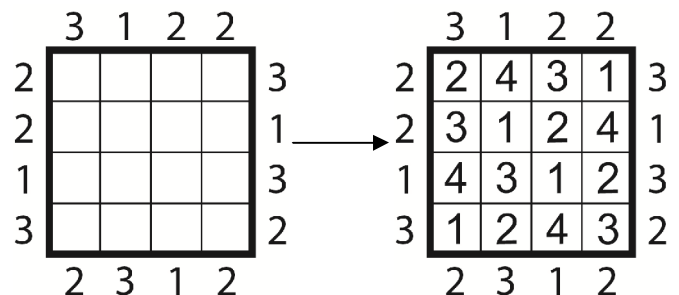
1. Az első feladatnál: a alulról a második sorban meg van adva egymás mellett 3 szürke, amik egy közös hatszög része, tehát a másik három mezőt ki lehet ikszelni.
2. A második feladvány az alsó részen van egy olyan, jelenleg még teljesen fehér hatszög, ami három olyanhoz kapcsolódik, amiben két szürkét már megadtak. Ebbe a 3 külső hatszög megfelelő háromszögeibe ezért be lehet rajzolni 2-2 X-et (hiszen a jelenleg még üres hatszögben egy-egy szürke háromszög biztosan szerepelni fog, amivel már kialakul a 3 szürke az öt körülvevő hatszögekben).

14. Számolós rejtvények

Olyan logikai feladványok, amelyben a számok játsszák a főszerepet.

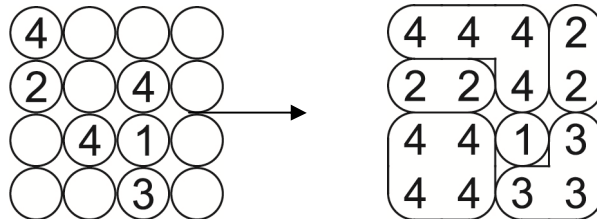
Lakótelep

Ábránk egy lakótelepet szimbolizál, ahol minden négyzet egy házat jelöl. Az egyes épületek magassága 1-től 5-ig (a nagyobb ábrában 6-ig) terjed, és mind különböző. Az ábrák köré írt számok azt jelzik, hogy abban a sorban/oszlopban abból az irányból hány ház látható. (Egy magasabb ház eltakarja az alacsonyabbat.)



Területfoglalás

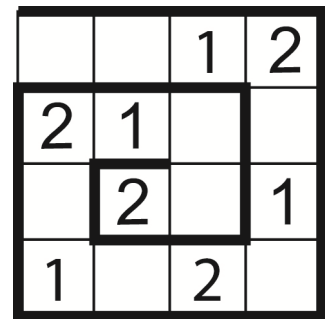
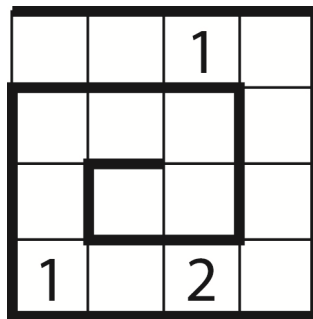
Írjon mindegyik üres mezőbe egy-egy egész számot úgy, hogy az azonos számokat tartalmazó, egymással érintkező mezők által alkotott területek pontosan annyi mezőből álljanak, amennyi a beléjük írt szám! Tehát például két egyes sosem állhat egymás mellett, mert akkor már egy legalább két egység nagyságú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



Bűvös csiga

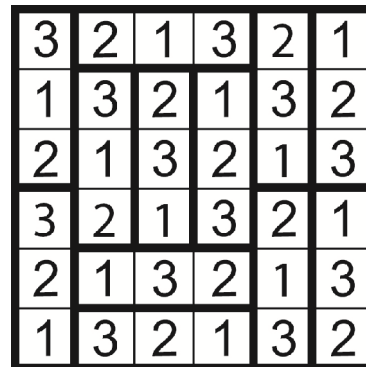
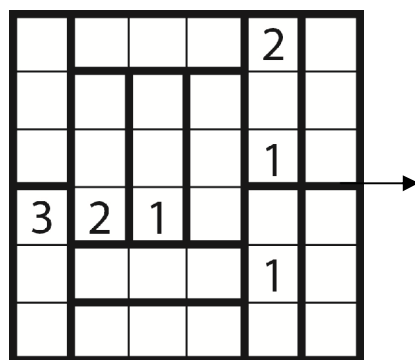
Írjon egész számokat 1-től 3-ig az ábrába úgy (a nagyobb ábrában 4-ig), hogy minden sorban és oszlopban minden szám egyszer szerepeljen, és a csiga vonalán haladva a számok rendre 1-2-3-(4)-1... sorrendben kövessék egymást! (A mintában csak 1-től 2-ig szerepelnek a számok.)

MINTA:



Értékes kapszulák

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.



EGYÉB KATEGÓRIÁK

Ezekben a kategóriákban bárki megmérettetheti magát.

15. Kvíz

- 15x13-as kvíz-keresztrejtvény
- Csak a tesztünkön keresztül! (13 kérdésre kell választ adni, ha helyesen válaszolt, akkor a válaszokhoz tartozó betűkből egy ember neve állítható össze)
- Lehet egy válasszal több? (Egyre nőnek a válaszlehetőségek: először még csak két válasz közül, a végén már 12 közül kell kiválasztani az egyetlen helyes megfejtést – az elérhető pontszám is ennek megfelelően növekszik. Figyelem! A rossz válaszokért pontlevonás jár!)

16. Titkosírásfejtés

Egy szövegrészletben minden betűt (a szóközöket is!) egy másik betűvel kódoltuk. A fejtő feladata, hogy kitalálja, melyik betű melyik másikat kódolja, és ez alapján megfejtse a titkosírást.

17. Vizuális rejtvények

Régi és új képes feladványok a Fülesből.

18. Nyelvi játékok

Többféle nyelvi játék (pl. betűrejtvény, beszédes névjegyek, szólánc)