

Runda 1 (sudoku - 20 minut)

Dopasuj instrukcje do diagramów, a następnie je rozwiąż:

1. Sudoku klasyczne.
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 6 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią prostokącie każda liczba występowała dokładnie raz.
2. Diagonal sudoku.
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 6 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią prostokącie każda liczba występowała dokładnie raz. Dodatkowo na każdej z dwóch głównych przekątnych każda liczba występuje dokładnie raz.
3. Sudoku „nie po kolei”
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 6 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią prostokącie każda liczba występowała dokładnie raz. Dodatkowo różnica liczb w polach sąsiadujących ze sobą bokiem musi być większa od 1.
4. Sudoku ”po kolei”
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 6 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią prostokącie każda liczba występowała dokładnie raz. Dodatkowo każde pole sąsiaduje z co najmniej jednym polem zawierającym liczbę różniącą się o 1 od liczby wpisanej w to pole.
5. Sudoku bezdotykowe
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 6 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią prostokącie każda liczba występowała dokładnie raz. Dodatkowo liczby w polach stykających się ze sobą rogami muszą być różne.
6. Sudoku skoczkowe.
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 6 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią prostokącie każda liczba występowała dokładnie raz. Dodatkowo pola, które są połączone ruchem skoczka szachowego zawierają różne liczby.
7. +/-1 sudoku.
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 6 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią prostokącie każda liczba występowała dokładnie raz. Dodatkowo każda liczba wpisana do diagramu różni się o 1 od liczby, która powinna być wpisana w to pole.

Runda 2 (łamigłówki – 60 minut)

1. Hitori.
Wykreśl część cyfr z diagramu tak, aby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie żadna z cyfr nie występowała więcej niż jeden raz. Pola z wykreślonymi cyframi nie mogą się stykać bokami. Pola z niewykreślonymi cyframi muszą tworzyć jedną spójną całość tak, że każde pole z nieskreśloną cyfrą styka się z tą całością przynajmniej jednym bokiem.
2. Magiczne sumy.
Wpisz do diagramu cyfry od 1 do 5 (do 4) tak, aby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie każda cyfra występowała dokładnie raz. Liczby poza diagramem podają sumę wszystkich liczb w danym rzędzie (od lewej do prawej) lub kolumnie (z góry na dół). Te liczby są oddzielone, co najmniej jednym pustym polem.
3. Magiczne różnice.
Wpisz do diagramu cyfry od 1 do 5 tak, aby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie każda cyfra występowała dokładnie raz. Liczby poza diagramem podają różnicę między największą a najmniejszą liczbą w danym rzędzie (od lewej do prawej) lub kolumnie (z góry na dół). Te liczby są oddzielone, co najmniej jednym pustym polem.

4. Parkiet.
Zaczernij niektóre pola diagramu tak, aby każdy z obwiedzionych grubszą linią kwadratów 2×2 był inaczej pomalowany. Liczby z lewej strony i nad diagramem określają, jak długi jest najdłuższy ciąg kolejnych pól koloru czarnego w odpowiadającym rzędzie lub kolumnie. Liczby z prawej strony i pod diagramem określają, jak długi jest najdłuższy ciąg kolejnych pól koloru białego w odpowiadającym rzędzie lub kolumnie.
5. Sto.
Uzupełnij diagram cyframi tak, aby suma liczb w każdym rzędzie i w każdej kolumnie była równa 100. Wszystkie liczby w kratkach muszą zawierać wpisane już w te kratki cyfry.
6. Krzyżówka liczbowa.
Poniższa tabela przedstawia słowa w dziesięciu różnych językach. Wybierz dziesięć z nich: po jednym z każdej kolumny i z każdego wiersza i wpisz je do diagramu jak wyrazy do krzyżówki (z lewej do prawej i z góry na dół).
7. Obrazek logiczny.
Zaczernij niektóre z kratek diagramu zgodnie z następującymi zasadami. Grupa krater to jedna lub więcej krater, które leżą w jednym rzędzie lub kolumnie i są jednakowego koloru. Jeśli grupa liczy więcej niż jedną kratkę to między nimi nie ma żadnych krater innego koloru. Grupy krater jednego koloru występujące w jednej linii oddzielone są od siebie grupą krater innego koloru. Liczby z lewej strony i u góry diagramu określają, po ile krater w odpowiadającym rzędzie (od lewej do prawej) lub kolumnie (od góry do dołu) liczą kolejne grupy krater koloru czarnego.
8. Saper even-odd.
Umieść w niektórych polach miny, nie więcej niż jedną w każdym polu. Liczby w polach mówią, w ilu spośród ośmiu sąsiadujących pól znajdują się miny. Liczby z wszystkich pól diagramu zostały usunięte. W szarych polach znajdowały się liczby parzyste, a w białych nieparzyste. Miny znajdują się tylko w szarych polach. Liczby znajdowały się również w polach z minami. 0 jest liczbą parzystą. Znajdź położenie min.
9. Statki.
Rozmieść w diagramie 10 okrętów (4 jednomasztowce, 3 dwumasztowce, 2 trójmasztowce i 1 czteromasztowiec). Okręty nie mogą się ze sobą stykać, tzn. kratki należące do dwóch różnych okrętów nie mogą się dotykać nawet rogami. W jednej kratce może się znajdować tylko jeden element okrętu. Liczby u góry i z lewej strony diagramu pokazują, ile w danym rzędzie lub kolumnie ma być krater, w których jest element okrętu. Pole ze znakiem X nie zawiera żadnego fragmentu statku.
10. Strzałki.
Do każdej pustej kratki wrysuj strzałkę wskazującą na diagram w kierunku pionowym, poziomym lub wzdłuż przekątnych krater. Każda liczba w diagramie pokazuje, ile strzałek ma na nią wskazywać.
11. ABCD.
Wpisz do diagramu litery A, B, C, D tak, aby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie każda litera występowała dokładnie raz. Litery wokół diagramu określają, która litera w danym rzędzie lub kolumnie występuje jako pierwsza.

Runda 3 (łamigłówki – 15 minut)

Zadanie – niespodzianka. Instrukcja będzie podana bezpośrednio przed rozpoczęciem rundy.

Runda 4 (sudoku – 60 minut)

1. Sudoku
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 9 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią kwadracie każda liczba występowała dokładnie raz.
2. Diagonal sudoku.
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 9 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią kwadracie każda liczba występowała dokładnie raz. Dodatkowo na każdej z dwóch głównych przekątnych każda liczba występuje dokładnie raz.
3. Even-odd sudoku.
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 9 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią kwadracie każda liczba występowała dokładnie raz. W szarych polach powinny znaleźć się liczby parzyste, a w białych liczby nieparzyste.
4. Sudoku na boku.
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 9 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią kwadracie każda liczba występowała dokładnie raz. Liczby wokół diagramu należy wpisać w odpowiadające im rzędy w sąsiadującym z tymi cyframi kwadracie 3×3 .
5. Iloczynowy brzeg.
Wpisz do diagramu liczby od 1 do 9 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią kwadracie każda liczba występowała dokładnie raz. Liczby wokół diagramu określają iloczyn trzech najbliższych liczb w danym rzędzie lub kolumnie.
6. Mini puzzle sudoku.
Wstaw sześć kawałków do diagramu (każdy kawałek do innego obwiedzonego grubszą linią prostokąta 3×2 , kawałków nie wolno obracać ani stosować odbić lustrzanych). Następnie wpisz do diagramu liczby od 1 do 6 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią prostokącie każda liczba występowała dokładnie raz.
7. Puzzle sudoku.
Wstaw dziewięć kawałków do diagramu (każdy kawałek do innego obwiedzonego grubszą linią kwadratu 3×3 , kawałków nie wolno obracać ani stosować odbić lustrzanych). Następnie wpisz do diagramu liczby od 1 do 9 tak, aby w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym obwiedzionym grubszą linią kwadracie każda liczba występowała dokładnie raz.

Runda 5 (łamigłówki – 45 minut)

W tej rundzie pojawią się rodzaje zadań, które pojawiły się we wcześniejszych rundach.

W rundzie 1, 2, 4 i 5 będzie można uzyskać dodatkowe punkty za czas: 1 punkt za każdą pełną minutę, która pozostanie do końca trwania rundy. Warunkiem otrzymania punktów za czas jest poprawne rozwiązanie wszystkich zadań w danej rundzie.