

# IX MISTRZOSTWA POLSKI

## W SUDOKU

12 stycznia 2014 r.

## BOOKLET

---

### KILKA WAŻNYCH INFORMACJI:

1. Formularz odpowiedzi można wysłać więcej niż raz. Pod uwagę brana będzie ostatnia wysłana w regulaminowym czasie wersja formularza.
2. O kolejności miejsc decydują: suma punktów, a następnie czas nadesłania odpowiedzi.
3. Zawody rozpoczynają się o 12:30, 12 stycznia 2014 r.
3. Termin nadsyłania odpowiedzi mija o godzinie 14:30 w dniu 12 stycznia 2014 r.
4. Gorąco prosimy o staranne czytanie instrukcji do zadań i jeszcze staranniejsze wypełnianie formularza odpowiedzi.
5. Podczas wysyłania odpowiedzi prosimy się upewnić czy w dalszym ciągu są Państwo zalogowani.
6. Poziom trudności zadań przykładowych nie jest powiązany z trudnością zadań konkursowych.

### ZADANIA:

1) KLASYCZNE I	10 pkt.
2) KLASYCZNE II	10 pkt.
3) DIAGONALNE	20 pkt.
4) ANTYDIAGONALNE	13 pkt.
5) CONSECUTIVE SUDOKU	34 pkt.
6) SEARCH 9	36 pkt.
7) NIEREGULARNE	34 pkt.
8) BIG-SMALL-EVEN-ODD	21 pkt.
9) WIĘKSZE NIŻ	29 pkt.
10) TWIN DETECTOR SUDOKU	33 pkt.
11) KILLER	60 pkt.

**Suma: 300 pkt.**

Powodzenia!

### Partnerzy Mistrzostw:



## 1. SUDOKU KLASYCZNE – 10 punktów

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią obszarów każda cyfra występowała dokładnie raz.

**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

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

© Tom Collyer

## 2. DIAGONALNE – 20 punktów

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią kwadratów i na dwóch zaznaczonych przekątnych każda cyfra występowała dokładnie raz.

**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

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

© Tom Collyer



### 3. ANTYDIAGONALNE – 13 punktów

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią kwadratów każda cyfra występowała dokładnie raz. Dodatkowo, na głównych przekątnych mogą znajdować się tylko trzy cyfry. Zestaw trzech cyfr może być różny dla każdej przekątnej.

**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

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

© Rohan Rao

### 4. CONSECUTIVE SUDOKU – 34 punkty

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią obszarów każda cyfra występowała dokładnie raz. Dodatkowo, kropki zaznaczone w diagramie wskazują wszystkie sąsiadujące bokiem pola z cyframi różniącymi się o 1.

**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

		5	8	2	4	7		
	4			7			2	
			7		3		○	
	○			5			○	
○		○		○				
					○			
							○	

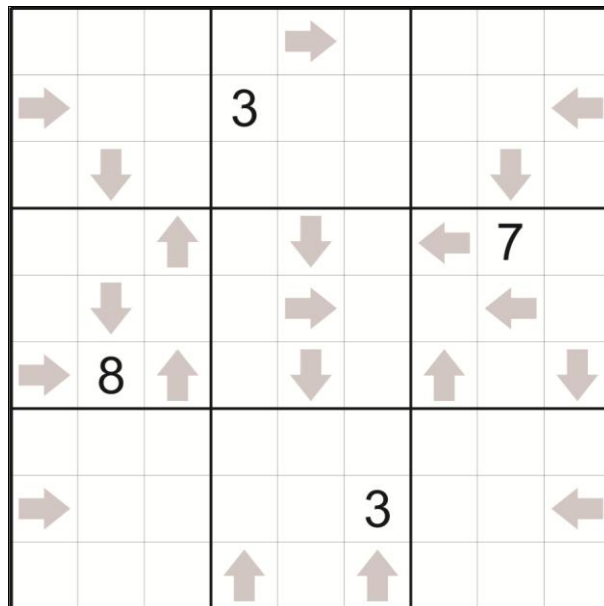
© Prasanna Seshardi



### 5. SEARCH 9 – 36 punktów

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią kwadratów każda cyfra występowała dokładnie raz. Dodatkowo, strzałki w kratkach wskazują w kierunku cyfry 9. Cyfry w polach ze strzałkami podają odległość od pola ze strzałką do pola zawierającego cyfrę 9 (wyrażoną w kratkach). Nie wszystkie strzałki muszą być zaznaczone.

**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

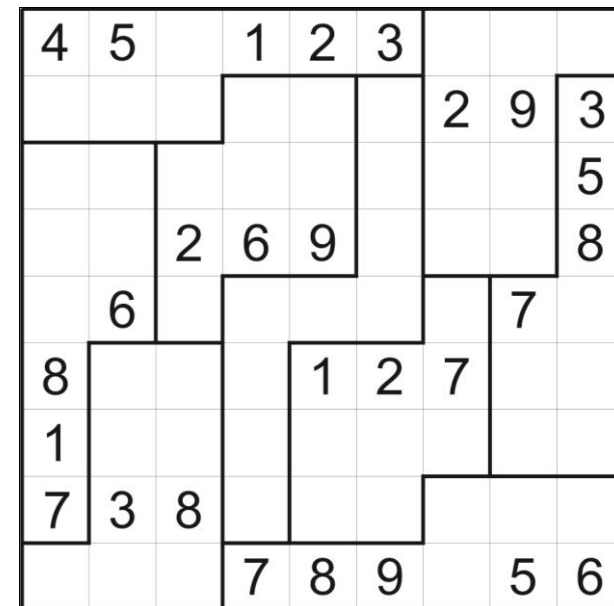


© Prasanna Seshardi

### 6. NIEREGULARNE – 34 punkty

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią obszarów każda cyfra występowała dokładnie raz.

**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



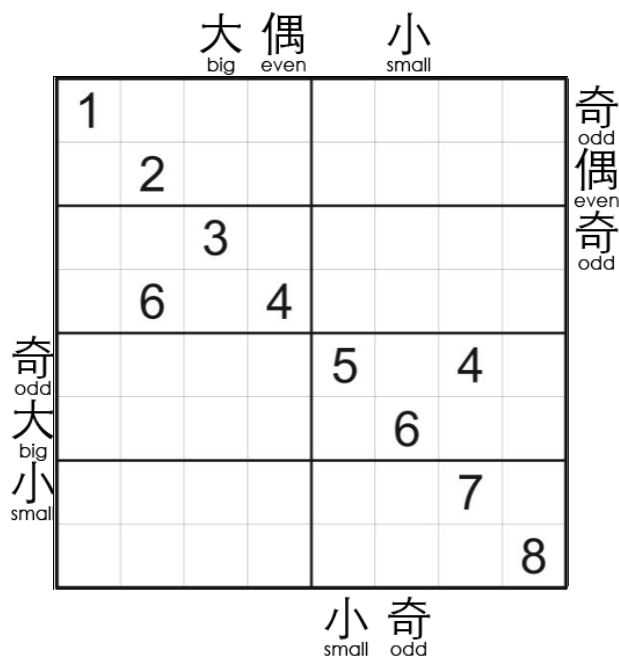
© Tom Collyer



## 7. BIG-SMALL-EVEN-ODD - 21 punktów

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 8 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią obszarów każda cyfra występowała dokładnie raz. Dodatkowo, symbole wypisane przy brzegu diagramu wskazują właściwość cyfr wpisanych w dwóch najbliższych polach. *big* oznacza cyfry duże (5, 6, 7 lub 8), *small* cyfry małe (1, 2, 3 lub 4), *even* cyfry parzyste (2, 4, 6 lub 8), *odd* cyfry nieparzyste (1, 3, 5 lub 7).

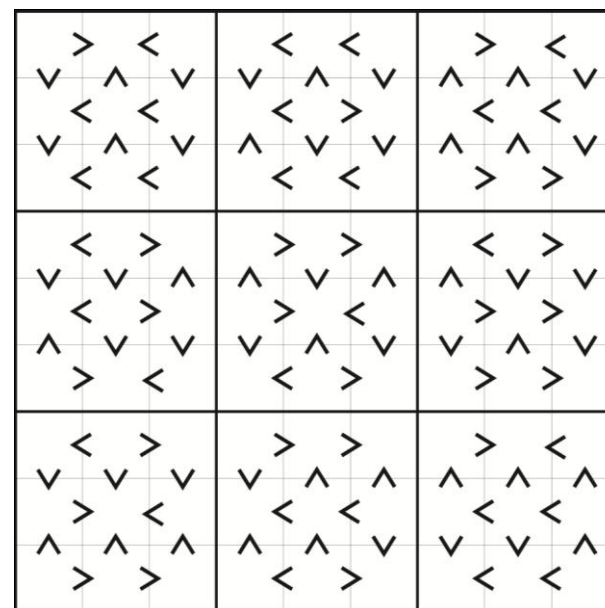
**W formularzu odpowiedzi** wpisz 16 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



## 8. WIĘKSZE NIŻ – 29 punktów

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią kwadratów każda cyfra występowała dokładnie raz. Cyfry wpisane w pola, pomiędzy którymi jest znak nierówności muszą go spełniać.

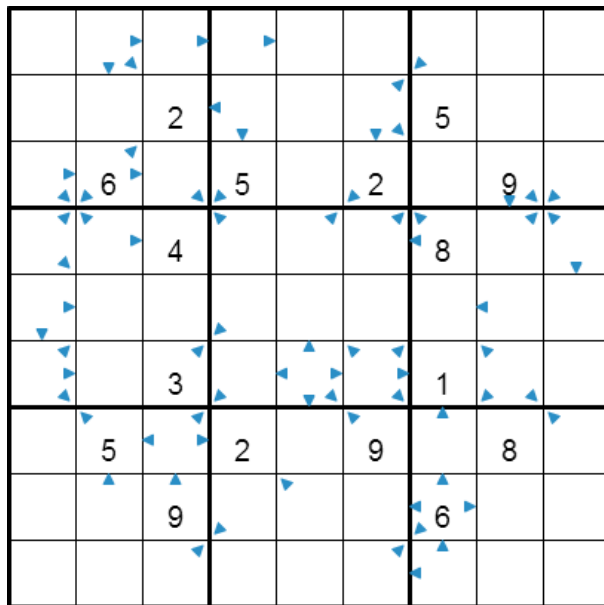
**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



### 9. TWIN DETECTOR SUDOKU - 33 punkty

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią kwadratów każda cyfra występowała dokładnie raz. W każdym polu, w którym dana cyfra jest równa cyfrze lub sumie najbliższych kolejnych cyfr widzianych w danym kierunku zaznaczona jest strzałka wskazująca na tenże kierunek.

**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.

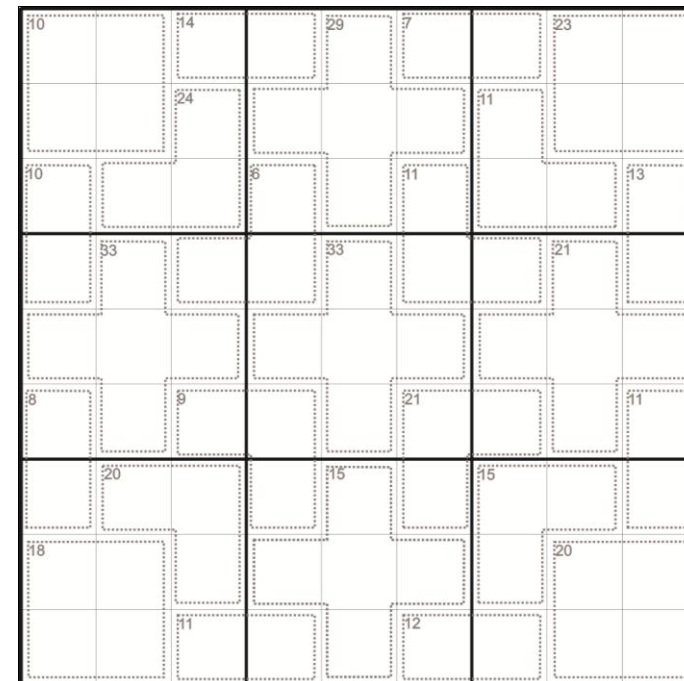


<http://sudokucup.com/content/archive?day=11%2F06%2F2012>

### 10. KILLER – 60 punktów

W każde pole diagramu wpisz jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią kwadratów każda cyfra występowała dokładnie raz. Liczby podane w rogu zaznaczonych przerywaną linią obszarów wskazują sumę cyfr wpisanych w danym obszarze. Cyfry w zaznaczonych przerywaną linią obszarach nie mogą się powtarzać.

**W formularzu odpowiedzi** wpisz 18 cyfr znajdujących się na obu głównych przekątnych diagramu. Najpierw z przekątnej zaczynającej się w lewym górnym rogu, następnie z przekątnej zaczynającej się w prawym górnym rogu. Cyfr nie oddzielaj przecinkami, spacjami ani żadnymi innymi znakami.



© Tom Collyer

