

Минск
28 августа 2010



ДЕВЯТЫЙ ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ БЕЛАРУСИ ПО ПАЗЛСПОРТУ

ИНСТРУКЦИИ



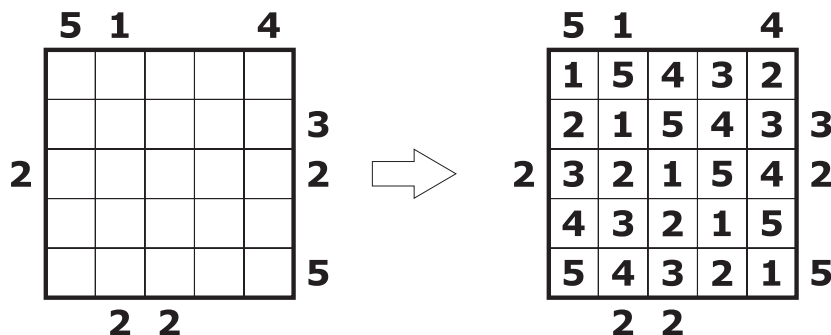
ТУР 1. 3x3 КЛАССИКА

11:00-11:20

Оценка в этом туре зависит от количества решенных задач. При досрочном решении задач участник получает бонусные баллы: за первые сэкономленные 30 секунд - 1 балл, за вторые - 2 балла, и т.д.

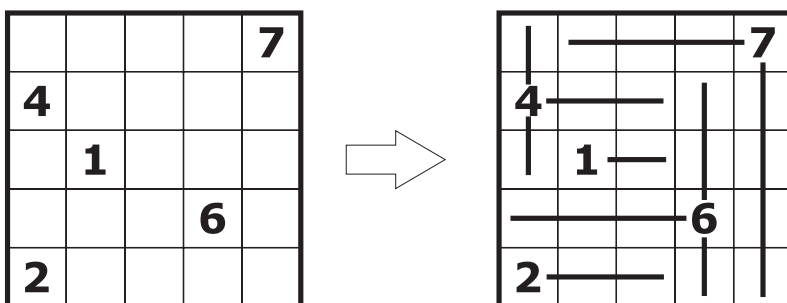
1. НЕБОСКРЕБЫ

Заполните сетку числами от 1 до 5, так чтобы числа не повторялись в строках и столбцах. Каждое число - здание соответствующей высоты. Числа по сторонам сетки показывают количество зданий, видимых в соответствующем ряду при взгляде от цифры.



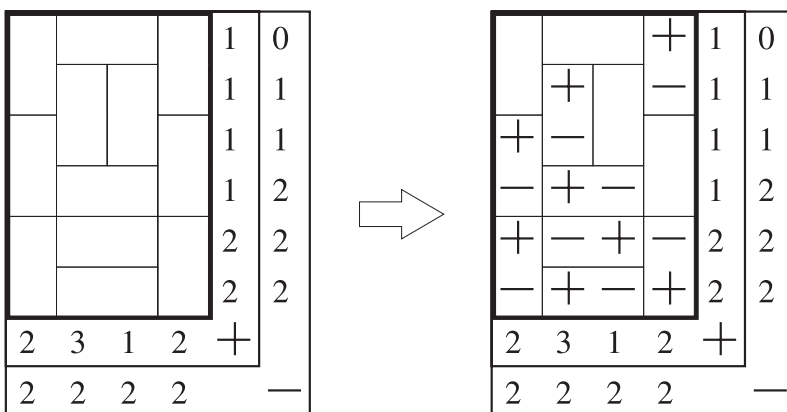
2. ЧЕТЫРЕ ВЕТРА

От каждого числа проведите от одной до четырех линий горизонтально и вертикально так, чтобы через каждую клетку проходила только одна линия. Число показывает общее количество клеток, через которые проходят его линии не считая само число.



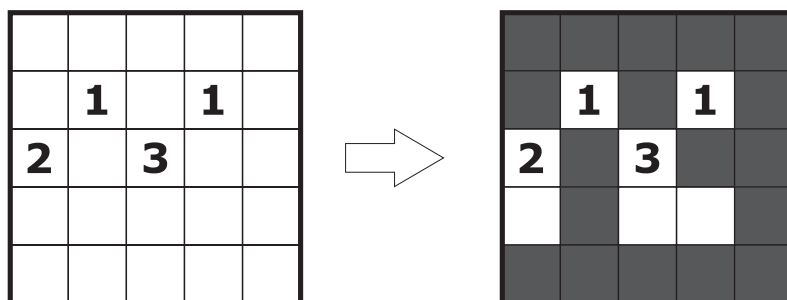
3. МАГНИТЫ

Каждый прямоугольник - либо магнит с полюсами "+" и "-", либо нейтрален. Цифры по сторонам сетки показывают количество "+" и "-" в соответствующих строках и столбцах. Одинаковые знаки не могут касаться друг друга стороной.



4. ОСТРОВА

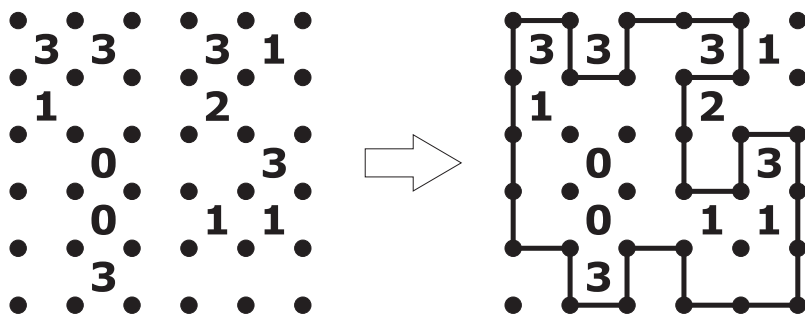
Закрасьте некоторые клетки так, чтобы образовалась связанная закрашенная область без квадратов 2x2. Числа в ячейке показывают размер незакрашенной области (острова), содержащей ячейку с числом. Незакрашенные области не касаются друг друга стороной. Каждый остров содержит ровно одно число.





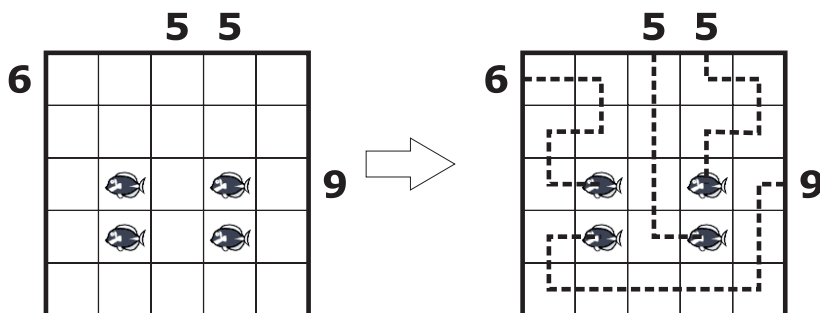
5. ЗАБОР

Нарисуйте замкнутую линию, проходящую через вершины сетки горизонтально и вертикально. Цифры в сетке показывают количество сторон соответствующей ячейки, принадлежащих линии.



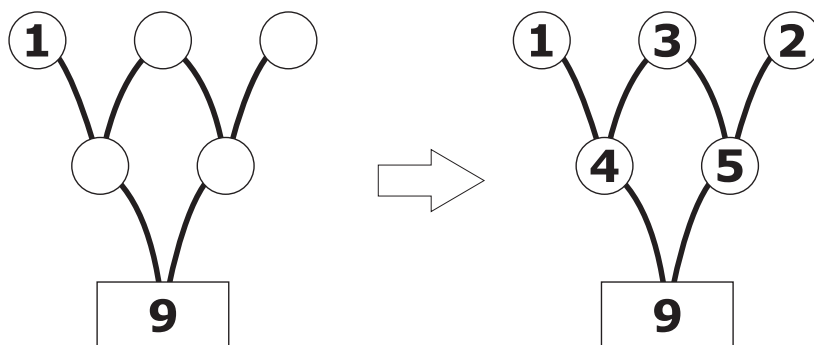
6. РЫБАЛКА

Соедините числа вне сетки с рыбками линиями, идущими вертикально и горизонтально через центры клеток. Линии не могут касаться и пересекаться. Число показывает количество клеток, через которые проходит линия, включая клетку с рыбкой.



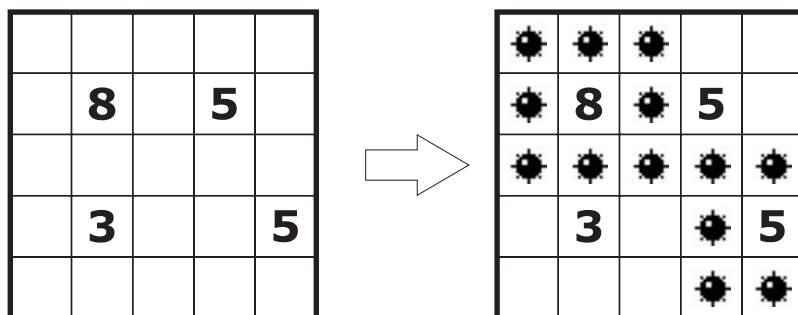
7. ЧИСЛОВОЕ ДЕРЕВО

Заполните кружки числами от 1 до 12 так, чтобы каждое число было равно сумме соединенных с ним сверху чисел.



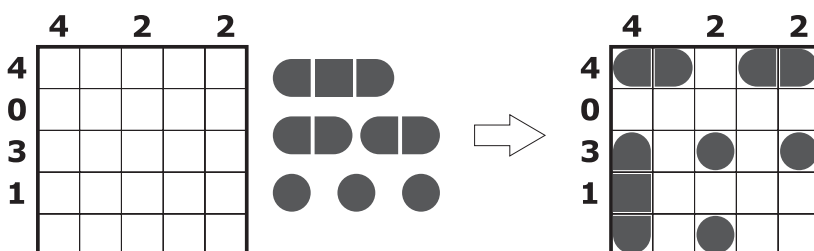
8. САПЕР

Разместите в сетке 13 мин. Числа в сетке показывают количество мин в соседних (стороной или углом) клетках. В клетках с цифрами мин нет.



9. МОРСКОЙ БОЙ

Разместите стандартный комплект морского боя в сетке так, чтобы корабли не касались друг друга даже по диагонали. Цифры по сторонам сетки показывают количество клеток, занятых кораблями в соответствующем ряду. В клетке с волной корабль располагаться не может.





ТУР 2. 9x9x9

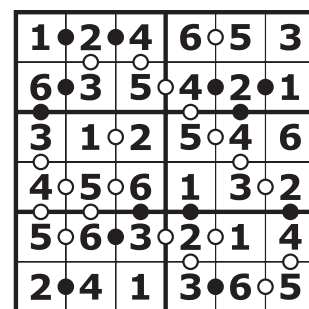
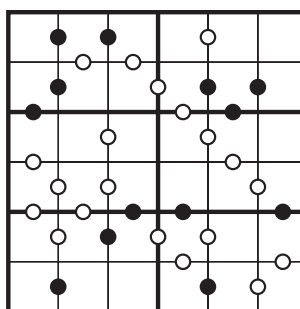
11:25-12:46

Количество баллов за каждую задачу будет указано в заданиях. Бонусы за досрочное решение не предусмотрены.

Во всех задачах этого тура необходимо заполнить сетку цифрами 1-9 (в примерах 1-6), так чтобы цифры не повторялись в строках, столбцах и выделенных квадратах 3x3. Каждая задача имеет специальные дополнительные условия. Клетки разных задач, соединенные серой линией содержат одинаковые цифры.

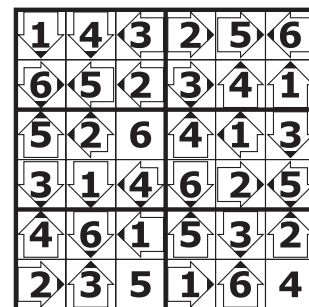
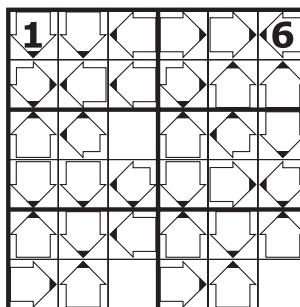
1. КРОПКИ

Соседние клетки, в которых располагаются цифры, отличающиеся друг от друга на 1, разделены белой точкой. Соседние клетки, в которых располагаются цифры, одна из которых вдвое больше другой, разделены черной точкой. Между “единицей” и “двойкой” может находиться точка любого из этих цветов.



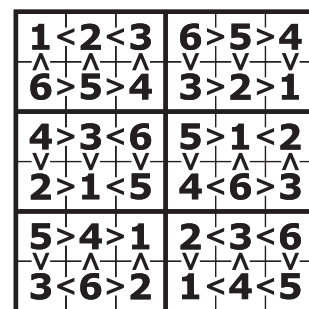
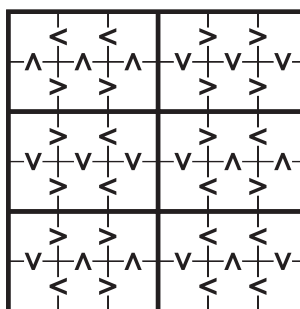
2. ПУЗУЛА

Стрелка в клетке с четной цифрой показывает на наибольшее нечетное число среди соседей. Стрелка в клетке с нечетной цифрой показывает на наибольшее четное число среди соседей.



3. НЕРАВЕНСТВА

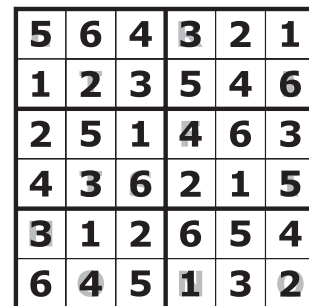
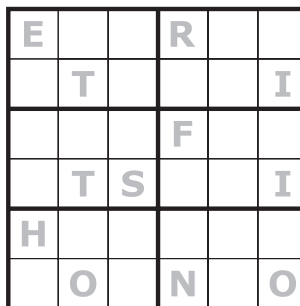
Знак между соседними клетками показывает, в какой из них большее число.



4. ОДНА БУКВА

Буква в клетке содержится в английском названии соответствующей цифры:

- 1 - ONE 4 - FOUR 7 - SEVEN
- 2 - TWO 5 - FIVE 8 - EIGHT
- 3 - THREE 6 - SIX 9 - NINE





5. КЛАССИКА

Без дополнительных условий

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



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

6. ПО-ПОРЯДКУ

Цифры вдоль стрелки образуют непрерывную возрастающую последовательность.

		1			

Arrows indicate paths: (3,3) to (1,1), (3,3) to (5,3), (3,3) to (5,3), (3,3) to (5,3).



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

7. КВАДРАТЫ

В обведенных клетках слева направо или сверху вниз читается число, являющееся полным квадратом.

	○	○		○	
○	6	○			
			○	○	4
		1		○	
	○	○		○	○
○				○	



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

8. СУМДОКУ

Сумма чисел в областях, выделенных пунктиром, указана в углу области.

¹²	①		⁶		¹⁰
		¹²	5	⁸	
⁸			⁵		6
⁹	2			⁸	¹¹
¹⁵	¹⁰	3			
		⁶			4



¹²	6	①	5	⁶	2	4	¹⁰	3
	2	4	¹²	3	5	8	6	1
⁸	3	5	4	⁵	1	2	6	
⁹	1	2	6	4	3	¹⁵	5	
¹⁵	4	¹⁰	3	1	6	5	2	
	5	6	⁶	2	3	1	4	

9. РАВЕНСТВА

В обведенных клетках слева направо или сверху вниз читаются верные равенства. Приоритет операций - стандартный.

		x =			
		- = 5		+	
+	+			=	
=	=		3	/	
	+ 3			=	



4	②×3=6	1	5
⑥-1=5	2	4	3
3	4	6	1
2	+	5	1
5	+	6	2
1	+	3	4
		1	3
		2	4
		3	1
		4	5
		5	2
		6	3
		1	4
		2	5
		3	6
		4	1
		5	2
		6	3



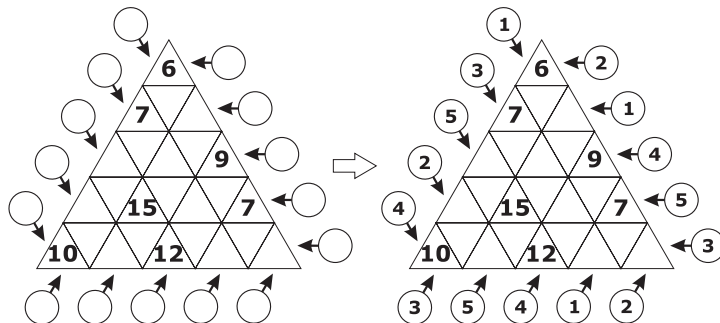
ТУР 3. БЕЛОРУССКАЯ СМЕСЬ

13:00-14:30

Количество баллов за каждую задачу будет указано в заданиях. Бонусы за досрочное решение не предусмотрены.

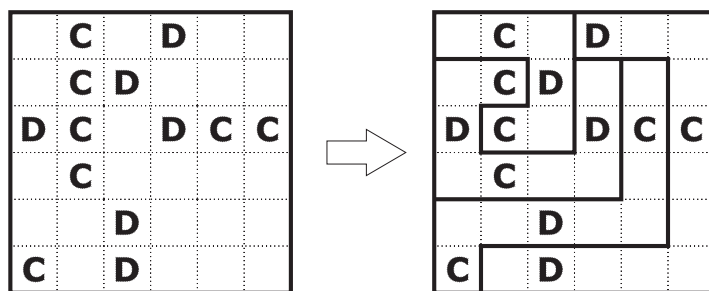
1. ТРЕХСТОРОННИЕ СУММЫ

Впишите цифры 1-5 в кружки, так чтобы цифры не повторялись в каждом из трех рядов. Число внутри сетки равно сумме трех показывающих на него цифр.



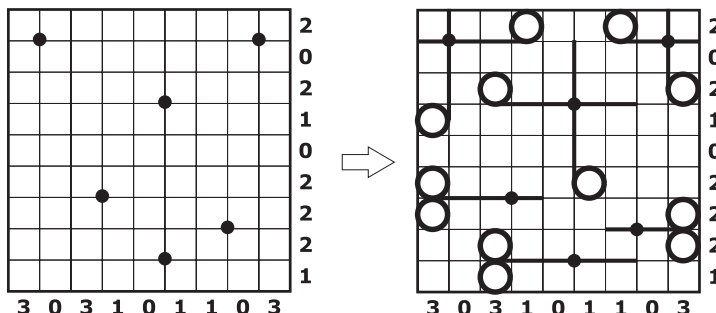
2. КАК КОШКА С СОБАКОЙ

Разделите сетку на пять “коридоров” шириной в одну клетку. Каждый коридор содержит не менее трех прямых отрезков. На каждом прямом участке коридора (но не в углах) должно быть ровно одно животное: кошка (C) или собака (D), причем кошки и собаки чередуются. Коридоры не касаются себя даже углом.



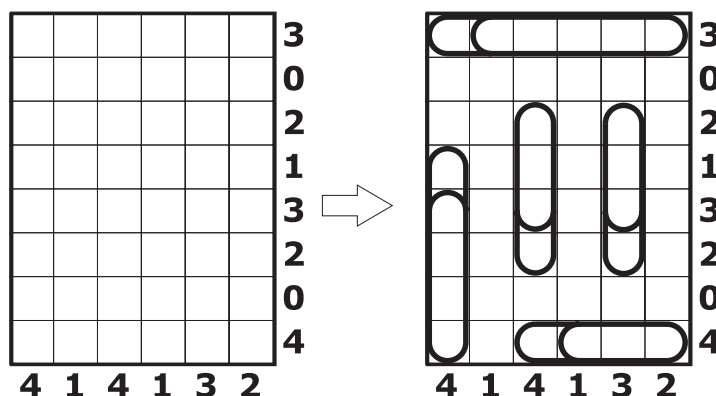
3. НОЖНИЦЫ

Расположите в таблице 2 одинаковых комплекта ножниц (в каждом комплекте ножницы различных размеров), так чтобы они не касались друг друга. Ножницы одного комплекта должны быть сложены, другого - разведены на 90 градусов. “Гвоздики”, в таблице уже расставлены. Числа вне сетки показывают количество “колец” в соответствующих рядах.



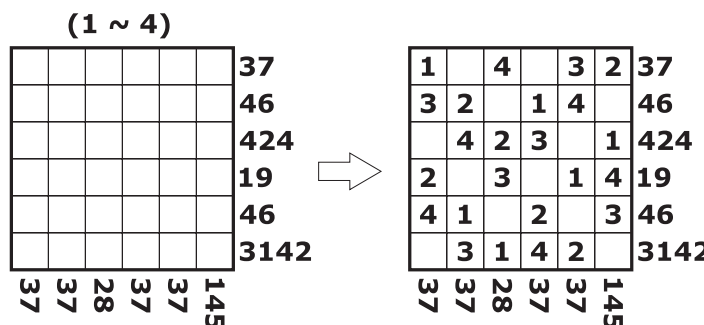
4. СКРЕПКИ

Расположите в таблицах некоторое количество скрепок трех размеров. Скрепки не должны касаться друг друга даже углами клеток, в которых они находятся. Числа сверху и слева от таблицы показывают количество клеток, содержащих закругления скрепок.



5. МАГИЧЕСКИЕ СУММЫ

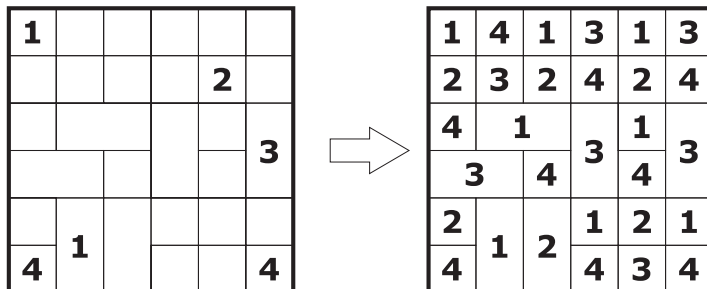
Впишите в сетку цифры из указанного диапазона так, чтобы каждая строка и столбец содержали все цифры по одному разу. Числа по сторонам сетки показывают сумму чисел, образовавшихся в соответствующем ряду. Числа должны быть разделены хотя бы одной пустой клеткой.





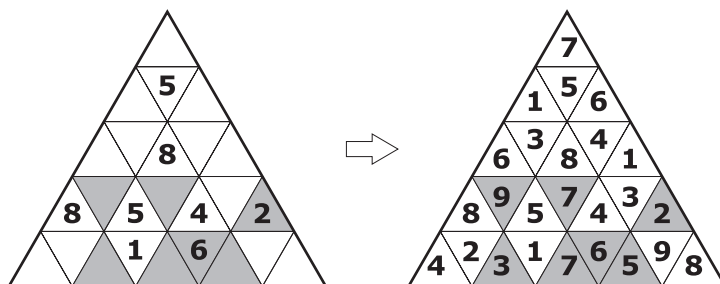
6. РАЗНЫЕ СОСЕДИ

Заполните сетку цифрами 1-4 так, чтобы одинаковые цифры не касались друг друга даже углом.



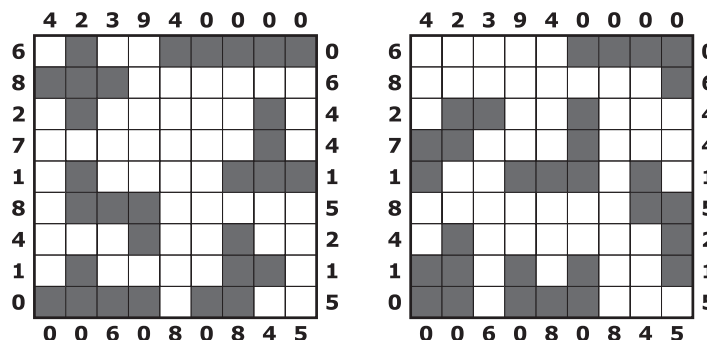
7. СЕРЫЕ СУММЫ

Заполните сетку цифрами 1-9 так, чтобы цифры не повторялись в рядах любого из трех направлений. Серым отмечены все клетки цифра в которых равна последней цифре суммы своих соседей по стороне.



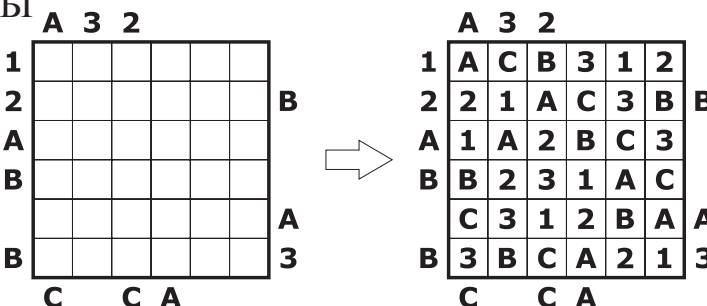
8. ПЕНТАМИНО ПОПОЛАМ

Полный комплект пентамино разделили на две части по шесть элементов и разместили в двух сетках так, что элементы не касаются друг друга даже углом. Элементы можно вращать и отражать. Число вне сетки показывает сумму расстояний до ближайшего к краю сетки элемента в двух сетках.



9. ПЕРВЫЕ ВСТРЕЧНЫЕ НЕБОСКРЕБЫ

Заполните сетку цифрами 1-3 (представляющими здания соответствующей высоты) и буквами А-С так, чтобы все строки и столбцы содержали каждый символ по разу. Цифры вне сетки показывают количество зданий, видимых от цифры в соответствующем ряду. Буквы вне сетки показывают первую встреченную букву в соответствующем ряду.



10. ПЕНТАКАСАНИЕ

Разместите в сетке полный комплект пентамино (в примере - тетрамино) так, чтобы они касались только углом. Все узлы сетки, где касаются два элемента отмечены. Пентамино могут быть повернуты и отражены.

