

КУБОК МОСКВЫ 2008 по пазлспорту

.....

Кубок Москвы 2008 состоится 6 декабря 2008г. в центре внешкольной работы Митино (г.Москва, Ангелов переулок, дом 2, корпус 2). Принять участие в турнире может каждый желающий. Для этого необходимо предварительно зарегистрироваться, послав заявку на e-mail: [forSMARTS\(dog\)wpc2008\(dot\)org](mailto:forSMARTS(dog)wpc2008(dot)org). Заявки принимаются до 1 декабря включительно.

Турнир пройдет в пять туров. Начисляются очки участникам будут по ставшей уже традиционной схеме: победитель тура получит одно очко, за второе место - 2 очка и т.д. В случае равенства баллов в рамках одного тура - очки будут поделены поровну. Например, трое участников набрали в туре одинаковое количество баллов и поделили при этом места с 5-го по 7-е - в таком случае все трое получают по 6 очков за этот тур.

Пятеро участников, с наименьшим количеством очков по итогам всех пяти туров получают право участвовать в финале. Правила проведения финала подробнее будут объяснены на месте, перед началом турнира.

ИНСТРУКЦИИ К ЗАДАНИЯМ

Тип I. ЯПОНСКИЙ

1. Судоку

Заполните сетку цифрами от 1 до 8/9 так, чтобы во всех строках, столбцах и выделенных областях числа были различны.

| | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|
| | | | | | 3 |
| | | 4 | | | |
| 3 | | | | 5 | |
| 2 | | | 1 | | |
| | | 6 | | | |
| | | | | 2 | 4 |



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 1 | 2 | 5 | 4 | 3 |
| 5 | 3 | 4 | 2 | 6 | 1 |
| 3 | 6 | 1 | 4 | 5 | 2 |
| 2 | 4 | 5 | 1 | 3 | 6 |
| 4 | 2 | 6 | 3 | 1 | 5 |
| 1 | 5 | 3 | 6 | 2 | 4 |

2. Какуро

Разместите в пустых ячейках цифры от 1 до 9. Цифры в одном непрерывном ряду – различны. Числа в серых ячейках указывают сумму цифр в соответствующих рядах.

| | | | | |
|----|----|---|----|----|
| | | | | |
| | 12 | | 28 | 19 |
| 30 | | | | |
| | | | 7 | |
| | | 5 | | |
| 11 | | | | |
| 24 | | | | |



| | | | | |
|----|----|---|----|----|
| | | | | |
| | 12 | | 28 | 19 |
| 30 | 6 | 9 | 8 | 7 |
| | 1 | 5 | 7 | 6 |
| | | | | 1 |
| 11 | 2 | 1 | 5 | 3 |
| 24 | 3 | 4 | 9 | 8 |

3. Хитори

Закрасьте некоторые клетки таблицы так, чтобы покрашенные клетки не касались друг друга сторонами. Незакрашенные клетки должны образовать единую связанную зону. В незакрашенных клетках во всех строках и столбцах все числа должны быть различны.

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



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

4. Кенкен

Заполните сетку числами от 1 до 6 так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце они встречались ровно по одному разу. Для выделенных областей заданы арифметические операции и дан результат их применения к числам, находящимся в области.

| | | | | | |
|-----|-----|--|-----|-----|-----|
| 3- | 24x | | | 6x | |
| | 11+ | | | 30x | |
| 60x | | | 12+ | | 12+ |
| 18x | 11+ | | | | |
| | | | | 6x | 9+ |
| 2- | | | | | |



| | | | | | | | | |
|-----|---|-----|---|---|-----|---|-----|---|
| 3- | 5 | 24x | 4 | 3 | 6x | 6 | 1 | |
| | 2 | 11+ | 6 | 4 | 30x | 5 | 3 | |
| 60x | 1 | 4 | 3 | 5 | 12+ | 2 | 12+ | 6 |
| 18x | 6 | 11+ | 3 | 5 | 1 | 4 | 2 | |
| | 3 | 5 | 2 | 6 | 6x | 1 | 9+ | 4 |
| 2- | 4 | 6 | 1 | 2 | 3 | 5 | | |

5. Футошки

Заполните сетку цифрами от 1 до 7 так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце они встречались ровно по одному разу. Знаки “больше/меньше” показывают, как соотносятся между собой числа в соседних клетках.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| □ | > | □ | □ | □ | > | □ | □ | < | □ |
| □ | □ | > | □ | > | □ | □ | □ | □ | □ |
| □ | □ | □ | > | □ | □ | 4 | □ | □ | □ |
| □ | 2 | < | □ | > | □ | > | □ | □ | □ |
| □ | < | □ | 5 | □ | < | □ | < | □ | □ |
| □ | 1 | □ | 3 | □ | < | □ | □ | 5 | □ |
| □ | 3 | □ | > | □ | □ | < | □ | < | □ |



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | > | 3 | 4 | 7 | > | 1 | 2 | < | 6 |
| 2 | 7 | > | 6 | > | 4 | 5 | 1 | 3 | □ |
| 6 | 5 | 3 | > | 2 | 7 | 4 | 1 | □ | □ |
| 1 | 2 | < | 7 | > | 6 | > | 3 | 5 | 4 |
| 4 | < | 6 | 5 | 1 | < | 2 | < | 3 | 7 |
| 7 | 1 | 2 | 3 | 4 | < | 6 | 5 | □ | □ |
| 3 | 4 | > | 1 | 5 | < | 6 | < | 7 | 2 |

6. Хейваке

Закрасьте некоторые клетки сеток, разделенных на области, выполняя следующие правила:

- закрасненные клетки не должны касаться друг друга сторонами,
- незакрасненные клетки, идущие подряд по горизонталям и вертикалям, не должны принадлежать более чем двум различным областям,
- незакрасненные клетки должны образовать единую связанную зону,
- в областях с цифрой должно находиться соответствующее количество закрасненных клеток.

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | 1 |
| | | | | | |
| | | | | | |

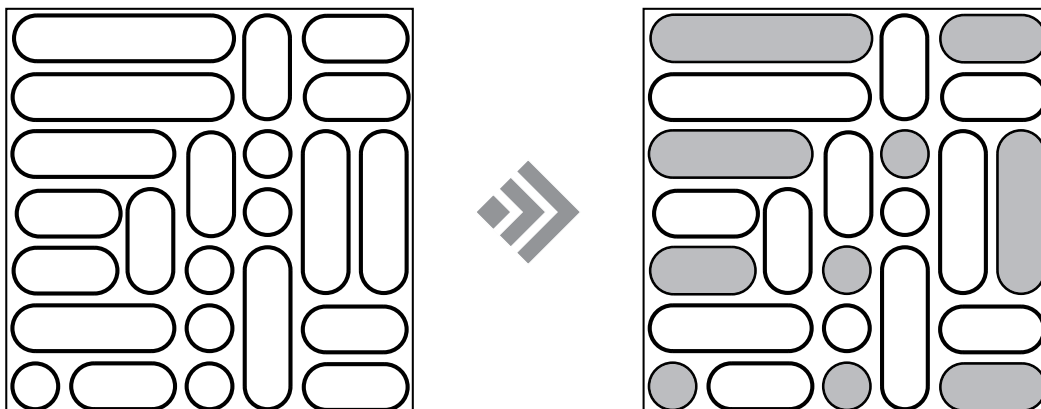


| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | 1 |
| | | | | | |
| | | | | | |

Тип II. ГОЛЛАНДСКИЙ

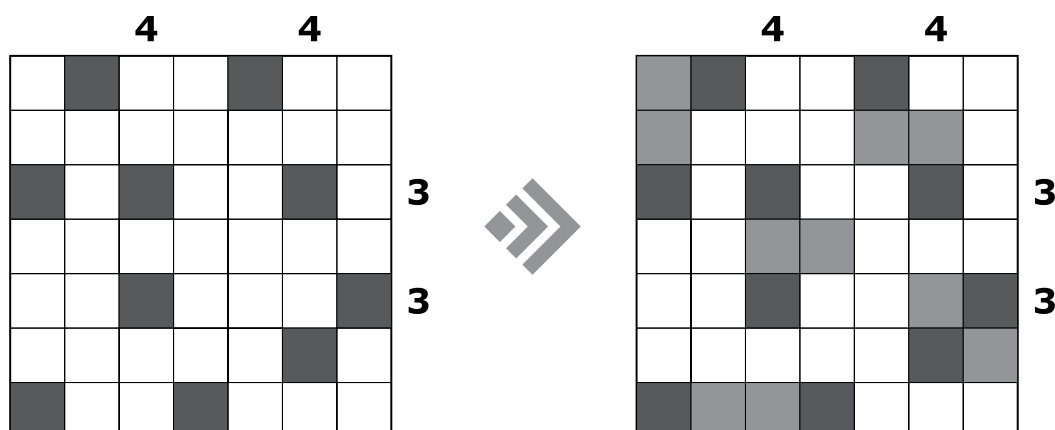
1. Голландский морской бой

Найдите в сетке полный комплект “морского боя”, такой, чтобы никакие корабли не касались друг друга даже по диагонали.



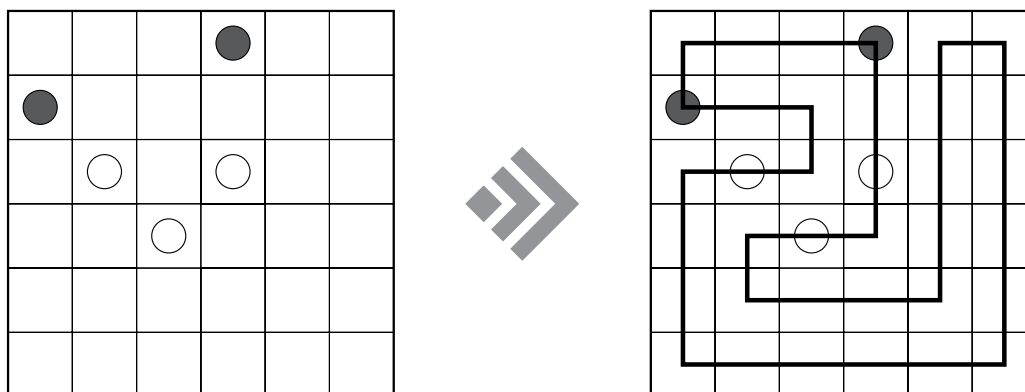
2. Голландское пентамино

Разместите в сетке все 12 элементов пентамино так, чтобы они не касались друг друга даже углами. Пентамино можно вращать и/или переворачивать. Числа по краям сетки показывают количество клеток, занятых пентамино в соответствующих строках и столбцах. По две клетки каждого элемента уже даны.



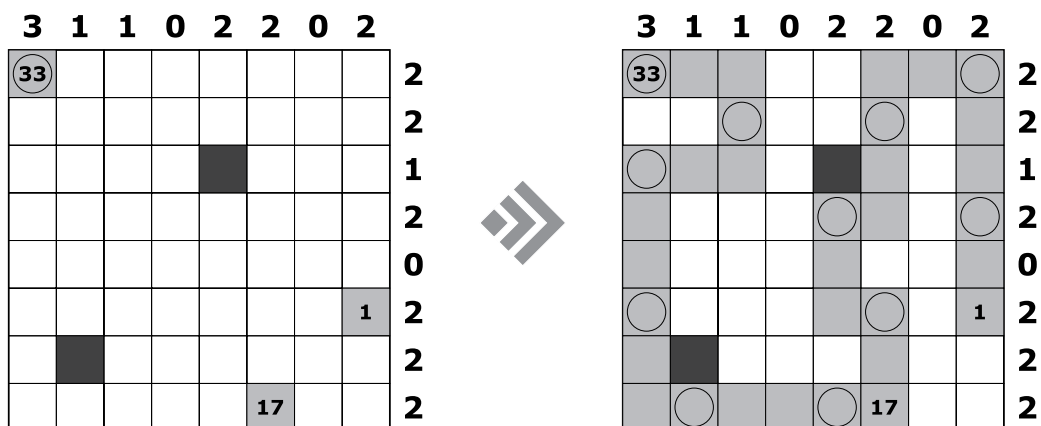
3. Голландская цепочка

Постройте самонепересекающуюся единую замкнутую цепочку, проходящую через все клетки таблицы. Через клетки с белыми кружками цепочка должна проходить прямо, в клетках с черными кружками цепочка должна делать поворот.



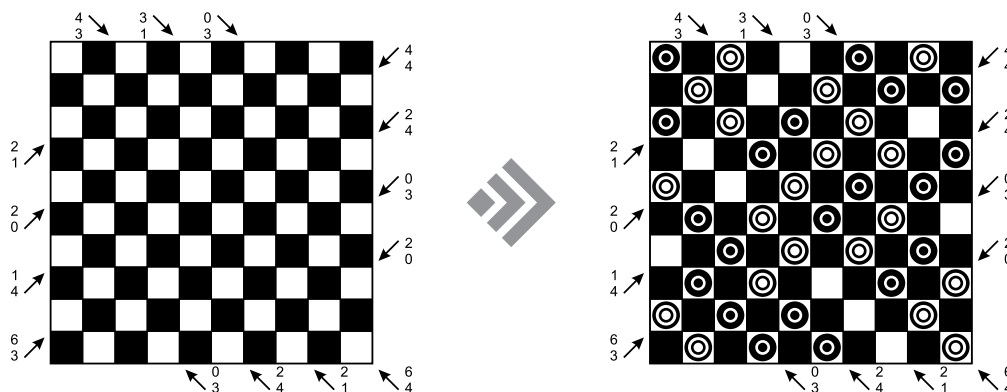
4. Голландская змея

Нарисуйте в сетке самонеприкасающуюся змею длиной в 45 клеток и шириной в одну клетку. Голова, середина и хвост змеи - указаны. Каждая третья клетка змеи, начиная от головы - помечена кружком. По краям сетки даны количества клеток, помеченных кружком, в каждой строке и столбце.



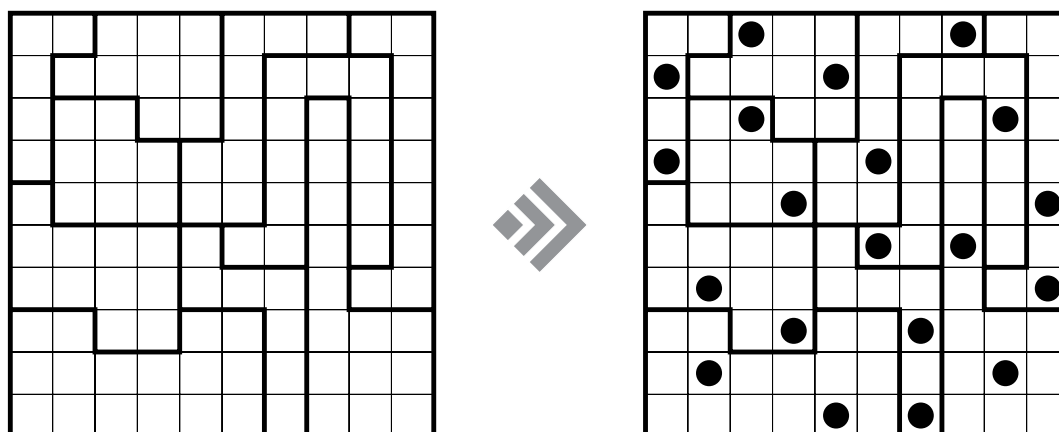
5. Шашки

Расставьте в белых клетках доски по 20 белых и черных шашек, ровно по две шашки каждого цвета в каждой строке и столбце. Числа рядом со стрелками показывают количество белых (верхнее число) и черных (нижнее число) шашек в соответствующих диагоналях.



6. Звездные войны

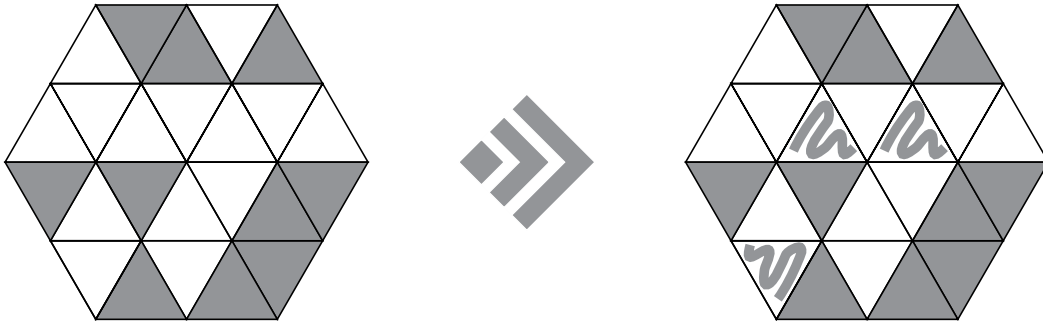
Разместите в сетке одноклеточные «космические корабли» так, чтобы в каждой горизонтали, вертикали и выделенной области расположилось ровно по два корабля. Корабли не должны касаться друг друга даже углами.



Тур III. ВЕНГЕРСКИЙ

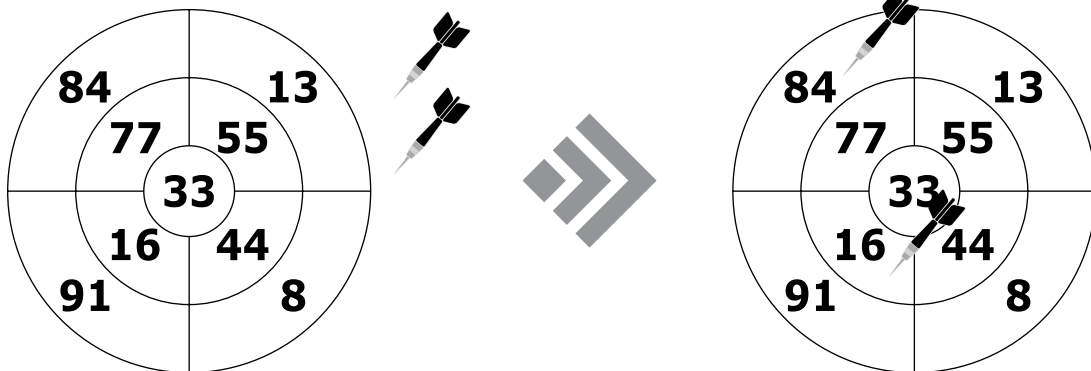
1. 50/50

Закрасьте некоторые треугольные клетки так, чтобы каждый встречающийся в сетке равносторонний шестиугольник, состоящий из 6 клеток, имел ровно 3 закрашенные клетки. Некоторые клетки уже закрашены.



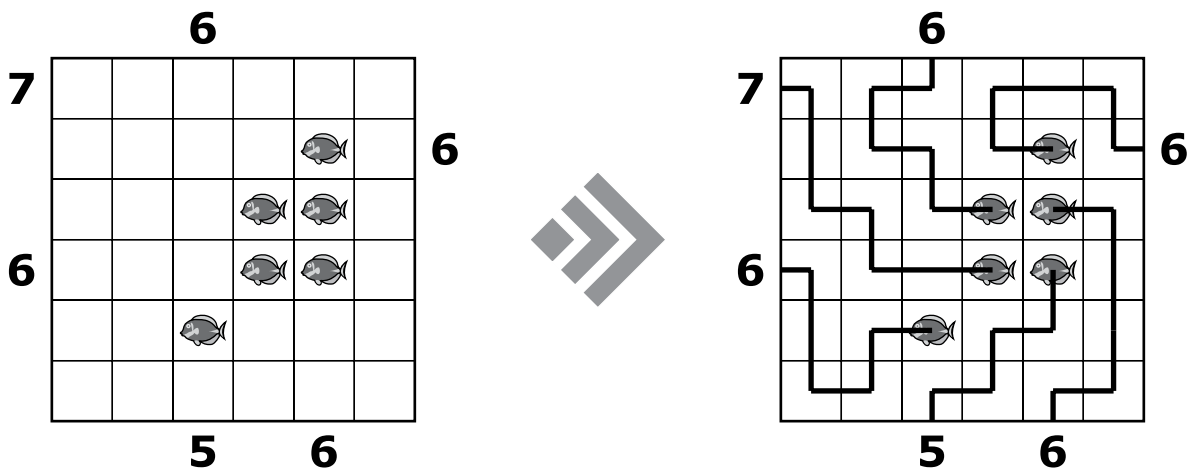
2. Дартс

Отметьте несколько чисел (их количество показано дротиками), так чтобы их сумма равнялась 2008.



3. Рыболовы

Числа вокруг таблицы (пруда) – это рыболовы, у каждого из них на крючке находится рыба. Числа соответствуют длине лески, соединяющей рыболова с его уловом. Лески могут идти только горизонтально и вертикально и не могут касаться (проходить через одну и ту же клетку несколько раз) либо пересекать самих себя или друг друга. Нарисуйте все лески.



4. Полудомино

Разместите в сетке 9 различных полудомино. Элементы нельзя вращать и/или переворачивать. Числа по краям сетки показывают количество точек в соответствующих строках, столбцах и диагоналях.

5. Гексаострова

Закрасьте несколько клеток так, чтобы в сетке образовалось шесть шестиклеточных островов белого цвета, не касающихся друг друга.

6. Венгерское пентамино

Разместите в сетке все 12 элементов пентамино так, чтобы они не касались друг друга даже углами. Пентамино можно вращать и/или переворачивать. Следуя в каждой строке слева направо и далее построчно сверху вниз, каждая третья клетка, принадлежащая пентамино отмечена кружком.

Тип IV. БЕЛОРУССКИЙ

1. Магические суммы

Разместите в сетке цифры от 1 до 3/4 так, чтобы в каждой строке и столбце они встречались ровно по одному разу. Числа по краям показывают суммы всех чисел (разделенных, как минимум, одной пустой клеткой), образованных в соответствующих направлениях.

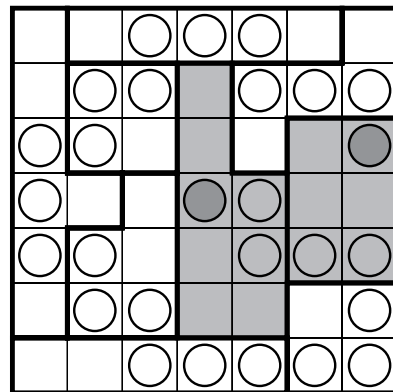
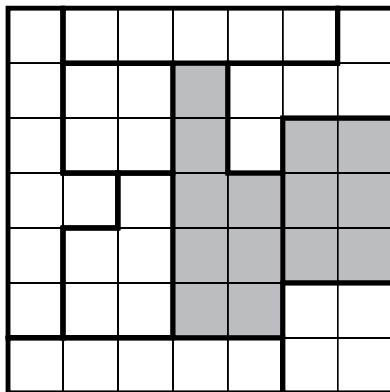
| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|-----|------|
| | | | | | | 37 |
| | | | | | | 46 |
| | | | | | | 424 |
| | | | | | | 19 |
| | | | | | | 46 |
| | | | | | | 3142 |
| 37 | 37 | 28 | 37 | 37 | 145 | |



| | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|------|
| 1 | | 4 | | 3 | 2 | 37 |
| 3 | 2 | | 1 | 4 | | 46 |
| | 4 | 2 | 3 | | 1 | 424 |
| 2 | | 3 | | 1 | 4 | 19 |
| 4 | 1 | | 2 | | 3 | 46 |
| | 3 | 1 | 4 | 2 | | 3142 |
| 37 | 37 | 28 | 37 | 37 | 145 | |

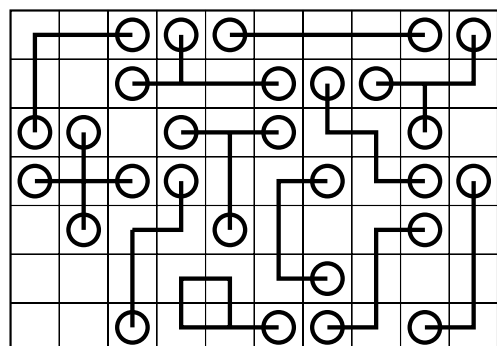
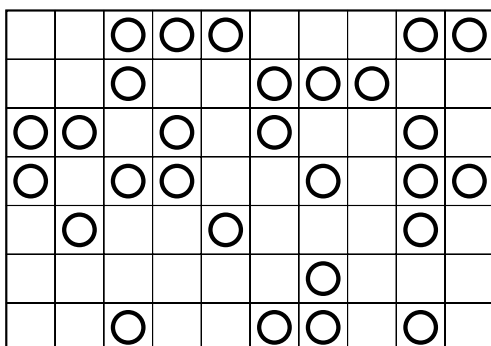
2. Змея по-белорусски

Разместите в сетке самонеприкасающуюся змею шириной в 1 клетку. В каждом выделенном регионе ровно 3 клетки должны быть заняты змеей. Регионы, в которых находятся голова и хвост змеи, выделены серым цветом.



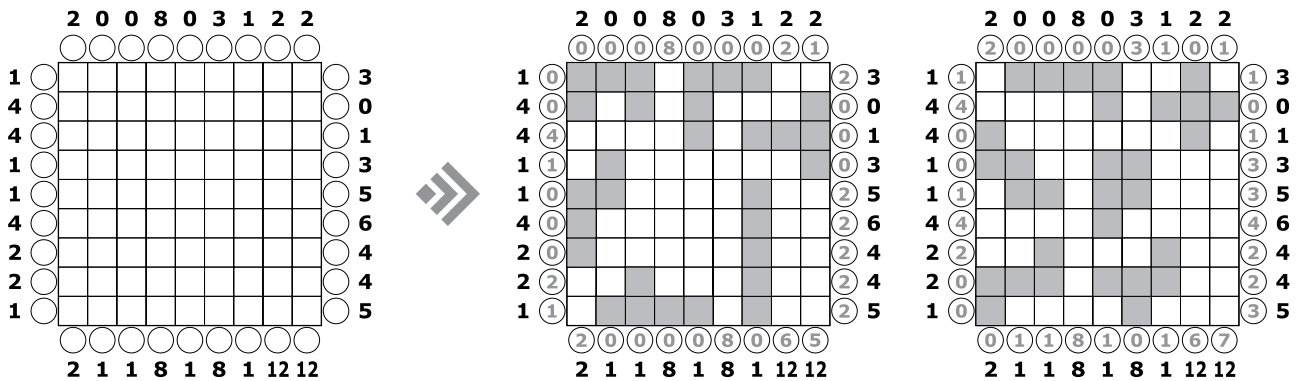
3. Пентамин-О

Расположите в таблице полный комплект пентамино, так чтобы клетки с кружочками приходились на "тупиковые" части элементов пентамино. Пентамино можно вращать и/или переворачивать. Элементы не могут накладываться друг на друга. Некоторые клетки таблицы останутся пустыми.



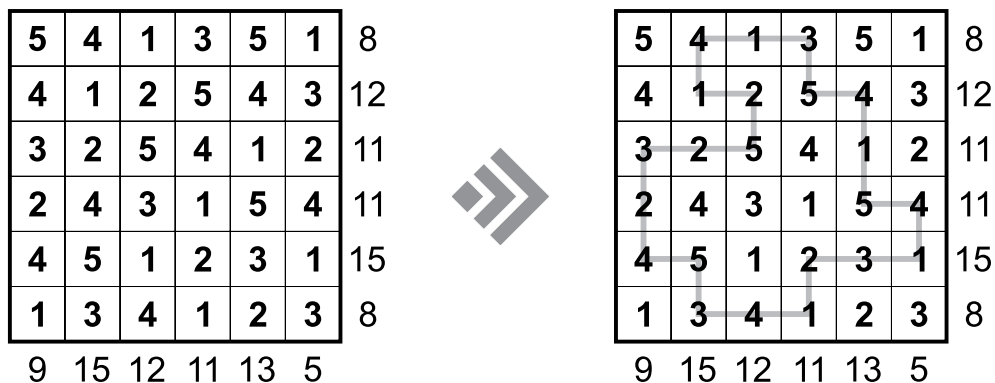
4. Пентамино пополам

Полный набор пентамино разделили на две группы по 6 элементов и разместили их, вращая и переворачивая как вздумается, в двух таблицах таким образом, чтобы фигурки не касались друг друга даже углами. Восстановите их расположение, отталкиваясь только от чисел, которые показывают общее количество свободных клеток, разделяющих край таблицы и ближайшую клетку, занятую элементом пентамино в обеих таблицах. В таблицах нет свободных строк и столбцов.



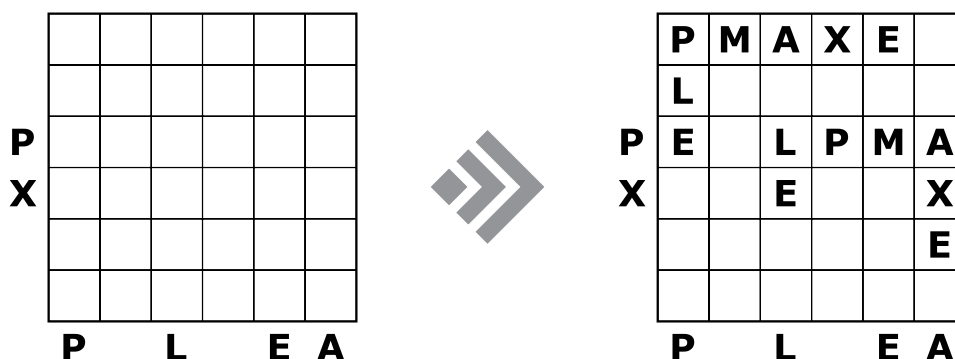
5. Суммарная цепочка

Постройте в сетке самонепересекающуюся единую непрерывную цепочку, состоящую только из горизонтальных и вертикальных отрезков и проходящую через центры клеток. Цифры в клетках, занятых цепочкой, не могут повторяться в строках и столбцах. Суммы цифр в клетках, через которые проходит цепочка, указаны по краям сетки.



6. Буквоеды

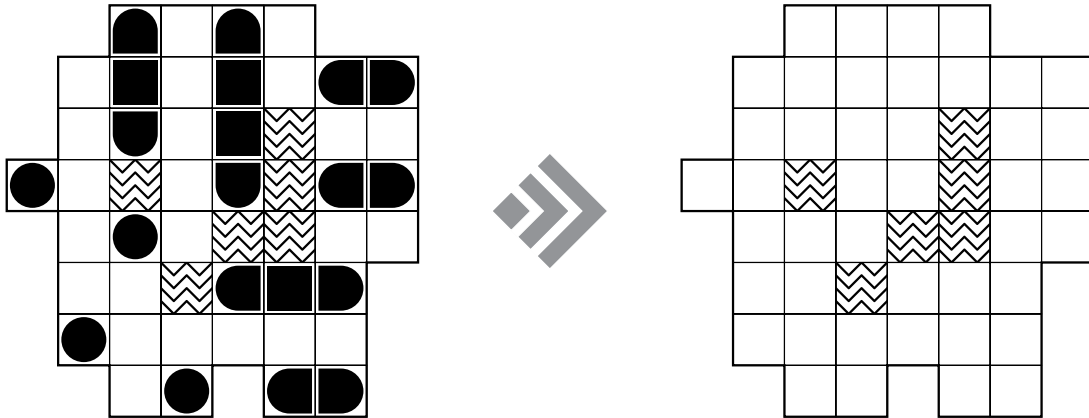
Разместите в сетке двух непересекающихся 9-клеточных червей. В каждого из них впишите слово "MOSCOWCUP". Буквы, расположенные вне сетки, должны обязательно встретиться в соответствующих строках и столбцах.



Тип V. ТУРЕЦКИЙ

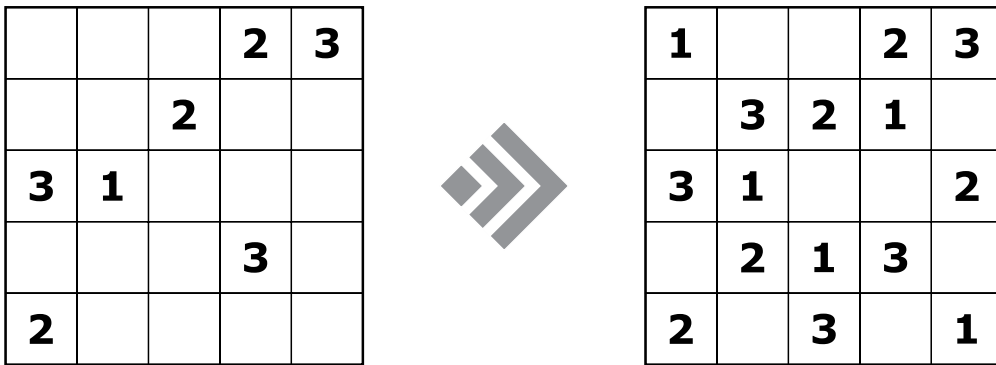
1. Акватория

Разместите в сетке полный набор для игры в «морской бой». Корабли не должны касаться друг друга даже углами.



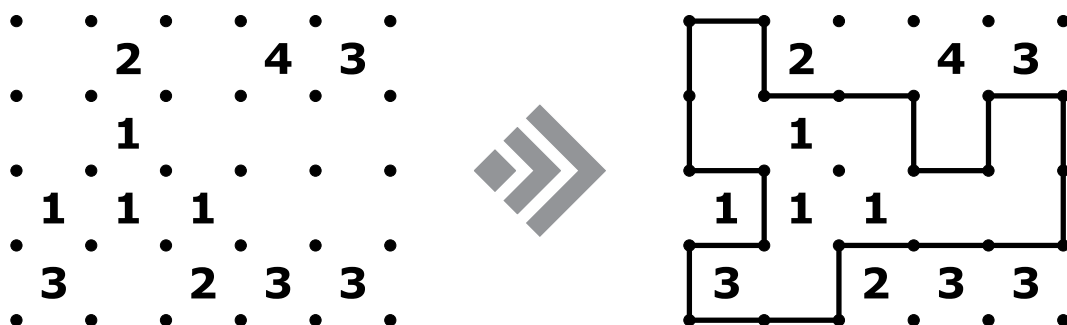
2. Фузули

Разместите цифры от 1 до 3/4/5 в сетке, так чтобы каждая цифра встречалась по разу в строках и столбцах. В сетке не должно образоваться полностью заполненных квадратов 2x2.



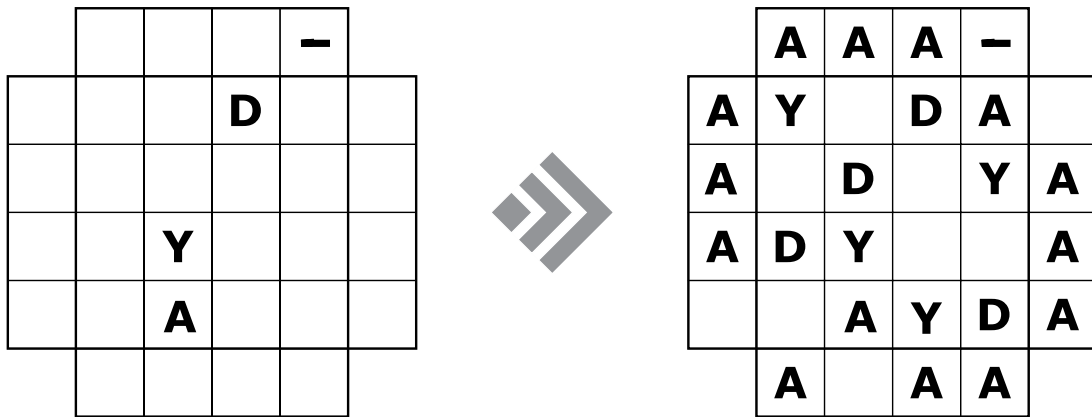
3. Полиграф

Нарисуйте замкнутый забор, состоящий из отрезков, соединяющих соседние точки. Цифры, оказавшиеся внутри забора, показывают количество сторон клетки, принадлежащих забору. Цифры, оказавшиеся снаружи забора - количество сторон клетки, не принадлежащих забору.



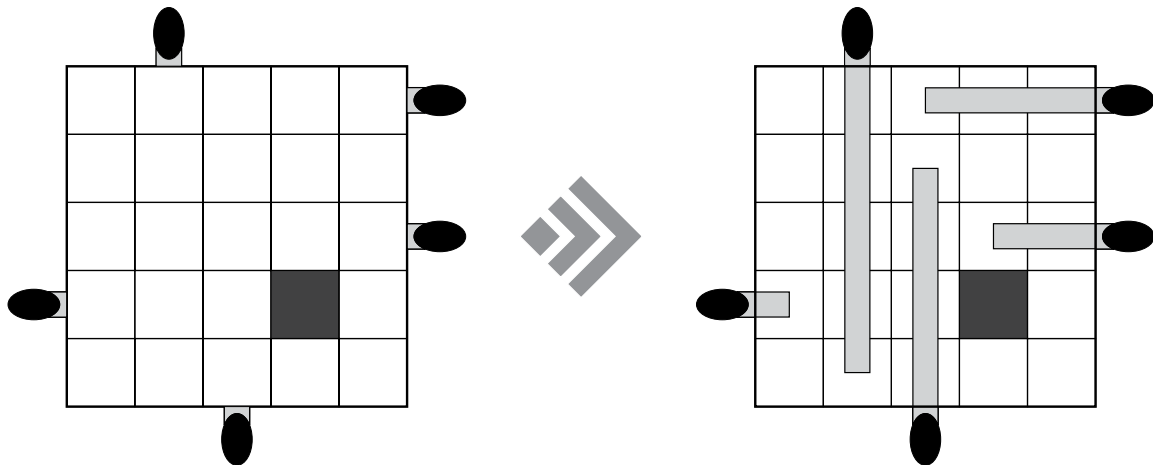
4. Айда

Впишите в некоторые клетки буквы таким образом, чтобы во всех строках и столбцах, кроме крайних, в одном из направлений образовалось слово АУДА.



5. Спичечный коробок

Разместите в коробке спички различной длины, от 1 до 8. Головка каждой спички видна. Спички не могут пересекаться и проходить через черные клетки.



6. Тапа

Закрасьте некоторые ячейки, так чтобы образовалась связная стена. Числа в квадратах показывают длины блоков из черных клеток в восьми соседних ячейках. Если в ячейке более одного числа, то между блоками должна быть как минимум одна белая клетка. Закрашенные ячейки не могут образовывать квадратов 2x2. Ячейки с цифрами не закрашены.

