



## РЕГЛАМЕНТ И ИНСТРУКЦИИ

<b>10:20 – 11:00</b>	<b>Тур 1. П-3</b>
<b>11:05 – 11:45</b>	<b>Тур 2. Конвейер</b>
<b>11:55 – 12:15</b>	<b>Тур 3. Гекса</b>
<b>12:20 – 13:10</b>	<b>Тур 4. Без...</b>
<b>13:20 – 13:55</b>	<b>Тур 5. Коробка с ассорти</b>
<b>14:20 – 15:00</b>	<b>Финал</b>
<b>15:10 – 15:30</b>	<b>Награждение участников</b>

Результат пазлспортсмена в каждом из 5 отборочных туров – занятое им место. При верном решении всех задач тура несколькими участниками учитывается время сдачи работы. Если 2 участника справились не со всеми пазлами и претендуют, к примеру, на 3-е место, то результатом каждого из них будет 3,5.

По итогам этих туров для каждого решателя определяется сумма четырёх высших мест. Пять участников с наименьшей суммой проходят в финал. При совпадении сумм сравниваются набранные спортсменами баллы, а при необходимости и их худшие результаты в пяти турах.

Каждый выигранный у соперника балл в предварительном зачёте даст в финале фору в 30 секунд. Финалистам будет предложено 5 головоломок: решать их можно в любом порядке. Справившись с задачей, участник её сразу сдаёт. Тому, кто решит головоломку неправильно, возвращается сданный лист с начислением штрафа в 30 секунд.

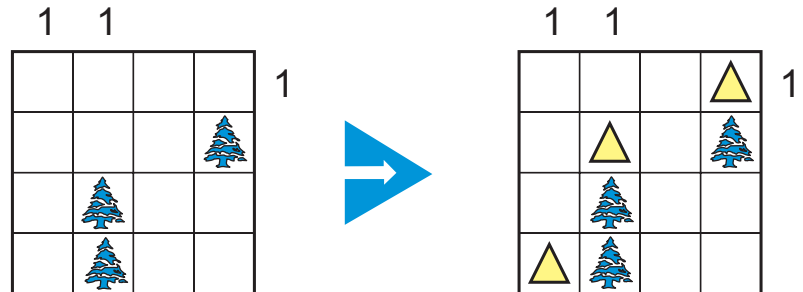
Финалисты ранжируются по числу взятых задач. При их равенстве побеждает тот, кто быстрее справился с этим числом головоломок.

## Тур 1. П-3

### ПАЛАТКИ

14 баллов

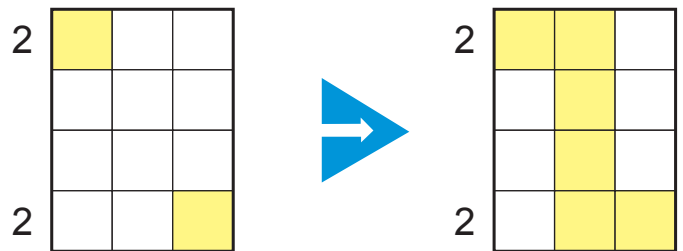
У каждого дерева нарисуйте палатку – в одной из клеток, соседних с ним по стороне (число деревьев и палаток совпадает). Цифра вне поля показывает количество палаток в соответствующем ряду. Клетки с палатками не могут касаться друг друга даже углами.



### ЗМЕЯ

13 баллов

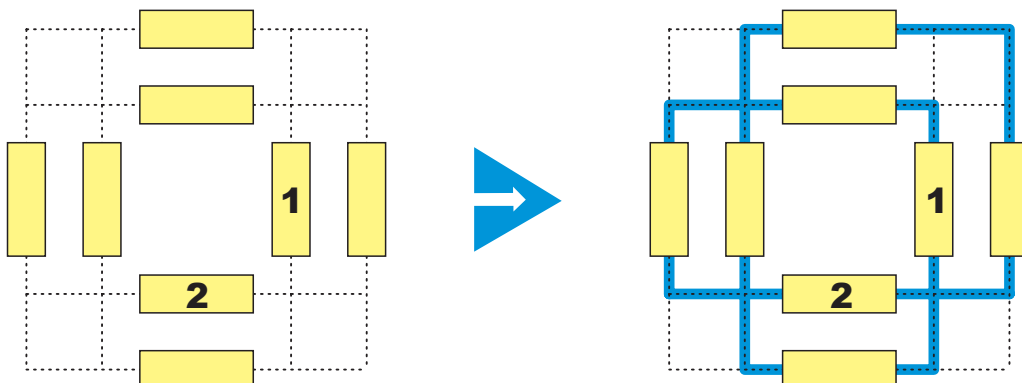
Изобразите змею – не касающуюся себя линию шириной в одну клетку. Её концы отмечены жёлтым цветом. Число вне поля показывает количество занятых змеей клеток в соответствующем ряду.



### ПЕРЕКРЁСТОК

16 баллов

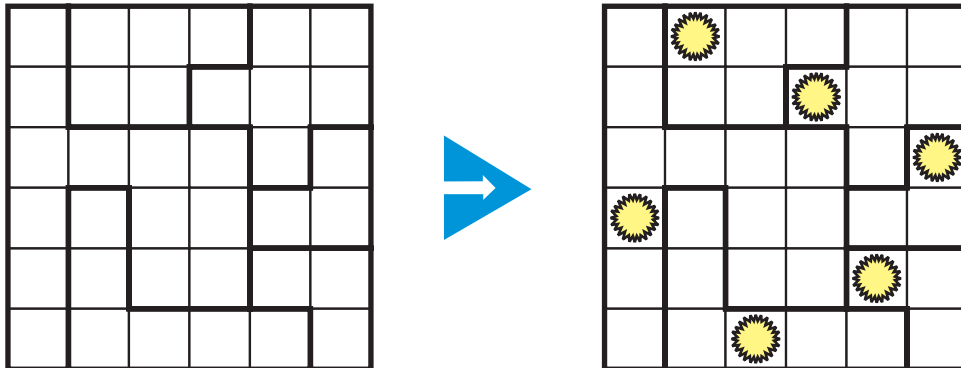
По пунктирным линиям изобразите петлю, проходящую по разу через все жёлтые полосы. Горизонтальные и вертикальные полосы вдоль пути должны чередоваться. Петля имеет ровно 1 поворот между полосами. Цифра на полосе показывает количество всех точек пересечения петли на одной с этой полосой горизонтали или вертикали.



## ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ

31 балл

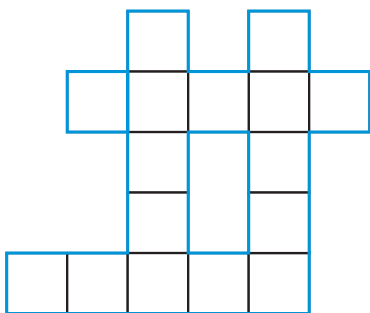
Изобразите в сетке звёзды так, чтобы клетки с ними не касались друг друга даже углами. В каждом ряду и каждой выделенной области должно быть по две звёзды (по одной в примере).



## П ИЛИ З

29 баллов

Отберите из каждой пары по одному слову и заполните ими кроссвордную сетку по классическим правилам.



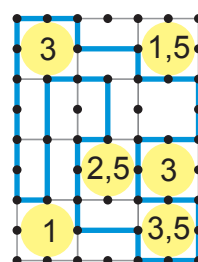
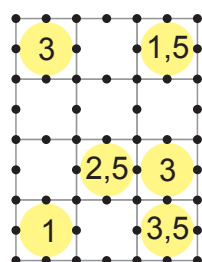
ПАВЕЛ / ЗЛАТА  
 ПЕРЕЦ / ЗЕФИР  
 ПИЦЦА / ЗРАЗА  
 ПОЧВА / ЗЕМЛЯ



## ЗАБОР С ПОЛОВИНКАМИ

29 баллов

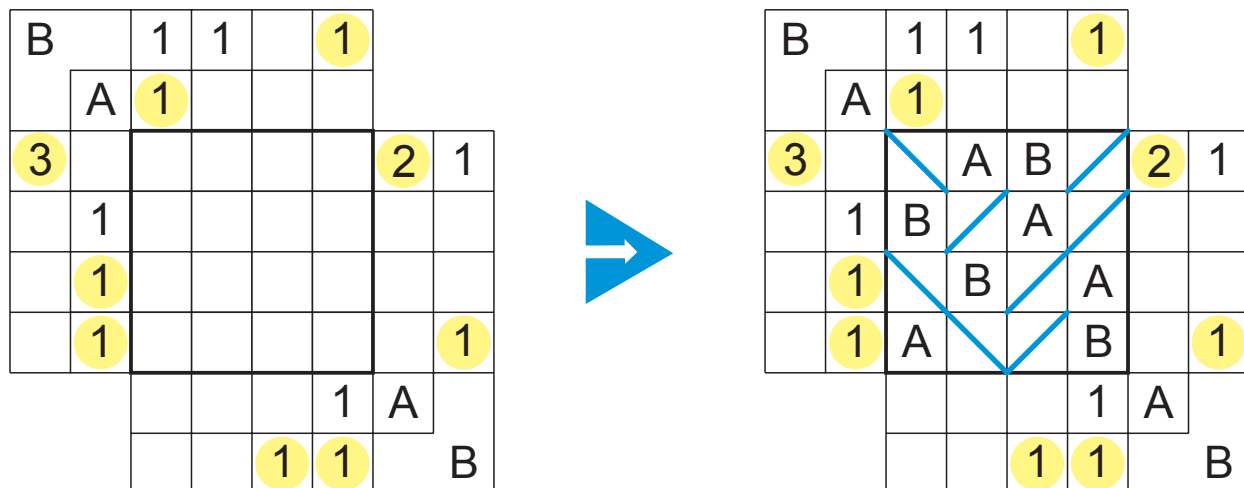
Поле разбито на единичные квадраты. Изобразите не касающуюся себя петлю, состоящую из горизонтальных и вертикальных отрезков и поворачивающую только в точках поля. Число в клетке показывает сумму длин фрагментов забора вокруг неё. Петля не пересекает кружки с числами.



## ПЕРВЫЕ ВСТРЕЧНЫЕ С ЗЕРКАЛАМИ

52 балла

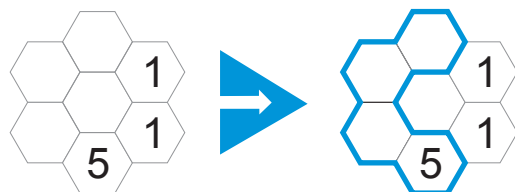
Заполните сетку буквами А, В и С (А и В в примере) так, чтобы в каждой строке и каждом столбце все они встретились точно по разу. В каждой пустой клетке изобразите зеркало (диагональную линию). Цифра вне поля подскажет, сколько раз соответствующая ей буква встретилась на пути с учётом отражений зеркал. Если цифра в кружке, то соответствующая ей буква – первая встречающаяся при взгляде от цифры. Если цифра без кружка, то соответствующая буква не является первой встречной.



## ЗАБОР

47 баллов

Соединяя вершины фигур, на которые разбито поле, изобразите не касающуюся себя петлю. Цифра внутри фигуры показывает количество её сторон, через которые проходит петля.



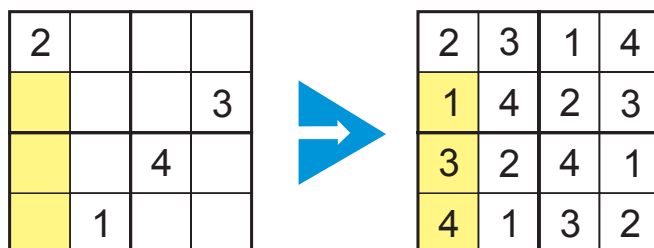
## Тур 2. Конвейер

### СУДОКУ

20 баллов

Заполните поле цифрами от 1 до 9 (4 в примере) так, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждом выделенном квадрате 3 x 3 (2 x 2 в примере) все они встретились по разу.

Содержимое отмеченного фрагмента sudoku в точности перенесите в пустую белую часть задачи “Стрелки”.

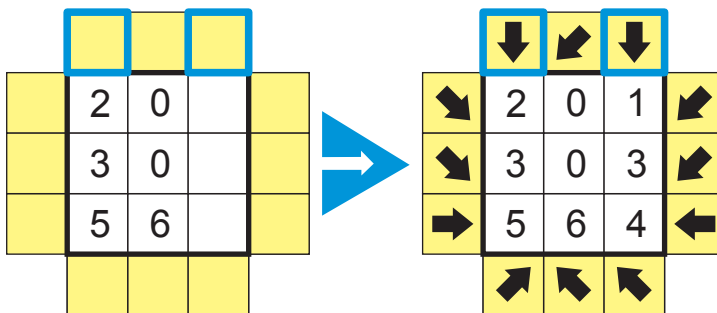


## СТРЕЛКИ

46 баллов

Изобразите стрелку в каждой жёлтой клетке. Цифра в поле равна количеству направленных на неё стрелок. Все стрелки направлены внутрь цифрового поля.

Стрелки из клеток с жирной синей границей перенесите в соответствующие клетки задачи “Кружки”.

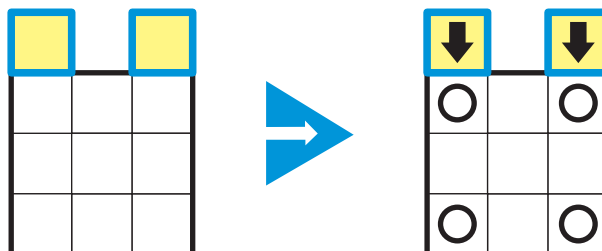


## КРУЖКИ

32 балла

Изобразите в поле 18 кружков так, чтобы белые клетки с ними не касались друг друга даже углами. В направлении от каждой стрелки должно быть ровно 3 кружка (2 в примере).

Перенесите все кружки (каждый символизирует букву О) в скребл на те же позиции.



## СКРЕБЛ

32 балла

Все буквы О уже открыты. Разместите в сетке 22 слова (3 в примере) из списка по обычным кроссвордным правилам. При этом в сетке не должно образоваться других слов.

Перенесите все буквы В, I, L, N, U, V, X в следующую сетку на те же позиции.

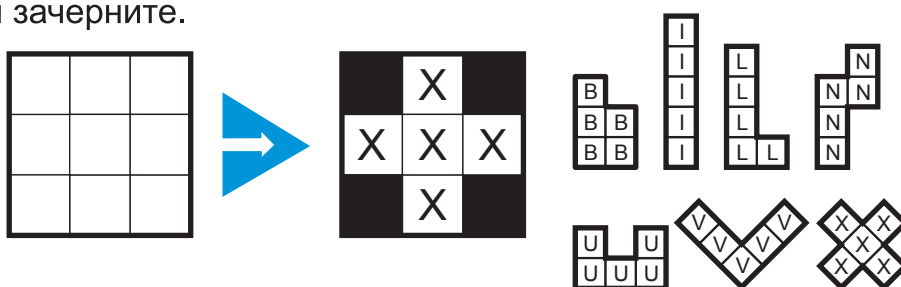


## ПЕНТАМИНО

34 балла

Нарисуйте в поле пентамино семи указанных видов без наложения друг на друга. Их можно вращать и отражать. Буквы в поле принадлежат фигурам с теми же литерами. Два пентамино с одинаковой буквой не могут касаться даже углами. Неиспользованные клетки зачерните.

Перенесите все чёрные клетки в следующее поле на те же позиции.

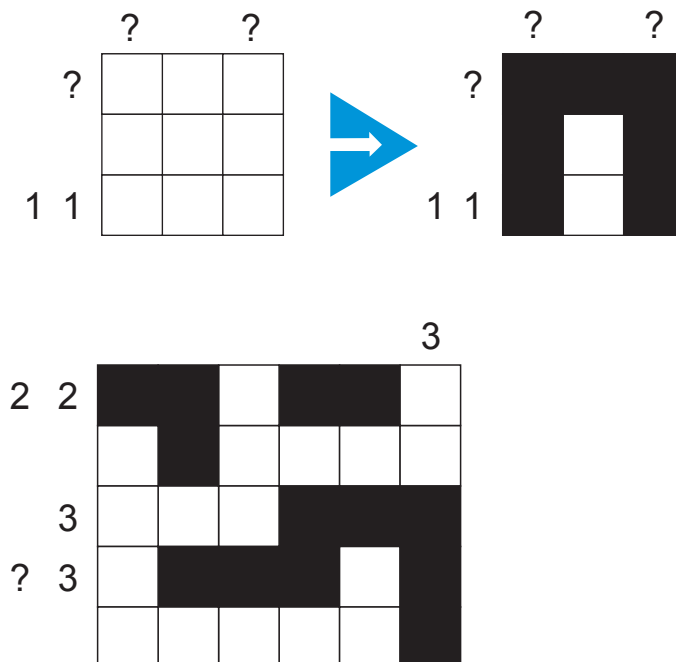
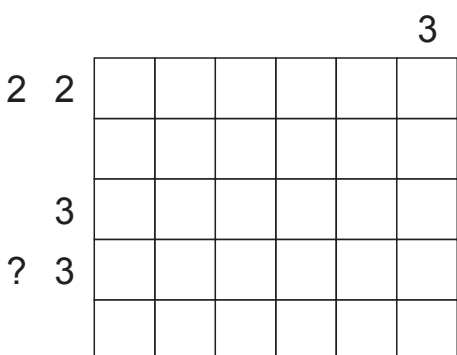


## ПОКРАСКА ЛАБИРИНТА

66 баллов

Зачерните некоторые клетки так, чтобы белая область была связной. Цифра вне поля показывает длину чёрного блока в соответствующем ряду. Какие-то цифры обозначены “?”. Порядок следования цифр в рядах тоже нужно определить. Группы чёрных клеток отделяются как минимум одной белой. В поле не должно быть квадратов 2 x 2 из клеток одного цвета.

Ещё один пример  
(более наглядный)

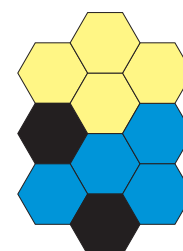
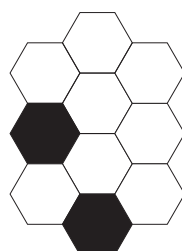
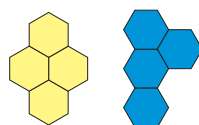


## Тип 3. Гекса

### ГЕКСАГОН

6 + 11 баллов

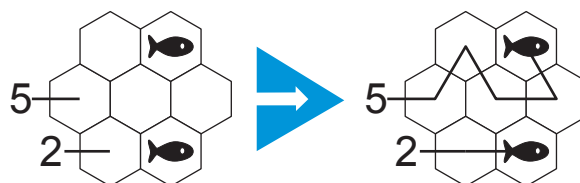
Разделите белое поле на приведённые фигуры. Их можно вращать, но нельзя отражать.



### РЫБОЛОВЫ

10 баллов

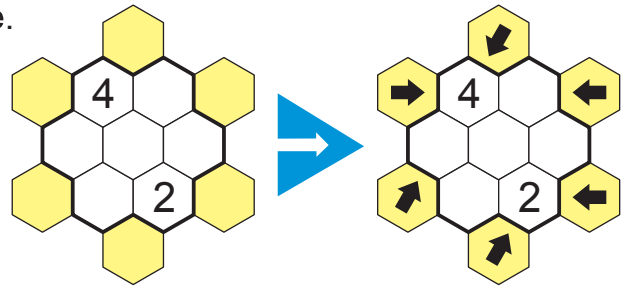
Цифры вокруг сетки символизируют удильщиков: у каждого на крючке своя рыба. Цифра соответствует длине лески, соединяющей рыбака с добычей. Лески – это линии, проходящие через центры клеток и состоящие из горизонтальных и наклонных отрезков. Они не могут касаться себя и пересекаться друг с другом. Изобразите все лески.



## СТРЕЛКИ

12 баллов

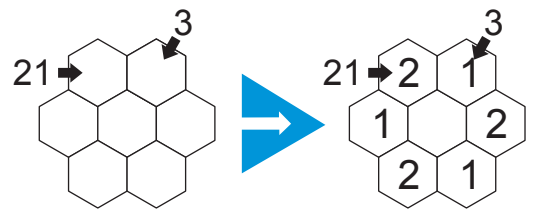
Изобразите стрелку в каждой жёлтой клетке. Цифра в поле равна количеству направленных на неё стрелок. Все стрелки направлены внутрь цифрового поля.



## ГЕКСА-СУММЫ

14 баллов

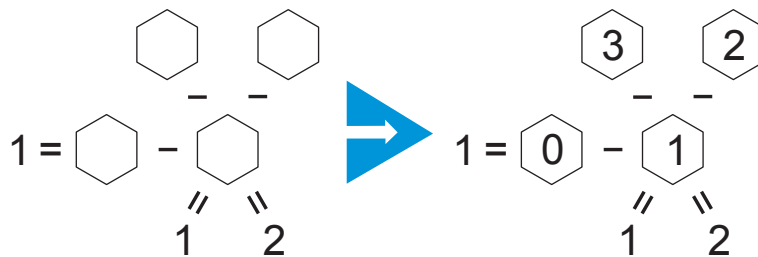
Впишите в клетки цифры 1, 2, 3 (1 и 2 в примере) так, чтобы во всех строках и на каждой диагонали они встретились точно по разу. В некоторых направлениях рядом стоящие цифры образуют числа, а вне поля указаны их суммы. Какие-то суммы относятся к каждому из двух указанных направлений.



## АРИФМЕТИКА

28 баллов

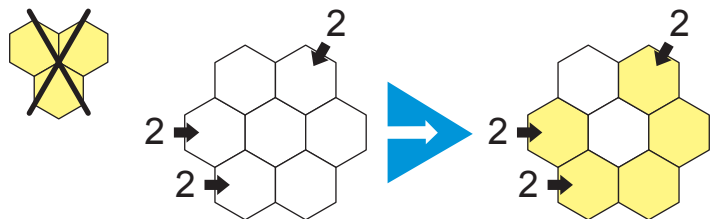
Впишите в клетки цифры от 0 до 9 (3 в примере) по разу так, чтобы в строках и на некоторых диагоналях образовались равенства. Используются знаки сложения и вычитания. Смотреть на арифметическое выражение надо от самой дальней клетки от знака равенства. Например, 0 - 1 в строке равно 1, если знак равенства левее нуля, и -1, если правее единицы.



## ЗМЕЯ

33 балла

Изобразите 18-клеточную (5-клеточную в примере) змею – не касающуюся себя линию шириной в 1 клетку. Её концы не отмечены. Цифра вне поля показывает количество занятых змеей клеток в указанном каждой стрелкой направлении.



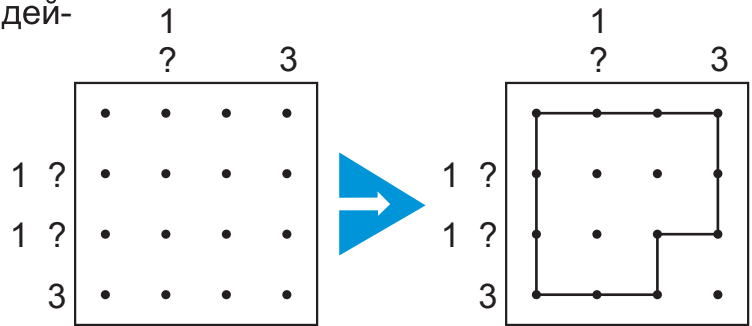
## Тур 4. Без...

### БЕЗДОРОЖЬЕ

7 + 32 балла

Изобразите не касающуюся себя петлю, состоящую из горизонтальных и вертикальных отрезков, определив, через какие узлы она пройдет. Цифры вне поля указывают, сколько подряд узлов задействовано в соответствующем ряду.

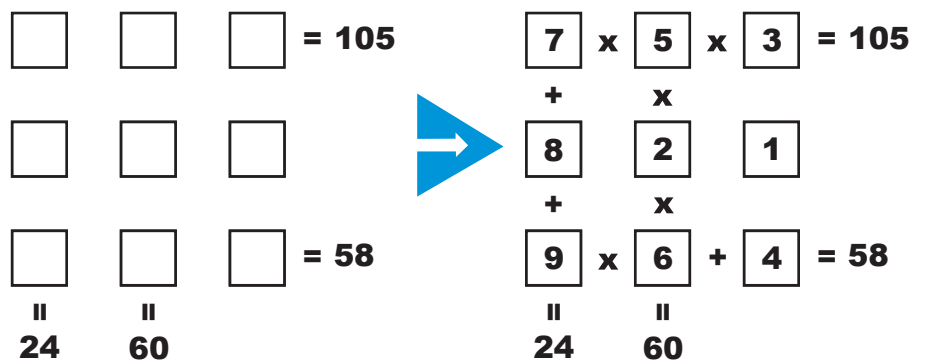
Некоторые цифры заменены знаком "?", их надо определить. Задающие цифры следуют по порядку.



### БЕЗ ЗНАКОВ

15 + 47 баллов

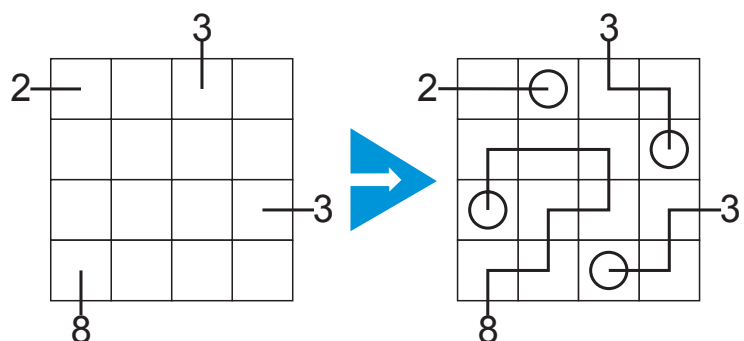
Расставьте в квадратиках цифры от 1 до 9 ровно по разу, а между ними по арифметическому знаку (+, -, x, /) так, чтобы по горизонталям и вертикалям образовались верные равенства. Приоритет операций – стандартный: сначала умножение и деление, затем сложение и вычитание.



### БЕЗРЫБЬЕ

17 баллов

Нарисуйте лунки так, чтобы в каждой строке и каждом столбце было ровно по одному кружку, а клетки с ними не касались друг друга даже углами. Цифры вне поля символизируют рыбаков. Каждый из них связан со своей лункой. Цифра соответствует длине лески, соединяющей рыбака с кружком. Лески – это линии, проходящие через центры клеток и состоящие из горизонтальных и вертикальных отрезков. Они не должны касаться себя и пересекаться друг с другом. Изобразите все лески.

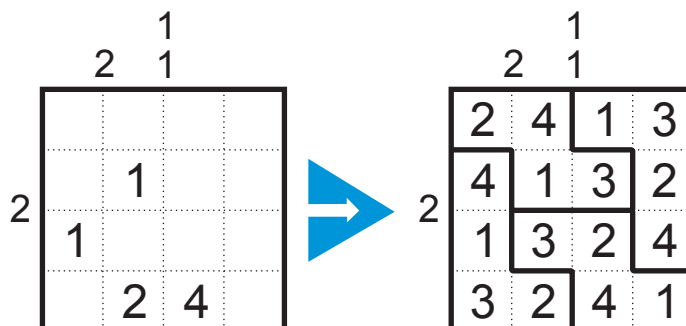




## СУДОКУ БЕЗ ОБЛАСТЕЙ

55 баллов

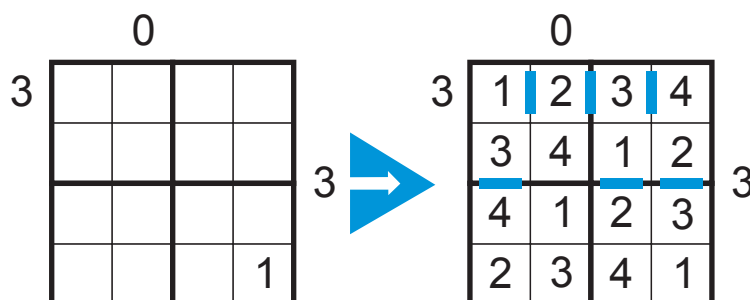
Восстановите границы шести 6-клеточных областей (четырёх 4-клеточных в примере) для решения sudoku. Впишите в клетки цифры от 1 до 6 (4 в примере) так, чтобы в каждой строке, каждом столбце и каждой области они встретились точно по разу. Границы состоят из горизонтальных и вертикальных отрезков с концами в узлах сетки. Их длины в порядке следования указаны слева и сверху от поля. Две граничные линии на одной прямой – это два отрезка с пробелом между собой.



## СУДОКУ БЕЗ ПЕРЕГОРОДОК

45 баллов

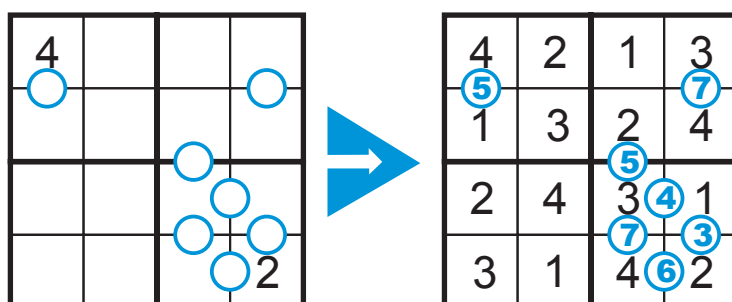
Заполните сетку цифрами от 1 до 6 (4 в примере) так, чтобы все они встретились по разу в каждой строке, в каждом столбце и в каждой выделенной области 3 x 2 (2 x 2 в примере). Цифра вне поля показывает, какое количество перегородок в соответствующем направлении могло быть установлено между всеми соседними клетками, цифры в которых отличаются на 1.



## СУДОКУ БЕЗ СУММ

67 баллов

Заполните клетки цифрами от 1 до 6 (4 в примере) так, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждой выделенной области 3 x 2 (2 x 2 в примере) все они встретились по разу. В каждый кружок впишите сумму двух касающихся его цифр. Эти суммы не могут повторяться на любой из 10 (6 в примере) внутренних линий поля и в любой выделенной области 3 x 2 (2 x 2 в примере). Кружок на жирной линии принадлежит сразу двум областям 3 x 2 (2 x 2 в примере).



## Тур 5. Коробка с ассорти

Вам предстоит решить пять связанных головоломок: “Палатки” (поле А), “Морской бой” (В), “Первые встречные” (С), “Пентамино” (D), “Судоку-небоскрёбы” (Е). Цифры в жёлтых кружках каждой сетки, примыкающие к соседнему полю, будут задающими для этой соседней головоломки.

### **ПАЛАТКИ**

**42 балла**

У каждого дерева изобразите 1, 2 или 3 кружка (палатки) – в клетках, соседних с ним по стороне. Две палатки уже нарисованы. Цифра в жёлтой клетке вне поля показывает количество кружков в соответствующем ряду. Клетки с палатками, привязанными к разным деревьям, не могут касаться друг друга даже углами. Если при дереве 1 палатка, впишите в кружок единицу, если 2 – впишите в каждый двойку, если 3 – тройку.

### **МОРСКОЙ БОЙ**

**42 балла**

Разместите в белых клетках приведённую пронумерованную флотилию. Три её круглых фрагмента уже нарисованы, но цифры, им соответствующие, вам предстоит определить. Клетки с кораблями не могут касаться даже углами. Цифра в жёлтом кружке вне поля указывает на количество клеток, занятых кораблями в соответствующем ряду.

### **ПЕРВЫЕ ВСТРЕЧНЫЕ**

**42 балла**

В каждый ряд впишите по разу цифры от 1 до 4 (3 в примере). Цифра, указанная в жёлтом кружке вне поля, должна встретиться первой при взгляде от неё в соответствующем направлении.

### **ПЕНТАМИНО**

**42 балла**

Нарисуйте в поле пронумерованные пентамино семи (трёх в примере) указанных видов без наложения друг на друга. Каждая фигура должна встретиться в сетке хотя бы раз. Их можно вращать и отражать. Все клетки с жёлтыми кружками принадлежат пентамино. Две фигуры с одинаковыми цифрами не могут касаться даже углами. Неиспользованные клетки зачерните.

# СУДОКУ-НЕБОСКРЁБЫ

42 балла

Заполните поле цифрами от 1 до 7 (5 в примере) так, чтобы все они встретились по разу в каждой строке, в каждом столбце и в каждой выделенной 7-клеточной области (5-клеточной в примере). Цифра в поле символизирует дом соответствующей высоты. Цифра в жёлтом кружке вне поля показывает, сколько домов видно наблюдателю, смотрящему из жёлтого кружка в соответствующем направлении.

**Палатки**

**A** →

**B** ←

**C** →

**D** →

**E** ←

**Первые встречные**

**Пентамино**

1		2	3
1	1	2	3
	1	2	3

**Морской бой**

3	3	3	2	2	1
			2	2	1
					1

**Судоку-Небоскрёбы**

**18-й открытый Кубок Москвы по пазлспорту**

## Финал

Будет предложено 5 типов головоломок из числа встретившихся в этом буклете. Их названия прозвучат перед стартом. Каждую задающую цифру от 2 до 6 во всех пяти головоломках заменили своей буквой. Иначе говоря, за буквами F, I, N, A, L кроются разные цифры. Установите соответствия и решите головоломки.

18 MOSCOW  
UZ  
PZLE