



29 дэх удаагийн Логик Паззлын Дэлхийн Аварга Шалгаруулах Тэмцээнд (WSPC) оролцох үндсэн багийн сонгон шалгаруулалт



Бэлтгэл №2

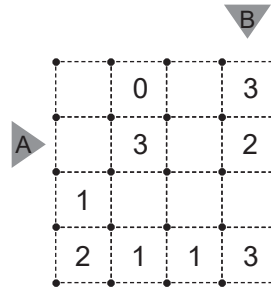
2022/06/03

Слидерлинк

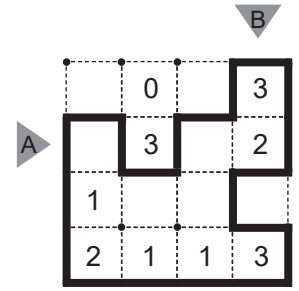
Хөлгийн тасархай шугамын дагуу огтлолцлын цэгүүдийг холбож битүү зам зур. Диагоналийн дагуу холбохгүй. Доторх тоонууд нь тухайн нүдний хэдэн тал битүү замд орж байгааг илэрхийлнэ. Зам нь өөртөө хүрэх буюу огтлолцож болохгүй, мөн хөлөг дээрх огтлолцлын цэгүүдийг бүгдийг нь дайрах албагүй.

Бодолтыг гүйцэтгэхдээ битүү замыг бүрэн зурахын зэрэгцээ А, В-ээр тэмдэглэсэн мөр, баганад битүү замын дотор талд орж буй үргэлжилсэн нүднүүдийн тоог зүүнээс баруун, дээрээс доош чиглэлд бичээрэй.

Жишээ бодлого



Хариу

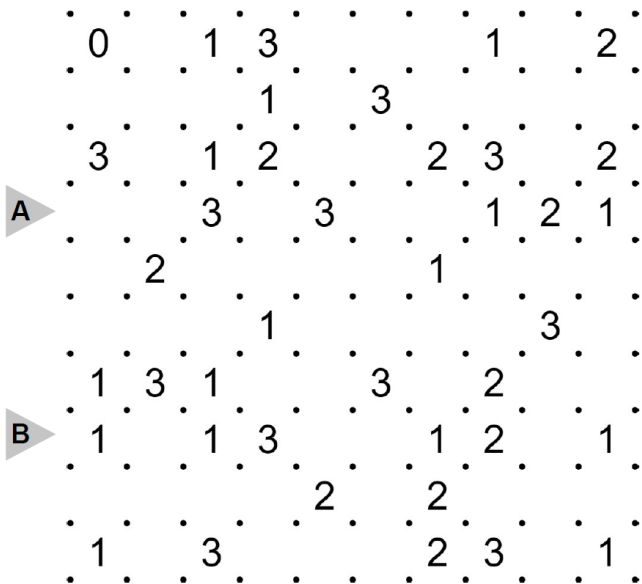


AB: (12, 21)

А мөрд 1 болон 2, В баганад 2 болон 1 нүд битүү замын дотор оржээ.

С-1. Битүү замыг олж зураад, АВ:-д харгалзах тоонуудыг бичээрэй.

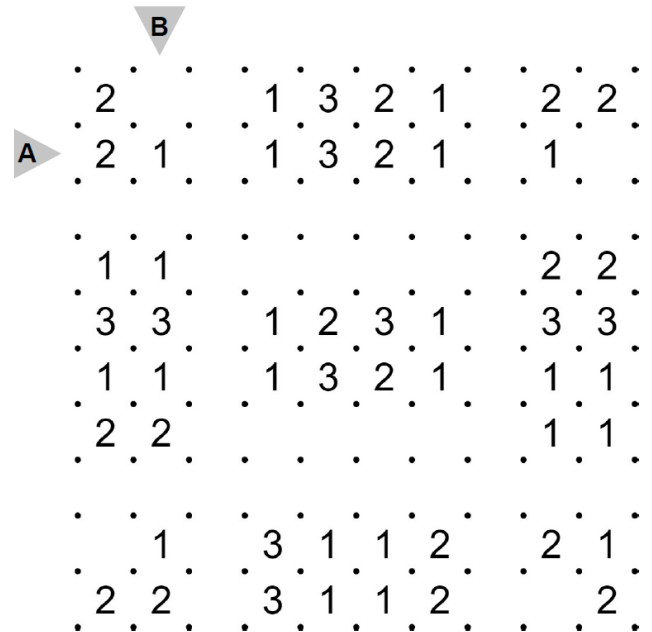
3 оноо



AB:

С-2. Битүү замыг олж зураад, АВ:-д харгалзах тоонуудыг бичээрэй.

5 оноо



AB:

WSPC 2019-ийн 3, 4-р раундын зарим паззлууд

3-р раундын бүх паззлууд хосолмол буюу хөлөг бүр хоёр өөр паззлаас бүрддэг. R3 гэж эхэлсэн бодлогуудын хувьд хөлгийг хоёр хувааж аль хэсэгт ямар паззл байгааг тодорхойлоод бодолтоо хийх юм. Хэсэг бүрийн бүх нүднүүд холбогдсон байх бөгөөд нүд бүр яг нэг хэсэгт л харьяалагдана. Мөн нэг нь нөгөөгөө бүрэн хүрээлсэн хэсгүүд байж болно. Энэ хуваалтаас гадна хэсгүүд бүрэн тусгаар, хоорондоо харилцан үйлчилдэггүй байна. Тухайн паззл өөрийн хэсэгтээ хоосон нүд байхыг зөвшөөрдөг эсэхийг сайтар нягтлаарай.

“Логик паззл, IQ тестүүд” гарын авлагад Масюу + Арга билиг (49-р нүүр), Аквариум + LITS (63-р нүүр), Нурикабэ + Төмөр зам (72-р нүүр), Хакюу + Оддын тулаан (112-р нүүр) гэсэн энэ раундын 4 паззл орсон тул тэдгээрийг номон дээрээ ажиллаарай.

R3-1. Аруконэ + Пентоминууд (Arukone + Pentominoes)

3 оноо

Аруконэ: Ижил үсгүүдийг талаараа хөрш нүднүүдийг дамжсан хэрчмүүдээр холбо. Диагональдаж буюу ташуулдаж холбохгүй. Нэг нүдийг хэрчим нэг удаа л дайрна. Нэгээс олон хэрчим дайрч гарсан нүд огт байхгүй.

Пентоминууд: Хөлгийг нүд бүр нь яг нэг пентоминогийн хэсэг болдог, мөн дүрсүүд яг нэг удаа орсон байхаар өгөгдсөн пентоминогийн дүрсүүдэд хуваа. Пентоминууд эргэх юм уу толин ойлт хийж болно. Дүрс бүр өөрийн хэлбэрт харгалзах ганц үсгийг дотроо агуулсан байх ёстой. Өөр ямар ч үсгийг дотроо агуулж болохгүй.

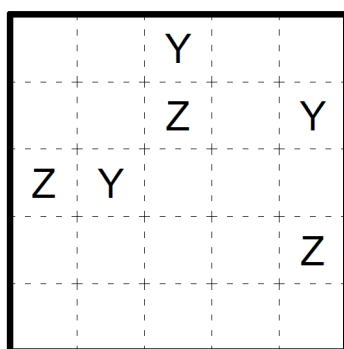
Хөлөг дээр нэг үсэг 3 байгаагийн хоёр нь Аруконэ, нэг нь Пентомино тааварт ашиглагдана.

Arukone: Connect each pair of identical letters by a line that runs horizontally and vertically. Each cell is used by exactly one such line.

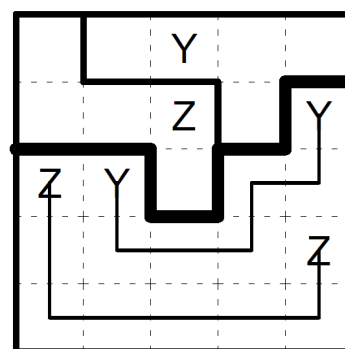
Pentominoes: Divide the grid into pentominoes, so that each cell is part of exactly one pentomino and each pentomino is used exactly once. Pentominoes can be rotated and reflected. Each pentomino must contain its corresponding letter exactly once and no other letters.

Each letter appears exactly three times in the grid; two copies will be used in the Arukone and one in the Pentominoes puzzle.

Жишээ бодлого



Хариу



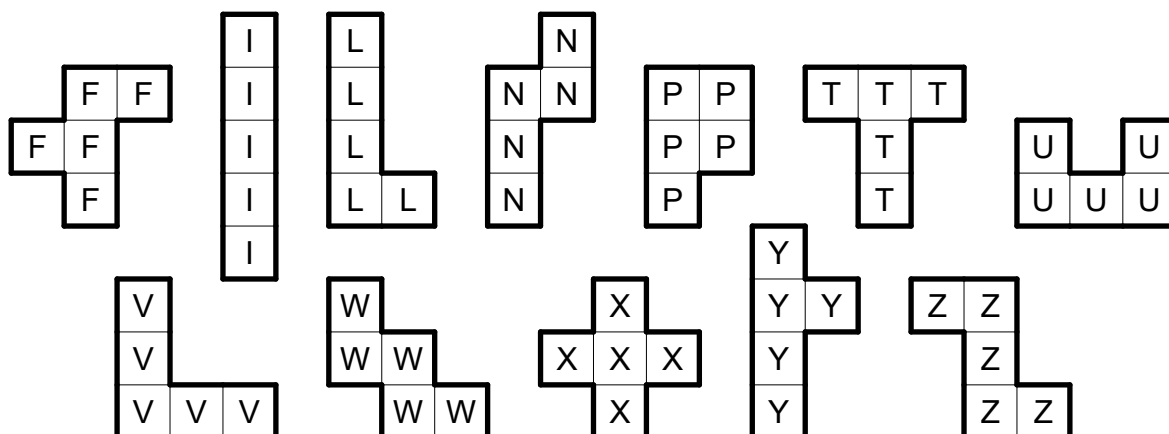
Жишээ бодлогод 2 хос үсэгтэй Аруконэ, Y, Z хэлбэртэй хоёр пентоминог байруулжээ.

Үргэлжлэл 3-р нүүрт

R3-1. Аруконэ + Пентоминонууд (Arukone + Pentominoes) үргэлжлэл

3 оноо

		L					V	I
L			V		U			
	F	Z	U		T	P	U	
							N	I
								N
V		T				P	N	X
F			X		T	P		
	I		W	W	W			Y
	L							Z
F	Y							
X				Y	Z			



R3-2. Даалуу + Слидерлинк (Dominoes + Slitherlink)

6 оноо

Даалуу: Хөлгийн нүд бүр нь яг нэг даалууны хэсэг байхаар, мөн даалуу бүр яг удаа орсон байхаар хөлгийг өгөгдсөн даалуунуудад хуваа. Даалуунууд эргэсэн байж болно.

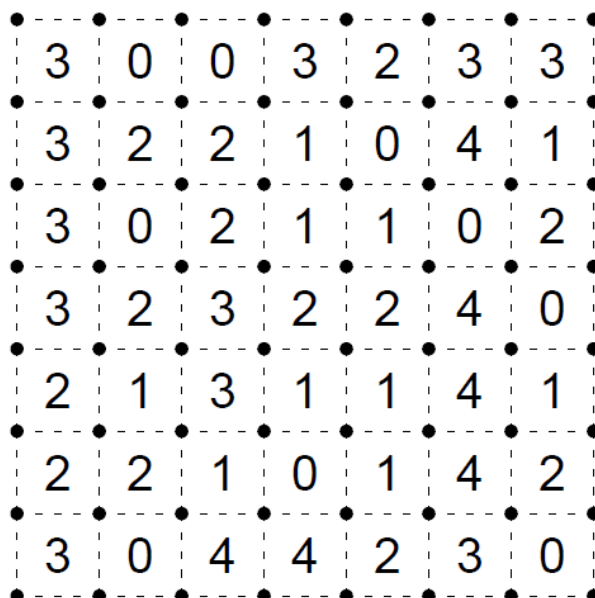
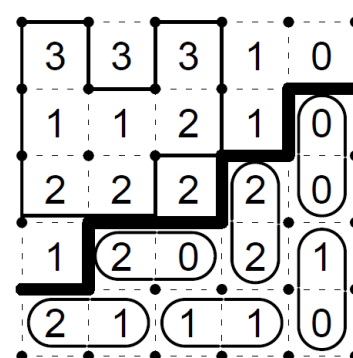
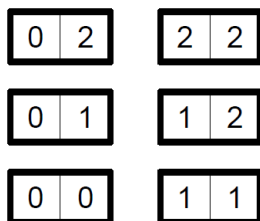
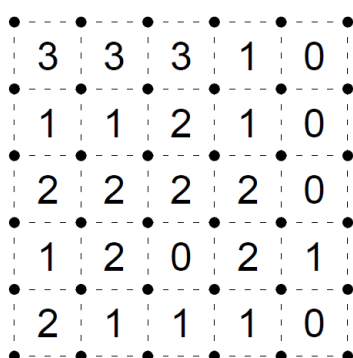
Слидерлинк: Хөлгийн тасархай шугамын дагуу огтлолцлын цэгүүдийг нэгээс олон удаа ашиглахгүйгээр битүү зам зур. Тоонууд нь тухайн нүдний хэдэн тал битүү замд орж байгааг илтгэнэ. Битүү зам Даалуу болон Слидерлинк паззлуудыг заагласан хүрээг ашиглаж болно, гэхдээ Слидерлинкийн аль ч нүдтэй хиллэдэггүй нүдний талуудыг ашиглахгүй.

Dominoes: Divide the grid into dominoes, so that each cell is part of exactly one domino and each domino is used exactly once. Dominoes can be rotated.

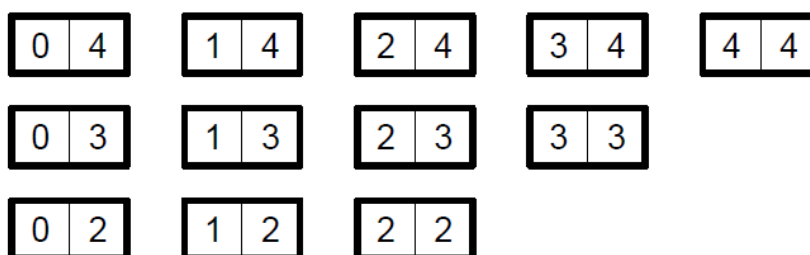
Slitherlink: Draw a closed loop along the dotted lines, that uses each grid point at most once. The numbers indicate how many edges of the respective cells are part of the loop. The loop can use the border between Dominoes and Slitherlink, but it cannot use edges that do not border any Slitherlink cell.

Жишээ бодлого

Хариу



Байрлуулах даалуунууд:



R3-3. Горхи + Налуу (Creek + Slant)

6.5 оноо

Горхи: Будагдаагүй нүднүүд холбогдсон хана болж байхаар хөлгийн зарим нүдийг буд. Огтлолцлын цэг дээрх тоонууд хөрш хэдэн нүд нь будагдсаныг заана.

Налуу: Нүд бүрд диагональ шугам тат. Тоонууд нь тухайн дугуйнаас хэдэн шугам эхлэлтэй байгааг илтгэнэ. Хөлгийн аль ч хэсэгт шугамууд битүү зам үүсгэж болохгүй.

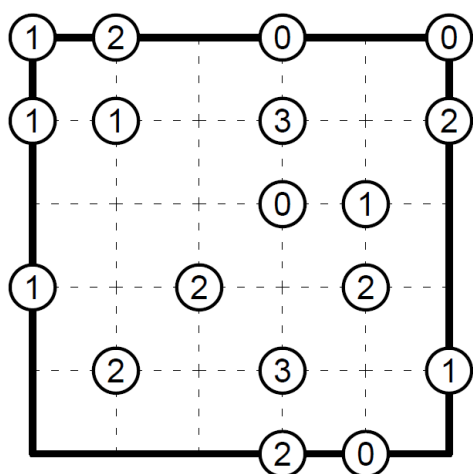
Горхи болон Налуу паззлуудын хил/зааг дээр байрласан тоонууд хоёуланд нь үйлчилдэг, хүчинтэй байх ёстой.

Creek: Shade some cells so that all unshaded cells are connected. Some grid points are marked with numbers; these numbers indicate how many neighbouring cells are shaded.

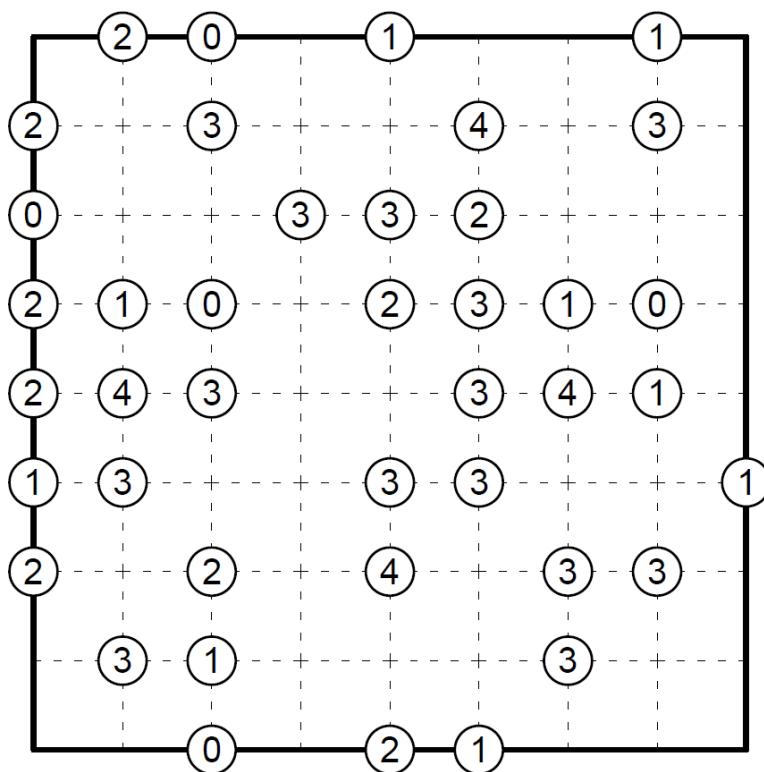
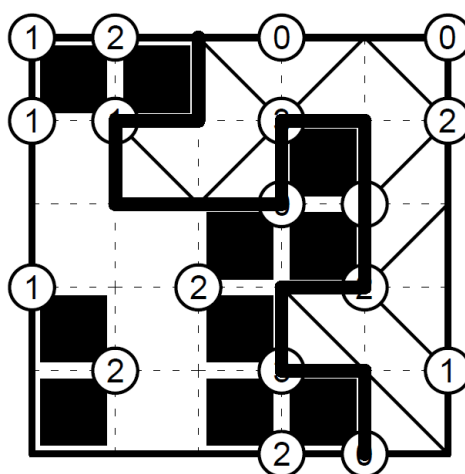
Slant: Enter a diagonal line into each cell. The numbers indicate how many lines start at the respective circle. The lines cannot form a closed loop anywhere in the grid.

Each number located at the border between Creek and Slant must be valid for either Creek or Slant or both.

Жишээ бодлого



Хариу



R3-4. Загасчид + Байлдааны хөлгүүд (Anglers + Battleships)

8 оноо

Хөлгийн гаднах тоо бүр нь нэг бол Загасчид, эсвэл Байлдааны хөлгүүд паззлд ашиглагдана. Загасчид паззлын учиг тоо Байлдааны хөлгүүд паззлын хөлгийн хэсгийн тоо буюу будагдсан нүдний тоог зааж болно.

Загасчид: Хөлөг дээрх загас бүрийг гадна талын нэг тоотой (загасчин) хэрчмээр холбо. Уг хэрчим нь нүднүүдийг зөвхөн босоо, хэвтээ чиглэлд дайрах бөгөөд (диагональдахгүй) дайрч буй нүднүүдийн тоо нь холбогдож байгаа тоотойгоо тэнцүү байх ёстой. Нэг нүдийг нэгээс олон хэрчим дайрахгүй.

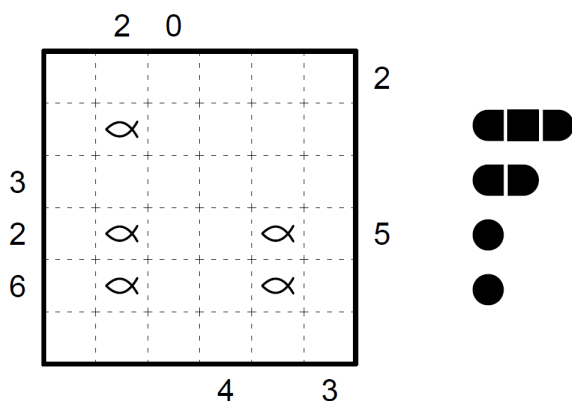
Байлдааны хөлгүүд: Өгөгдсөн байлдааны хөлгүүдийг хоорондоо тал болон оройгоороо хүрэлцэхгүй байхаар байрлуул. Хөлгүүдийг эргүүлж болно. Гаднах тоонууд нь харгалзах мөр, баганын хэдэн нүдэнд хөлгийн хэсэг байгааг заана.

Each number outside the grid is part of either the Anglers or the Battleships puzzle. A number that represents an angler can still give the correct number of ship segments in the Battleships puzzle.

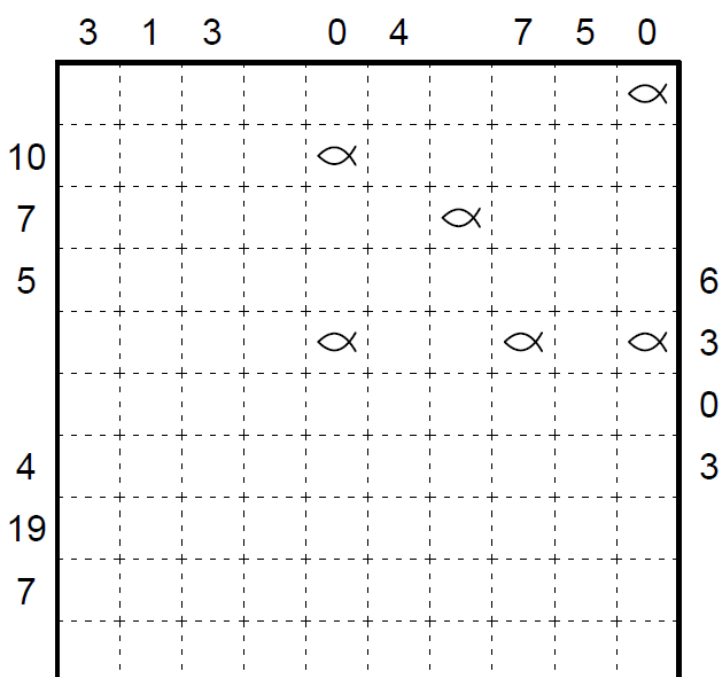
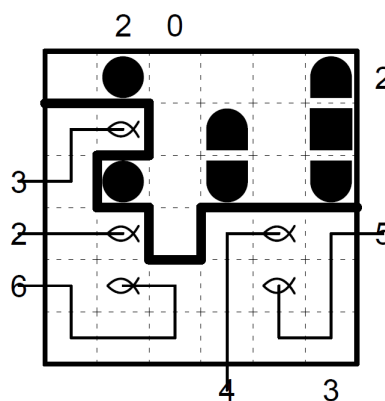
Anglers: Draw a line from each number (representing anglers) to a fish, so that each fish is caught by exactly one angler. The lines run horizontally and vertically, and the length of each line must be equal to the number from which it starts. Each cell must be used by exactly one line.

Battleships: Place the given ships into the grid, so that they do not touch each other, not even diagonally. Ships can be rotated. The numbers indicate how many ship segments appear in the respective row or column.

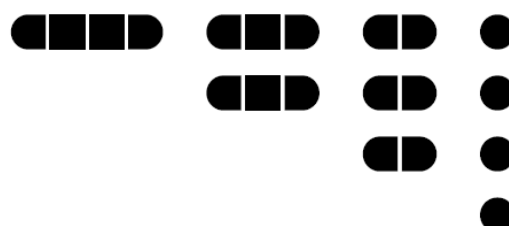
Жишээ бодлого



Хариу



Байрлуулах хөлгүүд:



WSPC 2019-ийн 4-р раундын паззлууд**R4-1. Тойрог зам (Roundabout)**

25 оноо

4-р раундад бие биетэйгээ гаднах учиг тоонуудаар харилцан холбогдсон зургаан жижиг (6x6 хэмжээтэй) паззлаас бүрдэх **Тойрог зам** нэртэй нэг том бодлого тавигджээ.

Байлдааны хөлгүүд: Өгөгдсөн байлдааны хөлгүүдийг хоорондоо тал болон оройгоороо хүрэлцэхгүй байхаар хүснэгтэд байрлуул. Хөлгийг эргүүлж болно. Зарим хөлгийн хэсгүүдийг хүснэгтэд урьдчилан байрлуулсан. Эдгээр нь өгөгдсөн хөлгийн хэсгүүд болохоос шинэ хөлгүүд биш гэдгийг сайтар анхаараарай. Устай нүдэнд хөлгийн хэсэг байж болохгүй. Хүснэгтийн гаднах тоонууд нь харгалзах мөр, баганын хэдэн нүдэнд хөлгийн хэсэг байгааг заана.

Ялгавар судокү: Хүснэгтийн мөр, багана болон тодоор хүрээлсэн мужуудад 1-6 тоонуудыг яг нэг удаа орсон байхаар байрлуул. Хүснэгтийн гаднах тоонууд нь харгалзах мөр, баганын тухайн чиглэлээс эхэлж харагдах хоёр тооны ялгаврыг заана.

Давхар блок өндөр барилгууд: Хүснэгтийн мөр, багана бүрд яг хоёр будагдсан нүдтэй, мөн 1-4 тоонууд яг нэг удаа орсон байхаар 1-4 тоонуудыг бичиж, харгалзах нүднүүдийг буд. Тоонууд нь харгалзах өндөртэй барилгуудыг төлөөлнө. Хүснэгтийн гаднах тоонууд нь харгалзах мөр, баганын тухайн чиглэлийн эхний будагдсан нүднээс хоёрдахь будагдсан нүд хүртэл хэдэн барилга харагдахыг заана. Будагдсан нүднүүдийн хооронд байрлаагүй барилгуудыг тооцохгүй орхино, мөн 0 гэсэн тоо нь будагдсан нүднүүд зэрэгцэн байрласныг илтгэнэ.

Эхэлж харагдах шүр: Холбогдсон хана үүсгэж байхаар, мөн будагдаагүй нүднүүд хүснэгтийн захад талаараа хөрш будагдаагүй нүднүүдийг дамжсаар хүрч болдог байхаар хүснэгтийн зарим нүдийг буд. 2x2 хэмжээтэй будагдсан нүд байж болохгүй. Хүснэгтийн гаднах тоонууд нь харгалзах мөр, баганын тухайн чиглэлээс эхэлж харагдах үргэлжилсэн бүлэг будагтай нүдний уртыг заана. 0-ийн цифр тухайн мөр, эсвэл багана огт будагдаагүйг илтгэнэ.

Слидерлинк: Хүснэгтийн тасархай шугамын дагуу огтлолцлын цэгүүдийг нэгээс олон удаа ашиглахгүйгээр битүү зам зур. Хүснэгтийн доторх тоонууд нь тухайн нүдний хэдэн тал битүү замд орж байгааг илтгэнэ. Харин гаднах тоонууд нь харгалзах мөр, баганын хэчнээн нүд уг битүү замын дотор талд байгааг заана.

Майхнууд: Хүснэгтийн нүднүүдэд майхнууд хоорондоо тал болон оройгоороо хүрэлцдэггүй байхаар байрлуул. Майхан бүр нэг модтой талаараа хөрш байх ёстой. Мод, майхны тоо тэнцүү байна. Нэгээс олон майхантай талаараа хөрш мод байж болно. Хүснэгтийн гаднах тоонууд нь харгалзах мөр, баганад хэчнээн майхан байгааг заана.

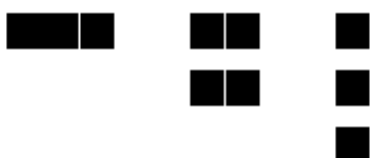
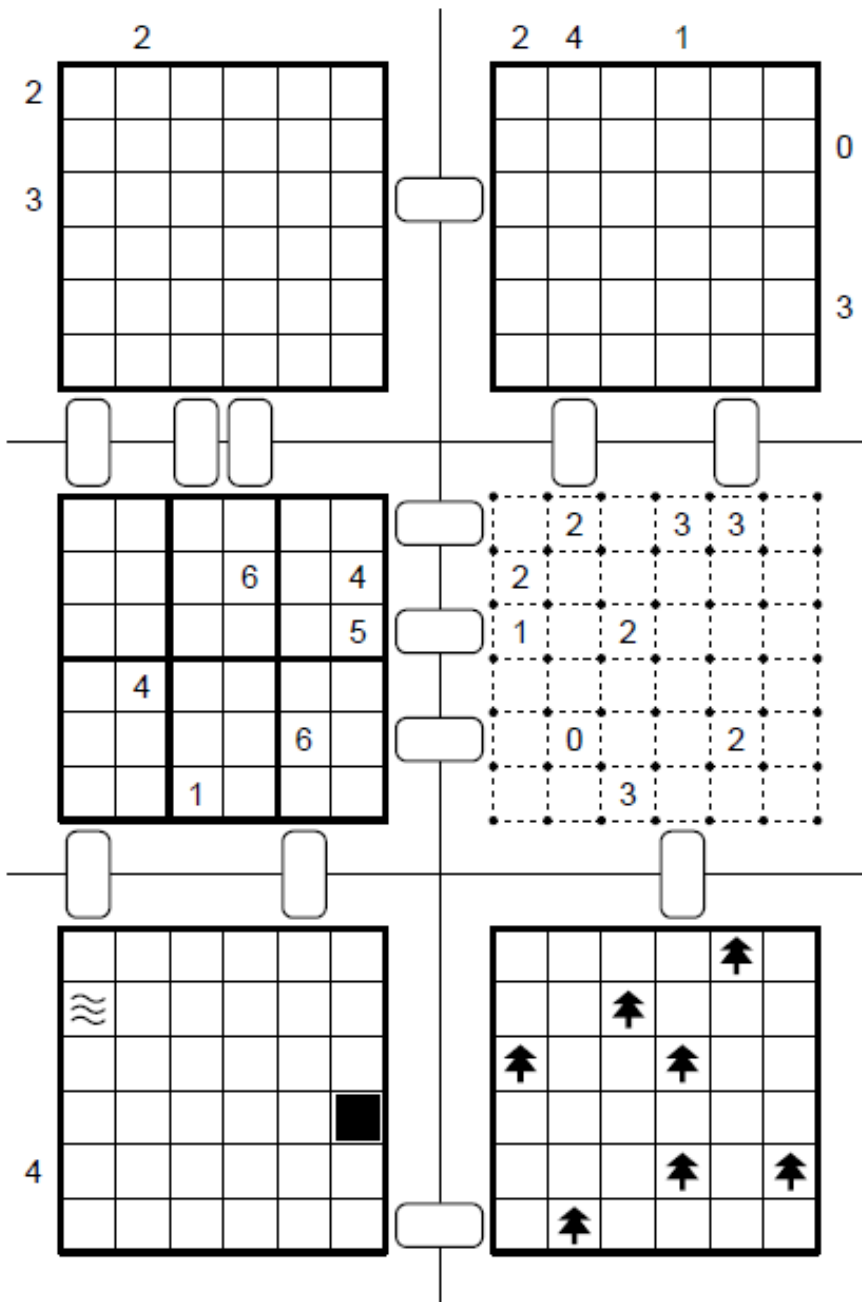
Тойрог зам: Эдгээр зургаан паззл нь 3x2 хэлбэрээр байрласан бөгөөд дугуй булантай тэгш өнцөгтүүдэд харгалзах хоёр хүснэгтэд (паззл) хоёуланд нь үйлчилдэг тоог бичнэ. Ийм тэгш өнцөгтүүдийг боломжит бүх хувилбараар нь өгсөн тул нэмж байрлуулж болохгүйг анхаарна уу. Бусад учгуудыг (тоонуудыг) харгалзах паззлын хүснэгтийн гадна талд олж тэмдэглэнэ үү.

Энэ бодлогыг бүтэн бодсон бол 25 оноо авна. Харин хэсэгчилж бодсон тохиолдолд бүрэн бодсон нэг паззл 1 оноо, үүн дээр учгуудыг зөв олж бичсэн бол тоо бүр нь 0.2, харин дугуй булантай тэгш өнцөгт доторх учгийг зөв олсон бол 0.5 оноог нэмж авна.

Жишээ бодлого

Паззлуудын байрласан дараалал

Эхэлж харагдах шүр	Давхар блок өндөр барилгууд
Ялгавар судоку	Слидерлинк
Байлдааны хөлгүүд	Майхнууд



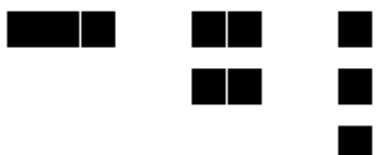
Жишээ бодлогын хариу

Паззлуудын байрласан дараалал

Эхэлж харагдах шүр	Давхар блок өндөр барилгууд
Ялгавар судоку	Слидерлинк
Байлдааны хөлгүүд	Майхнууд

The image displays five logic puzzle solutions arranged in a grid. Each puzzle is accompanied by numerical clues (clues) around its perimeter. The puzzles are:

- Top-left:** A 6x6 grid with black cells forming a pattern. Clues: 2 (top), 2 (left), 3 (left), 1 (right), 1 (right), 1 (right), 1 (right), 1 (right), 1 (right), 1 (right).
- Top-right:** A 6x6 grid with numbers. Clues: 2, 4, 1 (top); 2, 0, 1, 0, 1, 0, 4, 1, 1, 2 (left); 1, 0, 0, 3, 1, 1, 4, 3, 3, 5 (right).
- Middle-left:** A 6x6 grid with numbers. Clues: 1, 2, 2, 5, 2, 3 (top); 1, 1, 1, 2 (bottom).
- Middle-right:** A 6x6 grid with numbers and a dashed grid. Clues: 3, 2, 5, 4, 4, 2, 3, 3, 2, 3 (left); 3, 3, 3, 5, 3, 5, 0, 2, 0, 2 (right).
- Bottom-left:** A 6x6 grid with numbers and a wavy line. Clues: 2, 1, 2, 1, 0, 1, 1, 2, 4, 1, 1 (left); 1 (right).
- Bottom-right:** A 6x6 grid with numbers and arrows. Clues: 2, 1, 2, 1, 0, 1, 1, 2, 4, 1, 1 (left); 1 (right).



R4-1. Тойрог зам (Roundabout)

25 оноо

Пазлуудын байрласан дараалал

Майхнууд	Ялгавар судоку
Давхар блок өндөр барилгууд	Эхэлж харагдах шүр
Слидерлинк	Байлдааны хөлгүүд

The diagram features a central vertical line and two horizontal lines. Six grids are arranged around this structure:

- Top Left:** A 5x5 grid with arrows pointing up in various positions.
- Top Right:** A 5x5 grid with numbers: 6, 2, 4, 5, 1, 3, 2.
- Middle Left:** A 6x6 empty grid with the number 3 to its left.
- Middle Right:** A 6x6 empty grid with the number 4 to its right.
- Bottom Left:** A 5x5 grid with numbers and dots: 2, 2, 1, 1, 0, 3, 3.
- Bottom Right:** A 5x5 grid with numbers 2, wavy lines, and black squares.

At the bottom, there are three small black square patterns:

- Three squares in a horizontal row.
- Two squares in a horizontal row, with two squares below them.
- Three squares in a vertical column.

R4-1. Тойрог зам (Roundabout)-ийн заавар англи хэлээр

In this round, there is only one large puzzle, consisting of six small puzzles (6×6 grids) interacting with each other via outside clue numbers.

Battleships: Place the given ships into the grid, so that they do not touch each other, not even diagonally. Ships can be rotated. Some ship segments are already given; however, all ship segments have the same shape, which means that the given segments can be part of ships of any size. Cells marked as water cannot contain any ship segments. The numbers outside the grid indicate how many ship segments appear in the respective row or column.

Difference Sudoku: Enter numbers from 1 to 6 into the grid, so that each number appears exactly once in each row, column and outlined region. The numbers outside the grid indicate the difference of the first two numbers in the respective row or column, seen from the respective direction.

Doppelblock Skyscrapers: Enter numbers from 1 to 4 into the grid and shade the remaining cells, so that each row and column contains each number exactly once as well as two shaded cells. The numbers represent skyscrapers of the respective height. The numbers outside the grid indicate how many skyscrapers can be seen from the first shaded cell in the direction and up to the second shaded cell; skyscrapers not between the shaded cells are ignored. A number 0 means the shaded cells are adjacent.

First Seen Coral: Shade some cells, so that all shaded cells are connected, and all unshaded cells are connected to the border of the grid. There cannot be a 2×2 square of shaded cells. The numbers outside the grid indicate the length of the first contiguous group of shaded cells in the respective row or column, seen from the respective direction. A number 0 means there are no shaded cells at all in that row or column.

Slitherlink: Draw a closed loop along the dotted lines that uses each grid point at most once. Numbers inside the grid indicate how many edges of the respective cells are part of the loop. The numbers outside the grid indicate how many cells in the respective row or column are inside the loop.

Tents: Place some tents into the grid, so that they do not touch each other, not even diagonally. Each tent must be paired with a tree and placed horizontally or vertically adjacent to that tree, and there must be exactly one tent paired with each tree. Trees can be adjacent to more than one tent. The numbers outside the grid indicate how many tents appear in the respective row or column.

Roundabout: These six puzzles are arranged in a 3×2 pattern, so that outside clues at the interior borders can refer to two puzzles. If such a position is marked with a rectangular box, then the same clue number is valid for both puzzles according to the rules above. All possible boxes are given, which means that in all positions without a box, the respective clue numbers must be different.

Бэлтгэл №2-ын бодолтоо илгээх эцсийн хугацаа:

2022/06/05-ны Ням гараг Улаанбаатарын цагаар 21:00-аас өмнө.

puzzle@iqcenter.mn мэйл рүү илгээнэ үү.

Танд амжилт хүсье.