



2023 아시아스도쿠선수권대회 Asia Sudoku Championship 2023 Instruction Booklet – U10

제주특별자치도 제주시 (Jeju City, Jeju Island, South Korea)

2023년 1월 27일 금요일 / Friday 27th, January 2023

10:00-10:35	Round 1	35 minutes	300 points
10:50-11:50	Round 2	60 minutes	600 points
12:05-13:05	Round 3	60 minutes	600 points
15:00-15:50	Round 4	50 minutes	500 points
16:05-16:50	Round 5 - KenKen	45 minutes	400 points
17:05-18:05	Round 6	60 minutes	600 points

2023년 1월 28일 토요일 / Saturday 28th, January 2023

10:00-10:40	Round 7 - TEAM - Passing the Parcel	40 minutes	1600 points
10:55-11:35	Round 8 - TEAM - The Connector: Classic	40 minutes	1600 points
11:50-12:35	Round 9 - TEAM	45 minutes	1800 points

주최 / Organized by:



한국창의퍼즐협회
Korea Creative Puzzle Association

WORLD PUZZLE FEDERATION

후원 / Sponsored by:



CPS교육연구소



대회규칙

점수계산 및 보너스

모든 칸에 숫자를 정확하게 썼을 때에만 점수를 받을 수 있습니다. 따로 명시하지 않은 이상 부분점수는 없습니다.

개인 라운드 보너스 점수

- 제한 시간 이전에 모든 문제를 다풀고 제출해서 모두 정답일 경우에만 남은시간 6 초당 1 점씩 입니다. (1 분당 10 점)
- 제한 시간 이전에 모든 문제를 다풀고 제출했으나 1 개 문제를 1~2 칸 차이로 틀린 경우 남은시간 6 초당 0.6 점(원래 보너스의 0.6 배)씩 입니다. (1 분당 6 점)
- 이외의 경우(1 개 문제를 3 칸 이상 틀렸거나 2 문제 이상 오답)에는 보너스 점수를 받을 수 없습니다.

팀 라운드 보너스 점수

- 제한 시간 이전에 모든 문제를 다풀고 제출해서 모두 정답일 경우에만 남은시간 6 초당 5 점씩 입니다. (1 분당 50 점)
- 제한 시간 이전에 모든 문제를 다풀고 제출했으나 1 개 문제를 1~2 칸 차이로 틀린 경우 남은시간 6 초당 3 점(원래 보너스의 0.6 배)씩 입니다. (1 분당 30 점)
- 이외의 경우(1 개 문제를 3 칸 이상 틀렸거나 2 문제 이상 오답)에는 보너스 점수를 받을 수 없습니다.

대회장에서

1. 모든 참가자는 개인 라운드에서 미리 준비된 책상에 앉아야 합니다. 팀은 팀 라운드를 위해 미리 준비된 공간에서 작업해야 합니다.
2. 각 라운드가 시작되기 전에 모든 참가자는 책상에 앉아있는지 확인해야 합니다. 늦게 도착한 참가자는 (주최측의 재량으로) 대회장의 출입이 안될 수도 있습니다.
3. 각 라운드가 시작되기 전에 참가자는 대회 책자(문제지) 첫 페이지에 할당된 공간에 이름, 팀 및 국가를 명확하게 기재해야 합니다. 이 정보가 확인되지 않은 경우 주최 측은 해당 라운드에서 해당 참가자에게 점수를 부여하지 않을 권리가 있습니다.
4. 참가자는 공식 라운드 시작 전에 문제지를 열 수 없으며, 시작 신호가 주어져야만 문제지를 열고 퍼즐을 풀 수 있습니다.
5. 각 개인 라운드 동안 참가자는 라운드 완료를 선언 여부와 상관없이 항상 조용히 있어야 합니다.
6. 팀 라운드 동안 팀원들은 서로 이야기할 수 있지만 다른 팀에 피해가 가지 않게 해야 합니다.

7. 라운드 완료 선언하기 위해 선수는 문제지를 닫고 "finished"라고 명확하게 말한 다음 문제지를 가지고 팔을 들어야 합니다. 이는 감독관이 문제지를 걷어갈 때까지 해당되며, 팀 라운드에도 동일한 규칙이 적용됩니다.
8. 5 분 이상을 남기고 일찍 라운드를 마친 선수 또는 팀은 조용히 대회장을 빠져나올 수 있습니다.
9. 5 분 미만을 남기고 일찍 라운드를 마친 선수 또는 팀은 다른 선수들에게 피해가 가는 것을 막기 위해 대회장에 그대로 남아있어야 합니다.
10. 어떤 이유로든 선수가 대회장을 빠져나가는 경우 해당 라운드 재입실이 불가합니다.
11. 라운드가 끝났다는 신호가 나오면 참가자는 즉시 풀이를 멈추고 펜이나 연필을 내려놓은 후 문제지를 닫은 채로 손 위로 들어올려야 합니다. 이는 감독관이 문제지를 걷어갈 때까지 해당됩니다.
12. 라운드가 끝나면 참가자는 모든 문제지가 회수될 때까지 자리에 앉아 있어야 합니다. 일어나도 되는 신호는 감독관이 알려줍니다.
13. 대회장 내에서는 휴대전화 및 전자기기의 사용이 금지되어 있습니다. 장치의 전원이 꺼져 있어야 하며, 참가자의 책상 위에 놓지 않도록 해 주세요.
14. 선수는 라운드 중에 카메라나 기타 녹음 장치를 사용할 수 없습니다. 공식 참관인 만이 주최자의 재량이 따라 그렇게 할 수 있습니다. 다만, 선수를 존중해야 하며 플래시 사진이나 과도한 소리가 나는 카메라를 사용하지 않도록 해 주세요.
15. 참가자가 퍼즐에 문제가 있다고 생각하면 옆에 "잘못된 퍼즐" 또는 "Wrong puzzle"이라고 써서 퍼즐이 잘못되었음을 명백히 밝혀야 합니다. 참가자는 라운드 중 주최측에 이를 알려서는 안되며, 라운드 종료 후에 조사할 예정입니다.
16. 퍼즐은 라운드 내에서 어떤 순서로든 완료할 수 있습니다. 예상되는 난이도 또는 중요도에 따라 퍼즐의 배점을 매겼으며, 개인차마다 체감 난이도가 달라질 수도 있습니다. 예시 퍼즐의 난이도가 반드시 해당 대회 퍼즐의 난이도를 반영하는 것은 아닙니다.

반입 가능 물건

17. 대회장에서 사용할 수 있는 허용 품목(따로 명시되지 않는 한) : 펜, 연필, 연필깎이, 지우개, 자, 백지 및 공식 대회 안내서
18. 음료와 스낵은 다른 참가자들에게 피해가 가지 않는 선에서 허용됩니다.
19. 음악 플레이어, 헤드폰 및 이어폰 또는 모든 유형의 계산기와 같은 전자 장치를 사용하는 것은 엄격히 금지되어 있습니다. 그러한 장비를 사용하다 적발되면 실격 처리 될 수도 있습니다.
20. 대회장에 반입된 다른 모든 물품은 가방에 넣어 보관해야 하며, 통로를 가리지 않도록 책상 아래에 놓아주세요.

규칙 위반

21. 이 규칙을 위반하면 벌점을 받을 수 있으며, 심한 경우에는 참가자나 팀이 라운드나 대회에서 실격될 수 있습니다.

비고

- 22. 라운드 중 하나에서 중대한 오류가 있는 경우 주최 측은 일정에서 라운드를 삭제하거나 참가자에게 점수를 부여하지 않는 식으로 라운드를 취소할 수 있는 권리를 가지고 있습니다.
- 23. 공식 문제지에는 개별 라운드의 페이지 당 하나 또는 여러 퍼즐이 수록되어 있으며, 퍼즐의 규칙과 배점은 항상 그 옆에 기록되어 있습니다.
- 24. **공식 문제지에는 예시 문제가 포함되어 있지 않습니다.** 따라서 대회의 일부가 될 모든 퍼즐의 예가 들어있는 공식 대회 안내서를 가져오실 것을 권합니다.
- 25. 팀 라운드에서 공식 문제지는 예시 문제는 물론 규칙까지 포함되어 있지 않을 수도 있습니다. 이들 라운드에서 팀을 위해 최소 1 부 이상의 안내서를 가져오는 것이 좋습니다.
- 26. 이 안내서와 공식 문제지 사이에 불일치가 있는 경우 (규칙이나 배점 등) 안내서의 정보는 효력이 있는 것으로 간주됩니다.
- 27. 대회장에서는 라운드가 끝날 때까지 카운트다운 타이머가 모든 참가자에게 표시됩니다.

문제 출제자 명단 (Puzzle Authors)

- 대한민국 – 안진후 (Jinhoo Ahn, KOR)
- 대한민국 – 주민영 (Minyoung Joo, KOR)
- 중국 – KenKen China (Run by George Wang, CHN)
- 인도 – 헤먼트 쿠마르 말라니 (Hemant Kumar Malani, IND)

문제 검토자 명단 (Test Solvers)

- 에스토니아 – 티잇 붕크 (Tiit Vunk, EST)
- 프랑스 – 에두아르 르보 (Edouard Lebeau, FRA)
- 네덜란드 – 치엘 베인하커르 (Chiel Beenhakker, NED)
- 영국 – 톰 콜리어 (Tom Collyer, GBR)

Competition Rules

Scoring and Bonuses

Points will be awarded only for fully and correctly solved puzzles. In general, there is no partial credit unless it is stated otherwise in the round's description.

Individual Rounds

- A bonus of 1 point for each remaining 6 seconds(10 points for each full remaining minute) will be awarded to any competitor who correctly solves each puzzle in a round.
- At the judge's discretion, 0.6 points (0.6x bonus, 6 points for each full remaining minute) will be awarded in the case of a single minor mistake in no more than one Sudoku. A minor mistake is considered as at most two incorrectly filled cells in at most one of the Sudokus.
- Otherwise, no bonus will be awarded.

Team Rounds

- A bonus of 5 points for each remaining 6 seconds(50 points for each full remaining minute) will be awarded to any team who correctly solves all the puzzles in a round.
- At the judge's discretion, 3 points (0.6x bonus, 30 points for each full remaining minute) will be awarded in the case of a single minor mistake in no more than one Sudoku. A minor mistake is considered as at most two incorrectly filled cells in at most one of the Sudokus.
- Otherwise, no bonus will be awarded.

Competition Hall Rules

1. Each competitor has to sit at his/her pre-allocated desk in individual rounds. Teams have to work at their pre-allocated desks/areas for team rounds.
2. Prior to the start of each round, competitors must ensure they are at their desks ready for the start of the round. Late arrivals may not be permitted to enter the competition hall to take part in a round (at the discretion of the organizers).
3. Prior to the start of each round, competitors have to clearly write their name, team and reference number on the front of their competition booklet into the allocated space. If this information is not complete, then the organizers reserve the right not to award any points to that competitor for that round.
4. Competitors must not open their booklets before the official start of the round. When the signal for the start of the round has been given, competitors may open their booklets and begin solving the puzzles.
5. During each individual round, competitors have to keep silent, unless declaring completion of a round.
6. During team rounds, team members may talk to each other, but should do this with respect to other teams.
7. To declare a round complete, a competitor must close his/her booklet, clearly state "finished" and raise his/her arm with the booklet. The competitor's arm must be raised until the booklet is collected. The same rules apply for the team competition.
8. Competitors or teams who complete a round with more than five minutes in advance, are allowed to leave the competition hall quietly.
9. Competitors or teams who complete a round with five minutes or less left are not allowed to leave their desks or tables in order to not to cause unnecessary disruption to fellow competitors.
10. When a competitor leaves the competition hall for any reason, he/she will be not allowed to continue in that round.
11. When the signal to finish round is given, competitors have to stop solving immediately, close their booklets, put their pens/pencils down and their hands up with their booklets for collecting.
12. At the end of a round, competitors have to remain seated until all booklets have been collected. The signal to get up and leave will be given by the supervisor.

- 13.** Mobile phones and electronic devices are not permitted to use in the competition hall. The devices have to be turned off and must not be placed on the competitor's desk.
- 14.** Competitors may not use cameras or other recording devices during rounds. Only official observers may do so, at the discretion of the organizers. They have to respect the competitors and not use flash photography or cameras with excessive sounds.
- 15.** When a competitor believes that there is a problem with a puzzle, they must clearly state that puzzle is wrong by writing "Wrong puzzle" next to it. The competitor must not notify the organizers during the round. This will be investigated upon completion of the round.
- 16.** Puzzles can be completed in any order within a round. The points' value of a puzzle is an indication of its expected difficulty, although individual solving experience may differ. The difficulty of an example puzzle does not necessarily reflect the difficulty of the corresponding competition puzzle.

Permitted Items

- 17.** Permitted items which can be used in the competition hall (unless stated otherwise) are: pens, pencils, pencil sharpeners, erasers, rulers, blank papers and instruction booklets annotated with notes regarding puzzle instructions and preparation notes.
- 18.** Drinks and snacks are permitted as long as they do not disturb other competitors with a strong smell or rustling packet.
- 19.** It is strictly forbidden to use electronic devices such as music players and headphones or any type of calculator. Use of such equipment may lead to the disqualification of the competitor.
- 20.** Any other items brought into the hall must be kept in a bag on the floor and placed under the competitor's desk, so as not to block the aisles.

Breach of Rules

- 21.** Any breach of these rules may lead to penalty points, or in severe cases to a competitor or team being disqualified from the round or competition.

Final Remarks

- 22.** In case of a major mistake in one of the rounds, organisers reserve the right to cancel the round, either by removing it from the time schedule, or by not rewarding any points for it to any of the competitors.
- 23.** The official puzzle booklets will contain 1-2 puzzles per page in the individual rounds. The rules of the puzzle and the corresponding points are always written next to it.
- 24. The official puzzle booklets will not always contain puzzle examples.** Therefore, we recommend to bring the Instruction Booklet, which contains an example of every puzzle which will be part of the championship.
- 25.** In the team rounds, the official puzzle booklets may contain neither puzzle rules nor examples. It is advised to bring at least one Instruction Booklet for a team for these rounds.
- 26.** In any case of inconsistency between this Instruction Booklet and the official puzzle booklets, e.g. rules or points, the information in the Instruction Booklet will be considered valid.
- 27.** In the competition hall, a timer counting down to the end of the round will be visible for all the competitors.

1 라운드 (Round 1)

12 문제, 35 분, 300 점 (12 puzzles, 35 minutes, 300 points)

1 ~ 6. 일반 스도쿠 (Classic Sudoku) [7 + 8 + 9 + 10 + 14 + 48 점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and 2x3 outlined box.

각 가로줄, 각 세로줄, 굵은 선으로 둘러싸인 2x3 박스 모두 1부터 6까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

7 ~ 8. 홀수 스도쿠 (Odd Sudoku) [16 + 34점]

Classic Sudoku rules apply. Cells with a circle contain odd digits.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 동그라미가 그려진 칸에는 홀수만 사용할 수 있습니다.

1				2	
			5		
	2				
				3	
		4			
	5				6

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

9 ~ 10. 짝수 스도쿠 (Even Sudoku) [18 + 25점]

Classic Sudoku rules apply. Cells with a square contain even digits.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 네모가 그려진 칸에는 짝수만 사용할 수 있습니다.

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

11 ~ 12. 9×9 일반 스도쿠 (9×9 Classic Sudoku) [55 + 56점]

Place a digit from 1 to 9 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and 3×3 outlined box.

각 가로줄, 각 세로줄, 굵은 선으로 둘러싸인 3×3 박스 모두 1부터 9까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

2 라운드 (Round 2)

14 문제, 60 분, 600 점 (14 puzzles, 60 minutes, 600 points)

1 ~ 2. 일반 스도쿠 (Classic Sudoku) [11 + 13 점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and 2x3 outlined box.

각 가로줄, 각 세로줄, 굵은 선으로 둘러싸인 2x3 박스 모두 1부터 6까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

3 ~ 4. 요새 스도쿠 (Fortress Sudoku) [33 + 133점]

Classic Sudoku rules apply. If a shaded cell and a white cell are adjacent then the digit in the shaded cell is greater.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 색칠한 칸과 그렇지 않은 칸이 상하좌우로 접해있을 경우, 색칠한 칸의 숫자가 더 커야 합니다.

4	5				
6					
3					
					2
					6
				1	4

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

5 ~ 6. 화살표 스도쿠 (Arrow Sudoku) [49 + 52점]

Classic Sudoku rules apply. The sum of the digits along the path of each arrow equals the digit in the circled cell. Digits may repeat within an arrow shape.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 원 안에 들어가는 숫자는 하나의 선이 지나가는 모든 숫자들의 총합을 말합니다. 이 곳에서는 같은 숫자를 횡수 제한 없이 쓸 수 있습니다.

2					
		5		4	
	1		6		
					3

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

7 ~ 8. 부등호 스도쿠 (Greater Than Sudoku) [35 + 40점]

Classic Sudoku rules apply. The cells should satisfy ' > ' (greater than) and ' < ' (less than) signs.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 두 칸 사이에 부등호는 두 숫자의 대소관계를 말합니다.

1			4		
			1		5
5		1			
		4			1

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

9 ~ 10. 온도계 스도쿠 (Thermo Sudoku) [9 + 32점]

Classic Sudoku rules apply. Some thermometer shapes are placed in the grid. Digits are strictly increasing from the round bulb of the thermometer to each flat end.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 온도계의 시작 부분(둥근 부분)부터 끝 부분으로 갈수록 숫자가 점점 커져야 합니다.

	4			3	
		2			4
1			4		
	5			6	

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

11 ~ 12. 킬러 스도쿠 (Killer Sudoku) [53 + 78 점]

Classic Sudoku rules apply. The number at the top-left corner of each cage equals the sum of digits inside the cage. Digits do not repeat inside a cage.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 케이지(점선으로 둘러싸인 각 영역) 왼쪽 상단에 작게 주어진 숫자는 그 안에 사용되는 숫자들의 총합을 말합니다. 이 안에서는 모두 서로 다른 숫자로만 구성되어 있어야 합니다.

9		3	9		5
9			7	6	
7	7				8
	7	10		8	
7		8			
	7			9	

9	4	5	3	2	9	3	6	5	1
9	3	6	1	7	5	6	2	4	4
7	5	1	6	7	2	4	8	3	3
	2	7	3	10	4	6	8	1	5
7	6	4	3	8	3	1	5	2	2
	1	7	2	5	4	9	3	6	6

13 ~ 14. 노터치 스도쿠 (No Touch Sudoku) [13 + 49 점]

Classic Sudoku rules apply. Equal digits don't touch each other diagonally.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 같은 숫자끼리 대각선 방향으로 접해있을 수 없습니다.

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

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

3 라운드 (Round 3)

14 문제, 60 분, 600 점 (14 puzzles, 60 minutes, 600 points)

1 ~ 2. 일반 스도쿠 (Classic Sudoku) [7 + 8 점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and 2x3 outlined box.

각 가로줄, 각 세로줄, 굵은 선으로 둘러싸인 2x3 박스 모두 1부터 6까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

3 ~ 4. 영역확장 스도쿠 (Extra Region Sudoku) [43 + 62 점]

Classic Sudoku rules apply. Within each coloured region each digit must appear exactly once.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 따로 색칠한 영역에도 숫자들이 중복없이 들어갑니다.

		1	4		
	6			3	
	5			2	
		2	5		

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

5 ~ 6. 지그소 킬러 스도쿠 (Irregular Killer Sudoku) [38 + 59 점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and irregular shaped outlined regions. The number at the top-left corner of each cage equals the sum of digits inside the cage. Digits do not repeat inside a cage.

2×3 박스 대신 굵은 선으로 둘러싸인 각 영역에 1 부터 6 까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

케이지(점선으로 둘러싸인 각 영역) 왼쪽 상단에 작게 주어진 숫자는 그 안에 사용되는 숫자들의 총합을 말합니다. 이 안에서는 모두 서로 다른 숫자로만 구성되어 있어야 합니다.

16	13			7	
	13				18
	5	7		7	
		4			
	16				
9		11			

16	13			7	
1	6	2	5	4	3
2	1	5	4	3	6
4	3	6	1	2	5
6	2	1	3	5	4
3	5	4	6	1	2
9		11			
5	4	3	2	6	1

7 ~ 8. 지그소 스도쿠 (Irregular Sudoku) [34 + 65점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and irregular shaped outlined regions.

2×3 박스 대신 굵은 선으로 둘러싸인 각 영역에 1 부터 6 까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

9 ~ 10. 분리 스도쿠 (Disjoint Sudoku) [26 + 26 점]

Classic Sudoku rules apply. Numbers cannot be repeated at the same relative positions within the outlined 2x3 boxes.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 서로 다른 2×3 박스의 서로 같은 자리에서는 같은 숫자가 와서는 안 됩니다. 6 개 각각의 영역의 같은 자리에는 6 개 숫자가 모두 달라야 합니다.

	1				5
		2			
2			3		
		4			6
			5		
3				6	

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

11 ~ 12. 클론 스도쿠 (Clone Sudoku) [23 + 87 점]

Classic Sudoku rules apply. In grey areas with the same shape, all digits on equal places must be identical.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 회색으로 된 부분이 2 군데 있는데 이들끼리는 숫자 구성과 배치가 모두 똑같아야 합니다.

		1	2		5
				3	
					4
3					
	4				
6		2	5		

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

13 ~ 14. 회문 스도쿠 (Palindrome Sudoku) [42 + 80 점]

Classic Sudoku rules apply. The digits on the grey lines form a palindromic sequence from one end to the other. i.e. the Xth digit on the grey line is identical to the Xth digit on the opposite end of the line. (example: 1234321)

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 선이 그어진 곳에서는 "1234321"처럼 앞으로 읽어도 뒤로 읽어도 같은 "회문 구조"를 이뤄야 합니다. 즉, 앞에서부터 X번째 칸의 숫자와 뒤에서부터 X번째 칸의 숫자가 같아야 합니다.

				1	
	1				5
		2			
			3		
2				4	
	4				

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

4 라운드 (Round 4)

12 문제, 50 분, 500 점 (12 puzzles, 50 minutes, 500 points)

1 ~ 2. 일반 스도쿠 (Classic Sudoku) [9 + 9 점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and 2x3 outlined box.

각 가로줄, 각 세로줄, 굵은 선으로 둘러싸인 2x3 박스 모두 1부터 6까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

3 ~ 4. 쿼드러플 스도쿠 (Quadruple Sudoku) [44 + 64 점]

Classic Sudoku rules apply. Each set of four digits in the intersection of two lines indicates the digits that have to be placed in the four adjacent cells.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 네 칸 사이에 주어진 4개 숫자는 그 안에서 모두 사용되어야 합니다.

			1345		2456
1346-2356				3456	
			1466		2334

3	2	4	1	5	6
			1345		2456
1	6	5		3	4
			1346-2356		3456
4	3	2		5	6
5	1	6		4	2
			1466		2334
2	5	1		6	3
6	4	3		2	1

5 ~ 6. 제외 스도쿠 (Exclusion Sudoku) [43 + 58 점]

Classic Sudoku rules apply. Each digit at the intersection of four cells must not be present in any of those four cells.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 네 칸 사이에 주어진 숫자는 그 안에서 사용할 수 없습니다.

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

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

7 ~ 8. 크롭키 스도쿠 (Kropki Sudoku) [35 + 104 점]

Classic Sudoku rules apply. A white circle between two cells indicates that the neighbouring digits are consecutive. A black circle between two cells indicates that one of the digits is twice as big as the other digit. The dot between two cells with digits 1 and 2 has any of these two dots. The absence of a circle indicates that there is no neighbouring digit that is either consecutive or double.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 두 칸 사이에 검은 점이 주어져 있다면 한 숫자가 다른 숫자의 2배 입니다. 흰 점이 주어져 있다면 그 두 칸은 연속된 숫자를 사용해야 합니다. 1과 2 사이에는 점이 주어진다면 검은 점이 될 수도, 흰 점이 될 수도 있습니다. 이를 만족하는 점이 모두 주어져 있기 때문에 아무런 표시도 없다면 연속된 숫자가 나와도, 2배 관계가 나와서도 안 됩니다.

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

9 ~ 10. 연속 스도쿠 (Consecutive Sudoku) [35 + 41 점]

Classic Sudoku rules apply. In ALL cases where two neighbouring digits are consecutive, this is indicated with a bar.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 상하좌우로 인접한 두 숫자가 오직 연속일 경우에만 두 칸 사이에 막대가 주어져 있습니다.

	2			6	
4					5
1					3
	3			1	

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

11 ~ 12. 스도쿠 XV (XV Sudoku) [25 + 33 점]

Classic Sudoku rules apply. Adjacent cells with digits summing to 5 are marked by V, while those summing to 10 are marked by X. All possible V and X are marked.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 두 칸 사이에 X가 주어져 있다면 그 두 칸의 합은 10 입니다. V가 주어져 있다면 그 두 칸의 합은 5 입니다. 모든 표시가 주어져 있기 때문에 아무런 표시도 없다면 두 칸의 합이 5가 나와서도, 10이 나와서도 안 됩니다.

X		5		
			3	
			X	
	1			
		4		

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

5 라운드 - Calcudoku (Round 5 - Calcudoku)

16 문제, 45 분, 400 점 (16 puzzles, 45 minutes, 400 points)

1 ~ 16. Calcudoku (KenKen) [8 + 10 + 13 + 36 + 22 + 17 + 15 + 23 + 24 + 21 + 35 + 41 + 44 + 27 + 33 + 33 점]

Place a digit from 1 to N, in an N×N grid into the grid, into each cell so that no digit repeats in any row or column. Also, the number in the upper-left corner of each bold cage indicates the value of a mathematical operation (addition, subtraction, multiplication, division) applied successively to all digits in the cage, starting with the largest digit for subtraction and division (e.g. 1, 2, 4 with subtraction is a 1- clue as $4-2-1=1$). The operation may or may not be given in the cage, but at least one of the four operations must apply. Digits can repeat within a cage.

N×N 사이즈 문제판 기준으로 각 가로줄, 각 세로줄에 1 부터 N 까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

케이지 왼쪽 상단에 주어진 숫자는 그 안에 들어있는 숫자들을 연산기호(+, -, ×, ÷) 중 1 개만을 사용해서 계산한 결과를 말합니다.

빨샘과 나눗샘의 경우 큰 숫자부터 작은 숫자 순서대로 계산해 주세요. 연산기호가 함께 주어졌다면 해당 연산으로 계산하며, 주어져 있지 않아도 어느 하나 이상은 만족해야 합니다. 케이지 안에서는 특정 숫자를 횡수 제한 없이 사용할 수 있습니다.

1-	0		15		5
		3		6	
4+			2-		1-
	2/	9+			
			2	8x	
				2/	

1- 4	0 2	3 3	15 6	5 5	5 1
3 3	5 5	3 2	4 4	6 1	6 6
4+ 2	1 1	6 6	2 5	3 3	1- 4
1 1	2/ 6	9+ 4	3 3	2 2	5 5
6 6	3 3	5 5	2 1	8x 4	2 2
5 5	4 4	1 1	2 2	2/ 6	3 3

14 문제, 60 분, 600 점 (14 puzzles, 60 minutes, 600 points)

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and 2x3 outlined box.

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

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

Classic Sudoku rules apply. Numbers with arrows outside the grid is the sum of the digits in the direction pointed by the arrow.

Figure 1 consists of two 6x6 grids. The left grid is empty, with boundary values indicated by arrows: top (3, 7, 14, 6), bottom (17, 14, 4, 2), left (16, 10, 3, 6), and right (6, 8, 10, 11). The right grid shows the completed Latin square with blue numbers in each cell, satisfying the boundary conditions.

5 ~ 6. 샌드위치 스도쿠 (Sandwich Sudoku, Between 1 and 6 Sudoku) [45 + 59 점]

Classic Sudoku rules apply. Clues outside the grid indicate the sum of the digits that have to be placed between the digits 1 and 6 in the respective row or column.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 바깥에 주어진 숫자는 그 줄에서 1과 6 사이에 있는 모든 숫자들의 총합을 말합니다.

	1				
		2			
			3		
				4	
5					6

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

7 ~ 8. 온도계/화살표 스도쿠 (Arrow/Thermo Sudoku) [32 + 64 점]

Classic Sudoku rules apply. Some thermometer shapes are placed in the grid. Digits are strictly increasing from the round bulb of the thermometer to each flat end. Also, the sum of the digits along the path of each arrow equals the digit in the circled cell.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 온도계의 시작 부분(둥근 부분)부터 끝 부분으로 갈수록 숫자가 점점 커져야 합니다. 또, 원 안에 들어가는 숫자는 하나의 선이 지나가는 모든 숫자들의 총합을 말합니다. 이 곳에서는 같은 숫자를 횡수 제한 없이 쓸 수 있습니다.

			4		
	1				
		2			
		3			

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

9 ~ 10. XV/Kropki Pairs Sudoku [30 + 29 점]

Classic Sudoku rules apply. Adjacent cells with digits summing to 5 are marked by V, while those summing to 10 are marked by X. A white circle between two cells indicates that the neighbouring digits are consecutive. A black circle between two cells indicates that one of the digits is twice as big as the other digit. The dot between two cells with digits 1 and 2 has any of these two dots. NOT all possible V, X's and dots are marked.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 두 칸 사이에 X가 주어져 있다면 그 두 칸의 합은 10입니다. V가 주어져 있다면 그 두 칸의 합은 5입니다. 또, 두 칸 사이에 검은 점이 주어져 있다면 한 숫자가 다른 숫자의 2배입니다. 흰 점이 주어져 있다면 그 두 칸은 연속된 숫자를 사용해야 합니다. 1과 2 사이에는 점이 주어진다면 검은 점이 될 수도, 흰 점이 될 수도 있습니다. 이를 만족하는 모든 X, V, 점이 주어져 있지 않기 때문에 아무런 표시가 없는 곳에서도 위 관계가 나올 수도 있습니다.

		X	3		2
			●	○	
			6		V
	●			○	
X		1			
			○		
5	●	3		V	

1	4	X	6	3	5	2
3	5	2	●	1	6	4
2	3	5	6	4	1	
4	6	1	2	3	5	
X						
6	1	4	○	5	2	3
5	2	3	4	V	1	6

11 ~ 12. 안티나이트 스도쿠 (Anti-Knight Sudoku) [30 + 38 점]

Classic Sudoku rules apply. No cell that is a knight-step away can contain the same digit.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 어느 칸과 그 칸으로부터 체스의 나이트 또는 장기의 말이 한 번 움직여서 갈 수 있는 칸에는 서로 같은 숫자가 와서는 안 됩니다.

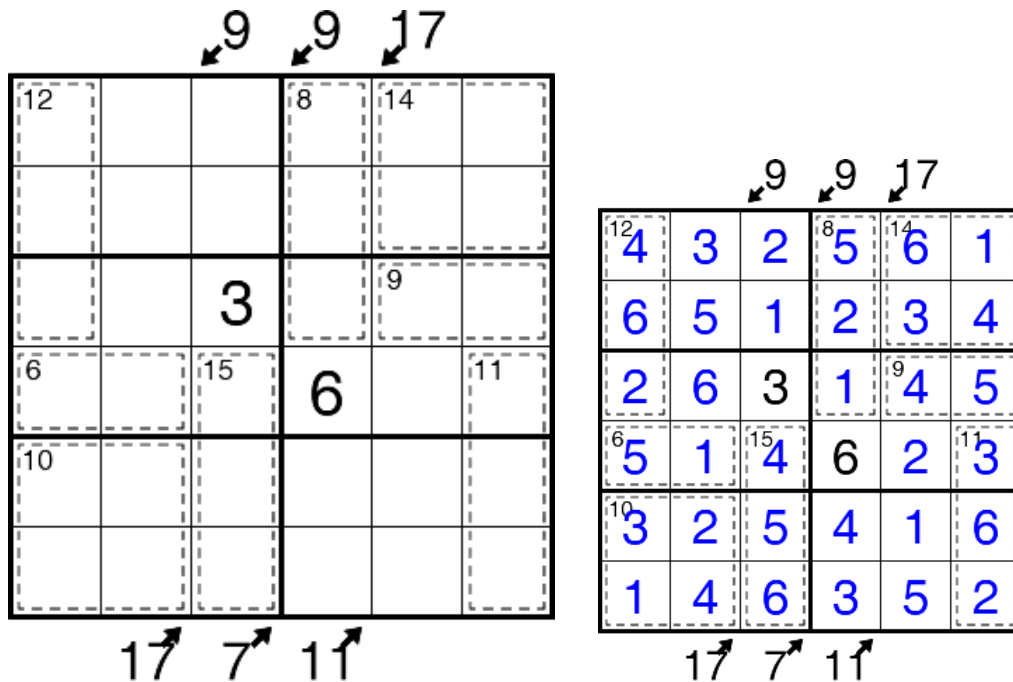
		3	6		
				2	
3					6
					3
4			5		

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

13 ~ 14. 리틀 킬러 킬러 스도쿠 (Little Killer Killer Sudoku) [55 + 56 점]

Classic Sudoku rules apply. The number at the top-left corner of each cage equals the sum of digits inside the cage. Digits do not repeat inside a cage. Also, numbers with arrows outside the grid is the sum of the digits in the direction pointed by the arrow.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 케이지(점선으로 둘러싸인 각 영역) 왼쪽 상단에 작게 주어진 숫자는 그 안에 사용되는 숫자들의 총합을 말합니다. 이 안에서는 모두 서로 다른 숫자로만 구성되어 있어야 합니다. 아울러, 바깥에 주어진 숫자는 그 방향에서 등장하는 모든 숫자들의 합을 말합니다. 이 안에서는 같은 숫자를 횡수 제한 없이 쓸 수 있습니다.



팀전 7라운드 - 소포 전달 (Round 7 - (TEAM) Passing the Parcel)

18 문제, 40 분, 1600 점 (18 puzzles, 40 minutes, 1600 points)

This round contains 18 independently solvable sudokus. At the beginning of the round, each player gets a sudoku(1 to 4). After solving the sudokus independently for every 2 minutes, each player must pass the puzzle to the next player (player 1 will pass the puzzle to player 2, player 2 will pass the puzzle to player 3, player 3 will pass the puzzle to player 4, player 4 will pass the puzzle to player 1). This process continues. When one of the players completes his/her sudoku, then player can solve the next puzzle. The process continues for 40 minutes. After the end of 40 minutes, all the papers are taken back.

이 라운드에서는 개별로 풀 수 있는 스도쿠 18 문제가 출제되는데, 라운드를 시작할 때 1~4 번 문제를 각자 한 문제씩 가지고 출발합니다. 시작하거나 넘겨 받은 지 2분이 지날 때마다 풀고 있던 것을 옆사람에게 넘겨주세요. (첫 번째 선수는 두 번째 선수에게, 두 번째 선수는 세 번째 선수에게, 세 번째 선수는 네 번째 선수에게, 네 번째 선수는 첫 번째 선수에게 넘깁니다.) 어느 한 명이 문제를 풀었다면 그 사람은 다음 문제를 도전할 수 있습니다. 이 과정은 40 분 동안 계속 진행되며 40 분이 모두 지나면 문제지를 회수합니다.

1, 10. 일반 스도쿠 (Classic Sudoku) [35 + 25 점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and 2x3 outlined box.

각 가로줄, 각 세로줄, 굵은 선으로 둘러싸인 2x3 박스 모두 1부터 6까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

2. 노터치 스도쿠 (No Touch Sudoku) [40 점]

Classic Sudoku rules apply. Equal digits don't touch each other diagonally.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 같은 숫자끼리 대각선 방향으로 접해있을 수 없습니다.

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

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

3. 대각선 스도쿠 (Diagonal Sudoku) [200 점]

Classic Sudoku rules apply. Each main diagonal contains each digit from 1 to 6.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 주 대각선 두 줄에도 1 부터 6 까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

4. 부등호 스도쿠 (Greater Than Sudoku) [100점]

Classic Sudoku rules apply. The cells should satisfy ' $>$ ' (greater than) and ' $<$ ' (less than) signs.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 두 칸 사이에 부등호는 두 숫자의 대소관계를 말합니다.

1			4		
			1	$\wedge$	5
5		1			
		4			1

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

5. 온도계 스도쿠 (Thermo Sudoku) [95점]

Classic Sudoku rules apply. Some thermometer shapes are placed in the grid. Digits are strictly increasing from the round bulb of the thermometer to each flat end.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 온도계의 시작 부분(둥근 부분)부터 끝 부분으로 갈수록 숫자가 점점 커져야 합니다.

	4			3	
		2			4
1			4		
	5			6	

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

6. 연속 스도쿠 (Consecutive Sudoku) [40 점]

Classic Sudoku rules apply. In ALL cases where two neighbouring digits are consecutive, this is indicated with a bar.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 상하좌우로 인접한 두 숫자가 오직 연속일 경우에만 두 칸 사이에 막대가 주어집니다.

	2			6	
4					5
1					3
	3			1	

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

7. 온도계/화살표 스도쿠 (Arrow/Thermo Sudoku) [140 점]

Classic Sudoku rules apply. Some thermometer shapes are placed in the grid. Digits are strictly increasing from the round bulb of the thermometer to each flat end. Also, the sum of the digits along the path of each arrow equals the digit in the circled cell. Digits may repeat within an arrow shape. 일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 온도계의 시작 부분(둥근 부분)부터 끝 부분으로 갈수록 숫자가 점점 커져야 합니다. 또, 원 안에 들어가는 숫자는 하나의 선이 지나가는 모든 숫자들의 총합을 말합니다. 이 곳에서는 같은 숫자를 횡수 제한 없이 쓸 수 있습니다.

			4		
		1			
			2		
		3			

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

8. 화살표 스도쿠 (Arrow Sudoku) [100점]

Classic Sudoku rules apply. The sum of the digits along the path of each arrow equals the digit in the circled cell. Digits may repeat within an arrow shape. 일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 원 안에 들어가는 숫자는 하나의 선이 지나가는 모든 숫자들의 총합을 말합니다. 이 곳에서는 같은 숫자를 횡수 제한 없이 쓸 수 있습니다.

2					
		5		4	
	1		6		
					3

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

9. XV/Kropki Pairs Sudoku [50 점]

Classic Sudoku rules apply. Adjacent cells with digits summing to 5 are marked by V, while those summing to 10 are marked by X. A white circle between two cells indicates that the neighbouring digits are consecutive. A black circle between two cells indicates that one of the digits is twice as big as the other digit. The dot between two cells with digits 1 and 2 has any of these two dots. NOT all possible V, X's and dots are marked.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 두 칸 사이에 X가 주어져 있다면 그 두 칸의 합은 10 입니다. V가 주어져 있다면 그 두 칸의 합은 5 입니다. 또, 두 칸 사이에 검은 점이 주어져 있다면 한 숫자가 다른 숫자의 2배 입니다. 흰 점이 주어져 있다면 그 두 칸은 연속된 숫자를 사용해야 합니다. 1과 2 사이에는 점이 주어진다면 검은 점이 될 수도, 흰 점이 될 수도 있습니다. 이를 만족하는 모든 X, V, 점이 주어지지 않기 때문에 아무런 표시가 없는 곳에서도 위 관계가 나올 수도 있습니다.

		x	3		2
				○	
			●		
			6		
	●			○	
		1			
x				○	
5	●	3			
				v	

1	4	x	6	3	5	2
				○		
3	5	2	●	1	6	4
2	3	5	6	4	1	
	●			○		
4	6	1	2	3	5	
x				○		
6	1	4		5	2	3
	●					
5	2	3	4	v	1	6

11. 지그소 스도쿠 (Irregular Sudoku) [25점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and irregular shaped outlined regions.

2×3 박스 대신 굵은 선으로 둘러싸인 각 영역에 1부터 6까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

12. 영역확장 스도쿠 (Extra Region Sudoku) [50 점]

Classic Sudoku rules apply. Within each coloured region each digit must appear exactly once.
일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 따로 색칠한 영역에도 숫자들이 중복없이 들어갑니다.

		1	4		
	6			3	
	5			2	
		2	5		

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

13. 요새 스도쿠 (Fortress Sudoku) [70점]

Classic Sudoku rules apply. If a shaded cell and a white cell are adjacent then the digit in the shaded cell is greater.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 색칠한 칸과 그렇지 않은 칸이 상하좌우로 접해있을 경우, 색칠한 칸의 숫자가 더 커야 합니다.

4	5				
6					
3					
					2
					6
				1	4

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

14. 킬러 스도쿠 (Killer Sudoku) [75 점]

Classic Sudoku rules apply. The number at the top-left corner of each cage equals the sum of digits inside the cage. Digits do not repeat inside a cage.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 케이지(점선으로 둘러싸인 각 영역) 왼쪽 상단에 작게 주어진 숫자는 그 안에 사용되는 숫자들의 총합을 말합니다. 이 안에서는 모두 서로 다른 숫자로만 구성되어 있어야 합니다.

9		3	9		5	9	4	5	3	2	9	3	6	5	1
9			7	6		9	3	6	1	7	5	6	2	4	
7	7				8	7	5	7	1	6	2	4	8	3	
	7	10		8		2	7	3	10	4	6	8	1	5	
7		8				7	6	4	8	3	1	5	2		
	7			9		1	7	2	5	4	9	3	6		

15. 리틀 킬러 킬러 스도쿠 (Little Killer Killer Sudoku) [220 점]

Classic Sudoku rules apply. The number at the top-left corner of each cage equals the sum of digits inside the cage. Digits do not repeat inside a cage. Also, numbers with arrows outside the grid is the sum of the digits in the direction pointed by the arrow.

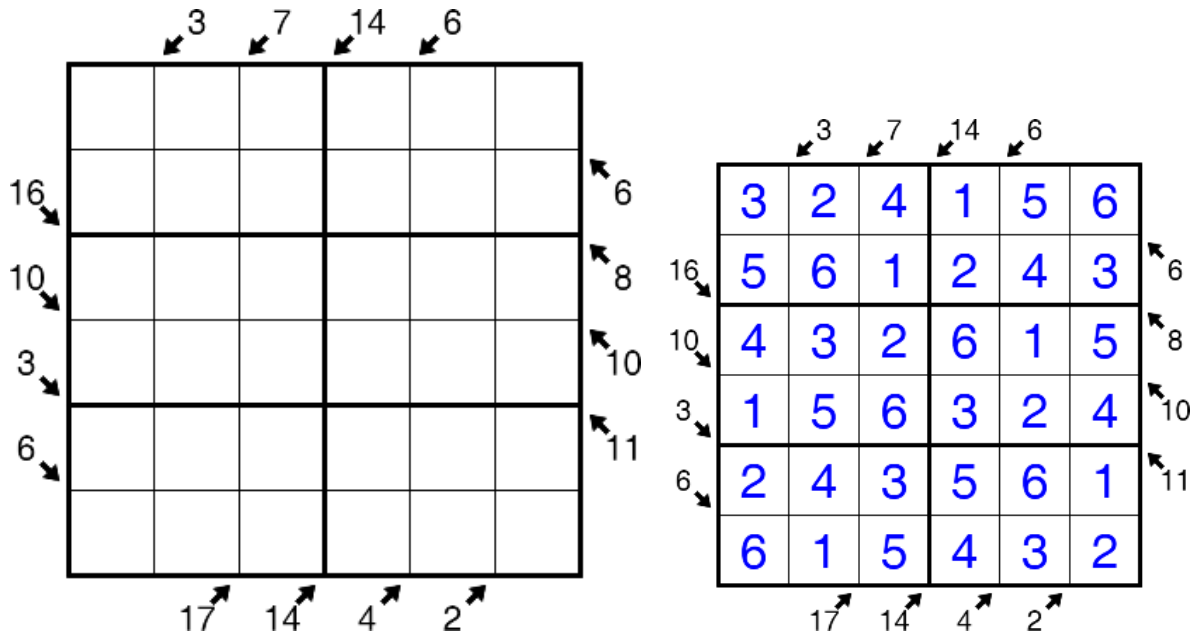
일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 케이지(점선으로 둘러싸인 각 영역) 왼쪽 상단에 작게 주어진 숫자는 그 안에 사용되는 숫자들의 총합을 말합니다. 이 안에서는 모두 서로 다른 숫자로만 구성되어 있어야 합니다. 아울러, 바깥에 주어진 숫자는 그 방향에서 등장하는 모든 숫자들의 합을 말합니다. 이 안에서는 같은 숫자를 횡수 제한 없이 쓸 수 있습니다.

12			8	14		12	4	3	2	8	5
							6	5	1	2	3
		3		9		2	6	3	1	9	4
6		15	6		11	6	5	1	15	4	6
10						10	3	2	5	4	1
							1	4	6	3	5

16. 리틀 킬러 스도쿠 (Little Killer Sudoku) [130 점]

Classic Sudoku rules apply. Numbers with arrows outside the grid is the sum of the digits in the direction pointed by the arrow.

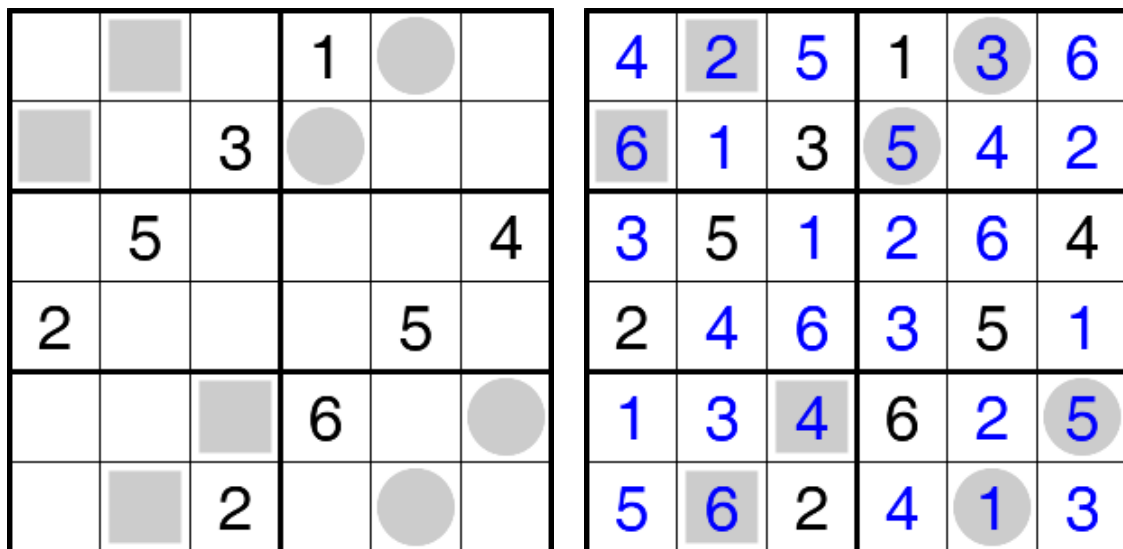
일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 바깥에 주어진 숫자는 그 방향에서 등장하는 모든 숫자들의 합을 말합니다. 이 안에서는 같은 숫자를 횡수 제한 없이 쓸 수 있습니다.



17. 홀짝 스도쿠 (Odd/Even Sudoku) [55점]

Classic Sudoku rules apply. Cells with a circle contain odd digits, cells with a square contain even digits.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 동그라미가 그려진 칸에는 홀수만, 네모가 그려진 칸에는 짝수만 사용할 수 있습니다.



18. 클론 스도쿠 (Clone Sudoku) [100 점]

Classic Sudoku rules apply. In grey areas with the same shape, all digits on equal places must be identical.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 회색으로 된 부분이 2 군데 있는데 이들끼리는 숫자 구성과 배치가 모두 똑같아야 합니다.

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

팀전 8 라운드 - 더 커넥터: 클래식

(Round 8 - (TEAM) The Connector: Classic)

14 문제, 40 분, 1600 점 (14 puzzles, 40 minutes, 1600 points)

Classic Sudoku rules apply for each grids. Some cells of each grid are connected to one or more grids via grey connectors. The connected cells must contain same digits. Partial points are 100 points per grid.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 서로 다른 두 문제판에서 특정 두 칸이 선으로 연결되어 있는 것을 볼 수 있는데 해당 두 칸에는 같은 숫자가 들어가야 합니다. 부분점수는 문제판 하나에 100 점씩입니다.

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

팀전 9 라운드 (Round 9 - (TEAM))

7 문제, 45 분, 1800 점 (7 puzzles, 45 minutes, 1800 points)

There will be 6 variant sudokus and 1 classic sudoku. The classic sudoku will have all incidences of each digit at exactly the same position as one of the variants. It is a part of solving to determine which digit comes from which variant. For example, all 1s come from variant 1, all 2s come from variant 2 and so on.

여기서는 변형 스도쿠 6 문제와 일반 스도쿠 1 문제가 출제되는데 각각의 변형 스도쿠에서 1 부터 6 까지 중 1 개 숫자를 선택해 주세요. 이렇게 선택한 숫자들은 모두 일반 스도쿠 같은 자리에 그대로 복사됩니다. 이 과정에서 선택하는 숫자들은 모두 달라야 합니다. (예를 들어 첫 번째 문제판에서 1 이 선택되었다면 그 문제판에서 등장한 모든 1 이 일반 스도쿠에 복사되고 두 번째 문제판에서 2 가 선택되었다면 그 문제판에서 등장한 모든 2 가 일반 스도쿠에 복사됩니다.)

1. 분리 스도쿠 (Disjoint Sudoku) [250 점]

Classic Sudoku rules apply. Numbers cannot be repeated at the same relative positions within the outlined 2x3 boxes.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 서로 다른 2x3 박스의 서로 같은 자리에서는 같은 숫자가 와서는 안 됩니다. 6 개 각각의 영역의 같은 자리에는 6 개 숫자가 모두 달라야 합니다.

	1				5
		2			
2			3		
		4			6
			5		
3				6	

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

2. 온도계 스도쿠 (Thermo Sudoku) [250점]

Classic Sudoku rules apply. Some thermometer shapes are placed in the grid. Digits are strictly increasing from the round bulb of the thermometer to each flat end.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 온도계의 시작 부분(둥근 부분)부터 끝 부분으로 갈수록 숫자가 점점 커져야 합니다.

	4			3	
		2			4
1			4		
	5			6	

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

3. 슬롯머신 스도쿠 (Slot Machine Sudoku) [250점]

Classic Sudoku rules apply. The three shaded columns are like the rolls on a slot machine. The 6 numbers they contain have to be in exactly the same order, taking into account that they wrap around the grid from top to bottom.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 회색으로 색칠된 세로줄은 슬롯머신처럼 돌아갑니다. 즉, 위아래로 서로 연결되어 있다는 가정하에 숫자들의 등장순서가 완전히 같아야 합니다.

			5		2
3		6			
			3		5
1		2			

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

4. 회문 스도쿠 (Palindrome Sudoku) [250 점]

Classic Sudoku rules apply. The digits on the grey lines form a palindromic sequence from one end to the other. i.e. the Xth digit on the grey line is identical to the Xth digit on the opposite end of the line. (example: 1234321)

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 선이 그어진 곳에서는 "1234321"처럼 앞으로 읽어도 뒤로 읽어도 같은 "회문 구조"를 이뤄야 합니다. 즉, 앞에서부터 X번째 칸의 숫자와 뒤에서부터 X번째 칸의 숫자가 같아야 합니다.

				1	
	1				5
		2			
			3		
2				4	
	4				

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

5. 대각선 스도쿠 (Diagonal Sudoku) [250 점]

Classic Sudoku rules apply. Each main diagonal contains each digit from 1 to 6.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 주 대각선 두 줄에도 1부터 6까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

6. 안티나이트 스도쿠 (Anti-Knight Sudoku) [250 점]

Classic Sudoku rules apply. No cell that is a knight-step away can contain the same digit.

일반 스도쿠의 규칙을 따릅니다. 어느 칸과 그 칸으로부터 체스의 나이트 또는 장기의 馬가 한 번 움직여서 갈 수 있는 칸에는 서로 같은 숫자가 와서는 안 됩니다.

		3	6		
				2	
3					6
					3
4			5		

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

7. 일반 스도쿠 (Classic Sudoku) [300 점]

Place a digit from 1 to 6 into each of the empty cells so that each digit appears exactly once in each row, column and 2x3 outlined box.

각 가로줄, 각 세로줄, 굵은 선으로 둘러싸인 2×3 박스 모두 1부터 6까지의 숫자를 중복없이 집어넣습니다.

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

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

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