

# Campeonato Uruguayo de Puzzles en Papel 2025

## Reglamento

### General

1. El campeonato consiste en dos rondas. En cada ronda, los participantes tienen que completar una serie de puzzles dentro de un límite de tiempo asignado.
2. Los puzzles se resuelven en papel, y tienen una solución lógica derivable de las reglas de cada puzzle.
3. Se puede usar cualquier lápiz, lapicera, marcador, etc para marcar las soluciones, en cualquier color o colores excepto rojo.

### Puntuación

1. Cada puzzle tiene un puntaje asignado, basado en la dificultad estimada.
2. El puntaje de cada ronda es la suma de los puntajes de los puzzles resueltos correctamente.
3. En caso de completar todos los puzzles antes del fin del tiempo de la ronda, se asignará un puntaje extra basado en el tiempo restante. Este puntaje extra sólo se aplica si todos los puzzles están correctamente resueltos.
4. El puntaje final del campeonato será la suma de los puntajes de cada ronda.
5. El o la participante con mayor puntaje ganará el torneo.
6. En caso de empate, habrá una ronda de “muerte súbita” entre las o los participantes mejor puntuados. Esta ronda consistirá de un único puzzle de uno de los tipos ya utilizados en una de las rondas, y quien lo resuelva correctamente en menor tiempo ganará el campeonato.

### Inscripciones

La inscripción es abierta a todos, y es sin costo, aunque al ser dentro del contexto de la Gaming Night siempre pedimos, de ser posible, la colaboración voluntaria del evento.

## Tipos de puzzles

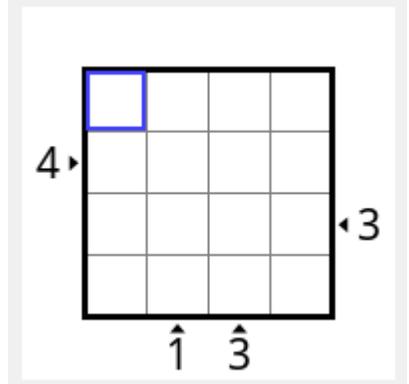
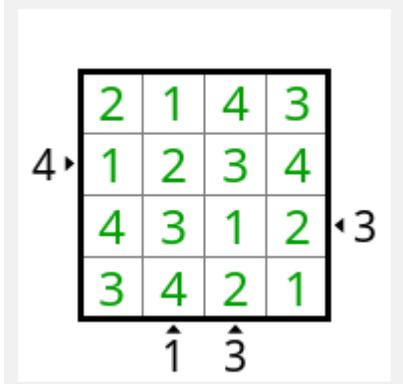
Los siguientes tipos de puzzles van a aparecer en una o ambas rondas del campeonato. Se incluyen las reglas y un pequeño ejemplo para cada tipo de puzzle.

**Nota:** En el campeonato, los puzzles van a tener estas mismas instrucciones, pero sin los ejemplos.

Los ejemplos y reglas son adaptados y traducidos de [puzz.link](http://puzz.link).

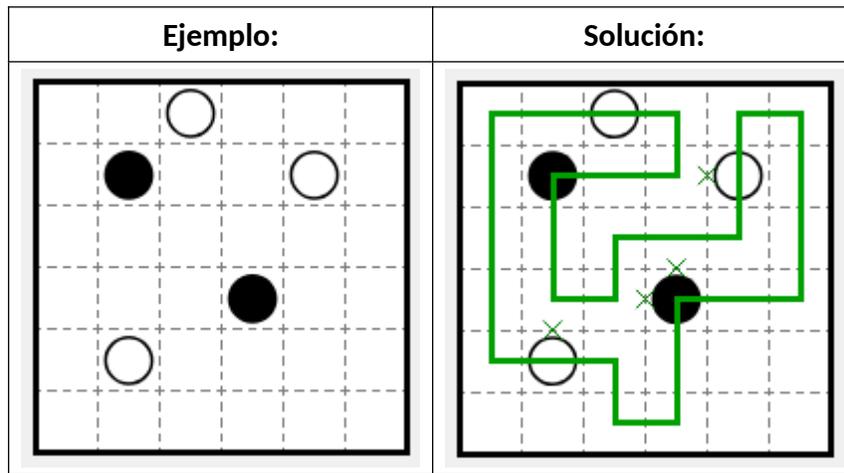
### Rascacielos (Skyscrapers)

Poné un número en cada celda. Los números tienen que estar entre 1 y N, donde N es el ancho del tablero. Cada fila y columna contiene exactamente uno de cada número. Cada número en la grilla representa un edificio, con una altura igual a su número. Una pista fuera de la grilla representa cuántos edificios pueden verse en la fila o columna correspondiente desde esa dirección, donde edificios más altos ocultan a todos los edificios más bajos detrás suyo.

Ejemplo:	Solución:
	

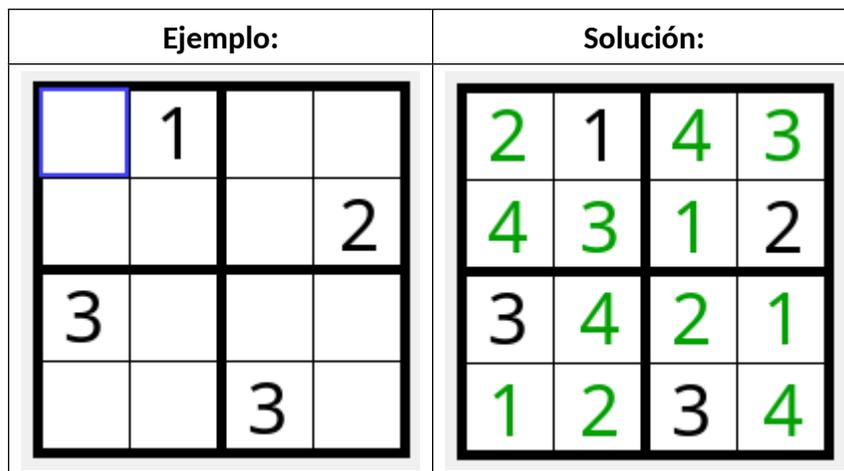
### Masyu

Dibujá líneas a través de celdas *ortogonalmente adyacentes* para formar un *bucle* que pase a través de todos los círculos. El bucle no puede dividirse o cruzarse a sí mismo. El bucle debe doblar en los círculos negros y viajar derecho a través de las celdas antes y después del círculo. El bucle debe seguir derecho a través de los círculos blancos, y doblar en al menos una de las celdas a cada lado.



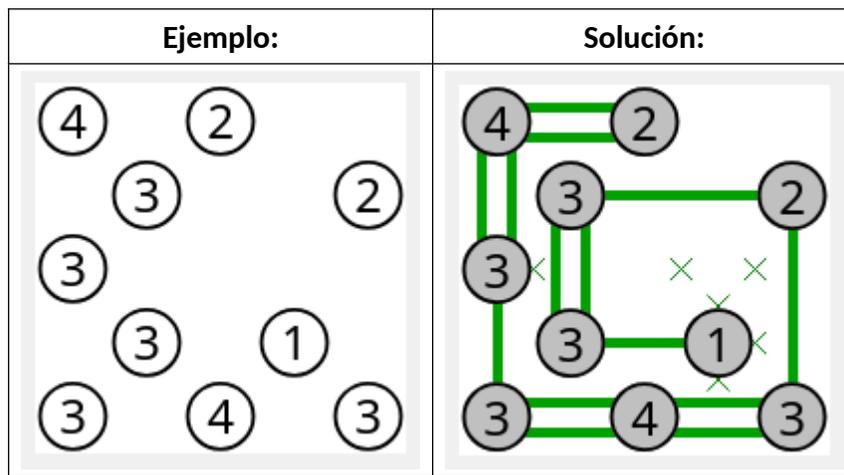
## Sudoku

Poné un número en cada celda. Algunos números ya están dados. Los números deben estar entre 1 y N, donde N es el ancho del tablero. Cada fila, columna, y bloque delineado contiene exactamente uno de cada número.



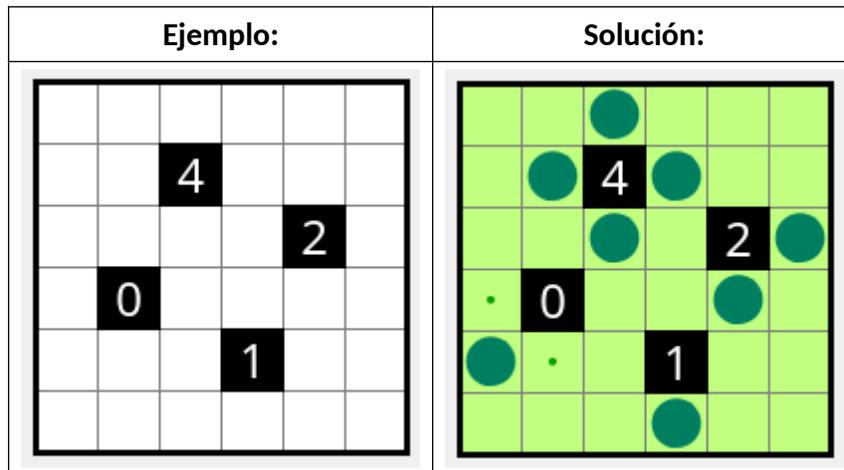
## Puentes (Hashi)

Dibujá puentes para conectar las islas a una única red. Los puentes deben ser líneas verticales u horizontales entre dos islas, y no pueden hacer curvas. Los puentes no se pueden cruzar. Puede haber como máximo dos puentes entre cada par de islas. Los números indican la cantidad de puentes que están conectados a esa isla.



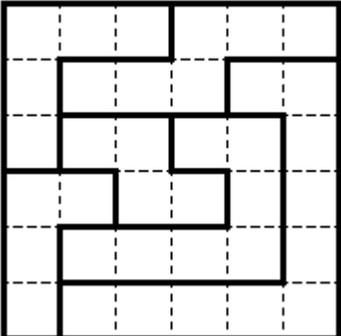
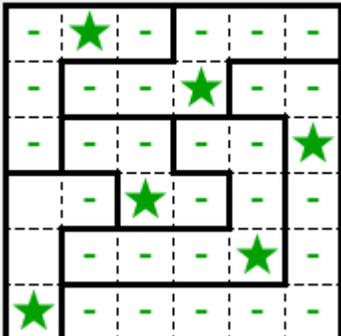
### Luces (Akari)

Poné luces en algunas celdas vacías de forma que toda celda que no sea negra esté iluminada. Las luces iluminan la celda en la que están y también todas las celdas vistas en una línea recta horizontal o vertical, hasta ser obstruída por una celda negra. Las luces no pueden iluminar otras luces. Las pistas representan la cantidad de luces en las (hasta) cuatro celdas rodeando la pista.



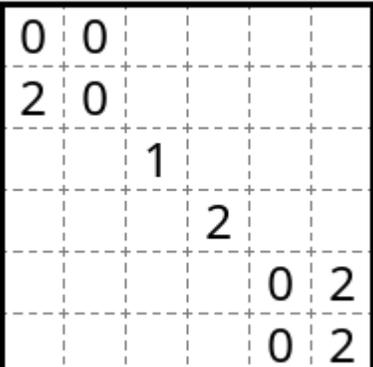
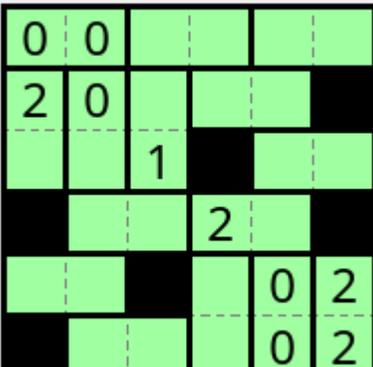
### Batalla Estelar (Star Battle)

Poné estrellas en alguna de las celdas. Las estrellas no pueden ser adyacentes horizontal, vertical, o diagonalmente. El número arriba de la grilla indica cuántas estrellas hay en cada fila, columna, y región delineada.

Ejemplo:	Solución:
<div style="text-align: right; margin-bottom: 5px;">1 ★</div> 	<div style="text-align: right; margin-bottom: 5px;">1 ★</div> 

## La Paz

Sombrea algunas celdas en el tablero, y dividí el resto en regiones de 2 celdas. No puede haber dos celdas sombreadas adyacentes horizontal o verticalmente. Los números no pueden estar sombreados y por lo tanto tienen que estar en una región de 1x2. Es posible que una región tenga múltiples números iguales. Una pista en una región horizontal indica la cantidad de celdas sombreadas en la misma fila que la pista. De manera similar, una pista en una región vertical indica la cantidad de celdas sombreadas en la misma columna.

Ejemplo:	Solución:
	

## Buscaminas

Encontrá todas las celdas que contienen una mina en la grilla. Los números indican la cantidad de minas en las (hasta) ocho celdas adyacentes ortogonal y diagonalmente. Un número no puede contener una mina.

Ejemplo:					Solución:				
	2					2	.		
				1	●	●	.		1
3					3	●	.	.	●
		1	3		.	.	1	3	●
0					0	.	.	.	●

## Tapa

Sombrea algunas celdas en el tablero. No podés sombrear una celda con un número. Los números representan las longitudes de los bloques de celdas sombreadas consecutivas en las (hasta) ocho celdas rodeando la pista. Los números no están necesariamente en orden. Un signo de interrogación puede ser reemplazado por cualquier número positivo. Si una celda sólo tiene un único signo de interrogación, el número puede ser cero. Las celdas sombreadas no pueden formar un cuadrado de 2x2. Todas las celdas sombreadas forman un área ortogonalmente contigua.

Ejemplo:					Solución:				
3					3				
				5					5
		3 1					3 1		
3	1				3	1			.
				2					2

## Islas (Islands)

Sombrea algunas celdas en el tablero para formar islas. Todas las regiones contienen exactamente una isla, que es un conjunto de celdas sombreadas ortogonalmente adyacente. Un número indica el tamaño de la isla en la región. Las celdas sombreadas no pueden ser ortogonalmente adyacentes a través de fronteras de región. Dos regiones que comparten frontera deben tener islas de tamaños diferentes.

Ejemplo:	Solución:																																																																								
<table border="1"> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	3				3		2																		4								3				<table border="1"> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	3				3		2																		4								3			
3				3																																																																					
2																																																																									
4																																																																									
		3																																																																							
3				3																																																																					
2																																																																									
4																																																																									
		3																																																																							

## Nurikabe

Sombrea algunas celdas en el tablero para formar regiones de celdas no sombreadas. Cada región contiene exactamente un número. Un número indica el tamaño de la región que lo contiene. No podés sombrear una celda con un número. Las celdas sombreadas no pueden formar un cuadrado de 2x2. Todas las celdas sombreadas forman un área ortogonalmente continua.

Ejemplo:	Solución:																																																		
<table border="1"> <tr><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td></tr> </table>		5						2										1						3		<table border="1"> <tr><td>.</td><td>5</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>.</td><td></td><td>2</td><td>.</td><td></td></tr> <tr><td>.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>.</td><td></td><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td></tr> </table>	.	5				.		2	.		.					.		1						3	
	5																																																		
		2																																																	
		1																																																	
			3																																																
.	5																																																		
.		2	.																																																
.																																																			
.		1																																																	
			3																																																