



Kompetisi Puzzle Klasik 2021

Puzzle Booklet

(Bahasa Indonesia)

<https://ammar.fath.in/kpk>

No	Puzzle	Size	Author	Points
01	Killer Sudoku	6x6	Nusi	19
02	Yin-Yang	7x7	Athin	5
03	Yin-Yang (Killer)	8x8	Athin	21
04	Arrow Sudoku	6x6	Nusi	27
05	Easy as ...	7x7	Athin	17
06	Easy as ... (Arrow)	8x8	Athin	42
07	Little Killer Sudoku	6x6	Nusi	23
08	Double Back	7x7	Athin	12
09	Double Back (Little Killer)	8x8	Athin	22
10	Palindrome Sudoku	6x6	Athin	15
11	Tapa	7x7	Athin	5
12	Tapa (Palindrome)	8x8	Nusi	16
13	Skyscrapers Sudoku	6x6	Nusi	96
14	Nanro	7x7	Athin	14
15	Nanro (Skyscrapers)	8x8	Athin	14

No	Puzzle	Size	Author	Points
16	Antiknight Sudoku	6x6	Nusi	28
17	Minesweeper	7x7	Nusi	5
18	Minesweeper (Antiknight)	8x8	Athin	17
19	Thermometer Sudoku	6x6	Nusi	38
20	Kropki	7x7	Nusi	20
21	Kropki (Thermometer)	8x8	Nusi	156
22	Even/Odd Sudoku	6x6	Nusi	11
23	Haisu	7x7	Nusi	19
24	Haisu (Even/Odd)	8x8	Nusi	17
25	Quadruple Sudoku	6x6	Nusi	82
26	Cave	7x7	Athin	9
27	Cave (Quadruple)	8x8	Athin	36
28	Classic Sudoku	9x9	Nusi	110
29	KPK	9x9	Athin	81
30	Instructionless Puzzle	9x9	Athin	23
Total				1000

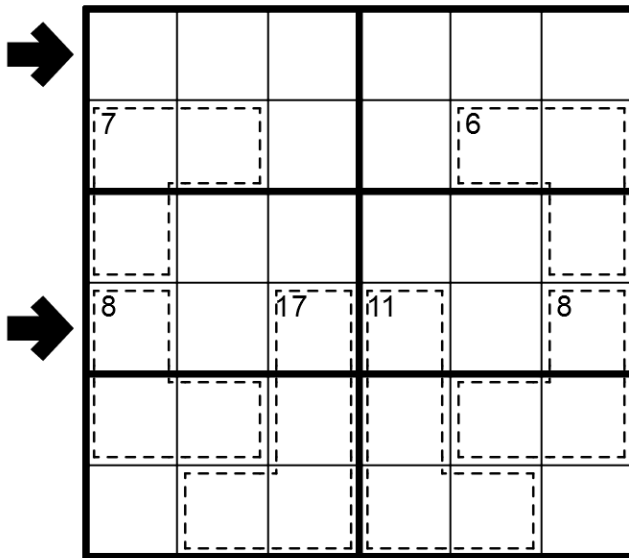
Catatan:

Aturan ini berlaku untuk setiap sudoku, dan akan ditulis dengan “aturan sudoku klasik berlaku”: Simpan angka 1 sampai N pada setiap petak kosong, di mana N adalah ukuran grid, sehingga untuk setiap baris, kolom, dan area yang ditebalkan memuat seluruh angka dan tak berulang.

01 Killer Sudoku [Nusi, 19 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, total penjumlahan angka-angka di dalam sangkar harus sama dengan angka kecil di bagian kiri atas sangkar. Angka dalam sangkar tidak boleh berulang.

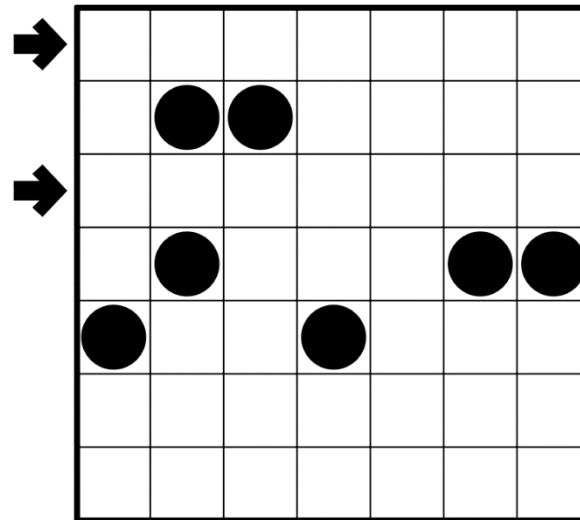
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



02 Yin-Yang [Athin, 5 Points]

Simpan lingkaran hitam atau putih pada setiap petak sedemikian sehingga setiap lingkaran dengan warna yang sama saling terhubung secara ortogonal. Tidak ada area berukuran 2x2 yang seluruh petaknya memuat jenis lingkaran yang sama.

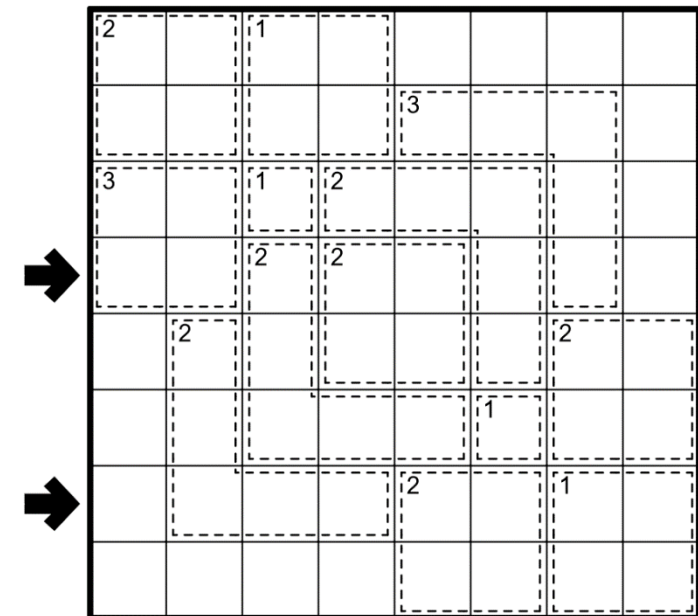
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis O untuk lingkaran hitam dan X untuk lingkaran putih. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



03 Yin-Yang (Killer) [Athin, 21 Points]

Simpan lingkaran hitam atau putih pada setiap petak sedemikian sehingga setiap lingkaran dengan warna yang sama saling terhubung secara ortogonal. Tidak ada area berukuran 2x2 yang seluruh petaknya memuat jenis lingkaran yang sama. Angka dalam sangkar menunjukkan banyaknya lingkaran hitam yang ada di dalam sangkar tersebut.

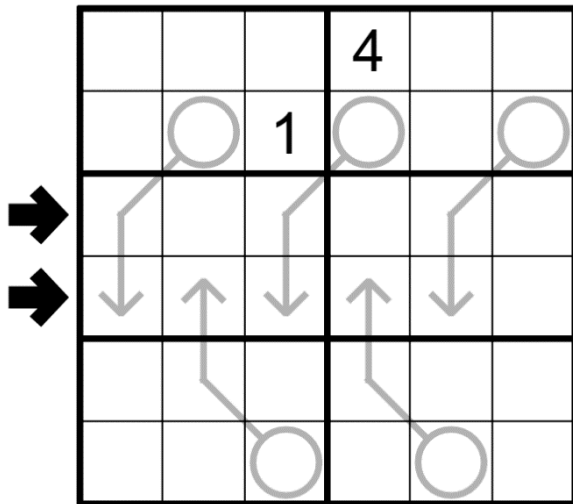
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis O untuk lingkaran hitam dan X untuk lingkaran putih. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



04 Arrow Sudoku [Nusi, 27 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, total penjumlahan angka-angka pada panah harus sama dengan angka yang berada di dalam lingkaran yang bersesuaian. Jika lingkaran merupakan bilangan yang terdiri atas dua angka atau lebih, maka bilangan tersebut selalu dibaca dari kiri ke kanan atau atas ke bawah. Angka pada panah dapat berulang.

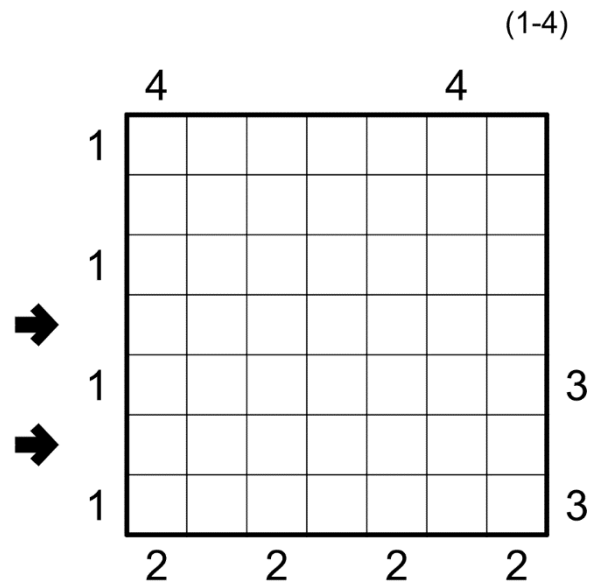
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



05 Easy as ... [Athin, 17 Points]

Simpan angka dari himpunan yang telah disediakan di luar grid pada petak sedemikian sehingga setiap baris dan kolom memuat masing-masing angka sebanyak satu kali. Petunjuk di luar grid menunjukkan angka pertama yang dilihat dari arah yang bersesuaian.

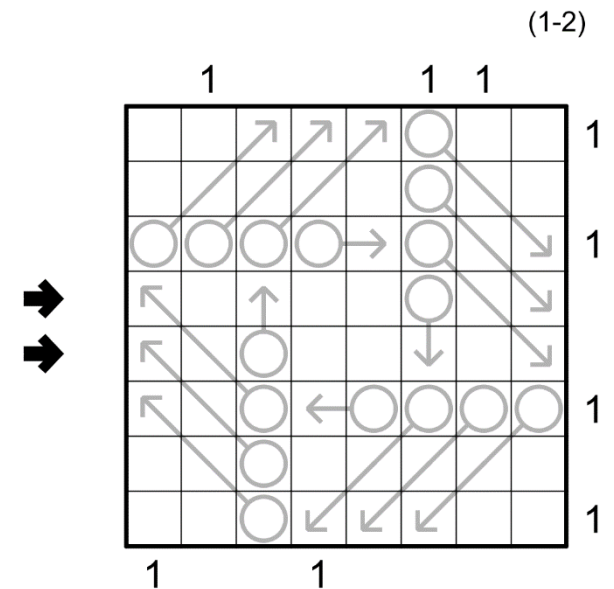
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Petak tak berisi angka ditulis dengan 0. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



06 Easy as ... (Arrow) [Athin, 42 Points]

Simpan angka dari himpunan yang telah disediakan di luar grid pada petak sedemikian sehingga setiap baris dan kolom memuat masing-masing angka sebanyak satu kali. Petunjuk di luar grid menunjukkan angka pertama yang dilihat dari arah yang bersesuaian. Total penjumlahan angka-angka pada panah harus sama dengan angka yang berada di dalam lingkaran yang bersesuaian. Jika lingkaran merupakan bilangan yang terdiri atas dua angka atau lebih, maka bilangan tersebut selalu dibaca dari kiri ke kanan atau atas ke bawah. Angka pada panah dapat berulang. Jika petak tak berisi angka, maka angka petak tersebut adalah 0.

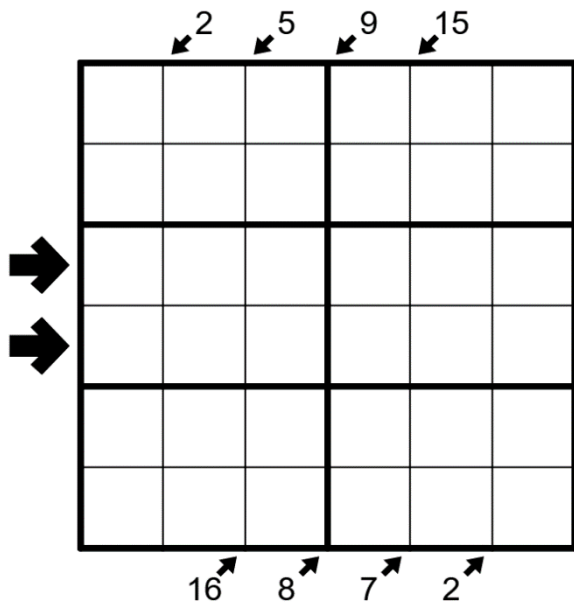
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Petak tak berisi angka ditulis dengan 0. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



07 Little Killer Sudoku [Nusi, 23 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, total penjumlahan angka-angka pada diagonal yang ditunjuk harus sama dengan angka yang ditunjukkan. Angka pada diagonal dapat berulang.

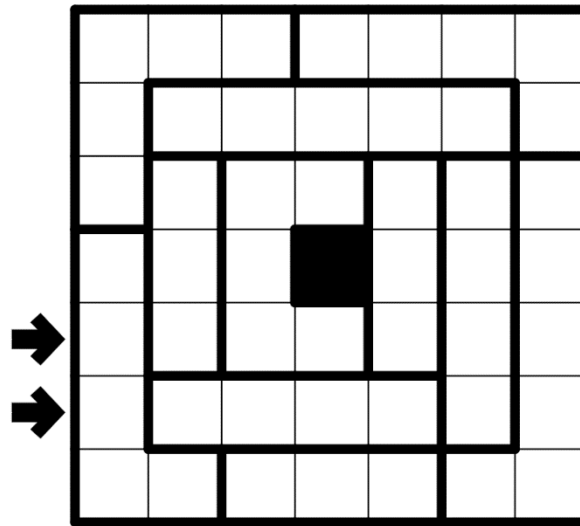
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



08 Double Back [Athin, 12 Points]

Gambar sebuah loop yang tak berpotongan melalui seluruh petak kosong dan memasuki setiap area sebanyak tepat dua kali.

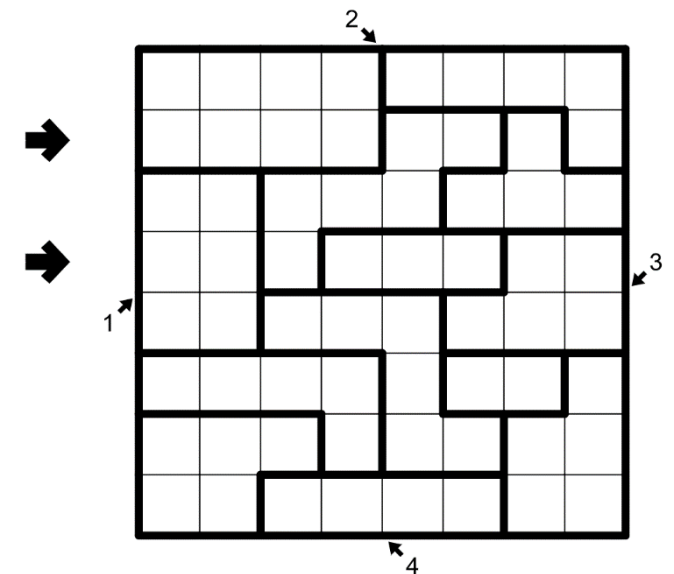
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis I jika garis pada petak merupakan garis horizontal atau vertikal, dan L jika garis pada petak berbelok. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



09 Double Back (Little Killer) [Athin, 22 Points]

Gambar sebuah loop yang tak berpotongan melalui seluruh petak kosong dan memasuki setiap area sebanyak tepat dua kali. Angka pada diagonal yang ditunjuk menunjukkan berapa banyak petak berisi garis yang berbelok pada diagonal yang ditunjuk tersebut.

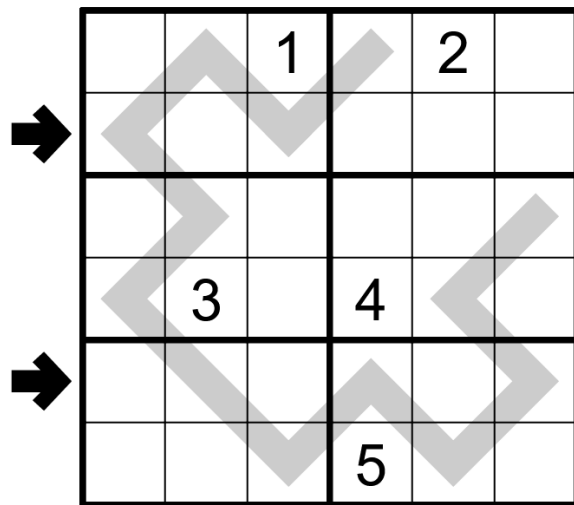
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis I jika garis pada petak merupakan garis horizontal atau vertikal, dan L jika garis pada petak berbelok. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



10 Palindrome Sudoku [Athin, 15 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, barisan angka dari depan ke belakang pada garis abu harus sama jika dibaca dari belakang ke depan.

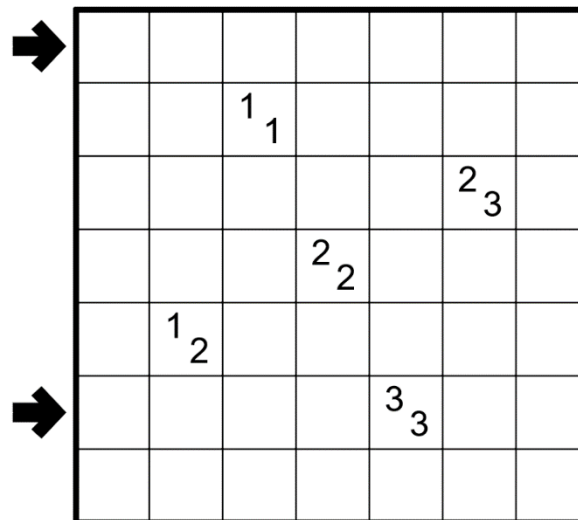
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



11 Tapa [Athin, 5 Points]

Hitamkan beberapa petak sedemikian sehingga setiap petak yang dihitamkan saling terhubung secara ortogonal. Petunjuk tidak boleh dihitamkan dan menunjukkan panjang petak yang dihitamkan di (hingga) delapan petak sekitarnya. Jika terdapat dua atau lebih angka pada petunjuk, maka petak yang dihitamkan harus dipisahkan setidaknya oleh satu petak yang tak dihitamkan. Tidak ada area berukuran 2x2 yang seluruh petaknya dihitamkan.

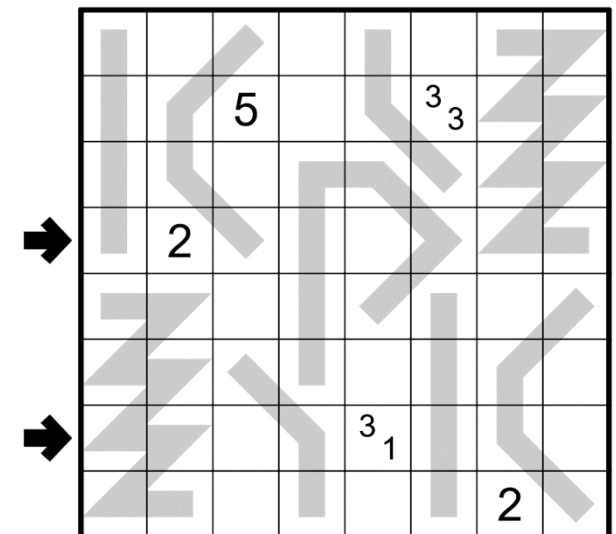
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis O jika petak dihitamkan dan X jika tak petak dihitamkan (termasuk petunjuk). Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



12 Tapa (Palindrome) [Nusi, 16 Points]

Hitamkan beberapa petak sedemikian sehingga setiap petak yang dihitamkan saling terhubung secara ortogonal. Petunjuk tidak boleh dihitamkan dan menunjukkan panjang petak yang dihitamkan di (hingga) delapan petak sekitarnya. Jika terdapat dua atau lebih angka pada petunjuk, maka petak yang dihitamkan harus dipisahkan setidaknya oleh satu petak yang tak dihitamkan. Tidak ada area berukuran 2x2 yang seluruh petaknya dihitamkan. Jika petak yang dihitamkan pada urutan ke-X dari salah satu ujung garis abu, maka petak pada urutan ke-X dari ujung lainnya pada garis abu juga harus dihitamkan, begitu pula dengan petak yang tak dihitamkan.

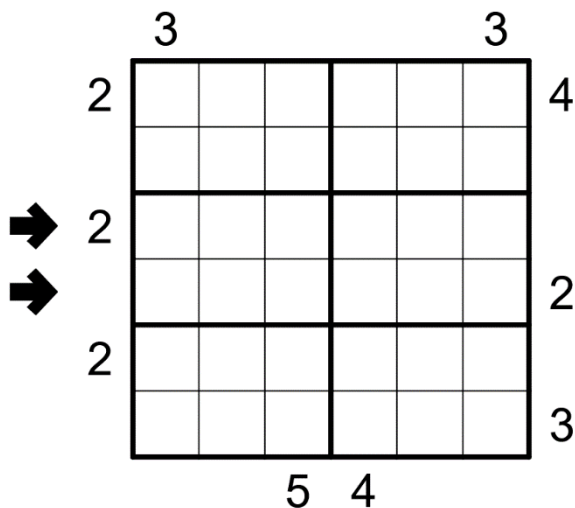
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis O jika petak dihitamkan dan X jika tak petak dihitamkan (termasuk petunjuk). Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



13 Skyscrapers Sudoku [Nusi, 96 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, angka N dalam grid menunjukkan bangunan dengan N lantai. Angka di luar grid menunjukkan berapa banyak bangunan yang dapat terlihat dari angka tersebut. Bangunan yang lebih tinggi menutupi bangunan yang lebih rendah dari arah yang bersesuaian.

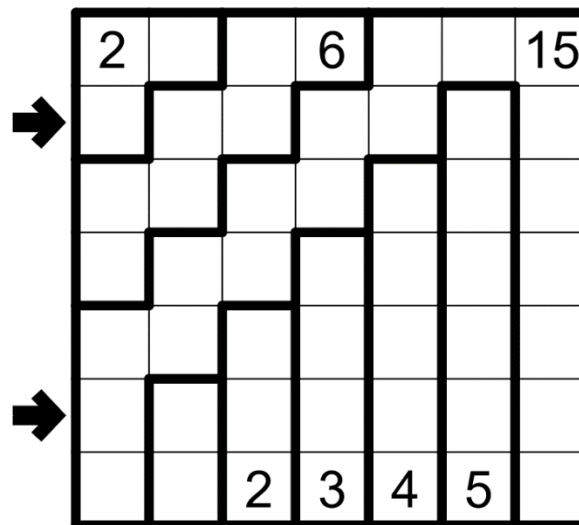
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



14 Nanro [Athin, 14 Points]

Simpan angka pada beberapa petak sedemikian sehingga setiap angka saling terhubung secara ortogonal. Setiap area harus memuat setidaknya satu angka, dan setiap angka yang ada di dalam area harus bernilai sama dengan banyaknya angka yang ada di dalam area. Jika angka menyentuh angka lain di area yang berbeda, maka kedua angka tersebut harus berbeda. Tidak ada area berukuran 2x2 yang seluruh petaknya berisi angka.

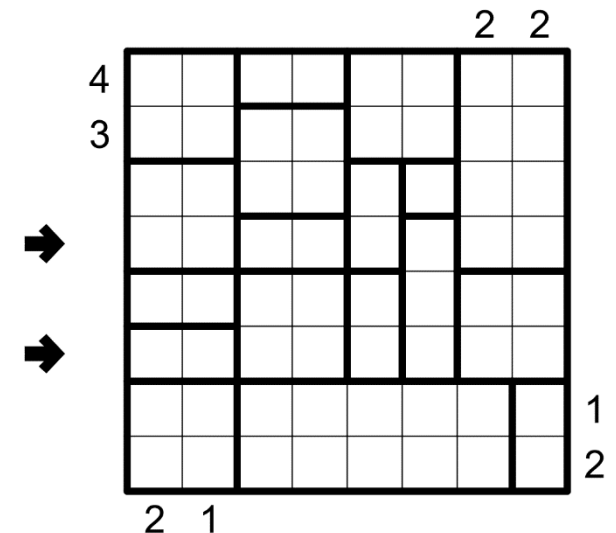
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap Petak. Untuk angka dua digit, hanya gunakan satuannya. Petak yang tak berisi angka dituliskan dengan 0. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



15 Nanro (Skyscrapers) [Athin, 14 Points]

Simpan angka pada beberapa petak sedemikian sehingga setiap angka saling terhubung secara ortogonal. Setiap area harus memuat setidaknya satu angka, dan setiap angka yang ada di dalam area harus bernilai sama dengan banyaknya angka yang ada di dalam area. Jika angka menyentuh angka lain di area yang berbeda, maka kedua angka tersebut harus berbeda. Tidak ada area berukuran 2x2 yang seluruh petaknya berisi angka. Angka N dalam grid menunjukkan bangunan dengan N lantai. Angka di luar grid menunjukkan berapa banyak bangunan yang dapat terlihat dari angka tersebut. Bangunan yang lebih tinggi menutupi bangunan dengan tinggi yang sama atau lebih rendah dari arah yang bersesuaian.

Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap Petak. Untuk angka dua digit, hanya gunakan satuannya. Petak yang tak berisi angka dituliskan dengan 0. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



16 Antiknight Sudoku [Nusi, 28 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, angka berjarak langkah kuda pada catur tidak boleh sama.

Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



1					4
	2			5	
3					5

17 Minesweeper [Nusi, 5 Points]

Simpan bom pada beberapa petak kosong sedemikian sehingga setiap petunjuk menunjukkan banyaknya bom yang ada di (hingga) delapan petak sekitarnya.

Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis O jika petak berisi bom dan X jika petak tak berisi bom (termasuk petunjuk). Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



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

18 Minesweeper (Antiknight) [Athin, 17 Points]

Simpan bom pada beberapa petak kosong sedemikian sehingga setiap petunjuk menunjukkan banyaknya bom yang ada di (hingga) delapan petak sekitarnya. Jika sebuah petak berisi bom, maka petak lain dengan jarak langkah kuda pada catur pada petak tersebut tidak boleh berisi bom.

Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis O jika petak berisi bom dan X jika petak tak berisi bom (termasuk petunjuk). Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).

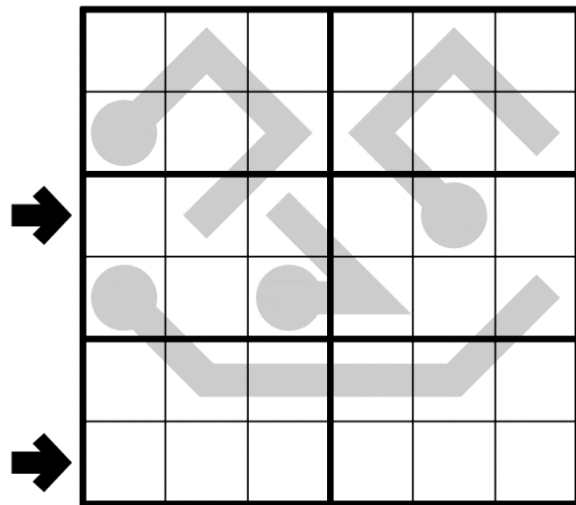


		1			2	
	3					2
		3			1	
	1					3
2						2
2			1	2		2

19 Thermometer Sudoku [Nusi, 38 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, angka pada termometer harus naik tegas dari kepala hingga ujung.

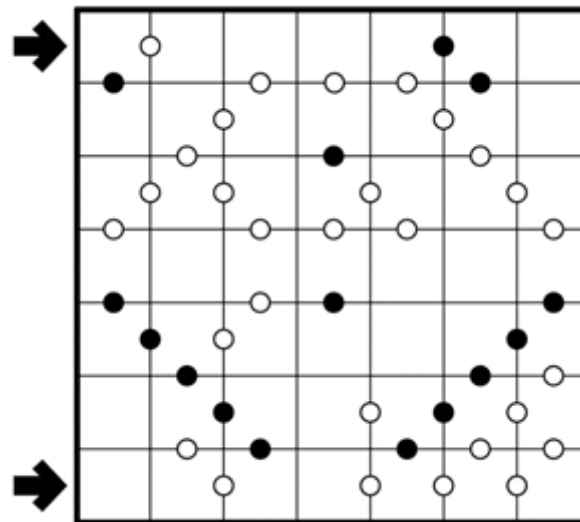
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



20 Kropki [Nusi, 20 Points]

Simpan angka 1 sampai N pada setiap petak kosong, di mana N adalah ukuran grid, sehingga untuk setiap baris dan kolom memuat seluruh angka dan tak berulang. Semua dua petak yang terhubung secara ortogonal dan memiliki rasio 1:2 akan ditandai dengan lingkaran hitam. Semua dua petak yang terhubung secara ortogonal dan angkanya berurutan akan ditandai dengan lingkaran putih. Angka 1 yang bersebelahan dengan angka 2 dapat ditandai dengan lingkaran hitam atau putih.

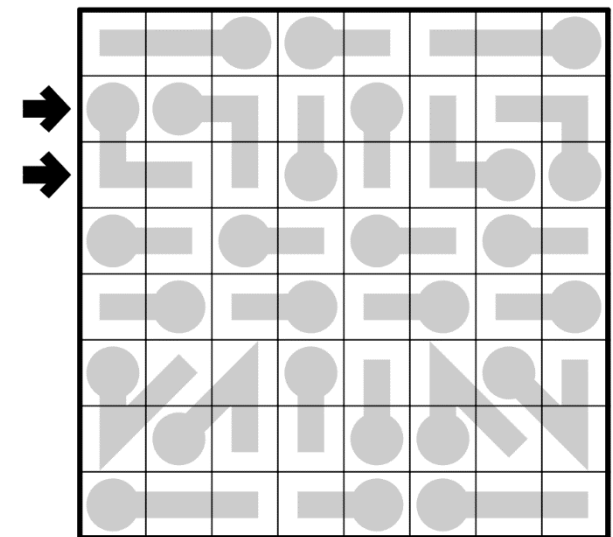
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



21 Kropki (Thermometer) [Nusi, 156 Points]

Simpan angka 1 sampai N pada setiap petak kosong, di mana N adalah ukuran grid, sehingga untuk setiap baris dan kolom memuat seluruh angka dan tak berulang. Semua dua petak yang terhubung secara ortogonal dan memiliki rasio 1:2 akan ditandai dengan lingkaran hitam. Semua dua petak yang terhubung secara ortogonal dan angkanya berurutan akan ditandai dengan lingkaran putih. Angka 1 yang bersebelahan dengan angka 2 dapat ditandai dengan lingkaran hitam atau putih. Angka pada termometer harus naik tegas dari kepala hingga ujung.

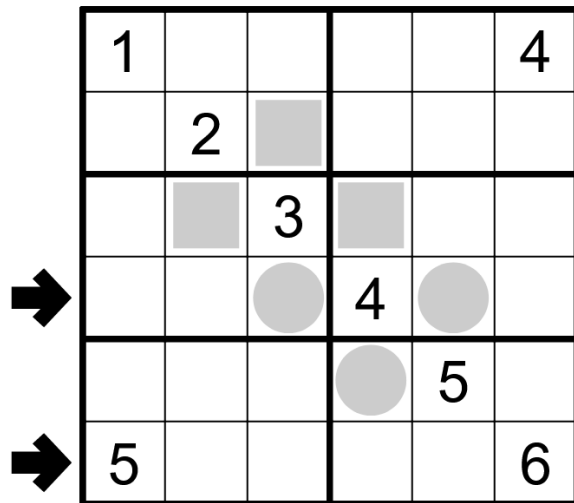
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



22 Even/Odd Sudoku [Nusi, 11 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, angka pada lingkaran abu harus ganjil dan angka pada persegi abu harus genap.

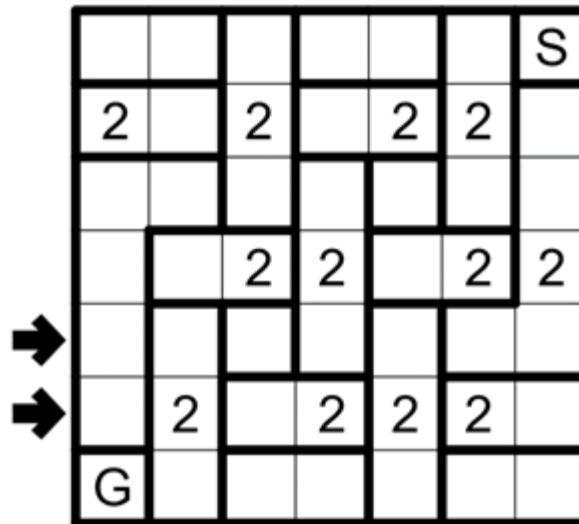
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



23 Haisu [Nusi, 19 Points]

Gambar garis yang tak berpotongan melalui setiap titik tengah petak, dimulai dari S (Start) hingga G (Goal). Setiap petak yang berisi petunjuk harus dilalui pada saat garis masuk ke dalam area untuk ke-N kalinya, di mana N adalah nilai dari petunjuk tersebut.

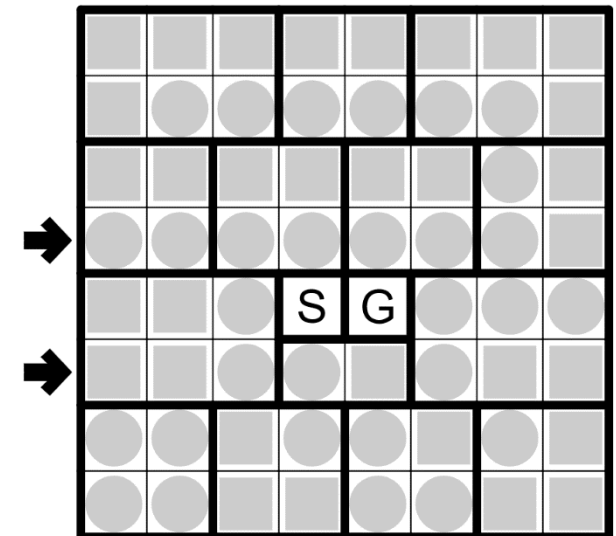
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis I jika garis pada petak merupakan garis horizontal atau vertikal, dan L jika garis pada petak berbelok. Garis petak Start (S) dan Goal (G) dianggap sebagai garis horizontal/vertikal. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



24 Haisu (Even/Odd) [Nusi, 17 Points]

Gambar garis yang tak berpotongan melalui setiap titik tengah petak, dimulai dari S (Start) hingga G (Goal). Setiap petak yang berisi petunjuk harus dilalui pada saat garis masuk ke dalam area untuk ke-N kalinya, di mana N adalah nilai dari petunjuk tersebut. Lingkaran abu pada petak menunjukkan petak tersebut dikunjungi saat garis memasuki area untuk kali ke-X, di mana X adalah bilangan ganjil; dan persegi abu pada petak menunjukkan petak tersebut dikunjungi saat garis memasuki area untuk kali ke-Y, di mana Y adalah bilangan genap.

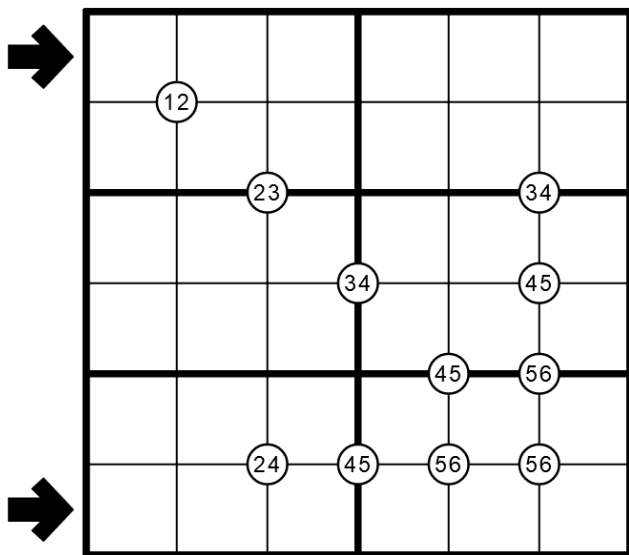
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis I jika garis pada petak merupakan garis horizontal atau vertikal, dan L jika garis pada petak berbelok. Garis petak Start (S) dan Goal (G) dianggap sebagai garis horizontal/vertikal. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



25 Quadruple Sudoku [Nusi, 82 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku. Sebagai tambahan, setiap angka di dalam lingkaran harus termuat pada petak dari empat petak yang ada di sekitar lingkaran tersebut. Jika angka pada lingkaran muncul sebanyak N kali, maka jumlah minimal kemunculan angka tersebut pada empat petak di sekitar lingkaran juga N kali.

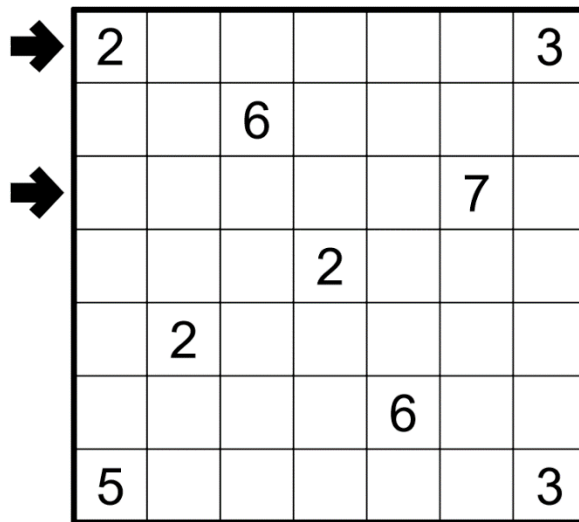
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



26 Cave [Athin, 9 Points]

Hitamkan petak sedemikian sehingga setiap petak yang dihitamkan terhubung dengan tepi grid secara ortogonal, dan setiap petak yang tidak dihitamkan saling terhubung secara ortogonal. Petunjuk tidak dapat dihitamkan, dan menunjukkan total petak yang tidak dihitamkan yang dapat dilihat secara vertikal dan horizontal dari petak petunjuk tersebut, termasuk petunjuk tersebut.

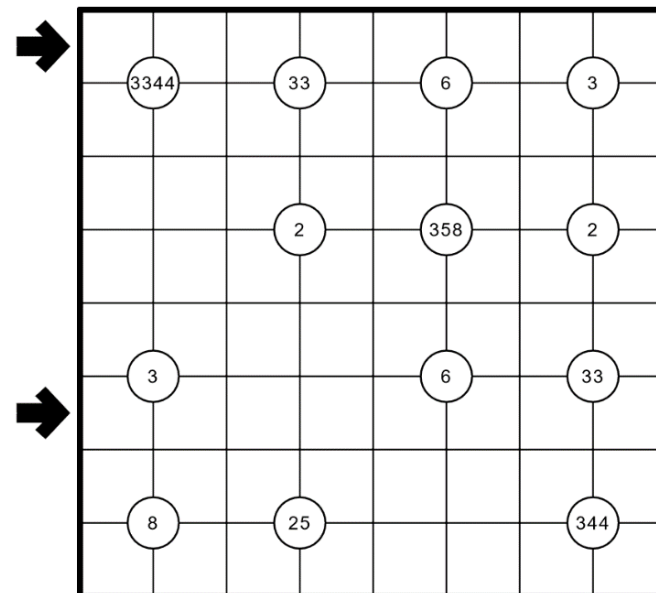
Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis O jika dihitamkan dan X jika petak tak dihitamkan (termasuk petunjuk). Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



27 Cave (Quadruple) [Athin, 36 Points]

Hitamkan petak sedemikian sehingga setiap petak yang dihitamkan terhubung dengan tepi grid secara ortogonal, dan setiap petak yang tidak dihitamkan saling terhubung secara ortogonal. Setiap angka di dalam lingkaran harus termuat pada petak dari empat petak yang ada di sekitar lingkaran tersebut. Jika angka pada lingkaran muncul sebanyak N kali, maka jumlah minimal kemunculan angka tersebut pada empat petak di sekitar lingkaran juga N kali. Petak berisi angka tidak dapat dihitamkan, dan menunjukkan total petak yang tidak dihitamkan yang dapat dilihat secara vertikal dan horizontal dari petak petunjuk tersebut, termasuk petunjuk tersebut.

Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis O jika dihitamkan dan X jika petak tak dihitamkan (termasuk petunjuk). Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).



28 Classic Sudoku [Nusi, 110 Points]

Aturan sudoku klasik berlaku.

Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis angka dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).

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

29 KPK [Athin, 81 Points]

Simpan huruf K atau P pada setiap petak. Petunjuk di luar grid pada baris/kolom pertama menunjukkan banyaknya urutan KPK pada baris atau kolom yang bersesuaian, sedangkan petunjuk pada baris/kolom kedua menunjukkan banyaknya urutan PKP pada baris atau kolom yang bersesuaian.

Kode Jawaban: Untuk dua baris yang ditunjuk, tulis isi dari setiap petak. Pisahkan baris pertama dan kedua dengan – (tanda hubung).

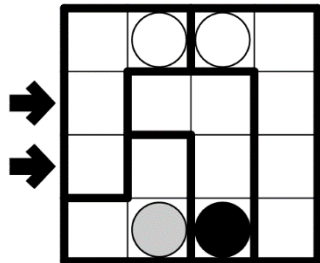
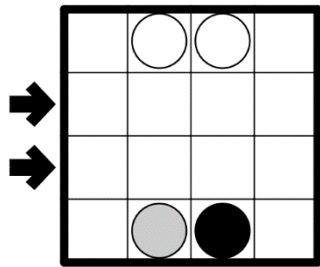
	KPK		0	1	1	0	1	1	2	1	1
	PKP		2	2	2	0	1	1	0	0	2
→	0	2						P	P	P	
	0	0					P				
	0	0									
	2	0			P						
→	0	0					P				
	2	2									
	0	3									
	2	1					P				
	1	0			P						

30 Instructionless Puzzle [Athin, 23 Points]

Akan diberikan dua buah contoh puzzle beserta solusi uniknya. Terka apa aturan puzzle tersebut dengan mengerjakan puzzle yang sesungguhnya.

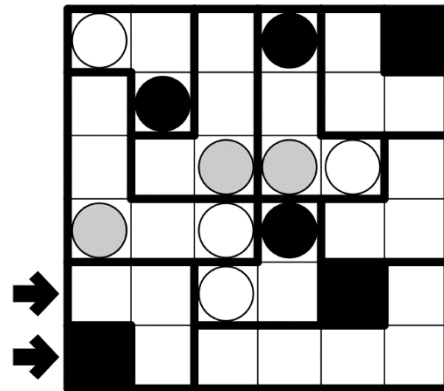
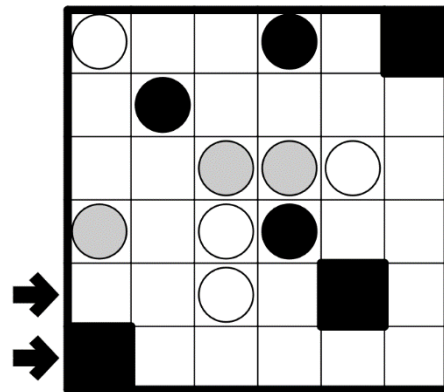
Kode Jawaban: Untuk contoh puzzle, kode jawabannya adalah **121-1111** dan **221-14**.

Example 1:



Code: 121-1111

Example 2:



Code: 221-14

