

J1 – Klasický zvířetník (Classic zodiac)

Čas 30 minut

Bodů 90, bonus 3 body za každou celou minutu; vítěz kola se stane Klasikem mistrovství

- 1) Beran (Aries) 6
- 2) Býk (Taurus) 6
- 3) Blíženci (Gemini) 5
- 4) Rak (Cancer) 8
- 5) Lev (Leo) 11
- 6) Panna (Virgo) 8
- 7) Váhy (Libra) 6
- 8) Štír (Scorpio) 7
- 9) Střelec (Sagittarius) 7
- 10) Kozoroh (Capricorn) 8
- 11) Vodňář (Aquarius) 8
- 12) Ryby (Pisces) 10

J2 – Klasické varianty (Classic variants)

Čas 60 minut

Bodů 180, bonus 3 body za každou celou minutu

- 1) Nepravidelné 7x7 (Irregular) 3
- 2) Nepravidelné 9x9 (Irregular) 15
- 3) Diagonální 6x6 (Diagonal) 5
- 4) Diagonální 9x9 (Diagonal) 17
- 5) Antiknight 6x6 – 3
- 6) Antikniht 9x9 – 14
- 7) Killer 6x6 – 3
- 8) Killer 9x9 – 14
- 9) Paritní 9x9 (Even/Odd) 9
- 10) Paritní 9x9 (Even/Odd) 10
- 11) Duhové 9x9 (Disjoint groups) 7
- 12) Duhové 9x9 (Disjoint groups) 19
- 13) Sousedné 9x9 (Consecutive) 11
- 14) Sousedné 9x9 (Consecutive) 20
- 15) Windoku 9x9 – 11
- 16) Windoku 9x9 – 19

J3 – Samurajský sprint (Samurai sprint)

Čas 25 minut

Bodů 25, bonus pro 10 nejrychlejších s komplet správným řešením – 25-22-19-16-13-10-8-6-4-2; vítěz kola se stane Sprinterem mistrovství

- 1) Samuraj – 5 bodů za každou celou tabulku 9x9, 1/2 bodu za každý čtverec 3x3

J4 – Další varianty (Next variants)

Čas 40 minut

Bodů 120, bonus 3 body za každou celou minutu

- 1) Hokej (Low-Mid-High) 6
7-9 čtverečky, 4-6 kolečka, 1-3 zbytek
- 2) Nesousledné (Non-consecutive) 8
- 3) Písmenné (Letters) 9
Jedná se o písmena slova KOPRETINA (v angličtině ANTIPOKER)
- 4) Extraregiony (Extraregions) 13
- 5) Palindromy (Palindroms) 14
- 6) Srovnávací (GT) 21
- 7) Bezdotykové (Untouchable) 24
- 8) Toroidní (Toroidal) 25 – úloha se počítá do Lišáka mistrovství (zobrazit ikonu lišáka)

J5 - Podivné tvary (Strange shapes)

Čas 60 minut

Bodů 180, bonus 3 body za každou celou minutu

- 1) Přebytkové (Surplus) 20
Vpisujte čísla 1-8, v řádcích a sloupcích každé jednou. Oblasti (mimo políčka v pravém dolním rohu) mají 9 políček a každé číslo je tam aspoň jednou.
- 2) Deficitní (Deficit) 22
Vpisujte čísla 1-9, v řádcích a sloupcích každé jednou. Oblasti (mimo středového políčka) mají 8 políček a každé číslo je tam nejvýše jednou.
- 3) Hexasudoku 23
Čísla se neopakují ve třech směrech.
- 4) Parkety (Parquet) 24
Čísla se neopakují ve 12 řádcích, 12 sloupcích a 9 oblastech
- 5) Motýl (Butterfly) 34 – úloha se počítá do Lišáka mistrovství (zobrazit ikonu lišáka)
Čísla v kroužcích udávají rozdíl dvou čísel na koncích čáry.
- 6) Překrytá sudoku (Overlapped) 57 – úloha se počítá do Lišáka mistrovství (zobrazit ikonu lišáka)
Tři klasická sudoku. Pozor, tlusté čáry místy tvoří „falešné“ čtverce 3x3, proto jsou pro snadnější orientaci vyznačeny středy všech „pravých“ čtverců 3x3.

J6 – Známé varianty (Known variants)

Čas 70 minut

Bodů 210, bonus 3 body za každou celou minutu

- 1) Frame 6x6 – 3
Čísla na okrajích udávají součet dvou nejbližších čísel z daného směru
- 2) Renban 6x6 – 4
Ve vyznačených oblastech se nacházejí za sebou jdoucí různá čísla, mohou být zapsána v libovolném pořadí.
- 3) XV – 13
Vyznačeny jsou všechny součty 5 (římským V) a 10 (římským 10).
- 4) Sudokuro – 14
V každém řádku, sloupci a čtverci 3x3 jsou čísla 1-7, každé jednou. Čísla na obvodu udávají součet čísel v nejbližším „slově“ z příslušného směru.
- 5) X-sums – 17
Čísla na okrajích udávají součet prvních několika čísel v řádku nebo sloupci z příslušného směru. To, kolik čísel se sčítá, je uvedeno v prvním políčku z příslušného směru.
- 6) Quadro – 18
Nikde v obrazci se nevyskytuje čtverec 2x2, ve kterém by byla všechna čísla sudá nebo všechna lichá.
- 7) Kropki – 19
- 8) Nepravidlený frame (Irregular frame) 32
Čísla na okrajích udávají součet tří nejbližších čísel z daného směru.
- 9) Teploměry (Thermometers) 39
Na vyznačených teploměrech jsou různá čísla seřazená podle velikosti, nejmenší číslo je v baňce.
- 10) Mrakodrapy (Skyscrapers) 51 – úloha se počítá do Lišáka mistrovství (zobrazit ikonu lišáka)
Čísla v tabulce představují výšku mrakodrapů. Čísla vně tabulky udávají počet viditelných mrakodrapů z příslušného směru. Nižší mrakodrap za vyšším není vidět.

J7 – Mix známých i neznámých (Mix of known and unknown)

Čas 50 minut

Bodů 150, bonus 3 body za každou celou minutu

- 1) Kolo štěstí 6x6 (Wheel of fortune) 4
Do osmi políček, kterými prochází vyznačené kolo, vepište v daném pořadí po směru hodinových ručiček 8 čísel uvedených pod tabulkou. Začátek vpisování není znám.
- 2) Dvojnásobné štěstí (Double fortune) 21
Do každého kola vepište v daném pořadí po směru hodinových ručiček jednu z osmic čísel uvedených pod tabulkou. Začátek vpisování není znám, ani to, kterých 8 čísel patří do kterého kola.
- 3) Dámy (Queens) 26
Čísla 9 představují šachové dámy, které se nesmějí ohrožovat (tj. neleží na stejné diagonále).
- 4) Číslo 5 žije (Numer 5 lives) 29 – úloha se počítá do Lišáka mistrovství (zobrazit ikonu lišáka)
Součty čísel v koších končí pětkou, tj. součty jsou 5, 15, 25, atd. Čísla v koších se mohou opakovat.
- 5) Hledej devítku (Look for nine) 31
Číslo na políčku s šipkou ukazuje jak daleko ve směru šipky je devítka. Všechny možné šipky jsou vyznačeny.
- 6) Bílé kropki (White kropki) 39 – úloha se počítá do Lišáka mistrovství (zobrazit ikonu lišáka)
Kolečko je všude tam, kde se buď sousední čísla liší o 1 nebo je jedno dvojnásobkem druhého.