Ver.15/5/2569

กติกาการแข่งขัน ซูโดกุโปร เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข

- นักกีฬาทุกคนจะต้องเตรียมอุปกรณ์เครื่องเขียนให้พร้อมก่อนเริ่มการแข่งขัน เช่น ดินสอ , ยางลบ , ปากกา , ลิควิด เป็นต้น
- ในการแข่งขันเมื่อกรรมการเริ่มแจกปริศนาแล้ว ให้เขียนชื่อ-นามสกุล และรายละเอียดให้ครบถ้วน และเช็คปริศนาของตนเองว่าได้ถูกต้องตามรุ่นหรือไม่ หากไม่ถูกต้องให้รีบยกมือแจ้งขอเปลี่ยนกับกรรมการทันที ก่อนเริ่มการแข่งขัน โดยห้ามพลิกดูโจทย์ปริศนาโดยเด็ดขาด หากไม่ปฏิบัติตามปรับ -50 คะแนนที !!!
- หากมีปริศนาหลายข้อ สามารถเลือกทำข้อใดก่อนก็ได้
- หากใครทำเสร็จแล้ว ให้ยกมือให้กรรมการเห็น เพื่อให้กรรมการดูเวลา แล้วกรรมการจะบันทึกเวลาที่ยกมือ
- ในการทำปริศนาสามารถใช้ปากกาหรือดินสอก็ได้ (แนะนำให้ใช้ดินสอ)
- ในการทำปริศนาสามารถทดได้ แต่กรรมการจะถือว่าคำตอบถูกต้องเมื่อ
  - มีตัวเลขหรือตัวอักษรตัวเดียวในช่อง และมีขนาดใหญ่ไม่น้อยกว่า 50% ของช่อง หรือ
  - มีตัวเลขหรือตัวอักษรมากกว่า 1 ตัวในช่อง แต่มีตัวหนึ่งที่ใหญ่กว่าตัวอื่น และใหญ่ไม่น้อยกว่า 50% ของช่อง
- เกณฑ์การให้คะแนน
  - รอบคัดเลือก : ถ้าปริศนาข้อไหนที่ผิดแม้แต่ 1 ช่อง ข้อนั้นจะไม่ได้คะแนนเลย
    : หากเติมตัวเลขหรือตัวอักษรไม่ครบ , อ่านไม่ออก , ตีความได้หลายอย่าง จะปรับเป็นปริศนาไม่สมบูรณ์ทันที
  - รอบชิงชนะเลิศ : จะนับคะแนนตามจำนวนช่องที่ตอบถูกต้อง
    : หากเขียนตัวเลขหรือตัวอักษรอ่านไม่ออก หรือตีความได้หลายอย่าง จะปรับตัวเลขหรือตัวอักษรที่ช่องนั้นไม่สมบูรณ์ทันที
- เกณฑ์การจัดลำดับ คือ เรียงลำดับจากคะแนนมากที่สุดก่อน หากคะแนนเท่ากันจะเรียงตามเวลาที่เหลือมากกว่า
  - รอบคัดเลือก : หากมีผู้ที่ได้คะแนนและเวลาเท่ากัน และมีผลต่อการเข้าแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศหรือการรับรางวัล อาจจะมีการแข่งขันเพื่อคัดเลือกอีกครั้ง โดยจะพิจารณาตามดุลยพินิจของกรรมการ
  - รอบชิงชนะเลิศ : หากมีผู้ที่ได้คะแนนและเวลาเท่ากัน จะใช้อันดับจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในการตัดสินเป็นอันดับถัดไป โดยจะพิจารณาตามดุลยพินิจของกรรมการ
- ระหว่างแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิด เช่น โทรศัพท์ นาฬิกา และหูฟังทุกประเภท โดยจะต้องเก็บใส่กระเป๋า และไม่อนุญาตให้วางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดไว้บนโต๊ะหรือบนตักโดยเด็ดขาด
- หากมีข้อพิจารณาใดๆในระหว่างการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ให้การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด
- นักกีฬาที่แข่งขันมากกว่า 1 ประเภทในวันเดียวกัน หากเวลาการแข่งขันในรอบใดรอบหนึ่งตรงกัน นักกีฬาจะต้องเลือกแข่งขันกีฬาประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นหลักเท่านั้น

หมายเหตุ : การแข่งขันแต่ละรายการอาจมีกติกาและรายละเอียดการแข่งขันที่แตกต่างกันไป สามารถสอบถามเพิ่มเติมได้ที่ Inbox Facebook : EduPLOYS หรือโทร 02-295-0861 ต่อ 103 , 113 , 114

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

ตัวอย่างแนวปริศนา ซูโดกุโปร เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข

- ในการแข่งขันแต่ละรายการ ปริศนาซูโดกุแต่ละรูปแบบจะมีความง่าย-ยากที่แตกต่างกัน
- ในการแข่งขันแต่ละรายการ ปริศนาซูโดกุอาจมีตัวเลขหรือตัวอักษรที่แตกต่างกันไป

1. 6x6 Classic

: เติมตัวเลข 1-6 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-6 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย (กรอบสี่เหลี่ยมย่อยอาจมีทั้ง 2x3 หรือ 3x2)

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

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

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

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

2. 8x8 Classic

: เติมตัวเลข 1-8 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-8 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย (กรอบสี่เหลี่ยมย่อยอาจมีทั้ง 2x4 หรือ 4x2)

ตัวอย่าง

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

2		6	8			3	
				7	8		6
8		1	4			6	
6				3		4	
	8	2			4		1
	4		7		3		2
	2	8	3				
				8	2		3

เฉลย

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

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

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

3. 9x9 Classic

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

4. 6x6 Alphabet

: เติมตัวอักษร A-F ลงในตาราง โดยให้มีตัวอักษร A-F ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย (กรอบสี่เหลี่ยมย่อยอาจมีทั้ง 2x3 หรือ 3x2)

ตัวอย่าง

B	C	A			
			C	A	
C		D			A
E			B		C
	E	C			
			E	C	D

เฉลย

B	C	A	D	F	E
F	D	E	C	A	B
C	B	D	F	E	A
E	A	F	B	D	C
D	E	C	A	B	F
A	F	B	E	C	D

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

5. 8x8 Alphabet

: เติมตัวอักษร A-H ลงในตาราง โดยให้มีตัวอักษร A-H ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย (กรอบสี่เหลี่ยมย่อยอาจมีทั้ง 2x4 หรือ 4x2)

ตัวอย่าง

	F			C	G		
A		D		B			
	H	B	C				G
		F		A		D	H
G	A		F		B		
H				E	A	F	
			A		F		B
		H	B			G	

เฉลย

D	F	A	H	C	G	B	E
A	G	D	E	B	H	C	F
E	H	B	C	F	D	A	G
B	C	F	G	A	E	D	H
G	A	C	F	H	B	E	D
H	B	G	D	E	A	F	C
C	D	E	A	G	F	H	B
F	E	H	B	D	C	G	A

6. 9x9 Alphabet

: เติมตัวอักษร A-I ลงในตาราง โดยให้มีตัวอักษร A-I ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย

ตัวอย่าง

C	E	G		A				
			F		C	D	A	G
A		D		G			C	
	H		A		I			F
G		I				C		A
	A		G		D			I
I		A		D			B	
			B		F	A	G	C
B	G	F		H				

เฉลย

C	E	G	D	A	H	I	F	B
H	I	B	F	E	C	D	A	G
A	F	D	I	G	B	H	C	E
D	H	C	A	B	I	G	E	F
G	B	I	H	F	E	C	D	A
F	A	E	G	C	D	B	H	I
I	C	A	E	D	G	F	B	H
E	D	H	B	I	F	A	G	C
B	G	F	C	H	A	E	I	D

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

7. 6x6 Thai Alphabet

: เติมตัวอักษร ก ข ค ง จ ฉ ลงในตาราง โดยให้มีตัวอักษร ก ข ค ง จ ฉ ไม่ซ้ำกันเลย
ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย (กรอบสี่เหลี่ยมย่อยอาจมีทั้ง 2x3 หรือ 3x2)

ตัวอย่าง

ก		ข	ค		จ
		ง	ก		
ง	ข			ค	ฉ
จ					ง
	ก			ข	
	ง			จ	

เฉลย

ก	ฉ	ข	ค	ง	จ
ค	จ	ง	ก	ฉ	ข
ง	ข	ก	จ	ค	ฉ
จ	ค	ฉ	ข	ก	ง
ฉ	ก	จ	ง	ข	ค
ข	ง	ค	ฉ	จ	ก

8. 8x8 Thai Alphabet

: เติมตัวอักษร ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ลงในตาราง โดยให้มีตัวอักษร ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ไม่ซ้ำกันเลย
ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย (กรอบสี่เหลี่ยมย่อยอาจมีทั้ง 2x4 หรือ 4x2)

ตัวอย่าง

จ					ก		ช
	ก		ง			ข	
					จ		ง
	ค		ข				
				จ		ซ	
ช		ข					
	ซ			ช		ฉ	
ค		ง					ก

เฉลย

จ	ข	ซ	ค	ฉ	ก	ง	ช
ฉ	ก	ช	ง	ค	ซ	ข	จ
ซ	ช	ฉ	ก	ข	จ	ค	ง
ง	ค	จ	ข	ก	ฉ	ช	ซ
ก	ง	ค	ฉ	จ	ช	ซ	ข
ช	จ	ข	ซ	ง	ค	ก	ฉ
ข	ซ	ก	จ	ช	ง	ฉ	ค
ค	ฉ	ง	ช	ซ	ข	จ	ก

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

9. 9x9 Thai Alphabet

: เติมตัวอักษร ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ฌ ลงในตาราง โดยให้มีตัวอักษร ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ฌ ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย

ตัวอย่าง

			ช	ข	ก			
ก	ข	ง				ช	ฉ	จ
ช			ง		จ			ข
	ก			ค			ช	
ค	ช	จ				ฌ	ก	ง
	ฉ			จ			ข	
ฌ			ข		ช			ค
จ	ง	ช				ข	ฌ	ช
			จ	ฌ	ช			

เฉลย

ช	จ	ฉ	ซ	ข	ก	ง	ค	ฌ
ก	ข	ง	ฌ	ช	ค	ซ	ฉ	จ
ซ	ฌ	ค	ง	ฉ	จ	ก	ช	ข
ข	ก	ฌ	ช	ค	ง	จ	ซ	ฉ
ค	ช	จ	ฉ	ซ	ข	ฌ	ก	ง
ง	ฉ	ซ	ก	จ	ฌ	ค	ข	ช
ฌ	ซ	ก	ข	ง	ช	ฉ	จ	ค
จ	ง	ช	ค	ก	ฉ	ข	ฌ	ซ
ฉ	ค	ข	จ	ฌ	ซ	ช	ง	ก

10. 6x6 Diagonal

: เติมตัวเลข 1-6 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-6 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และในแนวเส้นทแยงมุมทั้ง 2 เส้น (กรอบสี่เหลี่ยมย่อยอาจมีทั้ง 2x3 หรือ 3x2)

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

11. 8x8 Diagonal

: เติมตัวเลข 1-8 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-8 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์
แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และในแนวเส้นทแยงมุมทั้ง 2 เส้น (กรอบสี่เหลี่ยมย่อยอาจมีทั้ง 2x4 หรือ 4x2)

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

12. 9x9 Diagonal

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์
แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และในแนวเส้นทแยงมุมทั้ง 2 เส้น

ตัวอย่าง

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

เฉลย

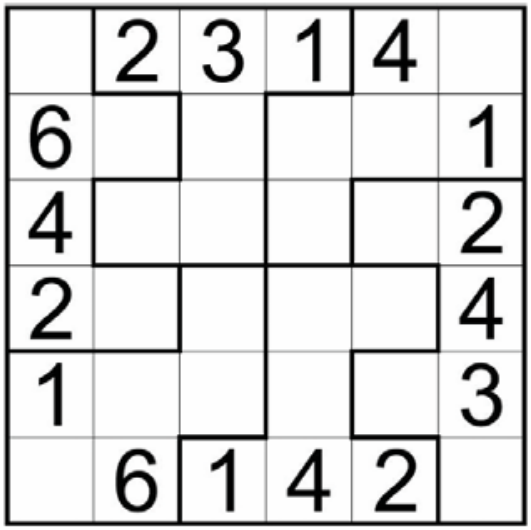
8	5	7	6	4	1	2	9	3
2	3	4	5	8	9	7	6	1
6	9	1	7	3	2	4	8	5
3	1	9	4	2	8	5	7	6
7	6	8	1	5	3	9	4	2
4	2	5	9	6	7	3	1	8
9	8	2	3	1	4	6	5	7
5	7	3	8	9	6	1	2	4
1	4	6	2	7	5	8	3	9

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

13. 6x6 Jigsaw

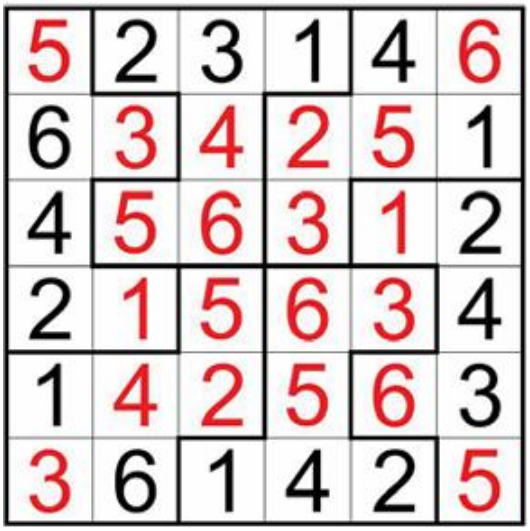
: เติมตัวเลข 1-6 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-6 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบย่อยที่มีรูปร่างแตกต่างกัน

ตัวอย่าง



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

เฉลย

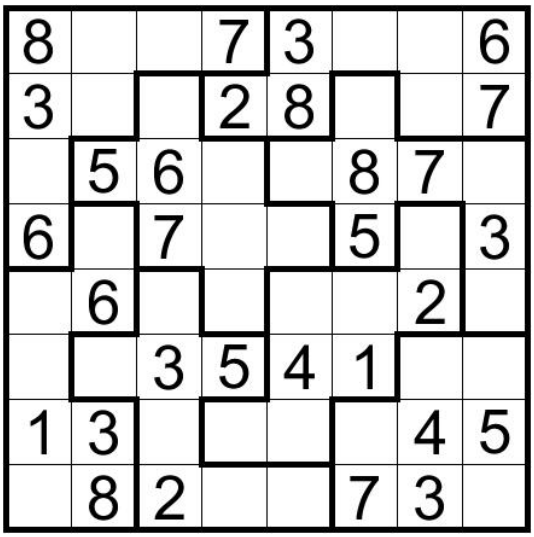


5	2	3	1	4	6
6	3	4	2	5	1
4	5	6	3	1	2
2	1	5	6	3	4
1	4	2	5	6	3
3	6	1	4	2	5

14. 8x8 Jigsaw

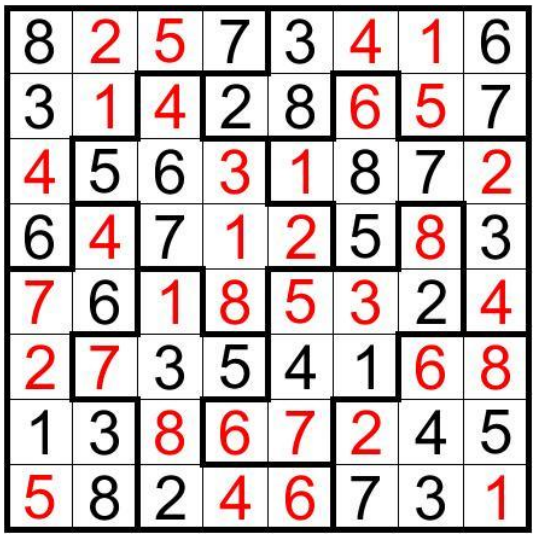
: เติมตัวเลข 1-8 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-8 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบย่อยที่มีรูปร่างแตกต่างกัน

ตัวอย่าง



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

เฉลย



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

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

15. 9x9 Jigsaw

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบย่อยที่มีรูปร่างแตกต่างกัน

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

16. 9x9 Asterisk

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และช่องที่แรเงาทั้ง 9 ช่อง

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

17. 9x9 Center Dot

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และช่องที่แรเงาทั้ง 9 ช่อง

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

18. 9x9 Girandola

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และช่องที่แรเงาทั้ง 9 ช่อง

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

19. 9x9 Even-Odd

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย โดยช่องที่แรเงาจะเป็นเพียงเลขคู่เท่านั้น

ตัวอย่าง

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

เฉลย

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

20. 9x9 Consecutive

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย โดยขีดทึบระหว่างช่อง หมายถึง ตัวเลขระหว่างขีดนั้นจะมีค่ามากกว่าหรือน้อยกว่าอีกตัวอยู่ 1 เช่น 3 อาจติดกันกับ 2 หรือ 4 (แต่ 1 ไม่ถือว่าติดกับ 9)
หากไม่มีขีดทึบ ตัวเลขจะมีค่าติดกันไม่ได้

ตัวอย่าง

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

เฉลย

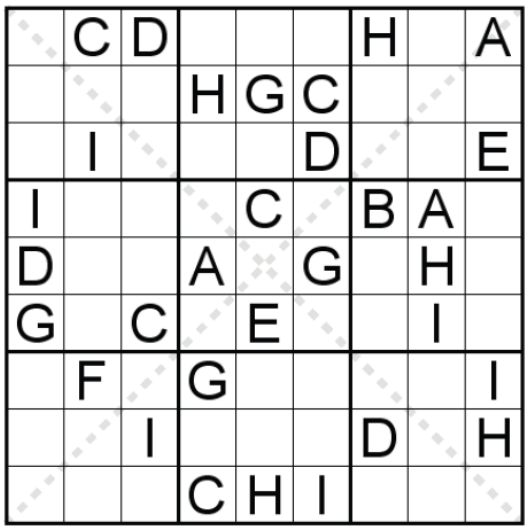
3	1	7	6	2	4	5	8	9
6	2	4	5	9	8	3	1	7
5	9	8	1	3	7	6	4	2
7	4	9	8	1	5	2	6	3
8	3	5	2	4	6	9	7	1
1	6	2	3	7	9	4	5	8
2	7	6	4	8	3	1	9	5
9	5	1	7	6	2	8	3	4
4	8	3	9	5	1	7	2	6

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

21. 9x9 Alphabet Diagonal

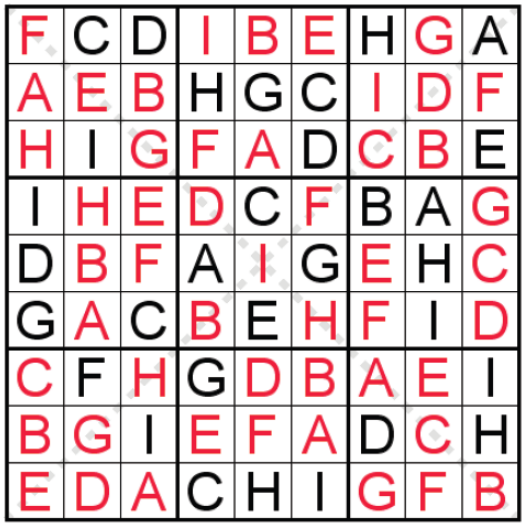
: เติมตัวอักษร A-I ลงในตาราง โดยให้มีตัวอักษร A-I ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และในแนวเส้นทแยงมุมทั้ง 2 เส้น

ตัวอย่าง



	C	D				H		A
			H	G	C			
	I				D			E
I				C		B	A	
D			A		G		H	
G		C		E			I	
	F		G					I
		I				D		H
			C	H	I			

เฉลย

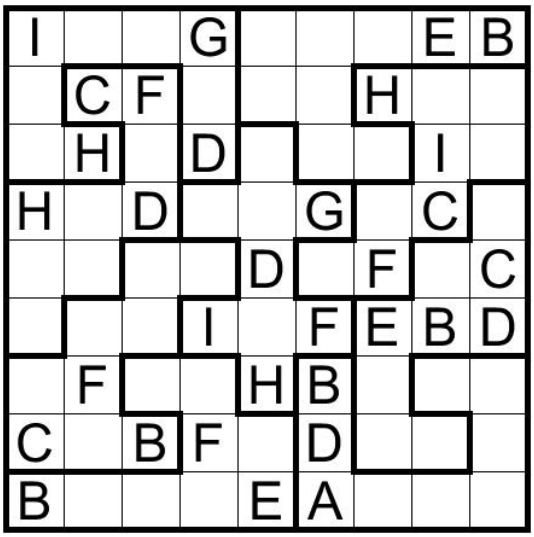


F	C	D	I	B	E	H	G	A
A	E	B	H	G	C	I	D	F
H	I	G	F	A	D	C	B	E
I	H	E	D	C	F	B	A	G
D	B	F	A	I	G	E	H	C
G	A	C	B	E	H	F	I	D
C	F	H	G	D	B	A	E	I
B	G	I	E	F	A	D	C	H
E	D	A	C	H	I	G	F	B

22. 9x9 Alphabet Jigsaw

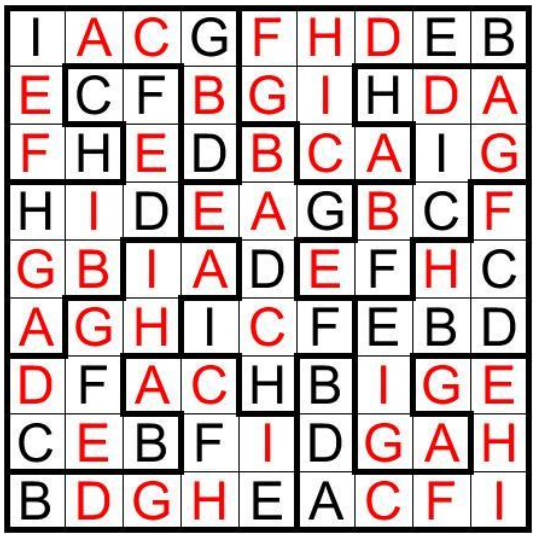
: เติมตัวอักษร A-I ลงในตาราง โดยให้มีตัวอักษร A-I ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบย่อยที่มีรูปร่างแตกต่างกัน

ตัวอย่าง



I			G				E	B
	C	F				H		
	H		D				I	
H		D			G		C	
				D		F		C
			I		F	E	B	D
	F			H	B			
C		B	F		D			
B				E	A			

เฉลย



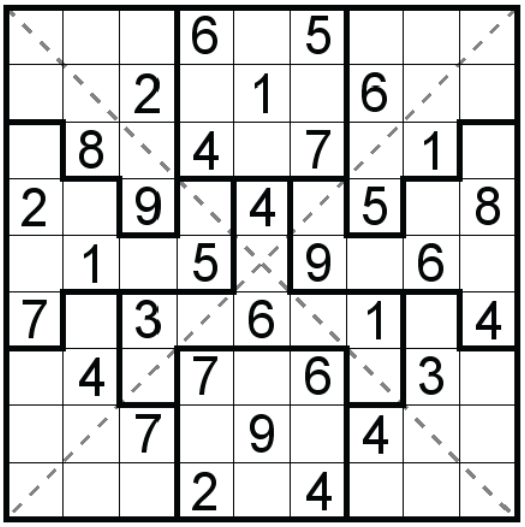
I	A	C	G	F	H	D	E	B
E	C	F	B	G	I	H	D	A
F	H	E	D	B	C	A	I	G
H	I	D	E	A	G	B	C	F
G	B	I	A	D	E	F	H	C
A	G	H	I	C	F	E	B	D
D	F	A	C	H	B	I	G	E
C	E	B	F	I	D	G	A	H
B	D	G	H	E	A	C	F	I

Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

23. 9x9 Diagonal Jigsaw

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ แต่ละกรอบย่อยที่มีรูปร่างแตกต่างกัน และในแนวเส้นทแยงมุมทั้ง 2 เส้น

ตัวอย่าง



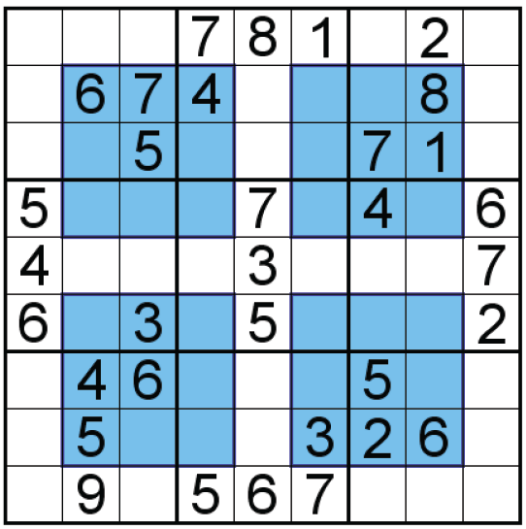
เฉลย



24. 9x9 Windoku

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และช่องหน้าต่างที่แรเงา

ตัวอย่าง



เฉลย

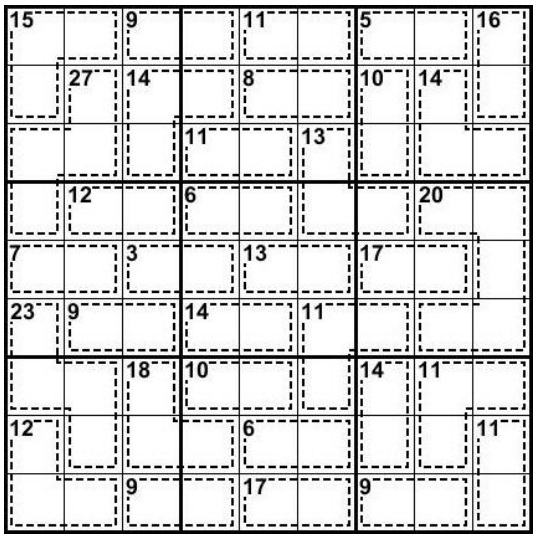


Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

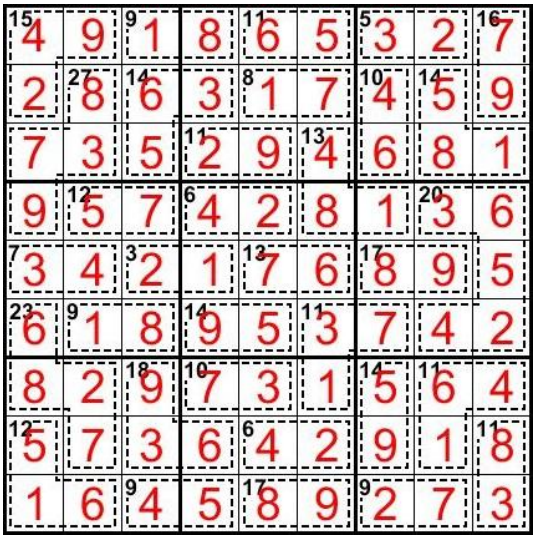
25. 9x9 Killer

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย โดยตัวเลขในกรอบเส้นประจะต้องรวมกันได้เท่ากับตัวเลขที่มุมซ้ายบนของกรอบเส้นประนั้นๆ

ตัวอย่าง



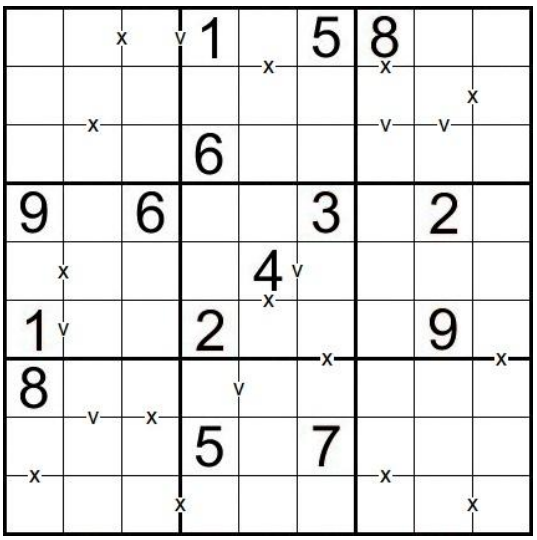
เฉลย



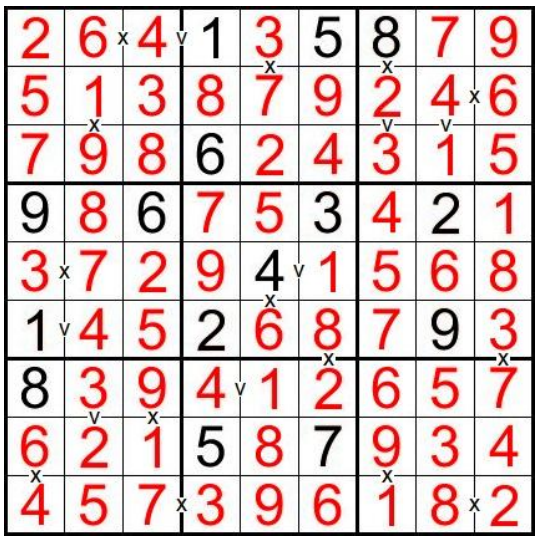
26. 9x9 XV

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย โดยช่องที่มีตัว X คั่นกลาง หมายถึง ตัวเลขระหว่างสองช่องนั้นต้องรวมกันได้ 10 และในช่องที่มีตัว V คั่นกลาง หมายถึง ตัวเลขระหว่างสองช่องนั้นต้องรวมกันได้ 5 และหากระหว่างช่องใดที่ไม่มีตัว X หรือ V กำกับอยู่ ตัวเลขระหว่างสองช่องนั้นจะต้องมีผลรวมที่ไม่ใช่ 10 หรือ 5

ตัวอย่าง



เฉลย

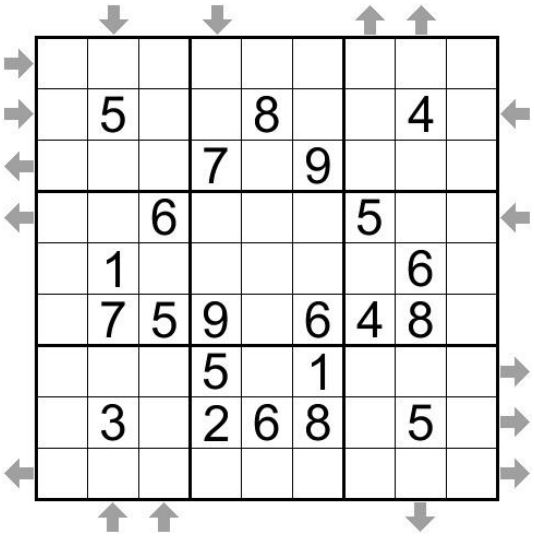


Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

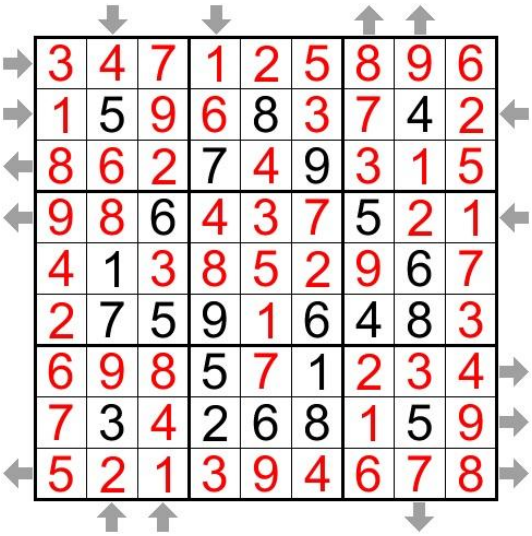
27. 9x9 Rossini

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย โดยเครื่องหมายลูกศรที่อยู่รอบตาราง หมายถึง ลำดับตัวเลขจะเรียงจากน้อยไปมากตามทิศทางจากหางลูกศรไปหาหัวลูกศร โดยลูกศรจะบอกทิศทางของลำดับตัวเลขในช่อง 3 ช่องที่อยู่ติดกับลูกศรนั้น หากคอลัมน์ใดหรือแถวใดไม่มีลูกศรกำกับแสดงว่าตัวเลขใน 3 ช่องของคอลัมน์หรือแถวนั้นจะไม่เรียงลำดับกัน

ตัวอย่าง



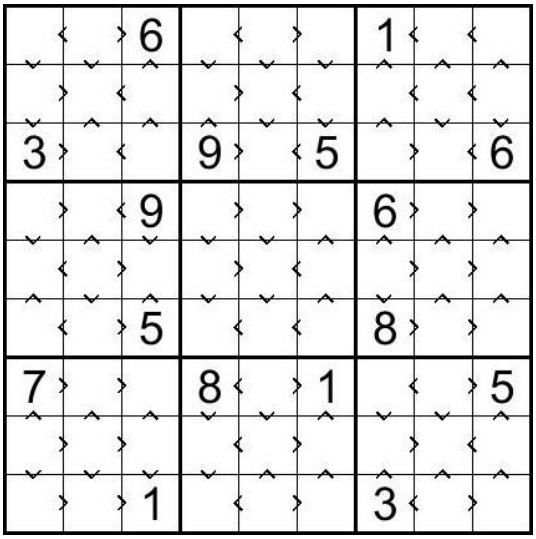
เฉลย



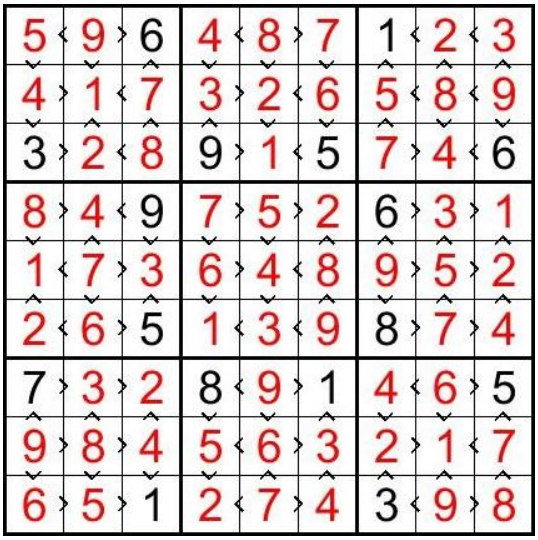
28. 9x9 GreaterThan

: เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย โดยช่องที่มีเครื่องหมายมากกว่า (>) หรือ น้อยกว่า (<) หมายถึง จะต้องเติมตัวเลข 1-9 ให้สอดคล้องกับเครื่องหมายมากกว่าหรือน้อยกว่าที่ให้มา

ตัวอย่าง



เฉลย

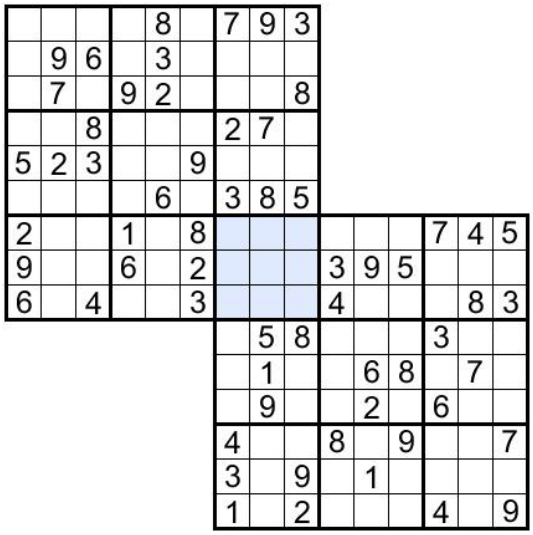


Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด

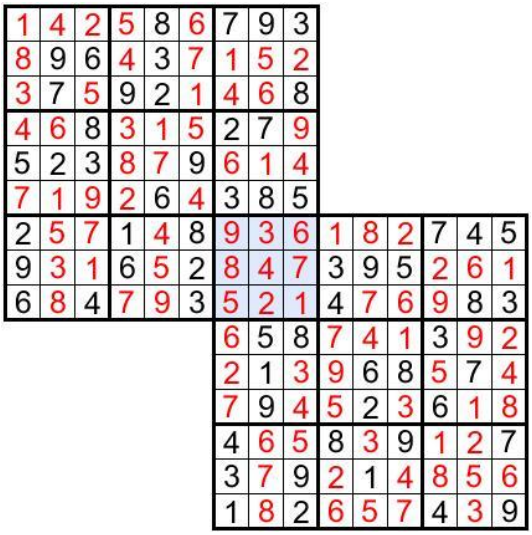
29. Gattai Near 2 (Classic+Classic)

: มีตารางใหญ่ 9x9 Classic ซ้อนกัน 2 ตาราง โดยกรอบสี่เหลี่ยมย่อยที่ทับซ้อนกัน จะส่งผลต่อทั้ง 2 ตาราง เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย

ตัวอย่าง



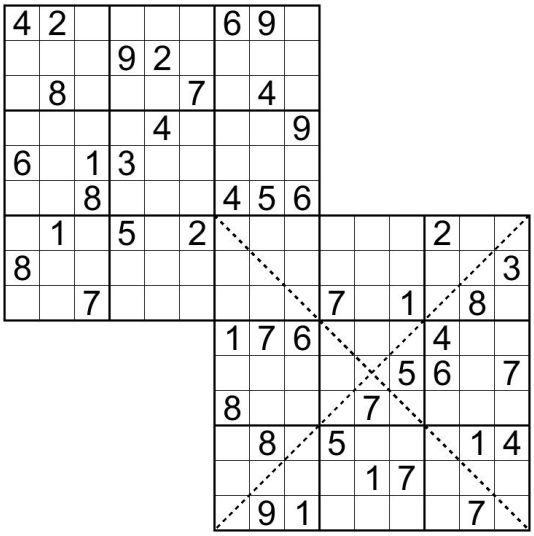
เฉลย



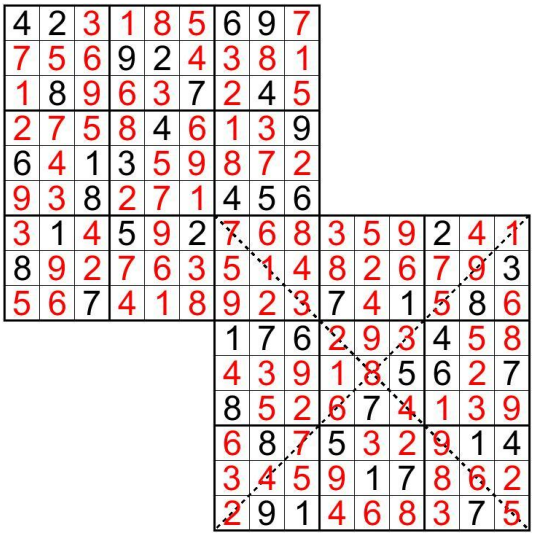
30. Gattai Near 2 (Classic+Diagonal)

: มีตารางใหญ่ 9x9 Classic และ 9x9 Diagonal ซ้อนกัน โดยกรอบสี่เหลี่ยมย่อยที่ทับซ้อนกัน จะส่งผลต่อทั้ง 2 ตาราง
- 9x9 Classic เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ และแต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย
- 9x9 Diagonal เติมตัวเลข 1-9 ลงในตาราง โดยให้มีตัวเลข 1-9 ไม่ซ้ำกันเลย ในแต่ละแถว แต่ละคอลัมน์ แต่ละกรอบสี่เหลี่ยมย่อย และในแนวเส้นทแยงมุมทั้ง 2 เส้น

ตัวอย่าง



เฉลย



Copyright © 2566 สงวนสิทธิ์ บริษัท เอ็ดดูพลอยส์ เกมแอนด์ทอย จำกัด