



Logic Masters Deutschland e.V.
heißt Sie herzlich willkommen zur
Vorausscheidung der



Deutschen Rätselmeisterschaft 2006

Für die Teilnahme an der nationalen Vorausscheidung genügt das Lösen der Rätsel aus den Teilnahmeunterlagen. Aus den Einsendungen werden die 20 Punktbesten ermittelt, die dann zu den Logic Masters 2006 nach Recklinghausen eingeladen werden. Dort wird dann in einem sechsstündigen Lösungsmarathon der Deutsche Meister ermittelt. Die drei besten Teilnehmer der Endausscheidung rücken auf in das offizielle deutsche Team für die 15. Rätselweltmeisterschaft in Borovets, Bulgarien.

Teilnahmebedingungen zur Vorausscheidung:

1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen die deutsche Staatsbürgerschaft besitzen. Eine Mitgliedschaft im Verein wird nicht vorausgesetzt.
2. Als Bewerber müssen Sie die offiziellen Rätselaufgaben zur Vorausscheidung eigenständig und ohne Hilfe von Computerprogrammen lösen.
3. Der Einsendeschluss ist der 17. Juli 2006 (Datum des Poststempels). Aus den fristgerecht eingegangenen Antworten werden die 20 besten Einsendungen für die Endausscheidung ermittelt. Die Einsender werden vom Verein schriftlich zur Teilnahme an der Endausscheidung am 19. August in Recklinghausen eingeladen.
4. Die 20 ermittelten Teilnehmer sollten Zeit für die Endausscheidung zu den Logic Masters vom 18. August (individueller Anreisetag) bis 20. August (individueller Abreisetag) sowie für die World Puzzle Championship (7. Oktober bis 12. Oktober in Borovets, Bulgarien) mitbringen. Bei Terminproblemen ernennen wir einen Ersatz im Nachrückverfahren.
5. Die Endausscheidung findet im Kolpinghaus in Recklinghausen statt. Für Anreise und Unterkunft sorgen die Teilnehmer selbst. Adressen, Tipps und weitere Einzelheiten erfahren die Gewinner der Vorausscheidung mit ihrer Einladung.
6. Aus den Teilnehmern der Endausscheidung wird der Deutsche Meister ermittelt. Die drei Punktbesten haben sich ferner für das offizielle deutsche Räselteam zur WM qualifiziert. Das WM-Team wird von uns zu den World Puzzle Championships angemeldet. Anreise und Unterkunft müssen leider in diesem Jahr selber übernommen werden.
7. Selbstverständlich ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

Bei Fragen oder Unklarheiten schreiben Sie mir einfach eine E-Mail an die folgende Adresse:

ulrich.voigt@logic-masters.de

Viel Glück!

Ihr

Ulrich Voigt

Logic Masters Deutschland e.V. Vereinsregister Brühl

Vorstand: Bettina Rothärmel (Vorsitzende), Johannes Susen (Kassenwart), Ulrich Voigt (Schriftführer)

Bankverbindung: Konto 1 541 245 700, BLZ 370 101 11 (SEB)

Postanschrift (keine Besuchsadresse): Kleiststrasse 2, 50321 Brühl. Internet: www.logicmasters.de

Lösungsformular

BITTE GUT LESERLICH AUSFÜLLEN!

EINSENDESCHLUSS: 17. Juli 2006 (Datum des Poststempels)

bitte komplett zurücksenden an:

Logic Masters Deutschland e.V.

Stichwort: Logic Masters

Kleiststrasse 2

50321 Brühl

*Bitte geben Sie Ihre Gesamtpunktzahl bereits
außen auf dem Briefumschlag an!*

Vorname: _____

Nachname: _____

Adresse: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Die Qualifikationsrunde besteht aus zwölf Rätseln.

Die ersten sieben Rätsel besitzen eine eindeutige Lösung; die jeweils angegebene Punktzahl wird nur für eine vollständig korrekte Lösung vergeben (die einzige Ausnahme ist das Worteinbaurätsel, Nr. 4; hier kann man auch für eine nur teilweise korrekte Lösung Punkte bekommen).

Die restlichen fünf Rätsel sind sogenannte Optimier-Rätsel. Sie haben keine eindeutige Lösung, sondern im Gegenteil sehr viele Lösungen. Hier ist es jeweils das Ziel, möglichst viele Punkte zu erreichen. Wie sich die Punktzahl aus der Lösung errechnet, steht jeweils unter dem Rätseldiagramm. Eine Lösung kann hierbei niemals Minuspunkte einbringen.

Ermitteln Sie Ihre Punktzahl, und tragen Sie diese in die nachfolgende Tabelle ein!

Nr	Rätsel	Punkte
1	Masterword	
2	Rundweg	
3	Sudoku-Variante	
4	Worteinbau-RA-etsel	
5	Sternenhimmel	
6	Kreuzsummenrätsel VI	
7	Logic Flowers	
8	Die Qual der Wahl	
9	Laserspiegel	
10	Pentomino-Zerlegung	
11	Bundesliga-Wortketten	
12	Pokermaze	

Gesamtpunktzahl:

1 Masterword

40 Punkte

Gesucht ist ein fünfbuchstabiges Wort.

Bei den bisherigen Rateversuchen wurde angegeben, wie viele Buchstaben das geratene Wort mit dem Lösungswort gemeinsam hat. Die Anzahl der richtig platzierten Buchstaben wird als weiße Zahl auf schwarzem Grund dargestellt; die Anzahl der Buchstaben, die zwar im Lösungswort vorkommen, aber noch an der falschen Stelle stehen, wird als schwarze Zahl auf weißem Grund dargestellt.

Das Lösungswort enthält keinen Buchstaben mehr als einmal. Wie lautet es?

A	R	T	I	G
G	E	I	S	T
K	R	O	P	F
K	U	E	H	N
L	E	X	I	S
T	A	N	G	O
V	O	I	G	T

1	1
0	2
0	2
0	1
2	0
0	2
1	2

? ? ? ? ?

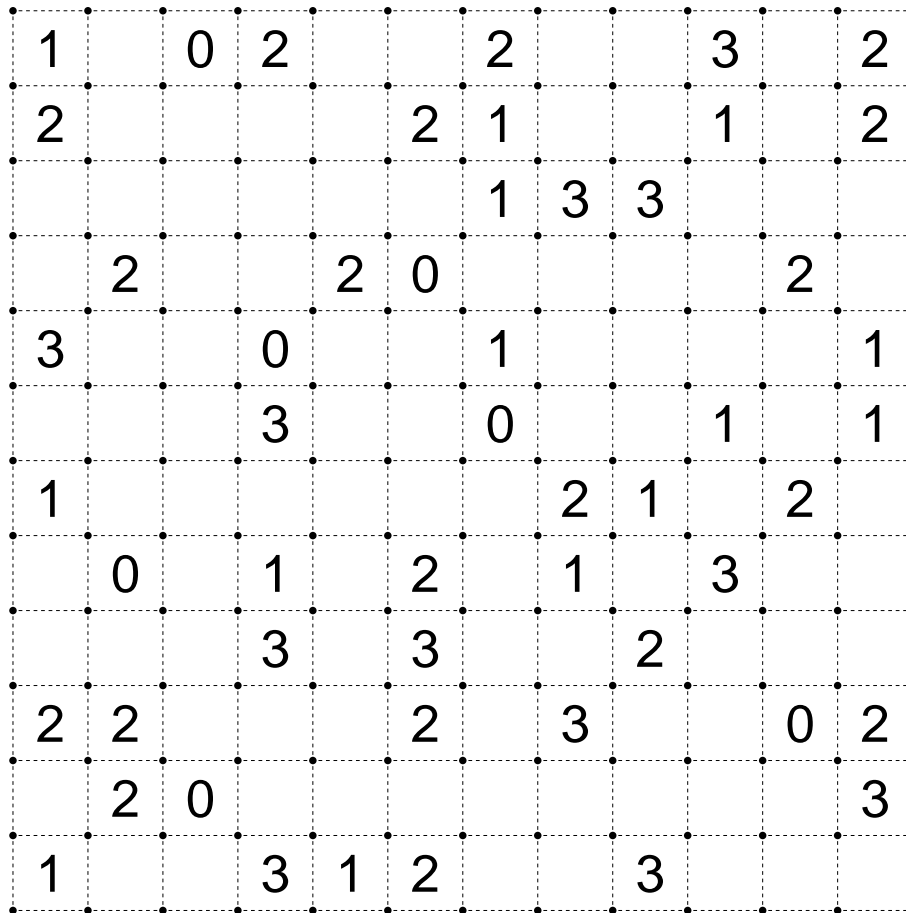
--	--	--	--	--

5	0
---	---

2 Rundweg

70 Punkte

Entlang der gepunkteten Linien ist ein geschlossener Weg einzuzeichnen, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Ziffern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst berühren oder kreuzen.



3 Sudoku-Variante

70 Punkte

Zur Einstimmung auf die Rätselweltmeisterschaft 2006 in Bulgarien ist diese Sudoku-Variante zu lösen:

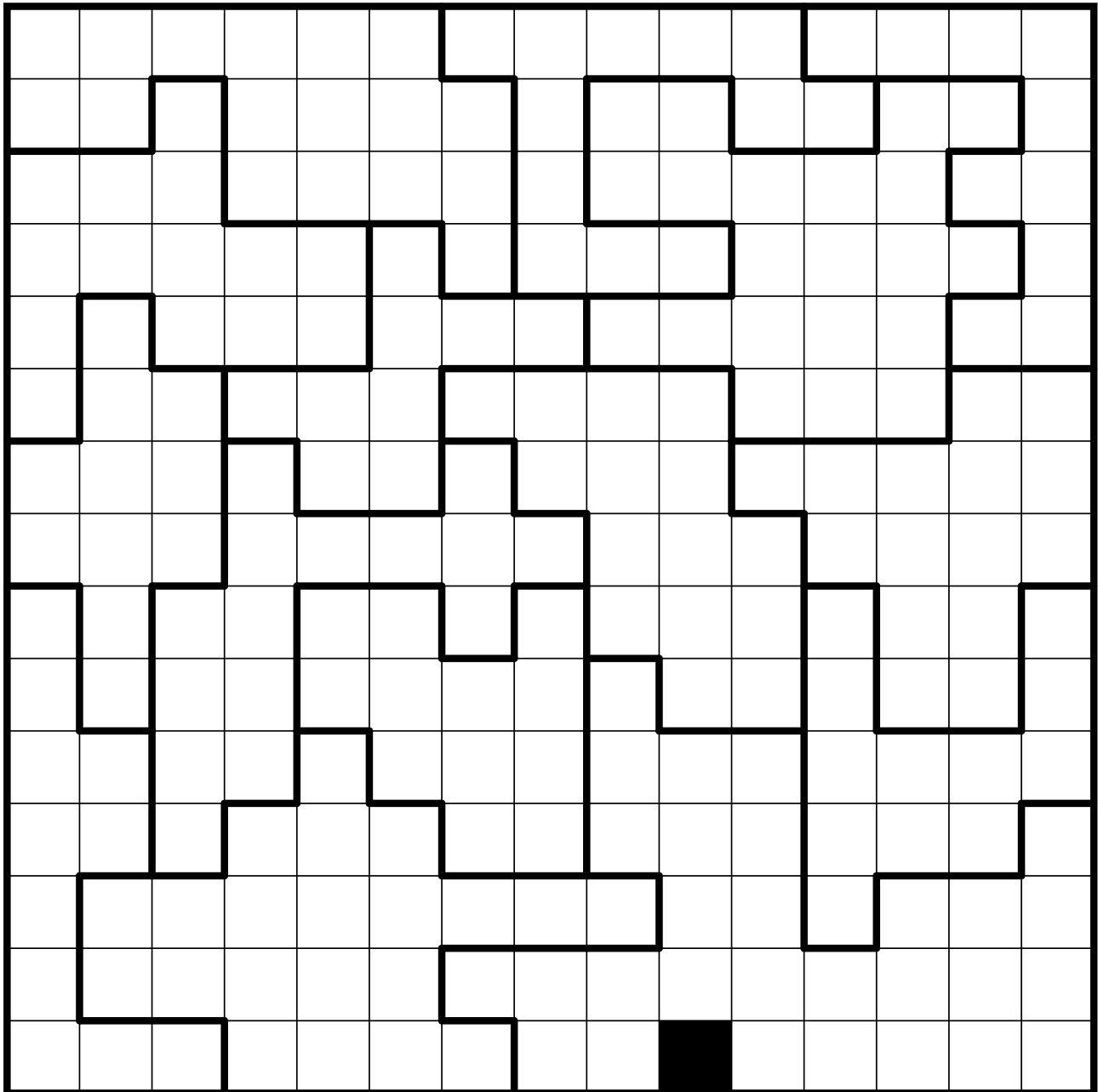
In jedes Feld ist ein Buchstabe des Wortes BULGARIEN einzutragen, so dass am Ende in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet jeder Buchstabe genau einmal vorkommt.

B					L			
	U					R		
		L						
			G					
	E			A				G
I					R			
						I		
							E	
	B							N

5 Sternenhimmel

100 Punkte

In das Diagramm sind 45 Sterne einzutragen, so dass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau drei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Im schwarz ausgefüllten Feld befindet sich kein Stern.



6 Kreuzsummenrätsel VI

100 Punkte

In jedes weiße Feld ist eine Ziffer von 0 bis 9 einzutragen, so dass die Zahlen in den grauen Feldern die Summen der Ziffern des jeweils zugehörigen 'Wortes' angeben. Dabei gilt: Unterstrichene Summen starten direkt rechts neben dem grauen Ergebnisfeld und verlaufen waagrecht, nicht unterstrichene Summen starten direkt unter dem grauen Ergebnisfeld und verlaufen senkrecht.

Weiterhin sind die folgenden Zusatzregeln zu beachten:

- Innerhalb einer Addition darf keine Ziffer doppelt vorkommen.
- Eine Summe darf nicht zweimal durch die gleiche Ziffernkombination gebildet werden, unabhängig von der Reihenfolge der Ziffern. Beispiel: Ist die Summe 14 bereits einmal als 6+8 gebildet worden, dann darf weder 6+8 noch 8+6 erneut verwendet werden. Ist die Summe 14 ein weiteres Mal aus zwei Ziffern zu bilden, kommt somit nur noch 5+9 oder 9+5 in Frage.

Um die Summe 6 aus drei Ziffern zu bilden, gibt es also nur drei Möglichkeiten: 0+1+5, 0+2+4 und 1+2+3 (jeweils in beliebiger Reihenfolge).

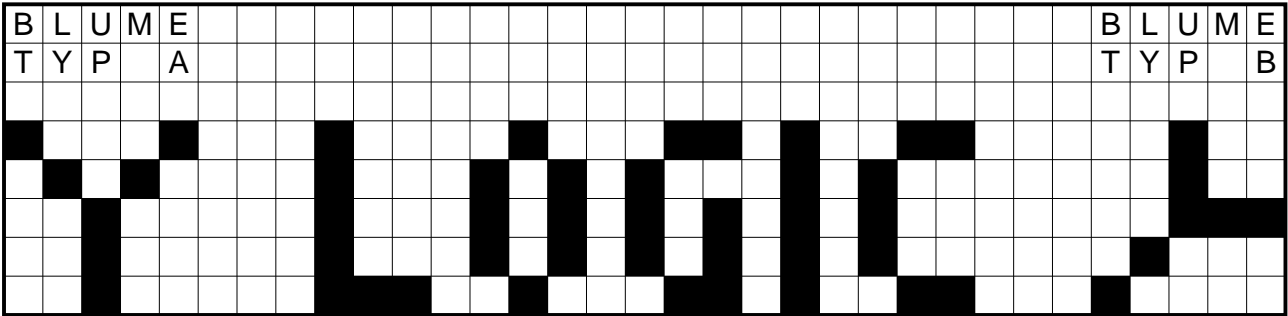
	3	37	11		25	20	33		11	43	8
<u>11</u>				<u>20</u>				<u>11</u>			
<u>3</u>				<u>11</u> 8				<u>24</u> 38			
	<u>43</u> 30										34
<u>4</u>			<u>7</u>			<u>1</u>		<u>7</u>			
<u>15</u>			<u>11</u>			<u>15</u>		<u>10</u>			
<u>5</u>			<u>8</u> 6			<u>6</u> 11		<u>13</u>			
<u>20</u>				25	<u>11</u> 23			<u>8</u> 11			
<u>33</u>							<u>16</u> 11				
	2	<u>27</u> 5								7	4
<u>13</u>						<u>28</u>					
<u>3</u>			<u>11</u>			<u>5</u>		<u>6</u>			

7 Logic Flowers

100 Punkte

Im unten abgebildeten Gitter sind je neunmal Blumen des stilisierten Blütentyps A und des Blütentyps B sowie je einmal die Buchstaben L, O, G, I, C einzuzichnen, so dass sich keine zwei dieser insgesamt 23 Symbole an irgendeiner Stelle - auch nicht diagonal an einer Ecke - berühren.

Jedes Symbol besteht in Größe und Form aus den im Beispielgitter schwarz markierten Kästchen und darf beliebig um 90°, 180° oder 270° gedreht werden, jedoch nicht gespiegelt (letzteres betrifft nur die Buchstaben L und G).



Die Zahlen oberhalb und links des Lösungsgitters geben an, wie viele Felder der entsprechenden Spalte oder Zeile durch Teile einer Blume des Typs A (im Beispielgitter links) auszufüllen sind; die Zahlen unterhalb und rechts des Lösungsgitters geben an, wie viele Felder der entsprechenden Spalte oder Zeile durch Teile einer Blume des Typs B (im Beispielgitter rechts) auszufüllen sind.

Bezüglich der Lage der Buchstaben gibt es keine Informationen; die Blumen müssen den Regeln entsprechend derart platziert werden, so dass für die Buchstaben geeignete Freiräume entstehen.

A

1	2	4	2	3	2	3	3	2	3	3	1	1	3	1	1	0	0	0	0	1	1	3	1	5	4	3	5	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

2	2	4	3	3	2	2	4	3	4	1	3	2	6	3	6	6	4	6	4	3	4	1	3	1	1	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

B

8 Die Qual der Wahl

? Punkte

Aus den Zahlen 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 sind bei diesem Optimierungsrätsel vier verschiedene Zahlen auszuwählen, die eine möglichst hohe Punktzahl nach unten stehenden Regeln erspielen sollen, was durch Erstellen von Gleichungen erreicht wird.

Aus den vier gewählten Zahlen sollen, nur unter Verwendung der vier Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division sowie einer beliebigen Anzahl eventuell benötigter Klammern, möglichst viele Zahlen zwischen 1 und 100 erzeugt werden. In jeder Gleichung muss jede der vier gewählten Zahlen genau einmal verwendet werden; andere Rechenoperationen außer den Grundrechenarten sind nicht erlaubt. Insbesondere ist das Hintereinanderschreiben von Zahlen (wodurch beispielsweise aus 2 und 3 die Zahl 23 erzeugt wird) nicht gestattet.

Einige Beispiele für die Zahlen 2, 5, 9, 11:

$$6 = (11 + 9)/5 + 2; 34 = 2 \cdot 9 + 11 + 5; 47 = (11 \cdot 9 - 5)/2; 77 = (9 + 5) \cdot 11/2$$

Die Zahlen von 1 bis 100 sind in 20 Fünferblöcke aufgeteilt. Punkte gibt es nur dann, wenn alle fünf Zahlen eines Blocks durch Gleichungen dargestellt werden können. Jeder komplett gelöste Block bringt die angegebene Punktzahl. Zusätzlich gibt es die Summe der vier gewählten Zahlen als Bonuspunkte.

Block 1: 9 Punkte 1 = 2 = 3 = 4 = 5 =	Block 2: 10 Punkte 6 = 7 = 8 = 9 = 10 =	Block 3: 11 Punkte 11 = 12 = 13 = 14 = 15 =	Block 4: 12 Punkte 16 = 17 = 18 = 19 = 20 =
Block 5: 13 Punkte 21 = 22 = 23 = 24 = 25 =	Block 6: 14 Punkte 26 = 27 = 28 = 29 = 30 =	Block 7: 15 Punkte 31 = 32 = 33 = 34 = 35 =	Block 8: 16 Punkte 36 = 37 = 38 = 39 = 40 =
Block 9: 17 Punkte 41 = 42 = 43 = 44 = 45 =	Block 10: 18 Punkte 46 = 47 = 48 = 49 = 50 =	Block 11: 19 Punkte 51 = 52 = 53 = 54 = 55 =	Block 12: 20 Punkte 56 = 57 = 58 = 59 = 60 =
Block 13: 21 Punkte 61 = 62 = 63 = 64 = 65 =	Block 14: 22 Punkte 66 = 67 = 68 = 69 = 70 =	Block 15: 23 Punkte 71 = 72 = 73 = 74 = 75 =	Block 16: 24 Punkte 76 = 77 = 78 = 79 = 80 =
Block 17: 25 Punkte 81 = 82 = 83 = 84 = 85 =	Block 18: 26 Punkte 86 = 87 = 88 = 89 = 90 =	Block 19: 27 Punkte 91 = 92 = 93 = 94 = 95 =	Block 20: 28 Punkte 96 = 97 = 98 = 99 = 100 =

Punkte = Summe der Punkte der gelösten Blöcke + Summe der gewählten Zahlen

9 Laserspiegel

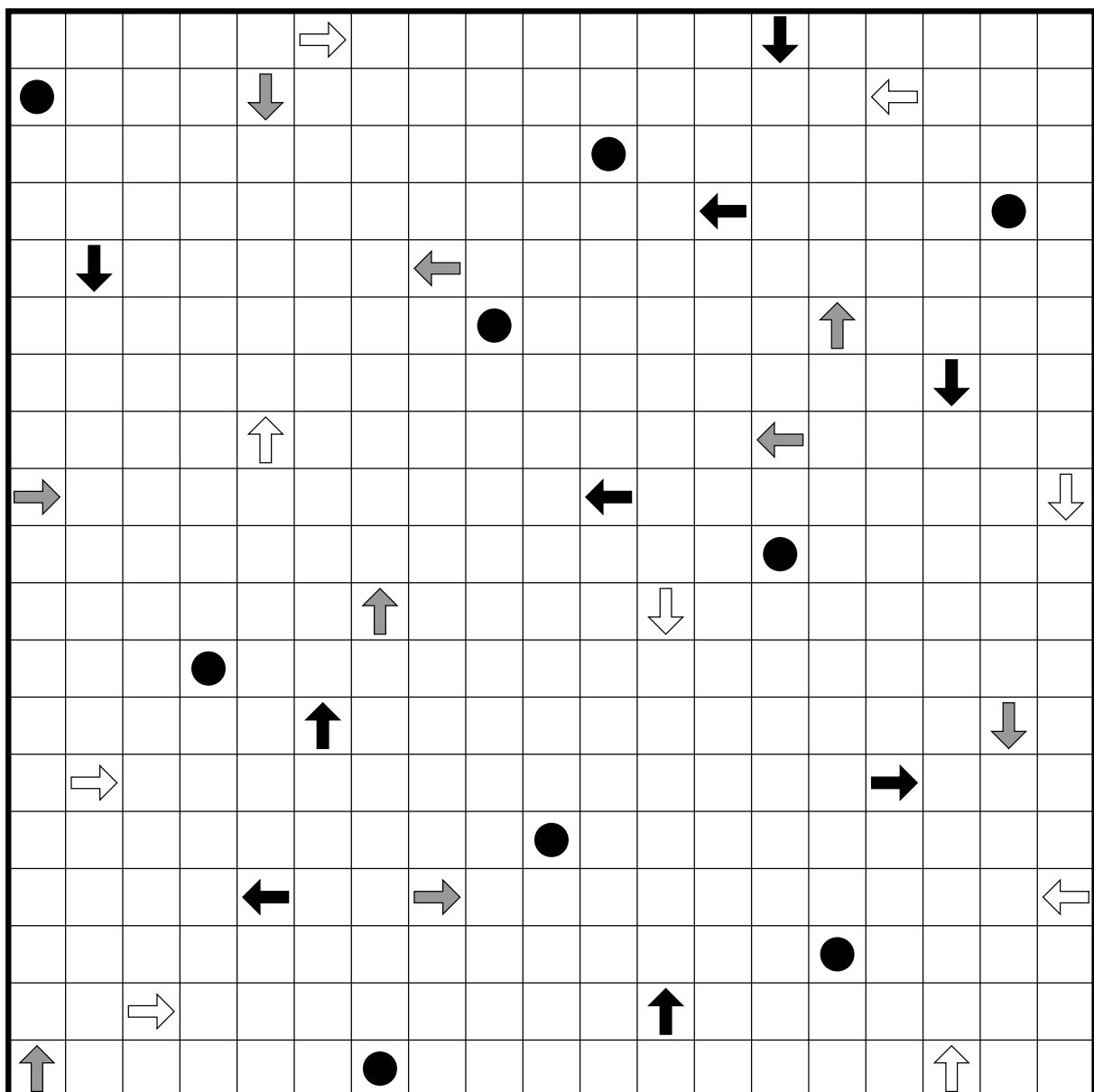
? Punkte

Die Pfeile stellen Laser dar, die ihre Strahlen in die jeweilige Richtung aussenden; die schwarzen Kreise sind Photozellen. Es gibt Laser in drei verschiedenen Farben, im Diagramm durch schwarze, graue und weiße Pfeile dargestellt.

Die Laserstrahlen müssen zu den Photozellen geleitet werden, so dass in jeder Zelle genau drei Strahlen ankommen, nämlich ein Strahl jeder Farbe (aus welchen Richtungen, ist egal). Dazu müssen im Diagramm Spiegel platziert werden, welche die Laserstrahlen reflektieren. Die Spiegel dürfen nur diagonal stehen (so dass die Laserstrahlen nur horizontal und vertikal verlaufen) und haben jeweils die Größe eines Kästchens.

Die Laserstrahlen dürfen einander beliebig kreuzen, jedoch darf kein Strahl direkt auf einen Laser treffen. Die Spiegel dürfen beidseitig benutzt werden.

Ziel ist es, mit möglichst wenig Spiegeln auszukommen.



Punkte = 7 x (60 - Anzahl der benötigten Spiegel)

10 Pentomino-Zerlegung

? Punkte

Zerlegen Sie das Gitter in Pentominos (zusammenhängende Gebiete aus je 5 Kästchen). Vier Felder bleiben übrig; diese dürfen frei gewählt werden.

Ziel ist es, eine Zerlegung zu finden, bei der die Differenzen der Ziffern innerhalb der einzelnen Pentominos möglichst klein werden: Für jedes Pentomino bekommen Sie die Differenz aus der größten und der kleinsten Ziffer innerhalb des Pentominos als Minuspunkte. Die vier in der Zerlegung nicht verwendeten Ziffern haben keinen Einfluss auf die Punktzahl.

3	1	4	1	5	9	2	6	5	3	5	8
9	7	9	3	2	3	8	4	6	2	6	4
3	3	8	3	2	7	9	5	0	2	8	8
4	1	9	7	1	6	9	3	9	9	3	7
5	1	0	5	8	2	0	9	7	4	9	4
4	5	9	2	3	0	7	8	1	6	4	0
6	2	8	6	2	0	8	9	9	8	6	2
8	0	3	4	8	2	5	3	4	2	1	1
7	0	6	7	9	8	2	1	4	8	0	8
6	5	1	3	2	8	2	3	0	6	6	4
7	0	9	3	8	4	4	6	0	9	5	5
0	5	8	2	2	3	1	7	2	5	3	5

Punkte = $4 \times (140 - \text{Summe der Differenzen (größte minus kleinste Ziffer) von allen Pentominos})$

11 Bundesliga-Wortketten

? Punkte

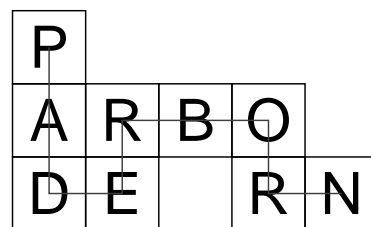
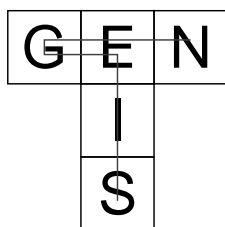
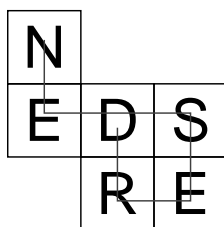
In das Diagramm auf der nächsten Seite sind möglichst viele der 18 Fußball-Bundesligisten der Saison 2006/07 in der hier vorgegebenen Schreibweise als Kettenwörter einzutragen. Jeder Buchstabe eines Wortes muss dabei dem vorangehenden waagrecht oder senkrecht benachbart sein.

Ein Wort muss jedoch nicht unbedingt in einer geraden Linie eingetragen werden: Die Kette darf beliebig abbiegen, sie darf sich selbst kreuzen und dabei einen Buchstaben mehrfach verwenden (dies ist auch durch eine Kehrtwende möglich; es ist jedoch nicht gestattet, sozusagen auf der Stelle zu hüpfen, um einen Buchstaben zweimal direkt nacheinander zu verwenden).

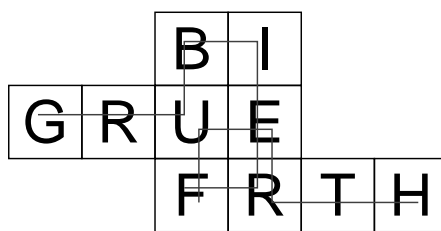
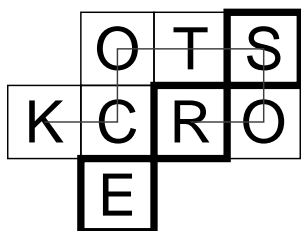
Die im Diagramm vorgegebenen Buchstaben dürfen, müssen jedoch nicht mitbenutzt werden. Desweiteren ist es nicht unbedingt notwendig, dass alle Wörter miteinander verbunden sind.

Zwei Buchstaben dürfen nur dann waagrecht oder senkrecht benachbart sein, wenn sie tatsächlich von mindestens einer Wortkette als zwei aufeinanderfolgende Buchstaben eines Wortes verwendet werden. Diese Bedingung gilt für die fettumrandeten voreingetragenen Buchstaben ausdrücklich nicht.

Einige Beispiele zur Erläuterung:



Die Wörter DRESDEN und SIEGEN in den ersten beiden Beispielen erfüllen diese Bedingungen. Das dritte Beispiel mit dem Wort PADERBORN wäre so nicht zulässig, da die Buchstaben A und R benachbart sind, ohne als aufeinanderfolgende Buchstaben in einer Kette verwendet zu werden.



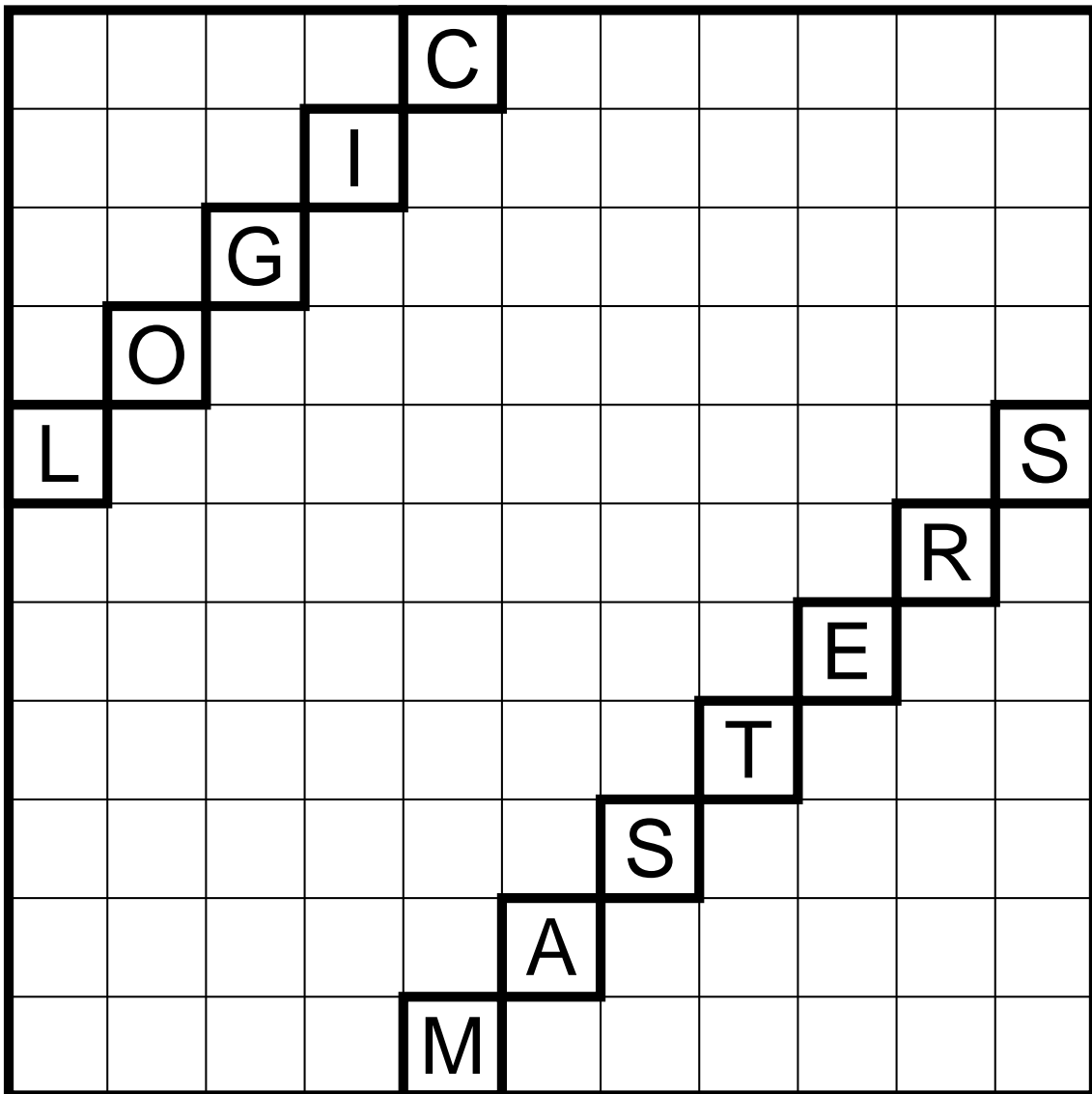
Da die fettumrandeten Buchstaben E, R, S im Diagramm voreingetragen sind und deshalb zu beliebigen Buchstaben benachbart sein dürfen, ist das vierte Beispiel mit dem Wort ROSTOCK gültig. Im letzten Beispiel wäre keines der beiden Wörter FREIBURG und FUERTH allein zulässig; beide zusammen erfüllen jedoch alle Bedingungen.

Für jede eingetragene Mannschaft gibt es die dreifache Buchstabenanzahl als Punkte; zusätzlich gibt jedes leere Feld des Gitters einen Punkt. Ein Feld mit vorgegebenem, aber nicht mitbenutzten Buchstaben zählt in der Abrechnung nicht als leer.

11 Bundesliga-Wortketten

? Punkte

Zur Erleichterung der Kontrolle wird gebeten, die Anfangsbuchstaben der eingetragenen Teams sowie die Buchstabenanzahlen neben den eingetragenen Teams einzukreisen.



AACHEN 6	BERLIN 6	BIELEFELD 9	BOCHUM 6	BREMEN 6	COTTBUS 7
DORTMUND 8	FRANKFURT 9	GLADBACH 8	HAMBURG 7	HANNOVER 8	LEVERKUSEN 10
MAINZ 5	MUENCHEN 8	NUERNBERG 9	SCHALKE 7	STUTTART 9	WOLFSBURG 9

Finden sich bei der Kontrolle zwei direkt benachbarte und neu eingetragene Buchstaben, die in keiner der beiden Reihenfolgen als aufeinanderfolgende Buchstaben eines Wortes verwendet werden, so werden alle Wörter, die diese regelverstößenden Felder verwenden, gestrichen, ohne dass dadurch Leerfelder zur Wertung gelangen. Entstehen durch diese Wortstreichungen neue Regelverstöße, wird identisch weiterverfahren.

$$\text{Punkte} = 3 \times (\text{Summe der Wortlängen}) + 1 \times (\text{Anzahl der Leerfelder}) - 200$$

12 Pokermaze

? Punkte

Die Aufgabenstellung dieses Rätsels besteht darin, einen Weg durch das Labyrinth (siehe nächste Seite) zu wählen und mit den dabei durchlaufenen Spielkarten möglichst lukrative Poker-Kombinationen zu bilden.

Die vier mit einem schwarzen Kreis markierten Kreuzungen sind die möglichen Startfelder für Ihren Weg. Wählen Sie eines dieser Felder aus und gehen Sie in eine beliebige Richtung. Anschließend dürfen Sie an jeder Kreuzung beliebig abbiegen oder geradeaus weitergehen, mit folgenden Einschränkungen:

- a) Es darf keine Kreuzung mehrfach betreten werden.
- b) Die restlichen Startfelder dürfen nicht betreten werden.

Auf jeder von Ihnen durchlaufenen Kreuzung liegt jetzt eine Spielkarte (B = Bube, D = Dame, K = König, A = As). Die Farbe dieser Karte wird durch das beim Betreten der Kreuzung durchlaufene Farbsymbol bestimmt.

Wichtig: Während des gesamten Weges darf keine Spielkarte mehrfach (Übereinstimmung in Farbe und Wert) durchlaufen werden!

Die mit einem Fragezeichen gekennzeichneten Felder sind Joker. Hier dürfen Sie nicht nur den Wert der Karte, sondern auch ihre Farbe frei wählen, Sie sind also nicht an das unmittelbar vorher durchlaufene Farbsymbol gebunden. Die Regel, dass keine Spielkarte mehrfach verwendet werden darf, gilt jedoch auch für die durch Joker gewählten Karten.

Die durchlaufenen Spielkarten werden nun unter Beibehaltung der Reihenfolge in Fünfergruppen aufgeteilt: Die ersten fünf Karten bilden eine Poker-Kombination, ebenso die nächsten fünf usw. Je besser diese Kombination ist, desto mehr Punkte bringt sie. Die möglichen Kombinationen sind diejenigen des Pokerspiels:

- 10 Punkte: keine Kombination (fünf Einzelkarten, die keine andere Kombination bilden)
- 12 Punkte: Paar (zwei Karten gleichen Werts sowie drei beliebige andere Karten)
- 14 Punkte: Doppelpaar (zwei Paare sowie eine beliebige andere Karte)
- 16 Punkte: Drilling (drei Karten gleichen Werts sowie zwei beliebige andere Karten)
- 18 Punkte: Straße (fünf Karten mit aufeinanderfolgenden Werten)
- 20 Punkte: Flush (fünf Karten der gleichen Farbe)
- 23 Punkte: Full House (ein Drilling und ein Paar)
- 26 Punkte: Vierling (vier Karten gleichen Werts sowie eine beliebige andere Karte)
- 30 Punkte: Straight Flush (fünf aufeinanderfolgende Karten derselben Farbe)
- 35 Punkte: Royal Flush (10BDKA in einer Farbe)

Die Reihenfolge der Kartenwerte ist A2345678910BDKA. Bei einer Straße oder einem Straight Flush kann das As sowohl am Anfang (A2345) als auch am Ende (10BDKA) stehen, jedoch nicht in der Mitte; eine Kombination wie zum Beispiel DKA23 ist keine Straße.

Der Weg endet, sobald er nicht weiter fortgesetzt werden kann, ohne dass sich eine Spielkarte wiederholt. Dies darf an einer beliebigen Kreuzung geschehen. Eventuell überzählige Karten, die noch keine vollständige Kombination bilden, bringen keine weiteren Punkte.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	B	D	K	A
♠													
♥													
♦													
♣													

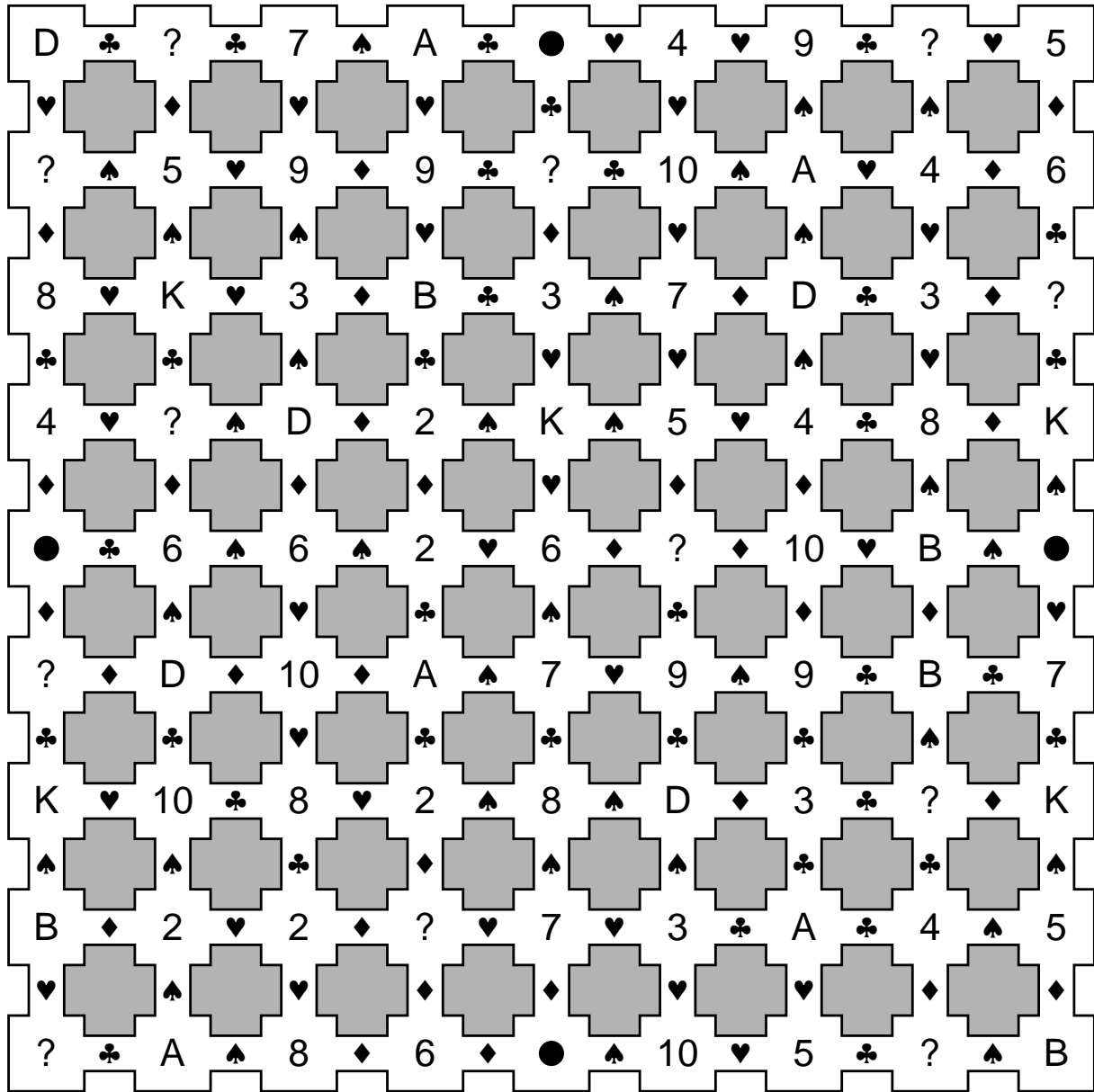
Hier können Sie die bereits verwendeten Karten eintragen.

Diese Tabelle dient nur zu Ihrer Übersicht; für eine vollständige Lösung reicht es aus, den Lösungsweg ins Labyrinth einzuzeichnen sowie die Tabelle auf der nächsten Seite auszufüllen.

12 Pokermaze

? Punkte

Tragen Sie in das Labyrinth den gewählten Weg und in die Tabelle die durchlaufenen (einschließlich der bei den Jokern gewählten) Karten in Farbe und Wert ein.



Karten 1-5

Karten 26-30

Karten 6-10

Karten 31-35

Karten 11-15

Karten 36-40

Karten 16-20

Karten 41-45

Karten 21-25

Karten 46-50

Punkte = Summe der Werte der erreichten Kombinationen