



Logic Masters 2007

Anleitungsheft

Zeitplan für Samstag, den 30. Juni

- 9:00 – 9:20 Runde 1: Sprint I – Begrüßungsrätsel
- 9:30 – 11:00 Runde 2: Bonus – Überlappung
- 11:10 – 12:00 Runde 3: Labyrinth
- 12:10 – 13:30 Runde 4: Gemischte Rätsel
- 13:30 – 14:30 *Mittagspause*
- 14:30 – 15:30 Runde 5: Streng geheim
- 15:40 – 16:20 Runde 6: Sprint II – Wörter mit N und T
- 16:30 – 16:50 Runde 7: Bastelrätsel
- *ca. 18:00 Abendessen*
- 20:00 – 21:00 Finale
- *anschließend Siegerehrung*

Runde 1: Sprint I – Begrüßungsrätsel

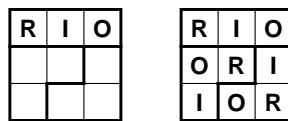
Diese Runde ist eine Zeitbonusrunde: Sie können Ihre Ergebnisse vorzeitig abgeben und erhalten dann für je vollständige 30 Sekunden verbleibender Zeit einen Bonuspunkt. Bonuspunkte erhalten Sie nur, wenn Sie alle Rätsel korrekt gelöst haben.

Für alle Rätsel dieser Runde gilt: *Ignorieren Sie die Verzierungen.*

1 Sudoku – 3 Punkte

Tragen Sie in jede Zeile, jede Spalte und jedes fett umrandete Gebiet jeden der im Diagramm vorgegebenen Buchstaben genau einmal ein.

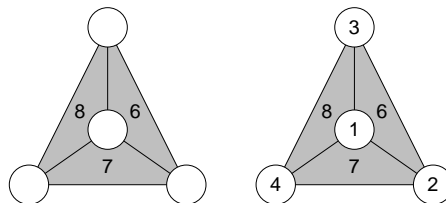
Beispiel:



2 Von 1 bis 10 – 3 Punkte

Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 10 – jede genau einmal – in die Kreise so ein, dass die Zahlen in den Feldern die Summe der an dieses Feld angrenzenden Kreise angeben.

Beispiel (mit den Zahlen von 1 bis 4):

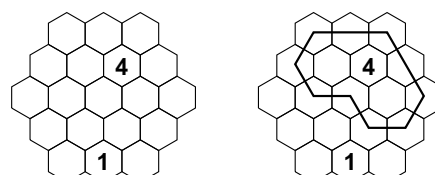


3 Hexagon-Rundweg – 3 Punkte

Zeichnen Sie einen geschlossenen Weg ins Diagramm, welcher die folgenden Bedingungen erfüllt:

- Der Weg verbindet jeweils die Mittelpunkte benachbarter Zellen miteinander. Es müssen nicht alle Zellen durchlaufen werden.
- Es darf keine Zelle mehrfach durchlaufen werden; Zellen mit Zahlen dürfen überhaupt nicht durchlaufen werden.
- Der Weg darf nirgends in einem 60° -Winkel abknicken.
- Die Zahlen geben an, wie viele der benachbarten Zellen durchlaufen werden.

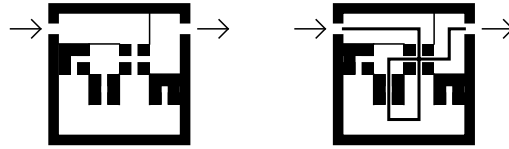
Beispiel:



4 Labyrinth – 3 Punkte

Finden Sie den Weg durch das Labyrinth. An Engpässen können Sie nur geradeaus hindurchgehen. (Dies gilt auch für Engpässe, wo der Weg einfach nur abknickt – dort kommen Sie also garnicht hindurch.) Kreuzungen können mehrfach durchlaufen werden.

Beispiel:

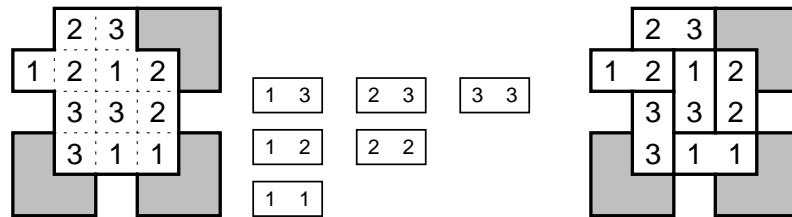


5 Domino – 3 Punkte

Die abgebildeten Dominosteine wurden zu einer Figur aneinandergelagt; anschließend wurden die Trennlinien zwischen den Dominosteinen entfernt.

Rekonstruieren Sie die fehlenden Trennlinien, so dass jeder Dominostein genau einmal im Diagramm vorkommt.

Beispiel:

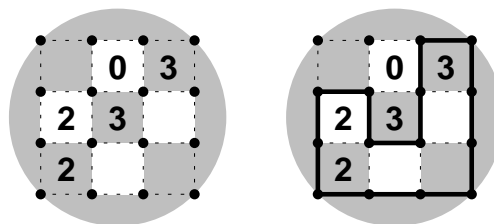


6 Rundweg mit Fehlern – 10 Punkte

Tragen Sie einen geschlossenen Weg entlang der gepunkteten Linien ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Bei den Ziffern in den Feldern ist zu unterscheiden, ob diese sich in einem grauen oder einem weißen Feld befinden. Die Ziffern in den grauen Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Die Ziffern in den weißen Feldern hingegen geben eine falsche Anzahl an.

Beispiel:



Runde 2: Bonus – Überlappung

In dieser Runde ist ein großes Rätsel bestehend aus 7 sich teilweise überlappenden Einzelrätseln zu lösen. Es überlappen sich dabei maximal zwei Einzelrätsel gleichzeitig. Die Felder in den Überlappungsbereichen dürfen entweder genau eine Ziffer enthalten, oder, wo dies bei beiden Einzelrätseln erlaubt ist, geschwärzt werden.

Die Einzelrätsel können – müssen aber nicht – mehrere Lösungen haben. Das Rätsel als Ganzes hat aber nur genau eine Lösung. Damit es für ein Einzelrätsel Punkte gibt, genügt es, irgendeine Lösung dieses Rätsels einzutragen, selbst wenn diese dazu führt, dass benachbarte Rätsel nicht mehr lösbar sind. (Es ist dabei auch erlaubt, Schwarzfelder in Überlappungsbereiche mit Rätseln die keine Schwarzfelder enthalten einzuzichnen.)

Diese Runde ist eine Bonusrunde: Für 5/6/7 korrekt gelöste Rätsel gibt es 10/30/50 Bonuspunkte.

Beispiel:

The image shows two examples of overlapping crossword puzzles. The left example is a grid with numbers and labels: 'Ziffernsalat' (top), 'Fillomino' (right), 'Japanische Summen' (left), and 'Domino' (bottom). The right example is a solved version of the same grid, with numbers filled in and some cells shaded black.

1 Hochhäuser – 5 Punkte

Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 6 so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechende Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

Achtung: Ziffern in anderen Rätseln zählen nicht als Ziffern am Rand.

Beispiel (mit den Höhen 1 bis 3):

The image shows two 3x3 grids illustrating the 'Hochhäuser' puzzle. The left grid shows a 3x3 grid with numbers 2 at the top and 1 at the right, and 2 at the bottom. The right grid shows a 3x3 grid with numbers 2 at the top and 1 at the right, and 2 at the bottom, with numbers filled in the cells.

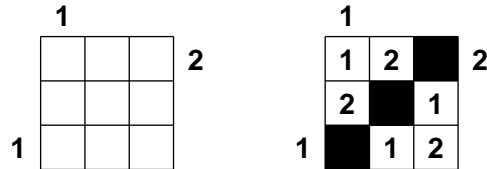
2 Ziffernsalat – 10 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 4 derart ins Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Ziffer genau einmal vorkommt; in jeder Zeile und jeder Spalte bleibt ein Feld frei, welches zu schwärzen ist.

Die Ziffern am Rand geben an, welche Ziffer in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zuerst vorkommt.

Achtung: Ziffern in anderen Rätseln zählen nicht als Ziffern am Rand.

Beispiel (mit den Ziffern 1 und 2):

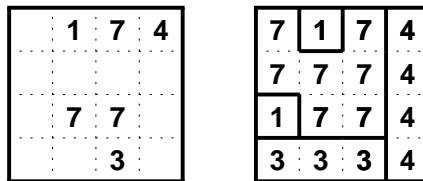


3 Fillomino – 15 Punkte

Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal.

Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist - auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

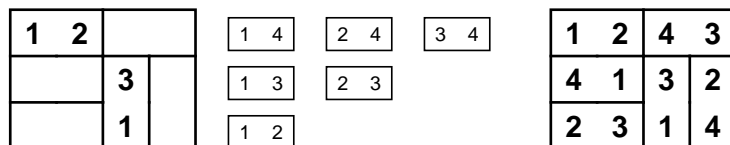
Beispiel:



4 Domino – 20 Punkte

Tragen Sie die 21 abgebildeten Dominosteine so ins Diagramm ein, dass jeder Dominostein genau einmal verwendet wird und in jeder Zeile und jeder Spalte keine Ziffer doppelt vorkommt.

Beispiel:

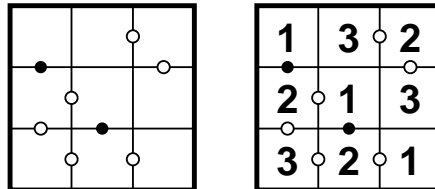


5 Kropki – 25 Punkte

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 8 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt.

Befindet sich zwischen zwei Ziffern ein schwarzer Kreis, so muss eine der beiden Ziffern exakt das Doppelte der anderen sein. Ein weißer Kreis hingegen bedeutet, dass eine der beiden Ziffern um 1 größer sein muss als die andere. Befindet sich kein Kreis zwischen zwei Ziffern, so darf auch keine der beiden Eigenschaften zutreffen.

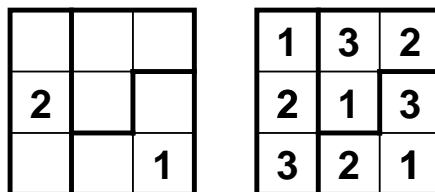
Beispiel (mit den Ziffern 1 bis 3):



6 Sudoku – 30 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 8 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

Beispiel (mit den Ziffern 1 bis 3):

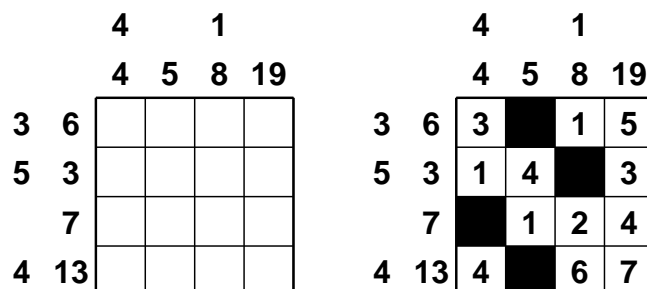


7 Japanische Summen – 35 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Ziffer mehrfach vorkommt.

Die Zahlen am Rand geben die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Ziffern (ohne Schwarzfeld dazwischen) an, in der richtigen Reihenfolge. Auch einzelne Ziffern werden hier angegeben.

Beispiel:



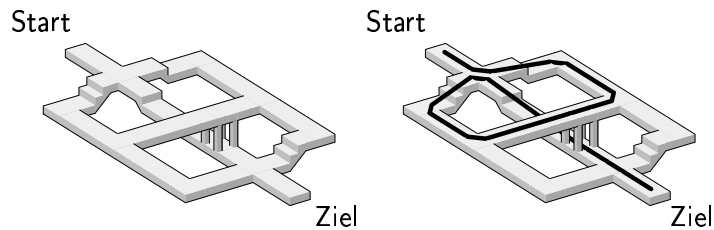
Runde 3: Labyrinth

1/2 Escherlabyrinth – 5+10 Punkte

Finden Sie einen Weg durch das Labyrinth vom Start zu Ziel, bei dem Sie insgesamt genauso viele Treppenstufen hinaufgehen, wie Sie hinuntergehen. Der Weg darf sich an den Kreuzungen beliebig oft berühren oder auch kreuzen, jedoch darf kein Wegstück mehr als einmal durchlaufen werden.

Beachten Sie dabei: Sie dürfen unter einer Brücke nur hindurchgehen, wenn Sie zuvor schon einmal darüber gegangen sind. (Wenn Sie über eine Brücke gegangen sind, müssen Sie aber nicht zwingend darunter hindurch gehen.)

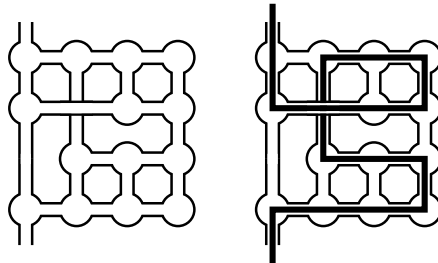
Beispiel:



3 Jedes Feld genau einmal – 10 Punkte

Finden Sie einen Weg vom Start zum Ziel durch das Labyrinth, der durch alle runden Felder genau einmal hindurch geht und jede Verbindung nur maximal einmal verwendet.

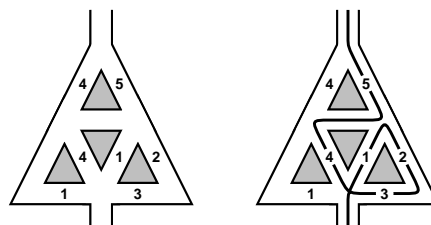
Beispiel:



4 Zahlenlabyrinth – 10 Punkte

Finden Sie einen Weg vom Start zum Ziel durch das Labyrinth, der die Zahlen von 1 bis 27 in aufsteigender Reihenfolge jeweils genau einmal durchläuft. Der Weg darf sich an den Kreuzungen beliebig oft berühren oder auch kreuzen, jedoch darf kein Wegstück mehr als einmal durchlaufen werden.

Beispiel (mit den Ziffern 1 bis 5):



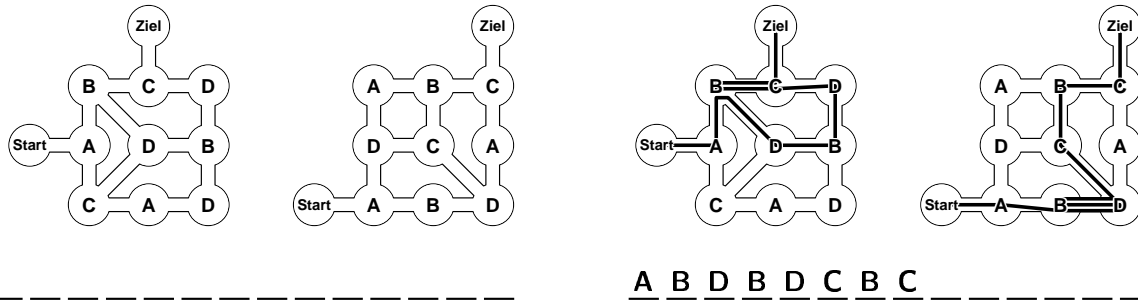
5/6 Doppellabyrinth – 10+20 Punkte

Finden Sie in beiden Labyrinth ein Weg vom Start zum Ziel entlang der eingezeichneten Verbindungen, und zwar so, dass beide Wege die gleiche Buchstabenfolge durchlaufen. Sie müssen dabei möglicherweise nicht alle Kreuzungen und Verbindungen benutzen und dürfen Kreuzungen und Verbindungen mehrfach durchlaufen.

Sie dürfen an einer Kreuzung auch umkehren und die Verbindung zurücklaufen, die Sie gerade gekommen sind, sofern Sie dies nicht gleichzeitig im anderen Labyrinth tun.

Geben Sie als Lösung die durchlaufene Buchstabenfolge in den dafür vorgesehenen Feldern an.

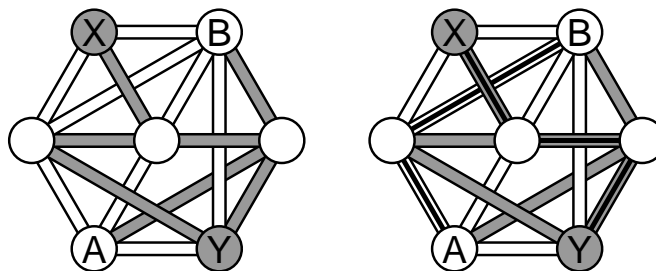
Beispiel:



7/8 Zwei Wege – 10+25 Punkte

Finden Sie zwei Wege durch das Labyrinth: Einen auf weißen Verbindungslinien von A nach B und einen auf grauen Verbindungslinien von X nach Y. Beachten Sie dabei, dass keine Kreuzung (=Kreis) mehrfach verwendet werden darf – auch nicht von unterschiedlichen Wegen.

Beispiel:

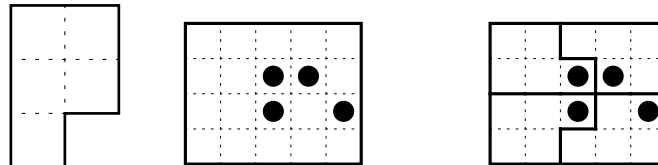


Runde 4: Gemischte Rätsel

1 P-Pentomino-Zerlegung – 5 Punkte

Zerlegen Sie das nachfolgende Diagramm so in P-Pentomino (siehe Muster), dass in jedem Pentomino genau ein schwarzer Kreis enthalten ist. Das Pentomino darf dabei gedreht und gespiegelt werden.

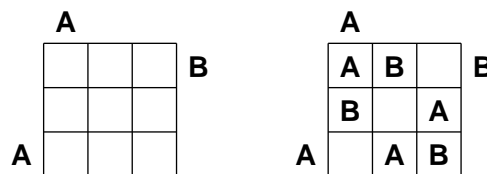
Muster / Beispiel:



2 Buchstabensalat – 5 Punkte

Tragen Sie die Buchstaben von A bis C derart ins Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zuerst vorkommt.

Beispiel (mit den Buchstaben A und B):

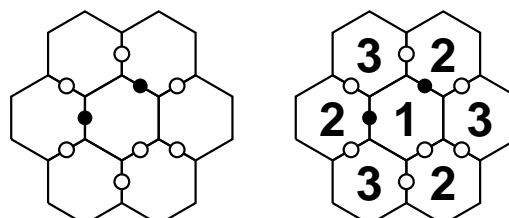


3 Hexagonal Kropki – 5 Punkte

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 7 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Reihe in allen drei Richtungen maximal einmal vorkommt.

Befindet sich zwischen zwei Ziffern ein schwarzer Kreis, so muss eine der beiden Ziffern exakt das Doppelte der anderen sein. Ein weißer Kreis hingegen bedeutet, dass eine der beiden Ziffern um 1 größer sein muss als die andere. Befindet sich kein Kreis zwischen zwei Ziffern, so darf auch keine der beiden Eigenschaften zutreffen.

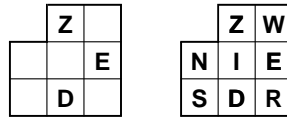
Beispiel (mit den Ziffern von 1 bis 3):



4 Schlangenwörter – 5 Punkte

Tragen Sie die nachfolgenden Wörter in das Diagramm ein. Die Wörter dürfen sich dabei überlappen und aufeinanderfolgende Buchstaben eines Wortes müssen in waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern stehen. Der erste Buchstabe jedes Wortes ist vorgegeben.

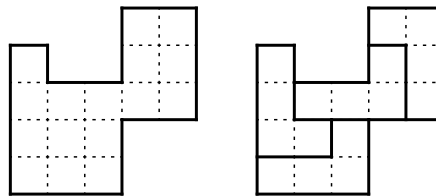
Beispiel (mit den Wörtern EINS, ZWEI und DREI):



5 Gedreht – 5 Punkte

Unterteilen Sie die nachfolgende Figur in vier kongruente Teile. Die Teile dürfen dabei nur gedreht, aber nicht gespiegelt werden.

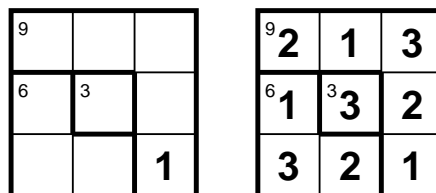
Beispiel:



6 Gebietssummen – 10 Punkte

Tragen Sie Ziffern so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 7 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Bitte beachten Sie, dass innerhalb eines Gebiets auch gleiche Ziffern vorkommen können.

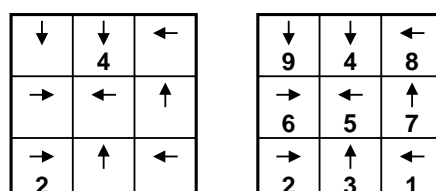
Beispiel (mit den Ziffern von 1 bis 3):



7 Von 1 bis 36 – 10 Punkte

Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 36 in das Diagramm ein, und zwar so, dass der Pfeil in jedem Feld (mit Ausnahme der 36) in die Richtung der nächstgrößeren Zahl zeigt.

Beispiel (mit den Zahlen von 1 bis 9):



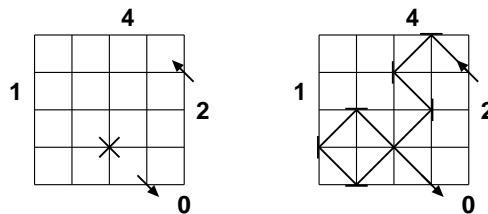
8 Laser – 10 Punkte

Zeichnen Sie einen Laserstrahl in das Diagramm. Die beiden Pfeile geben an, wo der Laser das Rätsel betritt und wo er es verlässt. Zwischendurch kann der Laser durch Spiegel umgeleitet werden. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Die Spiegel dürfen nur waagrecht oder senkrecht auf Kreuzungspunkte gesetzt werden und spiegeln nur auf einer Seite.
- Jeder Spiegel muss vom Laser getroffen werden.
- Der Laserstrahl kreuzt sich an den vorgegebenen Stellen und nur dort.

Die Zahlen links und oben geben an, durch wie viele Felder der Laser in der entsprechenden Zeile beziehungsweise Spalte geht. Die Zahlen rechts und unten geben an, wie viele Spiegel auf den entsprechenden Linien zu platzieren sind.

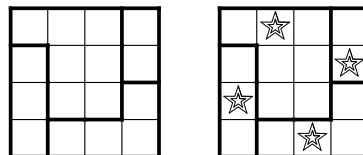
Beispiel:



9 Doppelstern – 15 Punkte

Tragen Sie in das Diagramm 20 Sterne so ein, dass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

Beispiel (mit 4 Sternen und je einem Stern pro Zeile/Spalte/Gebiet):

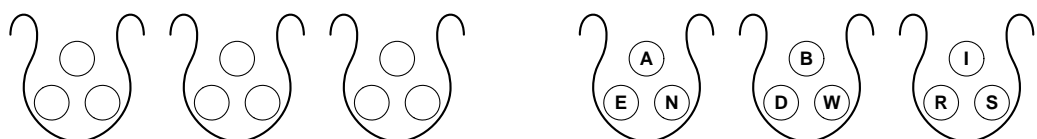


10 Urnenrätsel – 15 Punkte

Verteilen Sie die Buchstaben von A bis Z (ohne Y) so auf die fünf Urnen, dass sich in jeder Urne genau fünf Buchstaben befinden. Dies soll so geschehen, dass bei einer Verlosung, bei der aus jeder Urne genau ein Buchstabe gezogen wird, jedes der folgenden Wörter entstehen kann:

Beispiel (mit den Buchstaben A, B, D, E, I, O, R, S, W und drei Urnen mit je drei Buchstaben):

BAR
BEI
DAS
DER
DIN
EID
WER

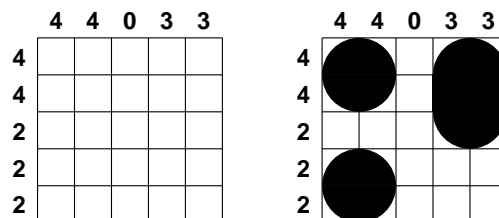


11 Radar – 20 Punkte

Zeichnen Sie rechteckige Wolken so in das Diagramm ein, dass diese einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Wolken müssen dabei mindestens zwei Felder breit und zwei Felder hoch sein.

Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von Wolken belegt sind.

Beispiel:

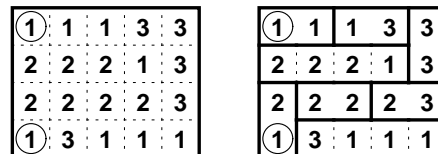


12 Dominoschlange – 20 Punkte

Zeichnen Sie eine Domino-Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Schlange beginnt in einem der beiden durch einen Kreis markierten Felder und endet im anderen.

Die Schlange besteht aus den Dominosteinen von 1-1 bis 7-7, die so aneinander gesetzt werden müssen, dass benachbarte Dominosteine sich nur mit Hälften gleicher Zahl berühren. Jeder Dominostein wird genau einmal verwendet.

Beispiel mit den Dominosteinen von 1-1 bis 3-3:

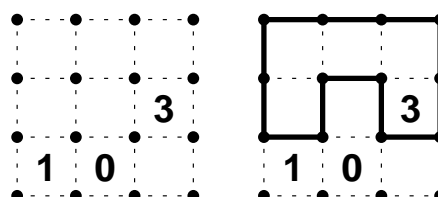


13 Rundweg – 25 Punkte

Tragen Sie einen geschlossenen Weg entlang der gepunkteten Linien ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Ziffern in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden.

Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Beispiel:

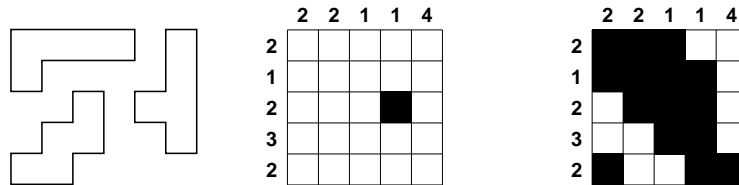


14 Pentomino – 30 Punkte

Tragen Sie 11 der nachfolgenden 12 Pentomino so in die weißen Felder des Diagramms ein, dass diese einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Pentomino dürfen gedreht, aber nicht gespiegelt werden.

Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte durch Pentomino belegt sind.

Beispiel (mit 2 von 3 gegebenen Pentomino):



Runde 5: Streng geheim

In dieser Runde sind alle in den Rätseln vorkommenden Ziffern durch Buchstaben ersetzt worden. Innerhalb eines Rätsels gilt: Gleiche Ziffern wurden durch gleiche Buchstaben und verschiedene Ziffern durch verschiedene Buchstaben ersetzt. In verschiedenen Rätseln können die Ersetzungen hingegen unterschiedlich sein.

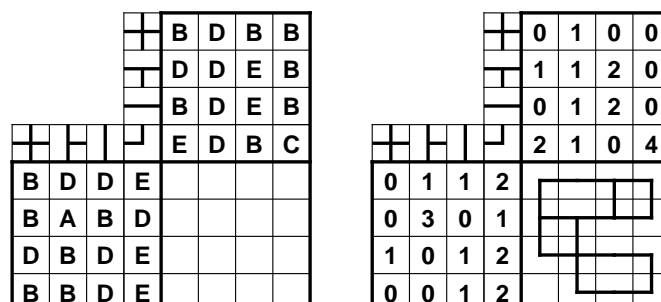
Die Angabe wie die Buchstaben zu ersetzen sind, ist für die Abgabe der Lösung *nicht* notwendig – es genügen die Lösungen, wie sie bei den normalen Rätseln üblich sind.

1 U-Bahn – 15 Punkte

Zeichnen Sie in das Gitter den U-Bahn-Linienplan (bestehend aus waagerechten und senkrechten Linien von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt) einer Stadt ein. Dabei ist folgendes zu beachten:

- An einem Feldmittelpunkt können die Linien verzweigen oder abbiegen.
- Das Liniennetz ist zusammenhängend.
- Es gibt keine Sackgassen.
- Die U-Bahn kann das Gitter nicht verlassen.
- Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der vorgegebenen Linienführungen in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen. Die Linienführungen dürfen dabei auch gedreht werden.
- Es können Felder leer bleiben.

Beispiel:



2 Kakuro – 20 Punkte

Schreiben Sie in die Felder Ziffern von 1 bis 9. Die Beschreibung eines „Wortes“ gibt die Summe der Ziffern in diesem „Wort“ an. In jedem „Wort“ darf jede Ziffer aber nur einmal vorkommen.

Beispiel:

			H	CC
		F		
	BB			
BF				
CC				
J				
CJ				

		8	11		
		4	1	3	
	22		9	7	8
24					
11	9	7	8		
7	2	5			
17	9	8			

3 Schlange – 25 Punkte

Zeichnen Sie eine Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind. Die von der Schlange belegten Felder sind durchnummeriert – beginnend beim Kopf mit der Zahl 1.

Der Kopf, der Schwanz, sowie zwei weitere Felder der Schlange sind bereits vorgegeben.

Beispiel (mit nur einem zusätzlich vorgegebenen Feld):

	B	E	B	E
B	DF			
E				
D				A
C	D			

	2	3	2	3
2	10	9		
3		8	7	6
1				5
4	1	2	3	4

4 Pfeile – 30 Punkte

Zeichnen Sie in die Felder am Rand Pfeile ein, die waagrecht, senkrecht oder diagonal (im 45°-Winkel) in das Gitter zeigen. Jeder Pfeil muss dabei auf mindestens ein Feld mit einer Ziffer zeigen.

Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Pfeile auf dieses Feld zeigen.

Beispiel:

	C	H	E
	B	H	D
	D	F	G

	↓	↘	↓	
↘	1	0	3	↘
↘	2	0	4	↘
→	4	5	6	←
	↗	↗	↑	

5 Magnetplatten – 30 Punkte

Füllen Sie das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten.

Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagerecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wie viele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.

Beispiel:

+		C	B	A	C
	-	C	B	A	C
C	C				
C	A		+		
C	C		-		
C	B				

+		1	2	0	1
	-	1	2	0	1
1	1	+	-		
1	0		+		
1	1		-		+
1	2	-	+		-

Runde 6: Sprint II – Wörter mit N und T

Die 10 schnellsten Löser erhalten einen Bonus von 40 / 36 / 32 / 28 / 24 / 20 / 16 / 12 / 8 / 4 Punkten.

1 Wörter mit N und T – 40 Punkte

Tragen Sie die Wörter aus der Liste wie bei einem Kreuzworträtsel (waagerecht von links nach rechts oder senkrecht von oben nach unten lesbar) in das Gitter ein. Zwei in derselben Zeile oder derselben Spalte stehende Wörter müssen dabei immer durch mindestens ein Schwarzfeld getrennt werden. Alle Schwarzfelder sind bereits vorgegeben.

Anders als bei einem gewöhnlichen Kreuzworträtsel dürfen hier jedoch mehrere Buchstaben in einem Feld stehen, und zwar so, dass in jedem Feld genau ein N oder T vorkommt. Die Wörter sind nach Anzahl der N und T sortiert.

Beispiel:

Wörter mit 2 N oder T:

AESTEN, ~~KNAESTE~~, NESTER

Wörter mit 3 N oder T:

EINFLUESTERN, KNOTEN, NOTEN

		KN	AESTE

		KN	AESTE
	N	OTE	N
EINFLU	ESTER	N	

Runde 7: Bastelrätsel

Beispiel zu dieser Runde gibt es in der Fragestunde.

1 Tangram – 10 Punkte

Legen Sie alle Moosgummi-Teile aus dem Umschlag T so zusammen, dass die nachfolgende Figur dabei entsteht.

2 Falträtsel – 20 Punkte

Falten Sie das Papierteil aus Umschlag F so entlang der gestrichelten (und vorgefalteten) Linien, dass ein 3x3-Quadrat entsteht und auf der Vorderseite in jeder Zeile und jeder Spalte jedes der nachfolgenden drei Symbole genau einmal vorkommt:



3 Entferne die Scheibe – 30 Punkte

Entfernen Sie die Scheibe (siehe Abbildung) vom Rest des Gebildes aus Umschlag S.

Finale

Am Finale nehmen die besten vier Teilnehmer des Nachmittags teil. Sollte zwischen Platz 4 und Platz 5 Gleichstand herrschen, so wird es ein kurzes Stechen vor dem Finale geben, um zu ermitteln, wer am Finale teilnehmen wird. Die Teilnehmer am Finale bilden das WM-Team.

Das Finale besteht aus 5 Rätseln, die in der vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden müssen. Zwischen zwei Rätseln gibt es (für jeden Teilnehmer individuell) zwei Minuten Pause, in denen die Lösung überprüft wird. Ist diese korrekt, so darf der Teilnehmer das nächste Rätsel lösen. Ist diese falsch, so muss er (nach Ablauf der 2 Minuten Pause) erneut das Rätsel mit der fehlerhaften Lösung bearbeiten. Im Fehlerfalle wird dem Teilnehmer vom Betreuer ein beliebiger Fehler gezeigt.

Sobald der erste Teilnehmer alle Rätsel gelöst hat, endet das Finale. Dieser Teilnehmer ist dann deutscher Meister. Über die weiteren Plätze entscheidet die Anzahl der im Finale gelösten Rätsel. Sollte diese gleich sein, so entscheidet der Zeitpunkt der Abgabe des letzten Rätsels im Finale. Ist auch diese Angabe gleich, so entscheidet die Reihenfolge vom Nachmittag.

Das Finale endet spätestens 60 Minuten nachdem der erste Teilnehmer mit dem Lösen begonnen hat. In diesem Falle werden alle Plätze wie im vorigen Abschnitt beschrieben ermittelt.

Bonuszeiten: Die Teilnehmer erhalten gemäß der Platzierung vom Nachmittag nach folgender Tabelle Zeitboni (d. h. sie dürfen entsprechend früher beginnen):

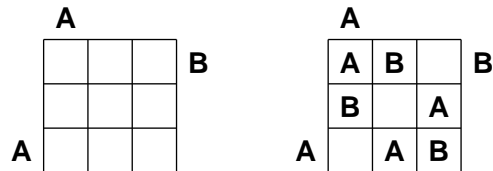
1. Platz 3 Minuten
2. Platz 2 Minuten
3. Platz 1 Minute
4. Platz 0 Minuten

Bei Gleichstand werden die Zeitboni geteilt.

1 Buchstabensalat

Tragen Sie die Buchstaben von A bis D derart ins Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zuerst vorkommt.

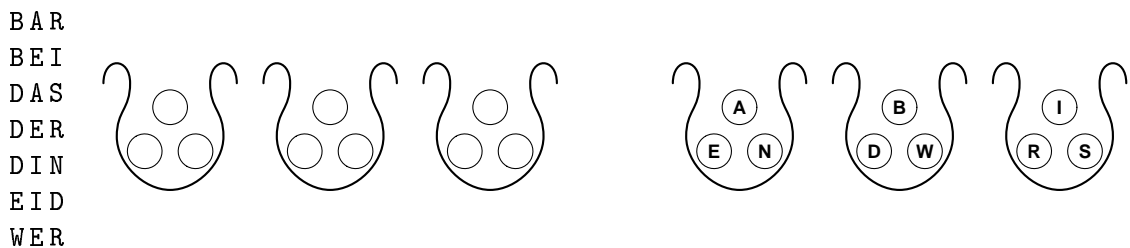
Beispiel (mit den Buchstaben A und B):



2 Urnenrätsel

Verteilen Sie die Buchstaben von A bis Z (ohne J) so auf die fünf Urnen, dass sich in jeder Urne genau fünf Buchstaben befinden. Dies soll so geschehen, dass bei einer Verlosung, bei der aus jeder Urne genau ein Buchstabe gezogen wird jedes der folgenden Wörter entstehen kann:

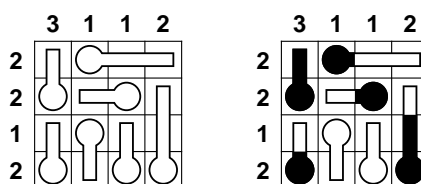
Beispiel (mit den Buchstaben A, B, D, E, I, O, R, S, W und drei Urnen mit je drei Buchstaben):



3 Thermometer

Im Diagramm sind Thermometer eingezeichnet. Füllen sie diese, jeweils beginnend beim kreisförmigen Ende so auf, dass die Zahlen am Rand angeben, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte gefüllt sind. Die Thermometer können auch ganz leer bleiben.

Beispiel:

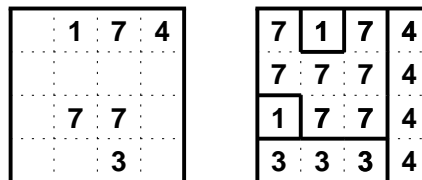


4 Fillomino

Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal.

Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist - auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

Beispiel:

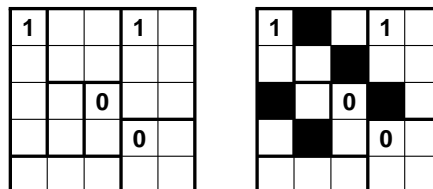


5 Heyawake

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm, sodass keine zwei schwarzen Felder waagrecht oder senkrecht nebeneinander stehen und alle weißen Felder zusammenhängen (d.h. die schwarzen Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). Zudem darf keine waagrechte oder senkrechte Folge von weißen Feldern durch mehr als zwei Gebiete gehen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Schwarzfelder in diesem Gebiet zu finden sind.

Felder mit Zahlen dürfen geschwärzt werden.

Beispiel:



Überblick Bepunktung

In der nachfolgenden Tabelle sind die (theoretisch) maximal erreichbaren Punktzahlen der einzelnen Runden aufgelistet:

	Punkte	Bonus
Runde 1	25	(+40)
Runde 2	140	(+50)
Runde 3	100	
Runde 4	180	
Runde 5	120	
Runde 6	40	(+40)
Runde 7	60	
Gesamt	665	(+130)