



Name

Logic Masters 2007

Runde 2: Bonus – Überlappung

9:30 – 11:00

1	Hochhäuser	5 Punkte
2	Ziffernsalat	10 Punkte
3	Fillomino	15 Punkte
4	Domino	20 Punkte
5	Kropki	25 Punkte
6	Sudoku	30 Punkte
7	Japanische Summen	35 Punkte

Bonus:

Für 5/6/7 gelöste Rätsel gibt es 10/30/50 Punkte extra.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

2

7 11 24 17 5 1

17 21 25 2 9 8 6 9 19 24

16 2 4 4 5 19 12 10 17 21

13 17 14

19 1 13

6 8 24

35 3

12 2 17 1

10 15 2

7 2 13

2 14 13

9 3 7 7

12 3 13

Japanese
Summen

Sudoku

7

6

3

8

5

2

Kropki

Ziffernsalat

1

3

2

2

4

4

4

3

2

3

2

5

2

6

3

3

3

3

6

7

5

4

3

2

4

Hochhaus

Fillomino

Domino

Zum Abstreichen beim Domino-Rätsel:

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