



WORLD PUZZLE FEDERATION

Name:

Logic Masters 2008

Gotha - 21.06.2008 - 21.00 Uhr - Ende

Runde 7: Finale der besten 4

- 1 The Weakest Link
- 1 Masterword - Nicht nötig! Oder?
- 2 Litauen III – Team-Runde
- 3 Rundweg en gros
- 4 Hitori des lettres
- 5 3D-Sudoku mit Grüßen aus Nangilima
- 6 Kakuro
- 7 Hochhäuser Meistermacher

Das Finale wird in zwei Etappen ausgetragen. Zuerst findet die Team-Runde statt, bei der nach einem bei Weltmeisterschaften gerne durchgeführten Modus zuerst jeder einzeln eine Aufgabe zu lösen hat, und dann am Team-Table gemeinsam gearbeitet werden kann. Die Zeit der Lösungsabgabe nach Beendigung des Rätsels 2 – Litauen III – wird dem Zeitkonto eines jeden Teilnehmers angerechnet. Unterschiede aus Rätsel 1 wirken sich hierbei nicht aus.

Die Mannschaften werden so zusammengestellt, dass der Punktbeste und der Viertplatzierte nach den sechs Rätselrunden im Laufe des Tages Team A und entsprechend der Zweite und der Dritte der Vorrunde gemeinsam Team B bilden.

Nach Absolvierung der Team-Runde erhält jeder Teilnehmer das Paket der anderen fünf Finalrätsel zur Bearbeitung, wobei zusätzlich zur Zeitdifferenz aus dieser Team-Runde die Rater aus der Vorrunde Zeitgutschriften in Höhe von jeweils 120 Sekunden auf den Nächstplatzierten mit in das Finale nehmen.

1. The Weakest Link – Masterword - Nicht nötig! Oder?

Bei Masterword-Rätseln ist aus bereits getätigten Lösungsversuchen und den dazugehörigen Informationen durch logisches Kombinieren das Lösungswort zu ermitteln. Dabei geben die links stehenden Zahlen (weiß auf schwarzem Grund) an, wie viele Buchstaben des jeweiligen Lösungsversuchs bereits die korrekte Position im Vergleich zum gesuchten Lösungswort eingenommen haben. Die rechts stehenden Zahlen (schwarz auf weißem Grund) geben an, wie viele Buchstaben des Lösungsversuchs darüber hinaus zwar im Lösungswort vorkommen, aber noch nicht an der korrekten Stelle stehen. Ein Lösungsbegriff bei Masterword-Rätseln muss nicht zwingend ein Wort aus dem deutschen Duden sein, die Buchstaben sind also für die logische Schlussweise nur als unterschiedliche Symbole zu betrachten.

Nach korrekter Lösung dieser zwei Masterword-Rätsel darf der Teilnehmer unverzüglich zum Team-Table weiterücken.

A	R	T	1	1
O	R	T	2	0
R	O	M	0	2
?	?	?		
			3	0

P	A	R	T	1	1
R	O	R	T	2	0
O	R	O	M	0	2
B	!	!	!		
E	O	R	A	3	0

B	A	R	O	N	0	3
D	R	O	P	S	0	1
F	R	A	N	Z	2	0
L	I	N	D	E	0	2
S	P	I	E	L	0	2
W	O	L	G	A	0	2
?	?	?	?	?		
					5	0

F	L	E	C	K	1	0
K	R	E	I	S	0	3
M	I	L	C	H	2	0
P	L	A	N	B	0	1
S	T	I	C	H	0	2
U	N	R	A	T	0	1
?	?	?	?	?		
					5	0

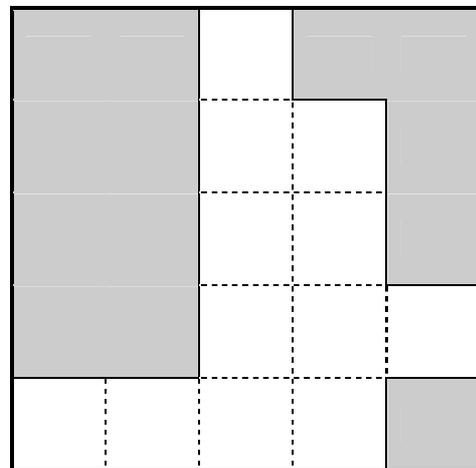
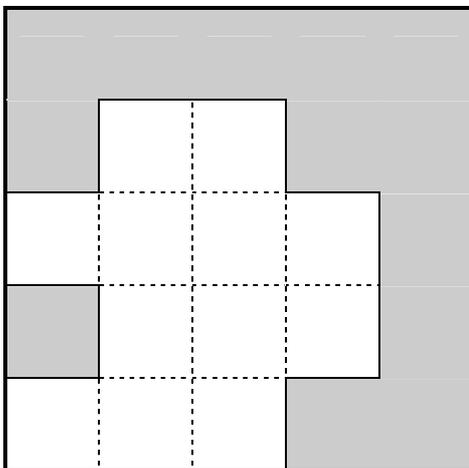
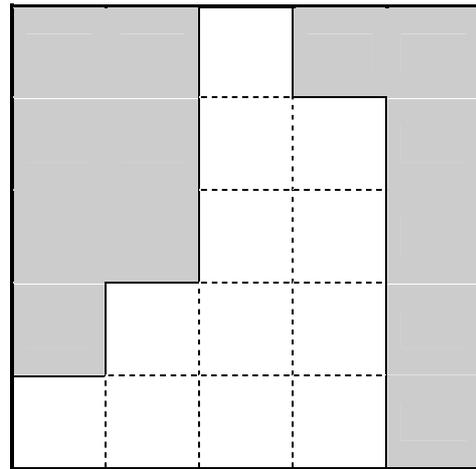
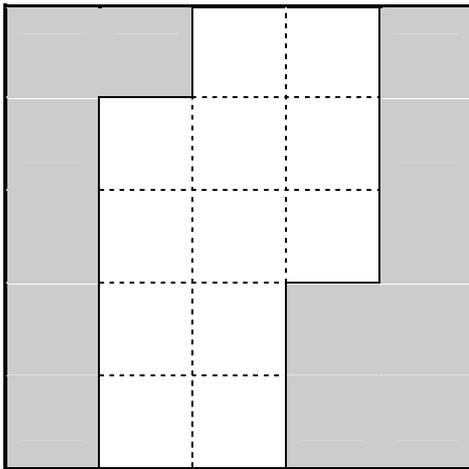
2. Litauen III – Team-Runde – Blatt 1

Die sieben Figuren (weiß und durch gestrichelte Linien in jeweils zwölf Felder unterteilt) dieser Team-Runde (vier davon auf diesem Zettel für den in Rätsel 1 – The Weakest Link - Masterword Nicht nötig – schnelleren der beiden Rater eines Teams) sind mit 21 LITAUEN-Steinen (je 7 unterschiedliche Tetrominos in 3 Farben) so komplett zu belegen, dass die drei Teile, mit denen eine Figur belegt ist, jeweils unterschiedliche Formen und Farben haben, also sich die sieben Tetrominos einer Farbe auf die sieben Figuren verteilen.

Zusätzlich dürfen sich Kombinationen von zwei Formen, die innerhalb einer Figur vorkommen, nicht wiederholen; jede Form muss also bei seinen drei Auftritten jede der anderen sechs Formen jeweils einmal als Partner in einer von ihr frequentierten Figur haben.

Das zweite Team-Mitglied erhält nach Lösung des Weakest Link-Masterword-Rätsels das Blatt mit den restlichen drei Figuren. Sollte der langsamere der beiden Rater auch 5 Minuten nach Austeilung dieses Blattes 1 nicht am Team-Table erschienen sein, erhält das schnellere Teammitglied auch das zweite Blatt ausgehändigt, frühestens aber, wenn das andere Team seit mindestens drei Minuten komplett am Team-Table eingetroffen ist.

Nach Abgabe der Lösung (Verständigung des Schiedsrichters) werden die sieben Figuren direkt kontrolliert. Sollte die Verteilung der LITAUEN-Steine nicht korrekt sein, wird auf einen Fehler hingewiesen. Für jeden Abgabeversuch einer falschen Lösung erhalten die Teammitglieder zu Beginn der anderen Finalrätsel eine abzuwartende Strafzeit von 60 Sekunden auferlegt.



Kontrolle

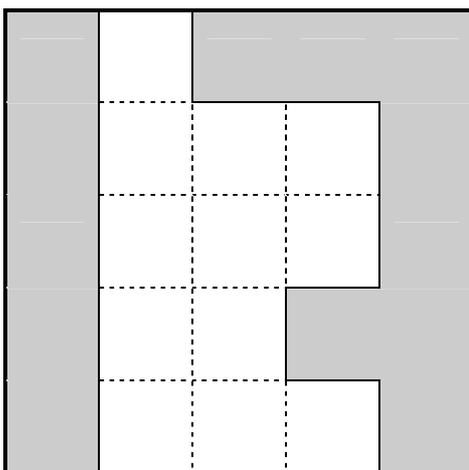
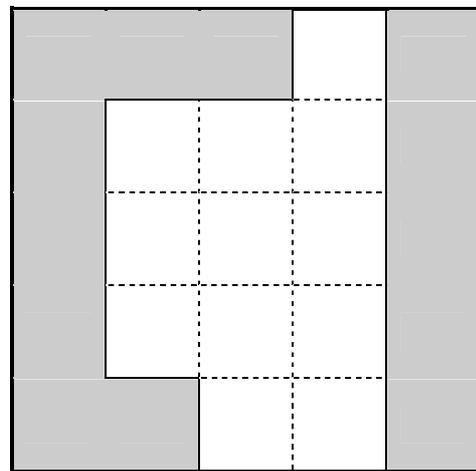
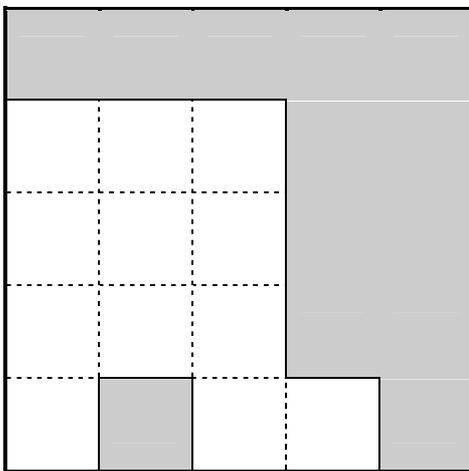
Abgabezeit

2. Litauen III – Team-Runde – Blatt 2

Die sieben Figuren (weiß und durch gestrichelte Linien in jeweils zwölf Felder unterteilt) dieser Team-Runde (drei davon auf diesem Zettel für den in Rätsel 1 – The Weakest Link - Masterword Nicht nötig – langsameren der beiden Rater eines Teams) sind mit 21 LITAUEN-Steinen (je 7 unterschiedliche Tetrominos in 3 Farben) so komplett zu belegen, dass die drei Teile, mit denen eine Figur belegt ist, jeweils unterschiedliche Formen und Farben haben, also sich die sieben Tetrominos einer Farbe auf die sieben Figuren verteilen.

Zusätzlich dürfen sich Kombinationen von zwei Formen, die innerhalb einer Figur vorkommen, nicht wiederholen; jede Form muss also bei seinen drei Auftritten jede der anderen sechs Formen jeweils einmal als Partner in einer von ihr frequentierten Figur haben.

Nach Abgabe der Lösung (Verständigung des Schiedsrichters) werden die sieben Figuren direkt kontrolliert. Sollte die Verteilung der LITAUEN-Steine nicht korrekt sein, wird auf einen Fehler hingewiesen. Für jeden Abgabeversuch einer falschen Lösung erhalten die Teammitglieder zu Beginn der anderen Finalrätsel eine abzuwartende Strafzeit von 60 Sekunden auferlegt.

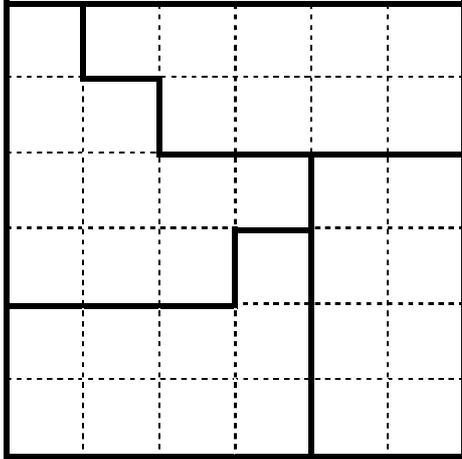


Kontrolle

Abgabezeit

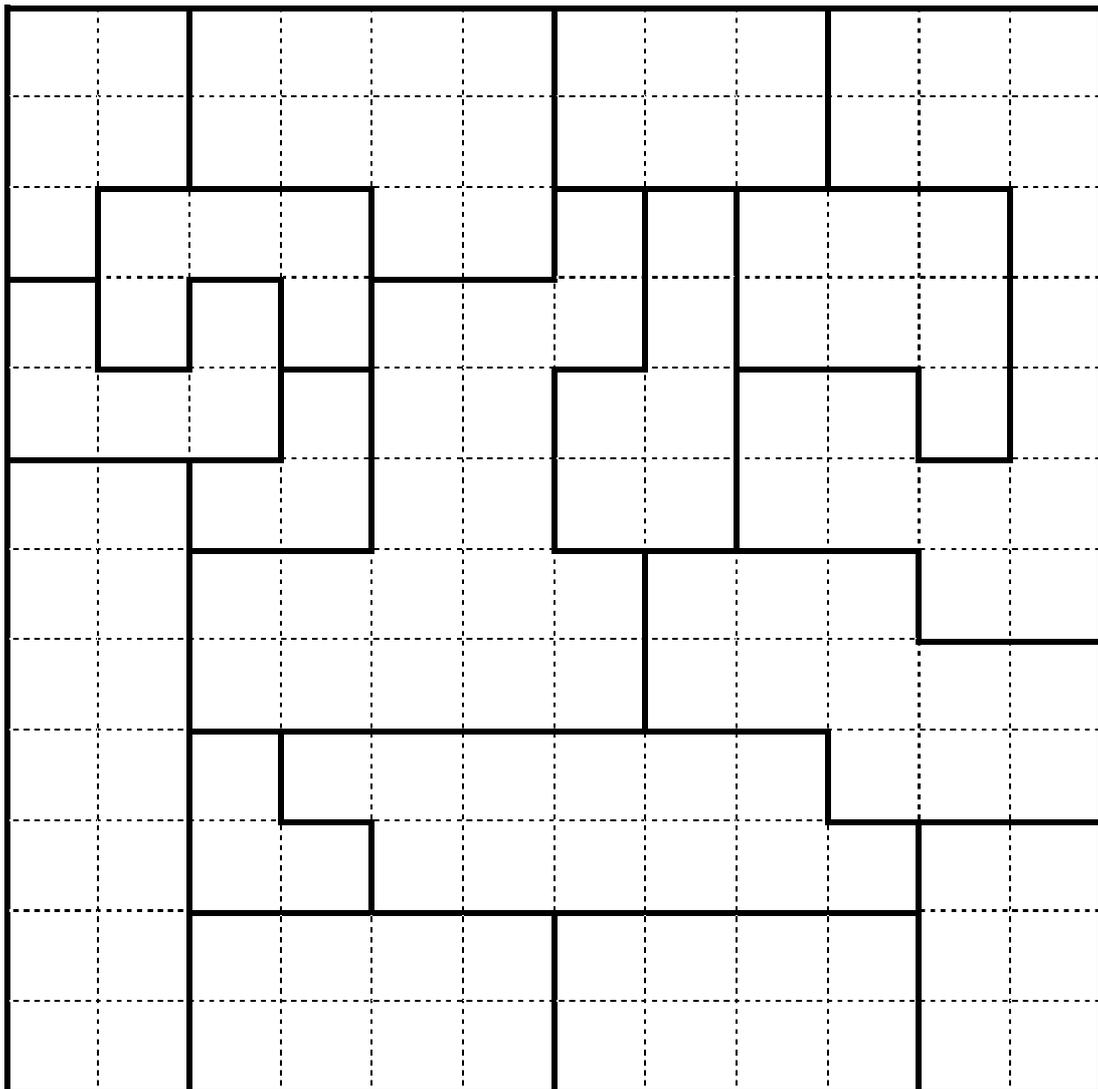
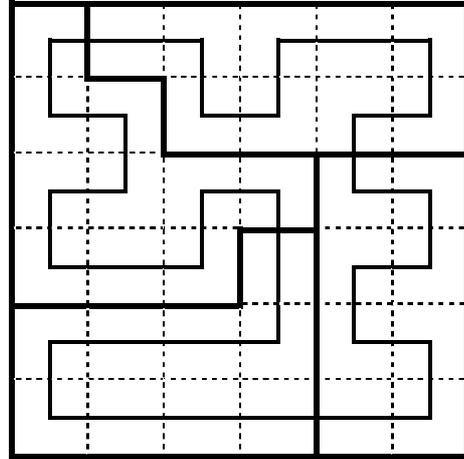
3. Rundweg en gros

Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der die Mittelpunkte benachbarter Felder vertikal oder horizontal miteinander verbindet und genau einmal durch jedes Feld geht. Die fett umrandeten Gebiete stellen Räume dar, die jeweils zwei Türen zu Nachbarräumen haben, also jeweils nur einmal betreten werden dürfen.



E
I
N

B
E
I
S
P
I
E
L



Kontrolle

Abgabezeit

4. Hitori des lettres

Bei diesem Rätsel sind im vorliegenden Diagramm einige Felder zu schwärzen, und zwar nach folgenden Regeln:

1. Für jede Zeile und Spalte gilt, dass alle ungeschwärzt verbleibenden Buchstaben der jeweiligen Zeile oder Spalte verschieden sein müssen.
2. Geschwärzte Felder dürfen sich höchstens an Eckpunkten berühren, nie aber horizontal oder vertikal aneinander liegen.
3. Die geschwärzten Felder dürfen das Diagramm nicht in mehrere Teile unterteilen, alle weiß gebliebenen Felder müssen also miteinander horizontal oder vertikal verbunden bleiben.

T	D	P	F	E
E	E	T	F	D
D	P	E	T	F
F	D	P	E	T
E	F	T	D	E

B E
I
S P
I
E L

T	D	P	F	E
E	E	T	F	D
D	P	E	T	F
F	D	P	E	T
E	F	T	D	E

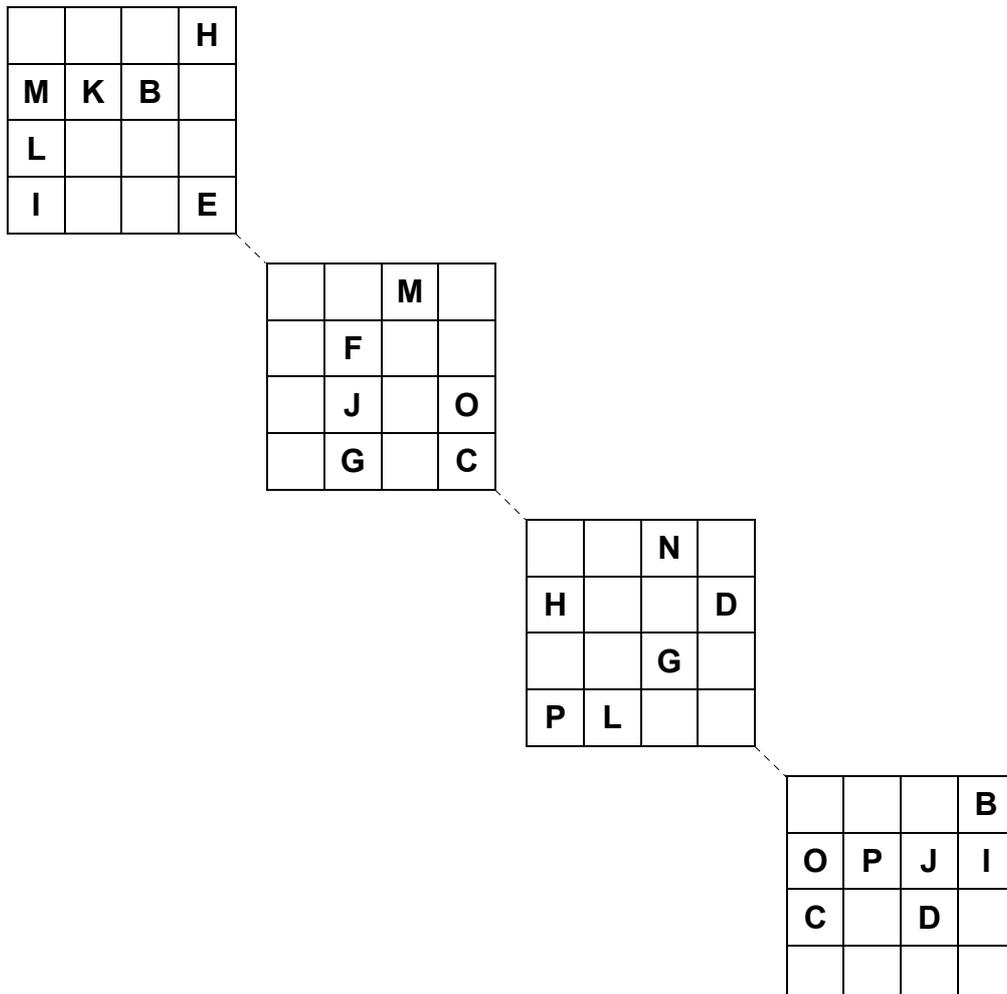
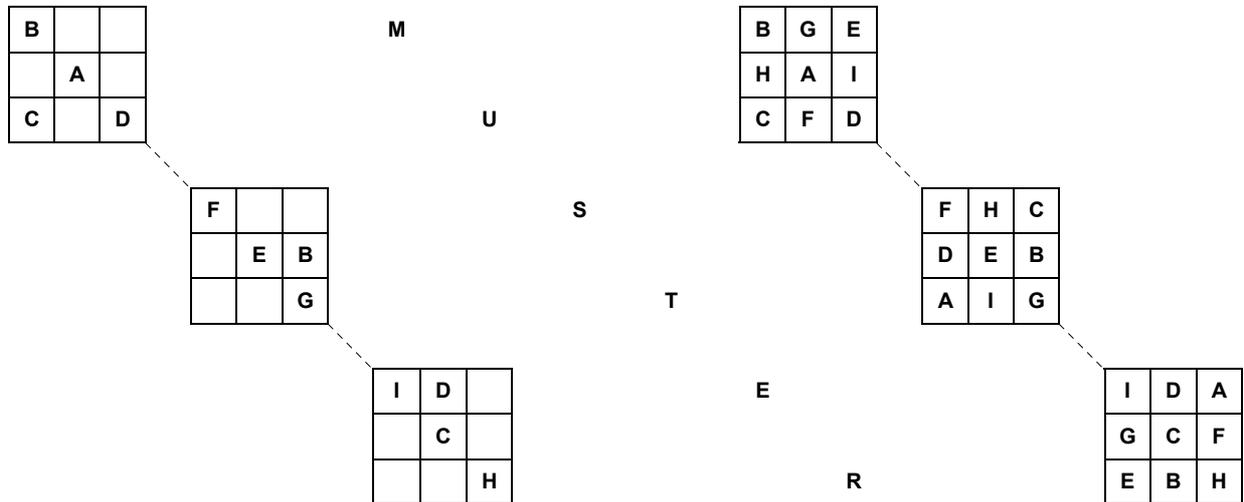
N	N	M	W	Y	K	V	W	T	S
T	W	Y	U	M	S	I	K	N	Y
K	T	I	I	N	V	Y	S	V	I
K	T	U	Y	S	W	M	I	I	N
I	S	K	I	V	N	N	Y	W	T
V	V	S	T	U	N	N	M	Y	W
S	V	V	K	Y	I	W	T	N	M
W	Y	W	N	I	K	S	T	S	V
W	K	T	V	M	Y	I	S	U	T
W	M	Y	N	S	T	M	I	K	K

Kontrolle

Abgabezeit

5. 3D-Sudoku mit wortästhetischen Größen vom Bruderherz aus Nangilima

Bei dieser Sudoku-Variante ist in jedes Feld einer der ersten 16 (im Beispiel 9) Buchstaben des deutschen Alphabets (A, B, C, ..., N, O, P) (im Beispiel A, B, ..., H, I) so einzutragen, dass in jeder Zeile und jeder Spalte (jeweils über die verschiedenen Ebenen betrachtet) sowie in jeder Ebene (die n vorgegebenen nxn-Quadrate) alle 16 (im Beispiel 9) Buchstaben jeweils einmal vorkommen.



Kontrolle

Abgabezeit

6. Kakuro

Bei diesem Rätsel sind in alle weißen Kästchen Zahlen von 1 bis 9 einzutragen, deren Addition die jeweils im grauen Feld vorgegebene Summe ergibt. Dabei gilt: Unterstrichene Summen starten direkt rechts neben dem grauen Ergebnisfeld und verlaufen waagerecht – nicht unterstrichene Summen starten direkt unter dem grauen Ergebnisfeld und verlaufen senkrecht. Des Weiteren darf innerhalb einer Addition keine Zahl doppelt vorkommen.

waager. senkr.	7	32	16	19	9
<u>32</u>					
<u>21</u>					
<u>3</u>			$\frac{9}{5}$		
	$\frac{13}{12}$			5	7
<u>23</u>					
<u>5</u>			<u>6</u>		

E	waager. senkr.	7	32	16	19	9
X	<u>32</u>	4	8	9	5	6
A	<u>21</u>	1	5	7	6	2
M	<u>3</u>	2	1	$\frac{9}{5}$	8	1
P		$\frac{13}{12}$	9	4	5	7
L	<u>23</u>	9	7	1	4	2
E	<u>5</u>	3	2	<u>6</u>	1	5

waager. senkr.	9	4	19		23	22	5	17
<u>11</u>				<u>24</u>				
<u>8</u>				$\frac{23}{45}$				
	32	$\frac{16}{31}$					39	20
<u>30</u>					$\frac{14}{11}$			
<u>10</u>			<u>26</u>					
<u>17</u>			<u>14</u>			$\frac{8}{7}$		
<u>9</u>			$\frac{16}{10}$					25
<u>30</u>					$\frac{20}{16}$			
	7	$\frac{23}{11}$						
<u>16</u>						<u>3</u>		
<u>10</u>			<u>15</u>			<u>10</u>		

Kontrolle

Abgabezeit

7. Hochhäuser codiert - der Meistermacher

Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 6 (im Beispiel 1 bis 4) so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand müssen decodiert und durch Zahlen ersetzt werden, wobei für die Buchstaben die folgenden zwei Bedingungen zu beachten sind:

1. Gleiche Buchstaben stehen für gleiche Zahlen, unterschiedliche Buchstaben stehen für unterschiedliche Zahlen. Die Buchstaben des Beispiels stehen selbstverständlich mit denen des eigentlichen Rätsels in keinerlei Zusammenhang.
2. Größere Zahlen entsprechen Buchstaben, die später im Alphabet vorkommen, also $E > D > C > B > A$ (im Beispiel $Z > Y > X$).

Die den Buchstaben zugeordneten Zahlen am Rand geben jeweils die Summe oder das Produkt der Höhen der in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der jeweiligen Richtung sichtbaren Hochhäuser an. Niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

X Z Y Y

Z

CO	Z=	Y=	X=	DE
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

E
X
A
M
P
L
E

X Z Y Y

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

Z

CO	Z=	Y=	X=	DE
	8	7	4	

B

B D

CO
DE
A=
B=
C=
D=
E=