



WORLD PUZZLE FEDERATION

Name:

# Logic Masters 2008

Gotha - 21.06.2008 - 16.30 Uhr - 17.40 Uhr

## Runde 5: Wortspielereien für Fachkenner

- |   |  |           |
|---|--|-----------|
| 1 | Masterword – 3 Heimspiele für Mike & Hansen    | 30 Punkte |
| 2 | Wortsuchspiel Gotha 2007 mit Clou              | 30 Punkte |
| 3 | RA-etsel – aus gRAu mach schwARz               | 30 Punkte |
| 4 | Insider auf Lücke gesetzt                      | 30 Punkte |
| 5 | Damit konnte man ja rechnen                    | 30 Punkte |
| 6 | Words ... don't come easy – surprise, surprise | ?? Punkte |

Summe: Punkte

Bei dieser Raterunde müssen Sie, um die volle Punktzahl erzielen zu können, die Rätsel in der vorgegebenen Reihenfolge bearbeiten, da Sie als Voraussetzung zur Lösung eines Rätsels stets die Lösungsbegriffe des vorhergehenden Rätsels benötigen.

Möchten Sie ein Rätsel dennoch abbrechen (späteres Weiterbearbeiten ist in diesem Fall nicht möglich), können Sie unter Verzicht auf die entsprechenden Punkte bei der Turnierleitung die Lösung des entsprechenden Rätsels erhalten und somit das folgende Rätsel bearbeiten.

Die Unterlagen zum Bonus-Rätsel Nr. 6 – Words – erhält ein Teilnehmer, wenn er die komplett ausgefüllte Mappe mit den gelösten Rätseln 1 bis 5 vor Ablauf der Bedenkzeit abgibt, im Tausch. Punkte in diesem Überraschungsrätsel können nur solche Teilnehmer erhalten, die die anderen Rätsel komplett und korrekt gelöst haben. Sollte niemand die ersten fünf Rätsel lösen, bekommen im Anschluss all diejenigen, die keine Lösungshilfe eingefordert haben, als Belohnung dieses Bonus-Rätsel für 4 Minuten zur Bearbeitung.

# 1. Masterword

## 3 Heimspiele für Mike und Hansen - 30 Punkte

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.

A	R	T
O	R	T
R	O	M
?	?	?

0	1
1	0
0	2
3	0

A	R	T
O	R	T
R	O	M
?	?	?

2	0
1	0
1	1
3	0

A	R	T
O	R	T
R	O	M
?	?	?

1	1
2	0
0	2
3	0

A	R	T
O	R	T
R	O	M
!	!	!
O	M	A

0	1
1	0
0	2
3	0

A	R	T
O	R	T
R	O	M
!	!	!
A	R	M

2	0
1	0
1	1
3	0

1	1
2	0
0	2
3	0

Lösungswörter aus Rätsel 1: OMA - ARM - ORA

Bei dem oben stehenden Rätsel handelt es sich um das Beispiel.

G	R	U	N	D
H	U	S	A	R
K	O	M	E	T
O	R	G	A	N
S	T	U	R	M
T	H	E	M	A
?	?	?	?	?

1	1
0	3
0	2
0	2
1	2
0	3
5	0

G	R	U	N	D
H	E	I	N	Z
H	U	S	A	R
K	O	M	E	T
O	R	G	A	N
T	H	E	M	A
?	?	?	?	?

0	2
0	3
1	1
1	1
1	0
1	1
5	0

D	O	C	H	T
G	R	U	N	D
H	U	S	A	R
K	O	M	E	T
O	R	G	A	N
T	H	E	M	A
?	?	?	?	?

2	1
1	0
0	2
1	1
0	3
1	2
5	0

Lösungswörter aus Rätsel 1: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Die drei Lösungsbegriffe werden für das folgende Rätsel benötigt!

Kontrolle 1

Kontrolle 2

Kontrolle 3

Punkte

## 2. Wortsuchspiel Gotha 2007 mit Clou - 30 Punkte

Im vorliegenden Gitter sind sämtliche Begriffe aus unten stehender Liste zu finden und geeignet zu markieren. Die Wörter können waagrecht, senkrecht oder diagonal eingetragen sein, vorwärts oder rückwärts, also gibt es insgesamt acht mögliche Richtungen. Die Buchstaben des grauen Bereichs sind verdeckt und müssen ergänzt werden. Zu den Wörtern aus der Liste kommen die drei Lösungsbegriffe aus Rätsel 1 – Masterword – hinzu, die ebenfalls gesucht und markiert werden müssen. Nach kompletter Lösung bleibt eine gewisse Anzahl an Buchstaben des Gitters ungenutzt. Diese ergeben, zeilenweise von links nach rechts und von oben nach unten gelesen, die beiden gleich langen Lösungswörter dieses Wortsuchspiels.

T		A		M
	A	A	R	
E	I	A	L	D
	M	N	R	
A		M		T

Wortliste	hinzu aus Masterword
KINO	<u>OMA</u>
MODE	<u>ARM</u>
SEKT	<u>ORA</u>
TRAUM	

T	R	A	U	M
K	A	A	R	O
E	I	A	L	D
S	M	N	R	E
A	A	M	O	T

Lösungswörter aus Rätsel 2: ALM - RAT

Bei dem oben stehenden Rätsel handelt es sich um das Beispiel.

L	Q	B	A	D	E	Z	I	M	M	E	R
L	E	T	R	O	S	R	E	I	B	A	U
E	N	F	D	A	K	U	E	B	E	L	A
P	N	A	E					T	Z	E	H
P	I	H			C	I			I	R	E
A	S	C		U	H	E	L		E	E	I
N	H	S			L	N	G	I	L	R	R
T	O	T	P				O	R	E	N	A
O	R	R	O	S				T	B	N	T
F	F	I	R	G	E	B			O	P	S
F	A	W		N	R	E	T		N	U	G
E	H	D			S	T			K	Z	R
L	N	N	A					E	I	Z	U
H	E	A	I	I	E	E	T	U	A	L	N
E	N	L	N	E			H	Z	M	E	D
L	N	A	E	H			Z	T	A	P	S
D	U	T	R	C	E	D	N	U	E	R	F
E	H	C	A	S	R	U	S	E	D	O	T
A	U	T	O	M	A	R	K	E	E	R	G

Wortliste	hinzu aus Gotha 2007
ANREIZ	AUTOMARKE
APPELL	BADEZIMMER
AZOREN	BIERSORTE
FAHNEN	BRASILIEN
FREUND	HEIRATSGRUND
FROHSINN	LANDWIRTSCHAFT
GOETHE	SCHEIDUNGSGRUND
GOETTER	SCHLAGERSAENGER
HUNNEN	SPORTBEGRIFF
KUEBEL	TODESURSACHE
PANTOFFELHELD	hinzu unser Hobby
PATZIG	DENKSPORT
REITER	KNOBELEI
RUDIMENTE	PUZZLE
RUPIEN	RAETSEL
SETTER	hinzu aus
SPITZE	Masterword
TRAINER	_____
TRUMPF	_____
VERTRIEB	_____

Lösungswörter aus Rätsel 2: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Die zwei Lösungsbegriffe werden für das folgende Rätsel benötigt!

Kontrolle 1

Kontrolle 2

Kontrolle 3

Punkte

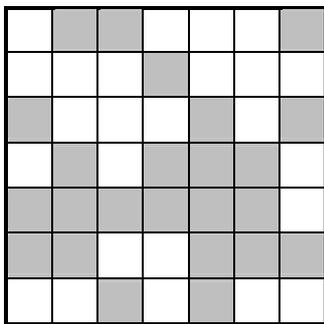
### 3. RA-etsel – aus gRAu mach schWARz - 30 Punkte

Bei diesem Rätsel müssen alle Wörter aus der Liste wie in einem Kreuzworträtsel (waagrecht von links nach rechts oder senkrecht von oben nach unten lesbar) in das Gitter eingetragen werden. Zu den Wörtern aus der Liste kommen die zwei Lösungsbegriffe aus Rätsel 2 – Wortsuchspiel – hinzu. Zwei in derselben Zeile oder derselben Spalte stehende Wörter müssen dabei immer durch mindestens ein Schwarzfeld getrennt werden, wobei die Positionen der Schwarzfelder allerdings erst noch bestimmt werden müssen.

Die grauen Felder des Lösungsgitters beinhalten entweder ein „R“ oder ein „A“ oder werden zu schwarzen Feldern; ebenso dürfen die Buchstaben „R“ und „A“ sowie die Schwarzfelder nur in die grauen Felder eingetragen werden.

Im Gitter dürfen keine nicht in der Liste enthaltenen Wörter mit zwei oder mehr Buchstaben entstehen (einbuchstabile Wörter sind ohne Bedeutung).

Die beiden Lösungswörter finden Sie abschließend in den Diagonalen (von links oben nach rechts unten und von links unten nach rechts oben), wobei die schwarzen Felder unberücksichtigt bleiben.



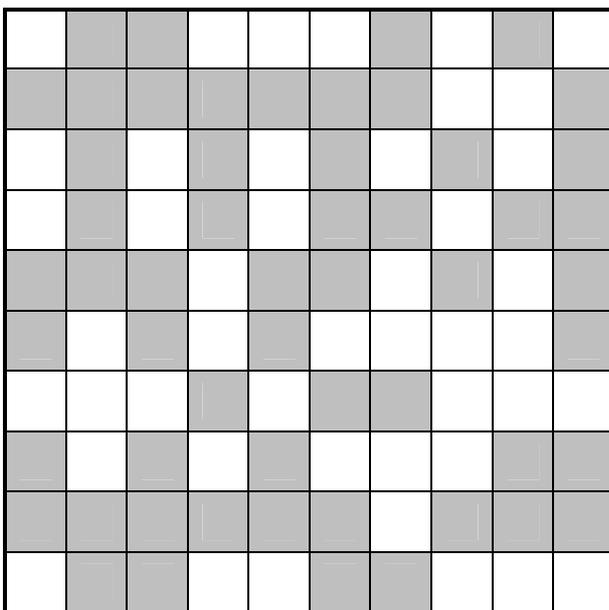
Wortliste (unten Lösungen aus Rätsel 2)

- 2: **ST**
- 3: **AMT - ARS - EGO - EID - RIO**
- 4: **ADEL - DERB - EGER -  
- HERA - STAB - TAUB**
- 6: **DRACHE - ROEHRE  
ALM (3) - RAT (3)**



Lösungswörter aus Rätsel 3: **DIEB - SARG**

Bei dem oben stehenden Rätsel handelt es sich um das Beispiel.



Wortliste (unten Lösungen aus Rätsel 2)

- 2: **AA - AB - AN - AR - GO - LI -  
- NR - OR - PA - PO - RA - TA - TI**
  - 3: **AIR - ARE - EAR - NUN - PAN - RAR - SET - THE**
  - 4: **NASA - RAND - RIGA - SARG - SEHR - URAN**
  - 5: **BASAR - KAPPA**
  - 6: **ADEBAR - ARMANI - GRAVUR**
  - 7: **NATTERN - ORBITER**
  - 8: **KARNEVAL**
- \_\_\_\_\_ ( ) - \_\_\_\_\_ ( )

Lösungswörter aus Rätsel 3: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Die zwei Lösungsbegriffe werden für das folgende Rätsel benötigt!

Kontrolle 1

Kontrolle 2

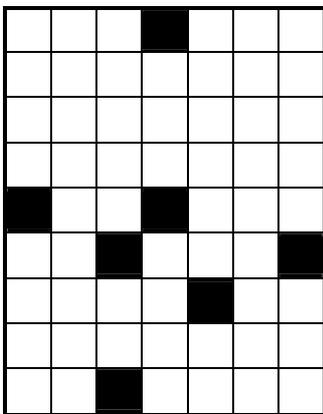
Kontrolle 3

Punkte

## 4. Insider auf Lücke gesetzt - 30 Punkte

Bei diesem Rätsel müssen alle Wörter aus der Liste wie in einem Kreuzworträtsel in das Gitter eingetragen werden. Allerdings müssen diese waagrecht nicht zwingend von links nach rechts und senkrecht nicht zwingend von oben nach unten lesbar sein, sondern sie dürfen auch in der genau entgegengesetzten Richtung verlaufen. Zu den Wörtern aus der Liste kommen die zwei Lösungsbegriffe aus Rätsel 3 – RA-etsel – hinzu. Die beiden sich darüber hinaus zusätzlich bildenden Wörter sind abschließend die Lösungsbegriffe von diesem Rätsel.

Zwei in derselben Zeile oder derselben Spalte stehende Wörter müssen immer durch mindestens ein Schwarzfeld getrennt werden. Anders als bei einem gewöhnlichen Kreuzworträtsel dürfen hier jedoch vor dem Wortanfang, zwischen zwei Buchstaben eines Wortes oder nach dem Wortende Felder frei bleiben; in keinem Fall jedoch dürfen zwei Leerfelder waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen in der Wortliste geben jeweils die Längen der Bereiche an, in die die Begriffe einzutragen sind. Für die Lösungswörter aus Rätsel 3 sind die Längen nicht vorgegeben; ebenso ist die Länge der Bereiche der zu findenden Lösungsbegriffe nicht bekannt.



Wortliste

2: D - E - LG - MS - NR - OK

3: BAU - ELF - ES - HI - LE - NW

4: ALF - AUGE - NU

5: IDEAL

7: APFEL - DIANE - ERWIN - LAGUNE

9: ALEMAO - PISA

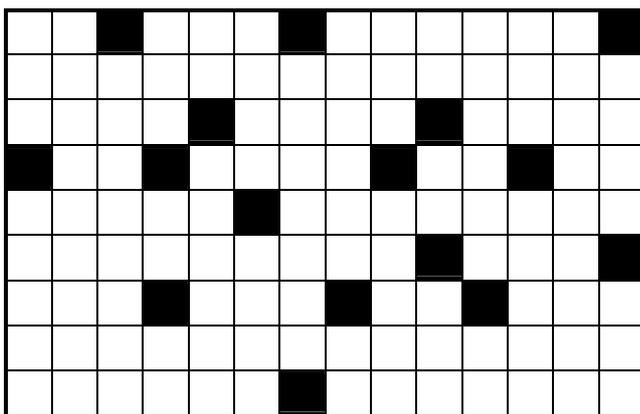
hinzu aus Rätsel 3 – RA-etsel

DIEB - SARG

U	A	B		E		L
	L	E		F	P	A
N		I	W	R		E
	E		N	A	I	D
		D		H		I
S	M		E		S	
S	A	R	G			E
E		N	U	G	A	L
K	O		A	L		F

Lösungswörter aus Rätsel 4: HARFE - KESS

Bei dem oben stehenden Rätsel handelt es sich um das Beispiel.



Wortliste (unten aus Rätsel 3 – RA-etsel)

2: A - AR - EI - GO - HR - IR - N - NE - NN - NT - OH - RE

3: EMU - ES - ET - HIV - IT - LEO - LID - NY - OB - WIE - WO

4: ACHT - CO - FOX - LUKE - NV - URI

5: AAL - ANTIK - FEE - NOEL

6: DATE - FARCE - GERA - VENE

7: PATE - SIXDAYS | 9: EIGNUNG - POLICE

8: DEFEKT | 14: SONNENSCHNITT - ZEITMASCHINE

\_\_\_\_\_ ( ) - \_\_\_\_\_ ( )

Lösungswörter aus Rätsel 4: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Die zwei Lösungsbegriffe werden für das folgende Rätsel benötigt!

Kontrolle 1

Kontrolle 2

Kontrolle 3

Punkte

## 5. Damit konnte man ja rechnen - 30 Punkte

Bei diesem Arithmetik-Rästel sollen den in den vorgegebenen Zielwörtern (auf der rechten Seite stehend und umrahmt) vorkommenden Buchstaben die Zahlen von 1 bis n (n = Anzahl der Buchstaben in allen Zielwörtern) zugeordnet werden. Jeder Buchstabe entspricht dabei einer anderen Zahl. Diese Zahlen sind unter den Zielwörtern – den Buchstaben zugeordnet – einzutragen. Die Zahlen hinter den links stehenden Startwörtern geben jeweils die Summe der den jeweiligen Buchstaben zugeordneten Zahlen an (kommt ein Buchstabe mehrfach in einem Wort vor, so wurde die ihm zugeordnete Zahl auch entsprechend oft addiert).

Zu den Startwörtern kommen noch die zwei Lösungsbegriffe von Rästel 4 – Insider auf Lücke gesetzt – dazu. Diese sind entsprechend den beiden vorgegebenen Summen zuzuordnen.

**FASER = 27**

**KASSE = 23**

**REHE = 17**

**HARFE = 21**

**KESS = 21**

<b>S</b>	<b>E</b>	<b>H</b>	<b>K</b>	<b>R</b>	<b>A</b>	<b>F</b>	<b>T</b>
?	?	?	?	?	?	?	?
<b>7</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5</b>

Bei dem oben stehenden Rästel handelt es sich um das Beispiel.

**HAPS = 49**

**HUMOR = 59**

**MANN = 38**

**POOL = 38**

**PROFIS = 50**

**SCHOSS = 95**

**SPORT = 44**

**TERTIA = 28**

**\_\_\_\_\_ = 32**

**\_\_\_\_\_ = 40**

<b>V</b>	<b>A</b>	<b>T</b>	<b>I</b>

<b>B</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>Z</b>	<b>E</b>

<b>S</b>	<b>C</b>	<b>H</b>	<b>L</b>	<b>U</b>	<b>M</b>	<b>P</b>	<b>F</b>

Bei mindestens einem der beiden zu Startwörtern gewordenen Lösungswörter aus Rästel 4 – Insider auf Lücke – entspricht die Anzahl der Buchstaben der Quersumme der hier zugeordneten Zahl.

Wenn Sie dieses Rästel und auch alle vorherigen Aufgaben dieses Rästelteils 5 – Wortspielereien für Fachkenner – komplett gelöst (und nach Ihrem Geschmack ausreichend kontrolliert) haben, erhalten Sie im Tausch gegen Abgabe dieser Rästelsammlung für die restliche Bedenkzeit noch das Bonusrästel 6 – Words ... don't come easy – ausgehändigt. Punkte können Sie dort allerdings nur erzielen, wenn Sie in den ersten fünf Rästeln dieses Teils keinen Fehler gemacht haben.

**Kontrolle 1**

**Kontrolle 2**

**Kontrolle 3**

**Punkte**