



NAME
------

## Logic Masters 2009

### Runde 5: Labyrinth

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

5.1 Fillomino .....	25 / 10 Punkte
5.2 Fillomino .....	25 / 10 Punkte
5.3 Buchstabensalat .....	15 / 6 Punkte
5.4 Buchstabensalat .....	15 / 6 Punkte
5.5 Magische Spirale .....	20 / 8 Punkte
5.6 Magische Spirale .....	20 / 8 Punkte
5.7 Labyrinth .....	40 Punkte

Wenn Sie vor Ablauf der Zeit alle Rätsel korrekt gelöst haben, erhalten Sie einen Zeitbonus: für jede volle Minute Restzeit bekommen Sie einen Zusatzpunkt.

Diese Runde besteht aus sechs kleineren Rätseln und einem großen Labyrinth. Diese Rätsel hängen über die farbig gekennzeichneten Zeilen und Spalten miteinander zusammen und müssen parallel gelöst werden. Für sich allein betrachtet, besitzt jedes Rätsel mehrere Lösungen; erst im Zusammenspiel aller Rätsel miteinander ergibt sich eine eindeutige Lösung.

## 5.1+5.2 Fillomino

jeweils 25/10 Punkte

*Diese beiden Rätsel enthalten eine rot eingefärbte Zeile bzw Spalte.*

Zerlegen 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 einander höchstens diagonal berühren.

Mehrere 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.

Zusätzlich ist noch folgende Bedingung zu erfüllen: Die rot eingefärbte Zeile und Spalte dürfen keine Zahlen größer als 4 enthalten.

**Achtung: Beide Rätsel besitzen für sich allein betrachtet mehrere Lösungen. Nur eine dieser Lösungen ermöglicht es jedoch, auch das Labyrinth zu lösen.**

## 5.3+5.4 Buchstabensalat

jeweils 15/6 Punkte

*Diese beiden Rätsel enthalten eine gelb eingefärbte Zeile bzw Spalte.*

Tragen Sie die Buchstaben A, B, C, D ins Diagramm ein, so daß in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt; in jeder Zeile und jeder Spalte bleiben genau zwei Felder frei. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen zuerst vorkommt.

**Achtung: Beide Rätsel besitzen für sich allein betrachtet mehrere Lösungen. Nur eine dieser Lösungen ermöglicht es jedoch, auch das Labyrinth zu lösen.**

## 5.5+5.6 Magische Spirale

jeweils 20/8 Punkte

*Diese beiden Rätsel enthalten eine blau eingefärbte Zeile bzw Spalte.*

Tragen Sie Ziffern 1, 2, 3 ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Folgt man der Spirale von außen nach innen, muß sich die Ziffernfolge -1-2-3- ständig wiederholen, beginnend mit der 1.

**Achtung: Beide Rätsel besitzen für sich allein betrachtet mehrere Lösungen. Nur eine dieser Lösungen ermöglicht es jedoch, auch das Labyrinth zu lösen.**

## 5.7 Labyrinth

40 Punkte

Kopieren Sie die farbigen Zeilen und Spalten der anderen sechs Rätsel – unter Beibehaltung der Orientierung – in die entsprechend farbig markierten Ausschnitte des Labyrinths.

Finden Sie einen Weg vom Start (S) zum Ziel (Z), der nur waagrecht und senkrecht verläuft und kein Feld öfter als einmal betritt; der Weg muß nicht alle Felder durchlaufen. Unterwegs müssen alle Ziffern durchlaufen werden, einschließlich derer, die in den farbigen Feldern stehen und erst eingetragen werden müssen. Entlang des Weges muß sich die Ziffernfolge –1–2–3–4– ständig wiederholen, von S ausgehend beginnend mit der 1, es ergibt sich also S–1–2–3–4–1–...–4–Z.

Die Buchstaben stellen Teleporter dar: Betritt der Weg ein Feld mit einem Buchstaben, so wird er sofort im anderen Feld mit dem gleichen Buchstaben fortgesetzt. Jeder Teleporter – also jedes Buchstabenpaar – muß genau einmal verwendet werden.

Der Weg darf durch farbige leere Felder führen.

**Um dieses Rätsel lösen zu können, müssen Sie manchmal Ziffern und Buchstaben von den kleinen Rätseln ins Labyrinth kopieren, manchmal jedoch auch umgekehrt vorgehen. Wo Sie mit dem Lösen beginnen, ist Ihnen überlassen; für eine korrekte Lösung müssen am Ende die einander entsprechenden farbigen Ausschnitte jeweils den gleichen Inhalt haben.**

---

Die Punktevergabe für diese Runde funktioniert wie folgt: Jedes der Rätsel 5.1-5.6 besitzt mehrere Lösungen; für jedes Rätsel sind zwei Punktzahlen angegeben. Finden Sie *irgendeine* Lösung, so erhalten Sie die entsprechende kleinere Punktzahl (10 Punkte für ein Fillomino, 6 Punkte für ein Buchstabensalat oder 8 Punkte für eine Magische Spirale). Haben Sie jedoch diejenige Lösung gefunden, die es auch ermöglicht, das Labyrinth zu lösen, so erhalten Sie die entsprechende größere Punktzahl (25 Punkte für ein Fillomino, 15 Punkte für einen Buchstabensalat oder 20 Punkte für eine Magische Spirale).

Die 40 Punkte für eine Lösung des Labyrinths erhalten Sie, wenn Sie die farbigen Ausschnitte korrekt ausgefüllt und den richtigen Weg vom Start zum Ziel gefunden haben, unabhängig davon, ob Sie die restlichen Rätsel dann gelöst haben oder nicht.

Wenn Sie vorzeitig mit allen Rätseln fertig sind, erhalten Sie zusätzlich noch einen Zeitbonus von jeweils einem Punkt für jede volle Minute Restzeit – natürlich nur, wenn alle Rätsel korrekt gelöst wurden.



