



NAME
------

**Logic Masters 2009**  
**Runde 8: Kipplabyrinth**  
**Bearbeitungszeit: 30 Minuten**

8.1 Kipplabyrinth ..... 50+20 Punkte

## 8.1 Kipplabyrinth

50+20 Punkte

Bringen Sie den roten Block durch eine Reihe von Kippbewegungen auf das dunkelgraue Zielfeld. Das Spielfeld ist quadratisch und enthält keine Löcher. Auf diesem Spielfeld befinden sich einige unbewegliche graue Würfel sowie zwei farbige bewegliche Blöcke, ein roter (gekennzeichnet als Block A) der Größe  $2 \times 1 \times 1$  sowie ein blauer (gekennzeichnet als Block B) der Größe  $3 \times 1 \times 1$ . Es gibt keine in der Ausgangsposition verdeckten Blöcke, weder bewegliche noch unbewegliche.

Ein Zug besteht darin, einen der beiden farbigen Blöcke in irgendeine Richtung zu kippen; das geht natürlich nur, wenn keine Hindernisse im Weg sind. Der blaue Block darf dabei immer nur auf der Basisebene liegen oder stehen, der rote Block muß immer in Höhe 1 liegen oder stehen (also auf den unbeweglichen Blöcken oder auf dem blauen Hilfsblock). Der rote Block muß stets mit seiner gesamten Fläche irgendwo aufliegen, darf also nicht teilweise in der Luft hängen. Die beiden Blöcke dürfen nicht über den Spielfeldrand hinaus bewegt werden, auch nicht teilweise.

Ziel ist es, den roten Block auf das dunkelgraue Zielfeld zu bringen. Der Block muß dort senkrecht stehen; es reicht also nicht, wenn der Block zum Teil auf dem Zielfeld und zum Teil auf dem blauen Hilfsblock zu liegen kommt.

Um den Korrektoren die Arbeit zu erleichtern, notieren Sie Ihre Lösung bitte wie im Beispiel dargestellt; schreiben Sie eine Folge von Zügen eines Blocks jeweils in eine Zeile.

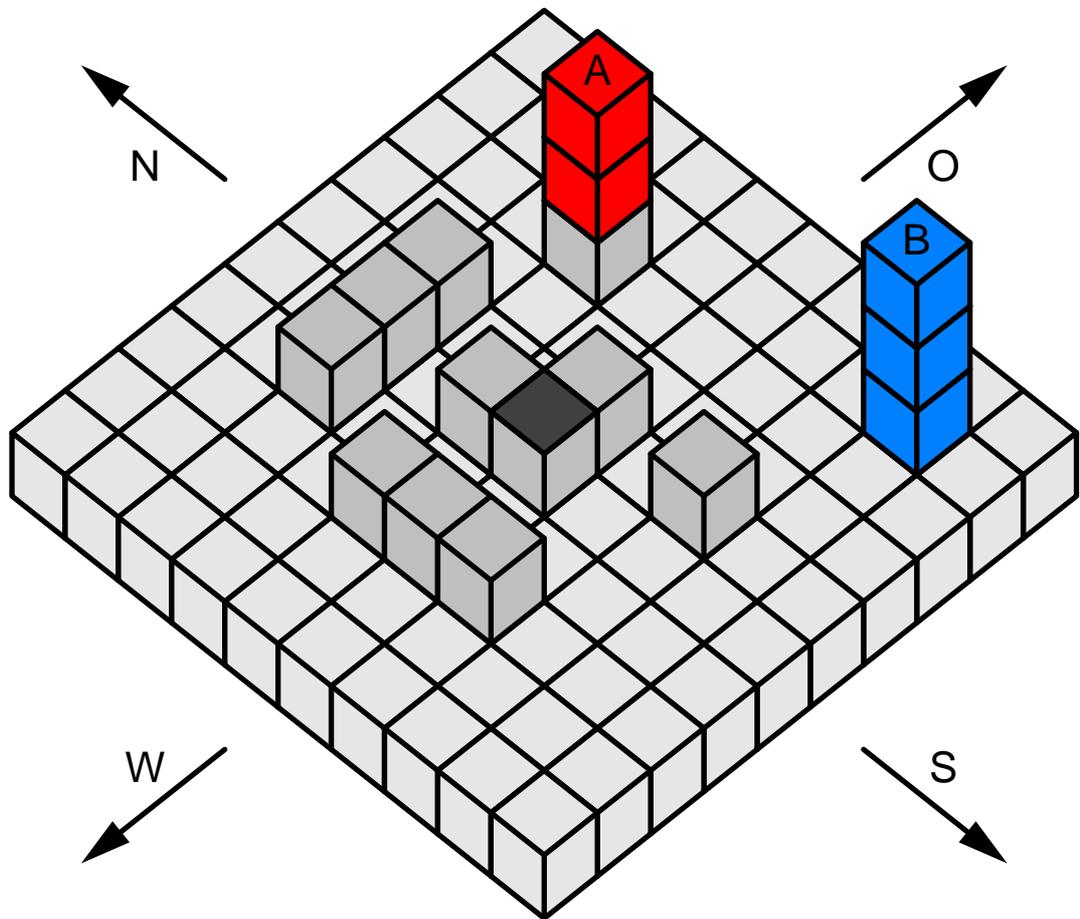
Die Punkte für dieses Rätsel werden wie folgt vergeben:

Für eine vollständige und korrekte Lösung gibt es 50 Punkte. Zusätzlich gibt es bis zu 20 Bonuspunkte für eine Lösung, die mit möglichst wenig Zügen auskommt; die kürzestmögliche Lösung gibt 20 Bonuspunkte, für jeden zusätzlich benötigten Zug wird ein Punkt abgezogen. Selbstverständlich gibt es hier keine Minuspunkte.

Weiterhin ist es möglich, für eine unvollständige Lösung Bonuspunkte zu erhalten. Der Lösungsweg besteht aus mehreren „Etappen“: eine Etappe entspricht hierbei einem Wegstück, den der rote Block unter Zuhilfenahme des blauen Blocks zurücklegt. Die Folge der Etappen im Lösungsweg ist (bis auf Sackgassen) eindeutig; für jede dieser Etappen gibt es 5 Punkte.

# 8.1 Kipplabyrinth

50+20 Punkte



## 8.1 Kipplabyrinth

50+20 Punkte