

**LOGIC
MASTERS**
DEUTSCHLAND e.V.
2010

Just think about it.

WORLD PUZZLE FEDERATION

NAME

Logic Masters 2010

Finale

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

- F1 Finnischer Rundweg
- F2 Hochhäuser
- F3 Rennstrecke
- F4 Knapp Daneben-Thermometer
- F5 Fillomino
- F6 Magnetplatten
- F7 Torus-Buchstabensalat
- F8 Hexagonal-Höhlen

Die vier Finalteilnehmer lösen die Rätsel auf Rätselblättern der Größe A1 auf Flipcharts. (Die Rätsel müssen nicht unbedingt in der angegebenen Reihenfolge bearbeitet werden.) Die Finalplatzierung richtet sich zuerst danach, wie viele Rätsel jeder der Teilnehmer gelöst hat. Bei Gleichstand entscheidet, wer das letzte korrekt gelöste Rätsel zuerst abgegeben hat.

Der punktbeste Teilnehmer nach den zehn regulären Runden hat für das Finale 60 Minuten Zeit. Die weiteren Teilnehmer haben entsprechend ihres Punktestands nach neun Runden weniger Zeit. Dabei wird jeweils 1 Punkt Rückstand auf den Führenden in 2 Sekunden übersetzt. Die anderen Finalteilnehmer starten entsprechend später.

F1 Finnischer Rundweg

Ein geschlossener Rundweg soll in das Gitter eingezeichnet werden. Der Weg soll nur waagrecht und senkrecht verlaufen, und er darf sich nicht selbst berühren, auch nicht diagonal. Alle Felder mit Kreis liegen auf dem Rundweg.

F2 Hochhäuser

In jedes Feld ist ein Haus der Höhe 1 bis 6 derart einzutragen, dass in jeder Zeile und jeder Spalte ein Haus jeder Höhe genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Häuser in der jeweiligen Zeile bzw. Spalte von dieser Seite aus gesehen werden können. Dabei zählt ein Haus genau dann als sichtbar, wenn sich vor ihm in der entsprechenden Reihe nirgendwo ein höheres Haus befindet.

F3 Rennstrecke

In das Diagramm ist ein geschlossener Rundweg einzuzeichnen, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und jedes Feld genau einmal durchläuft. In grauen Feldern muss der Weg geradeaus verlaufen, in Feldern mit Kreis muss der Weg abbiegen.

F4 Knapp Daneben-Thermometer

Die Thermometer sind nach den folgenden Regeln teilweise zu füllen. Jedes Thermometerfeld ist entweder leer (weiß) oder gefüllt (schwarz). Die Thermometer dürfen nur von der runden Seite her gefüllt werden, d.h. wenn ein Thermometerfeld schwarz ist, so müssen auch alle weiteren Felder von diesem Feld aus bis zum runden Ende des entsprechenden Thermometers geschwärzt sein. Die Zahlen am Rand sollen angeben, wie viele Felder in der jeweiligen Zeile bzw. Spalte gefüllt sind, doch Achtung – alle Zahlen liegen um genau 1 daneben!

F5 Fillomino

Das Diagramm ist vollständig in waagrecht und senkrecht zusammenhängende Gebiete beliebiger Form zu zerlegen, und in jedes Feld ist eine Zahl zu schreiben. Innerhalb eines Gebietes muss immer die gleiche Zahl stehen, und diese Zahl soll genau die Größe des jeweiligen Gebietes angeben. Zwei Gebiete gleicher Größe (also mit den gleichen Zahlen darin) dürfen einander nicht waagrecht oder senkrecht berühren; diagonale Berührungen sind erlaubt.

Es dürfen mehrere der vorgegebenen Zahlen im gleichen Gebiet liegen, ebenso darf es Gebiete geben, in denen noch keine Zahl vorgegeben ist; solche Gebiete dürfen auch größere als die schon im Gitter vorkommenden Zahlen enthalten.

F6 Magnetplatten

Das vorgegebene Diagramm ist vollständig mit Magnetplatten und neutralen (schwarzen) Platten zu füllen, wobei jede Magnetplatte aus einem positiven Pol (+) und einem negativen Pol (-) besteht. Dabei dürfen sich zwei gleiche Pole niemals waagrecht oder senkrecht direkt berühren. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Plus- und Minuspole sich in der entsprechenden Zeile bzw. Spalte befinden.

F7 Torus-Buchstabensalat

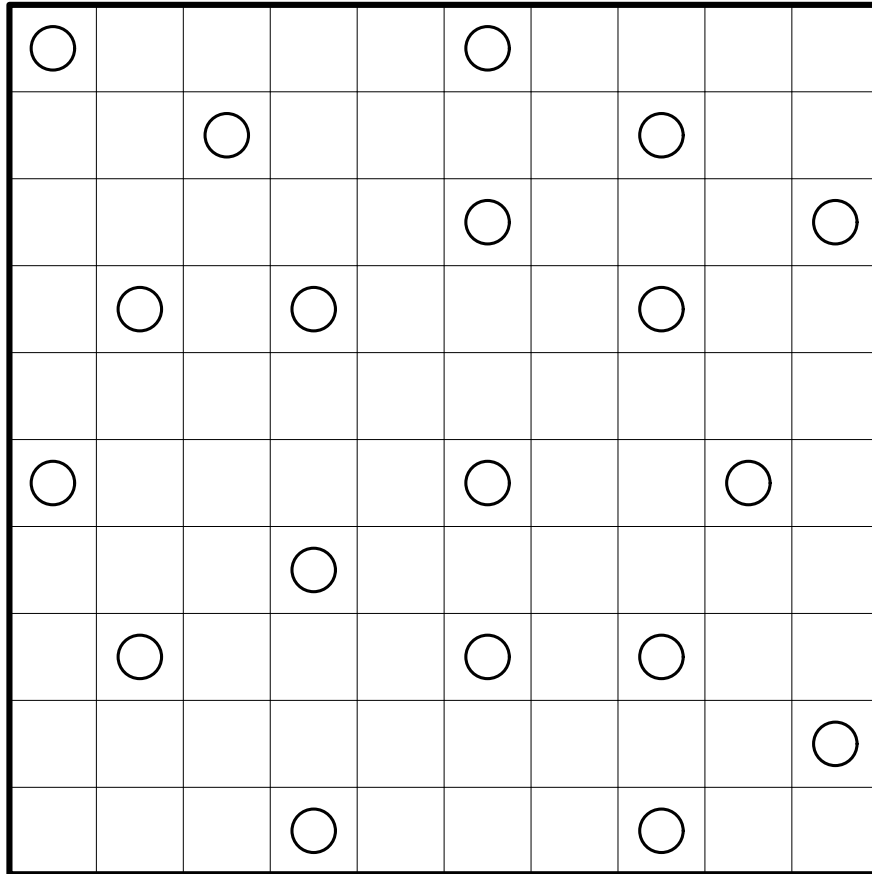
Die Buchstaben von A bis E sind so ins Diagramm einzutragen, dass jeder der Buchstaben in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett eingerahmten Gebiet genau einmal vorkommt. Achtung: Befindet sich am Gitterrand keine fette Begrenzungslinie, so geht das jeweilige Gebiet auf der anderen Seite des Gitters auf gleicher Höhe weiter! (Dies gilt sowohl horizontal als auch vertikal.) Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile bzw. Spalte als erstes zu sehen ist; Leerfelder werden dabei ignoriert.

F8 Hexagonal-Höhlen

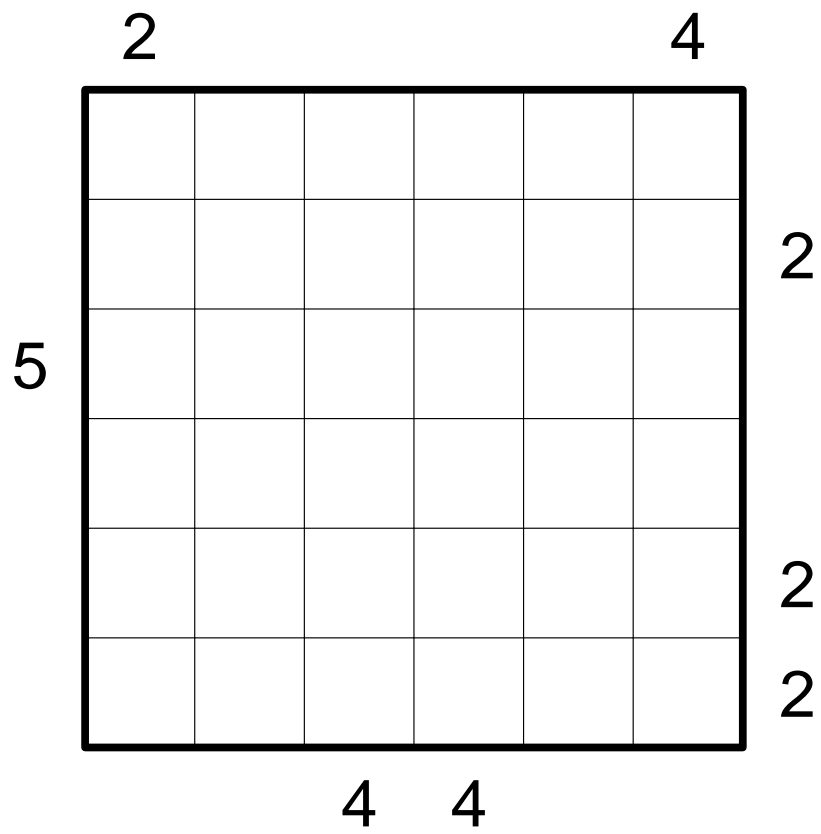
In dem abgebildeten Hexagonal-Gitter sind einige Felder schwarz zu färben, so dass ein „Höhlensystem“ entsteht, welches die folgenden Eigenschaften besitzen soll: Alle Felder der Höhle (die weißen Felder) hängen zusammen; alle Wände (die schwarzen Felder) sind mit dem Gitterrand verbunden, d.h. es gibt keine Wandmasse, die komplett von weißen Feldern eingeschlossen ist.

Zahlenfelder dürfen nicht geschwärzt werden. Jede Zahl gibt an, wie viele Felder der Höhle man von dem entsprechenden Feld aus (in alle möglichen Richtungen aufsummiert) in gerader Linie sehen kann; das Zahlenfeld selbst wird dabei mitgezählt.

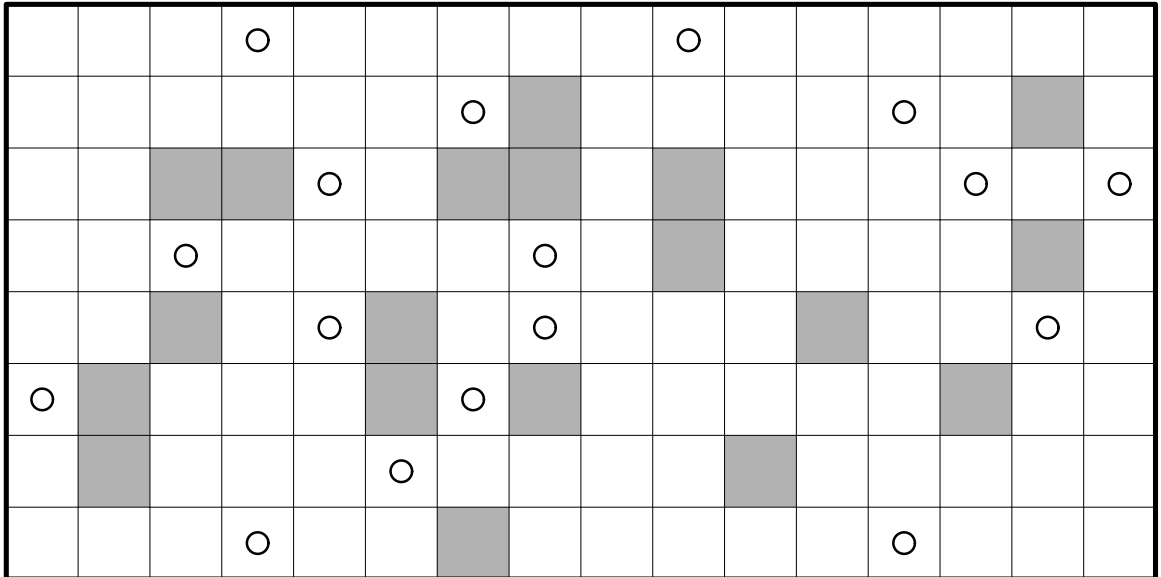
F1 Finnischer Rundweg



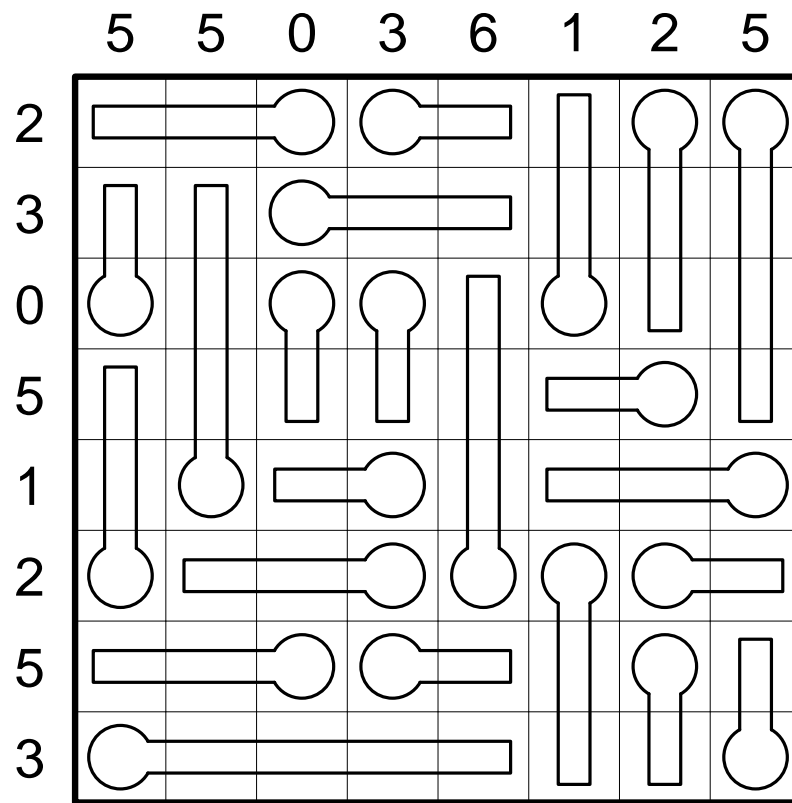
F2 Hochhäuser



F3 Rennstrecke



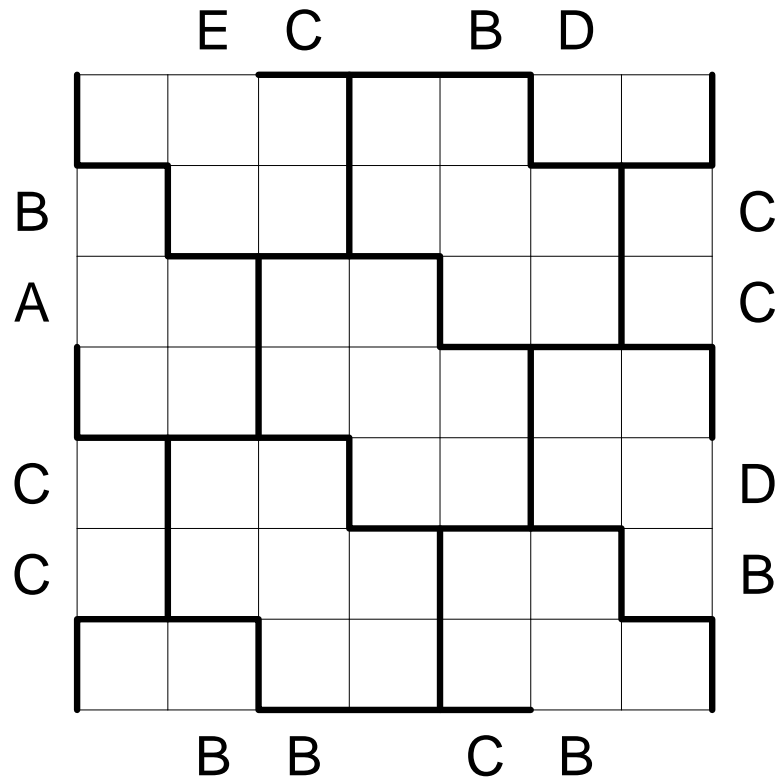
F4 Knapp Daneben-Thermometer



F5 Fillomino

				3		2		4
	2	3						2
						1		
2			5	3				4
		3		2				2
5								
			3	2				4
2						5		
					1			2

F7 Torus-Buchstabensalat



F8 Hexagonal-Höhlen

