

**LOGIC
MASTERS
2011**

Just think about it.



WORLD PUZZLE FEDERATION

NAME

Logic Masters 2011

Anleitungsheft

Zeitplan

- 9:00 – 9:40 Runde 1: Klassiker
9:50 – 10:30 Runde 2: Japanische Varianten
10:40 – 12:20 Runde 3: Rätselkreis

Mittagspause

- 13:20 – 14:00 Runde 4: Worträtsel
14:10 – 15:00 Runde 5: Märchen

Kaffeepause

- 15:25 – 16:05 Runde 6: Zwillinge
16:15 – 17:00 Runde 7: Würfel

Abendessen

- 19:00 – 20:00 Finale der besten Vier

Wettbewerbsregeln

1. Allgemeines. Die Rätsel sind eigenständig und ohne technische Hilfsmittel zu lösen. Erlaubte Hilfsmittel sind: Schreibgeräte, Radiergummi, Spitzer, Schere und handschriftliche Notizen (zum Beispiel in diesem Anleitungsheft). Händis dürfen nur zum Ablesen der Uhrzeit, nicht jedoch als Taschenrechner oder anderweitig benutzt werden. Händis müssen vor der Veranstaltung stumm geschaltet werden. Auch anderweitiges Stören anderer Teilnehmer ist zu unterlassen.
2. Bearbeitungsreihenfolge. Die Teilnehmer dürfen frei entscheiden, in welcher Reihenfolge sie die Rätsel bearbeiten (Ausnahme: Finale). Innerhalb einer Runde sind die Rätsel grob nach erwarteter Lösedauer sortiert. Dies gilt insbesondere auch für die Bonusrätsel „Stroh-zu-Gold-spinnen“ in Runde 5.
3. Lösungen. Die Lösungen müssen gut leserlich auf den dafür vorgesehenen Blättern abgegeben werden. Es werden nur Lösungen gewertet, die vollständig sind - fehlt auch nur eine Zahl, so ist die Lösung falsch. Die Notation der Lösungen darf frei gewählt werden (Kreis für ein Zelt oder ähnliches), muss aber klar genug sein, dass das Auswerterteam diese ohne weitere Erklärungen versteht.
4. Fehlerhafte Rätsel. Es ist zwar unwahrscheinlich, dass sich fehlerhafte Rätsel eingeschlichen haben, falls dies aber doch der Fall sein sollte, so wird wie folgt verfahren: Hat ein Rätsel mehrere Lösungen, so werden alle Lösungen akzeptiert (Ausnahme, siehe Rätselkreis). Hat ein Rätsel keine Lösung, so wird die komplette Runde mit diesem Rätsel aus der Wertung genommen.
5. Bonusrunden. In vier der sieben Runden können die Teilnehmer durch frühzeitige Abgabe Bonuspunkte erhalten. Hierzu müssen die Teilnehmer aufzeigen und „fertig“ rufen. Der Teilnehmer hat danach keine Möglichkeit mehr, die Rätsel der betreffenden Runde weiter zu bearbeiten, selbst wenn er noch Fehler entdecken sollte.
6. Runde 7. Nach Runde 7 sind die Teilnehmer gebeten, den Raum zügig zu verlassen, damit die Würfelrätsel korrigiert werden können. Anschließend haben die Teilnehmer die Möglichkeit, die korrigierten Lösungen einzusehen und gegebenenfalls Widerspruch einzulegen.

Übersichtstabelle

	Rätselanzahl	Bonus	Punkte	Dauer
<p>Runde 1: Klassiker Viele schnelle Standardrätsel – das sind Rätselarten, die einer breiten Masse bekannt sein sollten.</p>	18	Platzierung	160+35	40 Min.
<p>Runde 2: Japanische Varianten Japanische Summenrätsel und diverse Varianten davon.</p>	7	<i>keiner</i>	270	40 Min.
<p>Runde 3: Rätselkreis 6 Rätsel, die kreisförmig miteinander verknüpft sind, wobei die Reihenfolge der Verknüpfung ermittelt werden muss.</p>	6	Zeit	180+100	100 Min.
<p>Runde 4: Worträtsel Rätsel, bei denen mit Wörtern der deutschen Sprache gearbeitet werden muss.</p>	7	Platzierung	160+35	40 Min.
<p>Runde 5: Märchen Rätsel die uns zum Thema „Grimms Märchen“ eingefallen sind.</p>	6+8	Rätsel	200+48	50 Min.
<p>Runde 6: Zwillinge Jedes Rätsel dieser Runde ist aus zwei Klassikern zusammengesetzt.</p>	8	<i>keiner</i>	250	40 Min.
<p>Runde 7: Würfel 8 Würfel sind so zu einem größeren Würfel zusammensetzen, dass am Ende auf jeder Seite des großen Würfels ein lösbares Rätsel zu sehen ist.</p>	6	Zeit	110+90	45 Min.

Runde 1: Klassiker

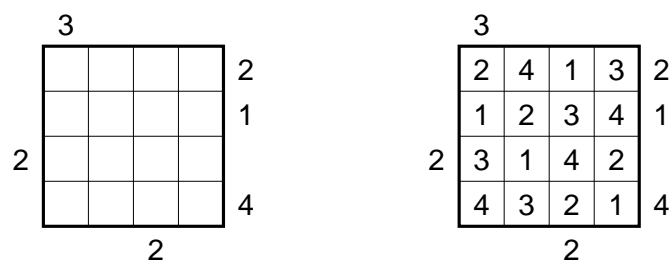
Bonusrunde: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Die 15 schnellsten Teilnehmer, die alle Rätsel korrekt gelöst haben, erhalten einen Bonus von 35, 30, 26, 22, 19, 15, 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 Punkten.

Hochhäuser

5 Punkte

Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 5 so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

Beispiel (mit Höhen 1 bis 4) und Lösung:

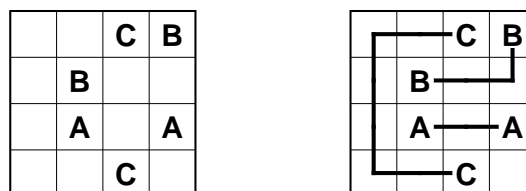


Arukone

5 Punkte

Verbinden Sie jeweils gleiche Buchstaben durch einen Linienzug, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft, wobei jedes Feld maximal einmal durchlaufen wird. Es können Felder leer bleiben.

Beispiel und Lösung:

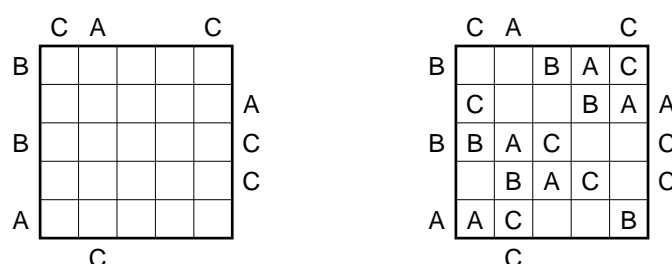


Buchstabensalat

5 Punkte

Tragen Sie die Buchstaben A, B und C so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen als erstes steht.

Beispiel und Lösung:

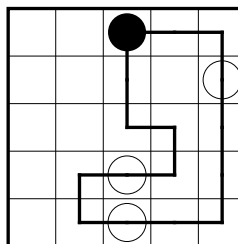
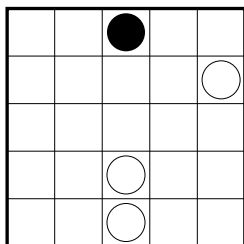


Masyu

5 Punkte

Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der durch alle Felder mit Kreisen hindurchgeht. Die Teilstrecken des Rundwegs verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90°-Winkel abbiegen und in den beiden Feldern davor und danach geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der Felder davor und danach im 90°-Winkel abbiegen. Der Rundweg darf durch kein Feld mehrmals hindurchgehen. Felder können auch leer bleiben.

Beispiel und Lösung:

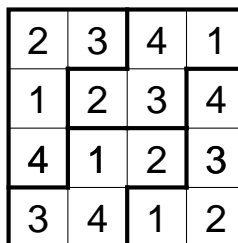
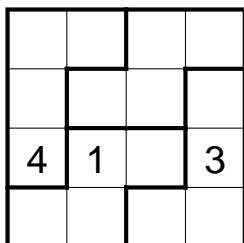


Sudoku

5 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

Beispiel (mit Ziffern von 1 bis 4) und Lösung:

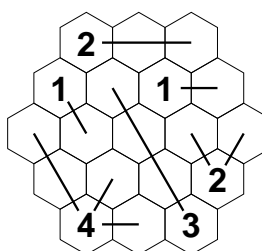
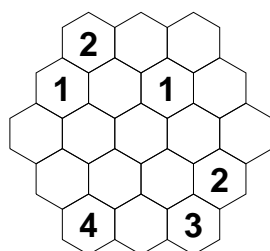


Sechs Winde

5 Punkte

Zeichnen Sie in das Diagramm Strahlen ein, die in die sechs möglichen Richtungen verlaufen und von den Feldern mit den Zahlen ausgehen. Jedes leere Feld wird von genau einem Strahl benutzt. Die Zahlen in den Feldern geben die Anzahl aller leeren Felder an, die von Strahlen benutzt werden, die von diesem Feld ausgehen. Die Strahlen dürfen keine anderen Felder mit Zahlen benutzen.

Beispiel und Lösung:

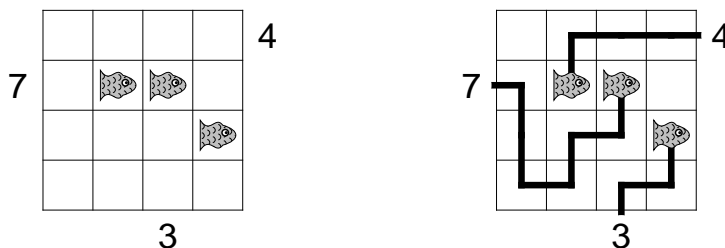


Angler

5 Punkte

Die Zahlen außerhalb des Diagramms stellen Angler dar. Jeder Angler hat an seiner Angel eine Angelschnur, die waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt führt und bei einem Fisch endet. Die Zahlen geben die Anzahl der von der Angelschnur belegten Felder inklusive dem Feld mit dem Fisch an. Jedes Feld darf nur von maximal einer Angelschnur benutzt werden. Es können Felder leer bleiben.

Beispiel und Lösung:

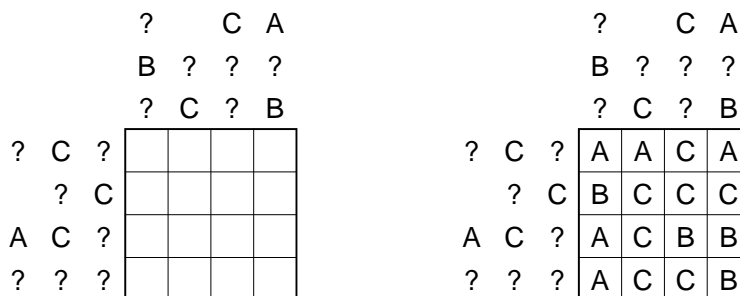


ABC-Box

5 Punkte

Schreiben Sie in jedes Feld des Diagramms einen der Buchstaben A, B und C. Die Buchstaben am Rand geben die Buchstaben in der entsprechenden Zeile oder Spalte in der richtigen Reihenfolge an. Dabei werden gleiche aufeinanderfolgende Buchstaben nur einmal angegeben. Bei einem Fragezeichen am Rand ist unbekannt, welcher Buchstabe an dieser Stelle steht.

Beispiel und Lösung:

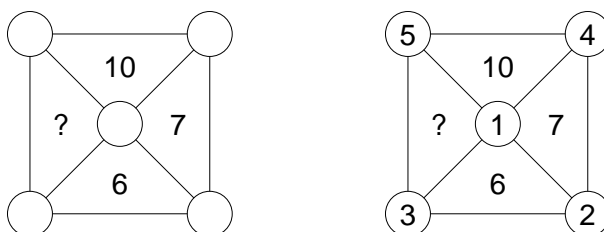


Von 1 bis 10

10 Punkte

Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 10 – jede genau einmal – in die Kreise so ein, dass die Zahlen in den Feldern die Summe der an dieses Feld angrenzenden Kreise angeben. Bei Feldern mit einem Fragezeichen ist die Summe der angrenzenden Kreise nicht bekannt.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 5) und Lösung:

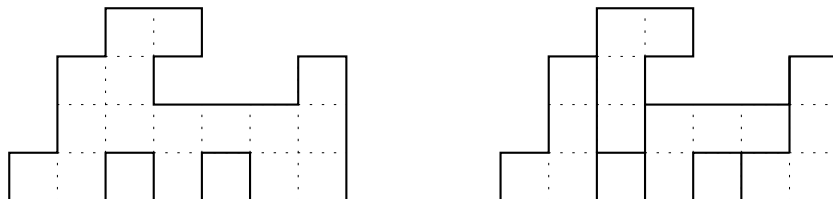


Gedreht und gespiegelt

10 Punkte

Unterteilen Sie die nachfolgende Figur entlang der gestrichelten Linien in vier kongruente Teile. Die Teile dürfen dabei beliebig gedreht und gespiegelt werden.

Beispiel und Lösung:

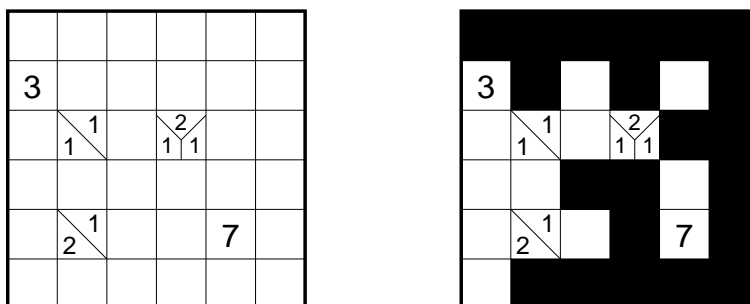


Tapa

10 Punkte

Schwärzen Sie einige der leeren Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2×2 -Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.

Beispiel und Lösung:

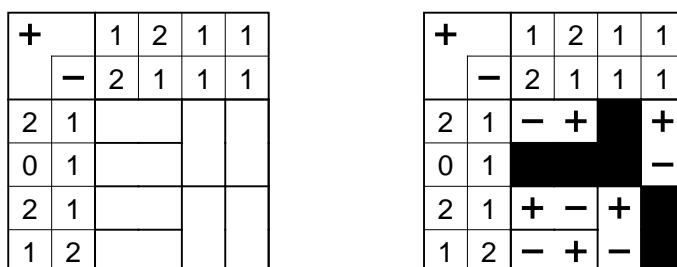


Magnetplatten

10 Punkte

Füllen Sie das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wie viele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.

Beispiel und Lösung:

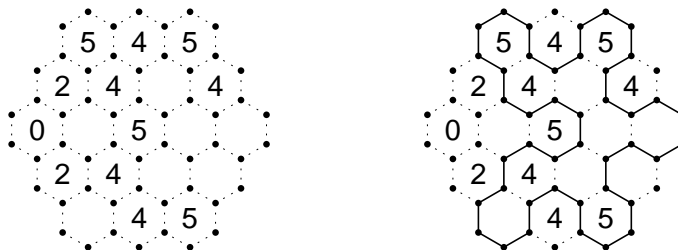


Hexagonaler Rundweg

10 Punkte

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden.

Beispiel und Lösung:

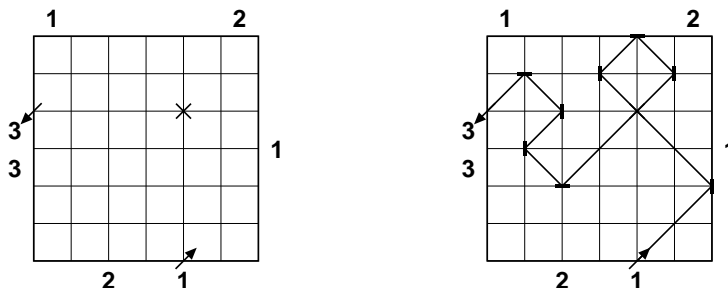


Laser

10 Punkte

Zeichnen Sie einen Laserstrahl in das Diagramm, der nur diagonal verläuft und das Diagramm an den mit Pfeilen markierten Stellen in Pfeilrichtung betritt und verlässt. Platzieren Sie an einigen Gitterpunkten Spiegel, sodass jeder Spiegel vom Laserstrahl auf genau einer Seite getroffen wird. Die Zahlen links und oben geben an, wie viele Felder der Strahl in der entsprechenden Zeile oder Spalte durchläuft, und die Zahlen rechts und unten geben die Anzahl der entlang der entsprechenden Linie zu platzierenden Spiegel an. Alle Kreuzungen sind bereits vorgegeben.

Beispiel und Lösung:

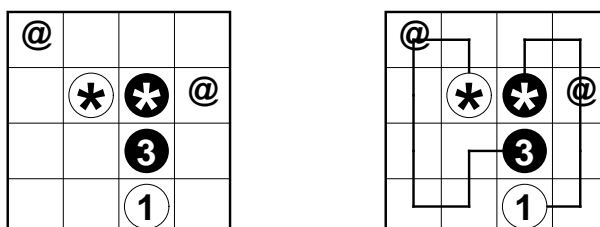


Chatroom

10 Punkte

Verbinden Sie die Kreise mit den Chat-Zentralen (@), und zwar so, dass jede Zentrale mit genau einem weißen und einem schwarzen Kreis verbunden ist. Die Verbindungen laufen dabei waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt, wobei jedes Feld genau einmal benutzt wird. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie oft der Weg von der Zentrale bis zum Kreis abknickt. Bei einem Stern ist die Anzahl der Knicke unbekannt.

Beispiel und Lösung:



Schlange

15 Punkte

Zeichnen Sie eine Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind. Die von der Schlange belegten Felder sind durchnummeriert - beginnend beim Kopf mit der Zahl 1. Einige Zahlen sind bereits vorgegeben, nicht notwendigerweise Anfang und Ende der Schlange.

Beispiel und Lösung:

	5	4	3	3	4	3	6
6							
3							
3				1			
6							18
1							
3							
6							

	5	4	3	3	4	3	6
6		10	11	12	13	14	15
3	8	9					16
3	7				1		17
6	6	5	4	3	2		18
1							19
3	28					21	20
6	27	26	25	24	23	22	

Zeltplatz

15 Punkte

Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Beispiel und Lösung:

	1	0		
1				
	☘			
2			☘	
	☘	☘	☘	

	1	0		
1	☔			
	☘			
2	☔	☔	☘	☘
	☘	☘	☘	☔
		☔		

Pillen

20 Punkte

Zeichnen Sie in das Diagramm 9 Pillen mit den Werten von 1 bis 9 ein, wobei jeder Wert genau einmal vorkommt. Die Pillen sind genau drei Felder lang und liegen waagrecht oder senkrecht. Die Summe der drei Zahlen in der Pille ergibt deren Wert. Die Zahlen am Rand geben die Summe aller Zahlen in Pillenfeldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

Beispiel (mit Pillen von 1 bis 3) und Lösung:

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

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

Runde 2: Japanische Varianten

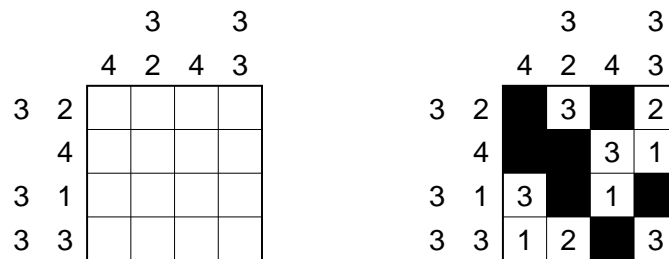
Japanische Summen – Standard

10 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Zahlen von 1 bis 5 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt.

Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Zahlen werden hier angegeben.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 3) und Lösung:

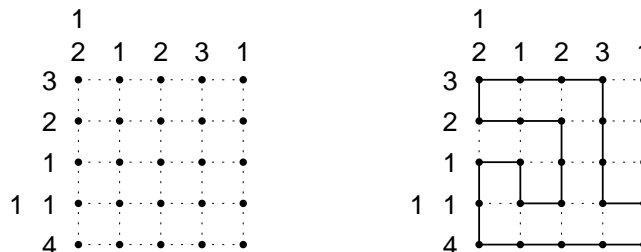


Japanische Rundwege

10 Punkte

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren. Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Anzahl aufeinanderfolgender Kanten an.

Beispiel und Lösung:



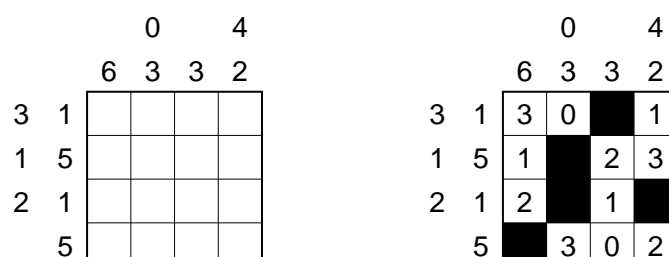
Japanische Summen mit Null

30 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Zahlen von 0 bis 6 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt.

Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Zahlen werden hier angegeben.

Beispiel (mit Zahlen von 0 bis 3) und Lösung:



Japanische Differenzen

50 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Zahlen von 1 bis 5 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt.

Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Differenzen von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Dabei werden immer alle Zahlen von der größten vorkommenden Zahl abgezogen. Einzelne Zahlen kommen nicht vor.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 4) und Lösung:

		1	2			
		1	2	1	1	2
1						
-1						
2						
2	2					
1	1					

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

Japanische Summen – knapp daneben

50 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Zahlen von 1 bis 7 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt.

Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Zahlen werden hier angegeben.

Achtung: Alle Zahlen am Rand sind knapp daneben, das heißt, sie sind entweder eins mehr oder eins weniger als die Zahl, die tatsächlich dort stehen sollte.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 4) und Lösung:

			3	1	
		5	9	3	6
4	7				
	2				
	11				
3	4				

			3	1	
		5	9	3	6
4	7	3		4	2
	2	2	1		
	11	1	3	2	4
3	4		4		3

Japanische Produkte

50 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Zahlen von 1 bis 7 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt.

Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Produkte von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Zahlen werden hier angegeben.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 3) und Lösung:

		3	6		2
		2	1	1	3
6	1				
	6				
	2				
1	3				

		3	6		2
		2	1	1	3
6	1	3	2		1
	6		3	1	2
	2	2			
1	3		1		3

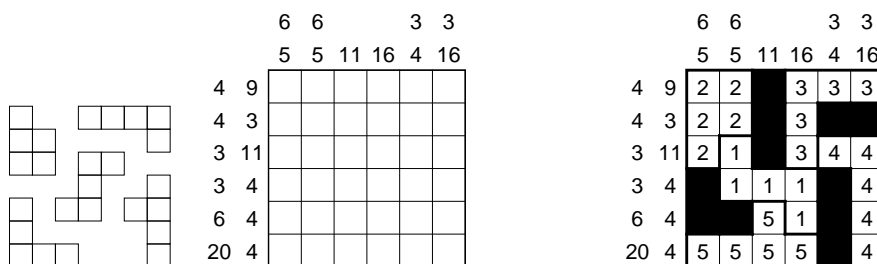
Japanische Pentomino

70 Punkte

Ordnen Sie jedem der 12 vorgegebenen Pentomino eine Zahl von 1 bis 12 zu, wobei jede Zahl genau einmal vergeben wird. Platzieren Sie dann die Pentomino im Diagramm, wobei Sie in jedes Feld des Pentomino die dem Pentomino zugeordnete Zahl schreiben. Schwärzen Sie alle anderen Felder. Die Pentomino dürfen gedreht und gespiegelt werden.

Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Zahlen werden hier angegeben.

Beispiel (mit 5 Pentomino und den Zahlen von 1 bis 5) und Lösung:



Runde 3: Rätselkreis

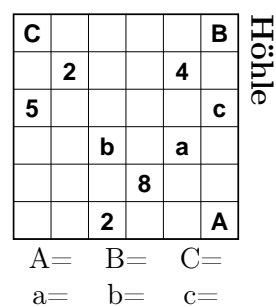
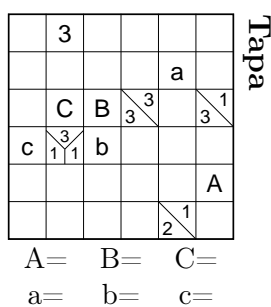
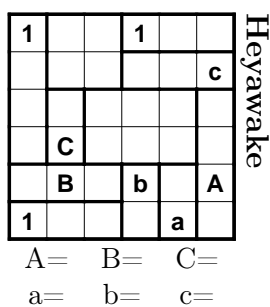
Bonusrunde: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibende volle Minute einen Bonuspunkt.

Rätselkreis

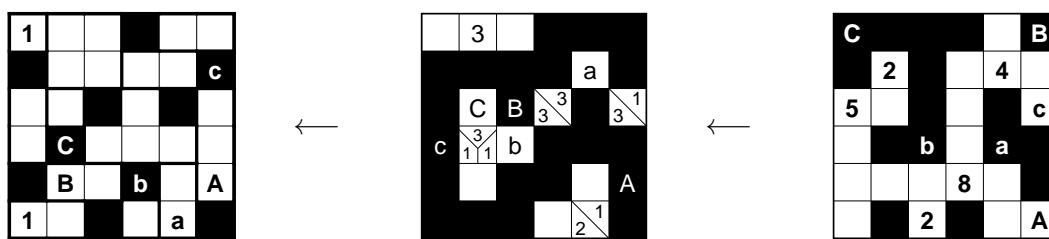
6×30 Punkte

Der Rätselkreis besteht aus sechs Einzelrätseln: Doppelstern, Heyawake, Höhle, Tapa, Tetrominoplatzierung und Thermometer. Die erste Aufgabe besteht nun darin, diese Rätsel so zu sortieren, dass sich ein Kreis ergibt. Aufeinanderfolgende Rätsel in diesem Kreis sind miteinander verknüpft: In jedem Rätsel sind die Großbuchstaben durch den Feldinhalt des entsprechenden Kleinbuchstaben im vorhergehenden Rätsel zu ersetzen. Feldinhalte können dabei „Feld bleibt weiß“ oder „Feld ist geschwärzt“ sein.

Beispiel (mit nur drei der Rätselarten):



Lösung:



Heyawake

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm, sodass keine zwei schwarzen Felder waagerecht oder senkrecht nebeneinander stehen und alle weißen Felder zusammenhängen (d. h. die schwarzen Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). Zudem darf keine waagerechte oder senkrechte Folge von weißen Feldern durch mehr als zwei Gebiete gehen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Schwarzfelder in diesem Gebiet zu finden sind. Felder mit Zahlen dürfen geschwärzt werden. *(Beispiel siehe vorige Seite, links)*

Höhle

Zerlegen Sie das Diagramm in weiße und schwarze Felder, sodass alle weißen Felder zusammenhängen und alle schwarzen Felder eine Verbindung zum Rand haben. Zudem darf kein 2x2-Feld komplett schwarz oder komplett weiß sein.

Die Zahlen müssen in einem weißen Feld stehen und geben an, wie viele Felder waagerecht und senkrecht von diesem Feld aus bis zum nächsten Schwarzfeld oder bis zum Rand zu sehen sind, wobei das Feld mit der Zahl mitgezählt wird. *(Beispiel siehe vorige Seite, rechts)*

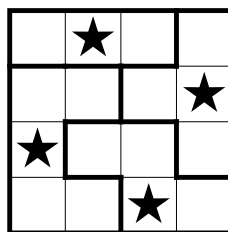
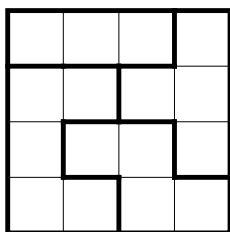
Tapa

Schwärzen Sie einige der leeren Felder so, dass alle schwarzen Felder waagerecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagerecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagerecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle. *(Beispiel siehe vorige Seite, Mitte.)*

Doppelstern

Tragen Sie in das Diagramm Sterne so ein, dass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal. *Anmerkung: Ein Sternfeld gilt als geschwärzt.*

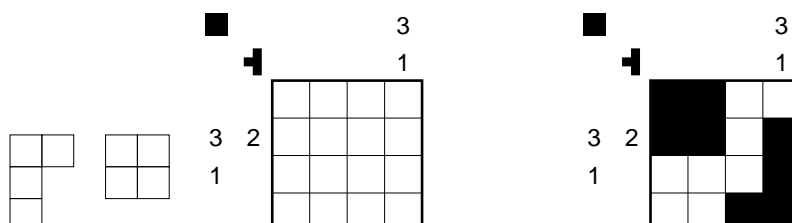
Beispiel (mit nur einem Stern pro Zeile, Spalte und Gebiet) und Lösung:



Tetromino

Zeichnen Sie die sieben abgebildeten Tetromino so in das Diagramm ein, dass diese sich nicht gegenseitig berühren, auch nicht diagonal. Die Tetromino dürfen dabei gedreht, aber nicht gespiegelt werden. Die Zahlen am Rand geben die Anzahl der benutzten Felder sowie die Anzahl der Tetromino in der entsprechenden Zeile oder Spalte an. Einige Zahlen am Rand fehlen.

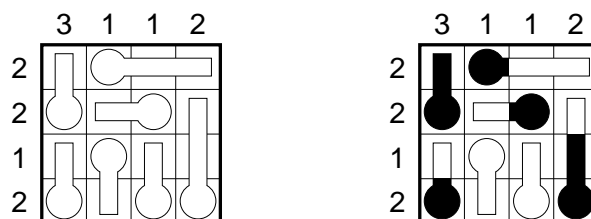
Beispiel (mit nur zwei Tetromino) und Lösung:



Thermometer

Füllen Sie die Thermometer, jeweils beginnend beim kreisförmigen Ende, so auf, dass die Zahlen am Rand angeben, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte gefüllt sind. Füllen Sie dabei den Thermometeranteil innerhalb eines Feldes immer nur ganz oder gar nicht auf. Die Thermometer können auch ganz leer bleiben.

Beispiel und Lösung:



Bepunktung: Jedes Rätsel, welches mit der Komplettlösung übereinstimmt, gibt 30 Punkte. Lösungen, die nicht mit der Komplettlösung übereinstimmen, geben keine Punkte.

Runde 4: Worträtsel

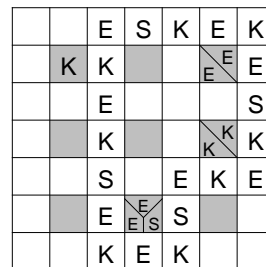
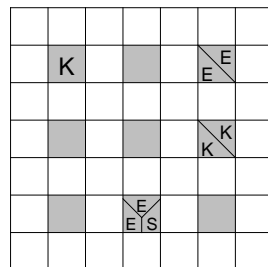
Bonusrunde: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Die 15 schnellsten Teilnehmer, die alle Rätsel korrekt gelöst haben, erhalten einen Bonus von 35, 30, 26, 22, 19, 15, 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 Punkten.

Wortrundweg

10 Punkte

Zeichnen Sie in die weißen Felder des Diagramms einen Rundweg ein, der waagrecht und senkrecht von Feld zu Feld geht. Der Rundweg besteht dabei aus dem angegebenen Wort, welches ständig wiederholt wird. Die Buchstaben in den grauen Feldern geben an, welche Buchstaben sich in den waagrecht und senkrecht benachbarten Feldern befinden. Ist in einem grauen Feld mindestens ein Buchstabe angegeben, so sind dort immer *alle* angrenzenden Buchstaben aufgeführt.

Beispiel und Lösung:



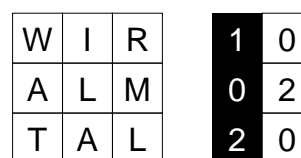
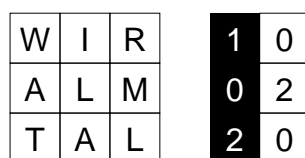
Wort: KEKSE

Masterword

10 Punkte

Gesucht ist ein Wort, das nur aus unterschiedlichen Buchstaben besteht. Bei den bisherigen Rateversuchen ist weiß auf schwarz angegeben, wie viele Buchstaben am richtigen Platz sind, und schwarz auf weiß, wie viele Buchstaben zwar benutzt werden, aber an einem anderen Platz.

Beispiel und Lösung:



Wortschlange

20 Punkte

Zeichnen Sie den vorgegebenen Text so als Schlange in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Ignorieren Sie dabei die Leerzeichen im Text – diese dienen nur der besseren Lesbarkeit. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie viele Vokale (A, E, I, O, U) sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden. Einige Buchstaben sind bereits vorgegeben.

Beispiel und Lösung:

	0	1	1	0	2
2					
0		R			M
0					
2					
0			L		

	0	1	1	0	2
2		E	T	S	A
0	S	R			M
0					C
2			O	G	I
0			L		

Text: LOGIC MASTERS

Worttapa

20 Punkte

Tragen Sie in einige der leeren Felder Buchstaben so ein, dass alle Buchstabenfelder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett durch Buchstaben gefüllt ist. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder Buchstaben enthalten: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Buchstabenfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle. Um alle Leerfelder (auch die mit Zahlen) müssen im Uhrzeigersinn die vorgegebenen Wörter zu lesen sein.

Beispiel und Lösung:

3			
		3	3
		3	
			3

3	L	U	
A	B	3	M
E		N	E
M	H	A	3

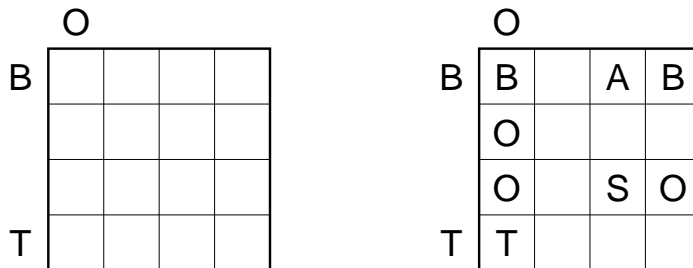
Wortliste: UM, ALB, EAN,
BLUMEN, ABNAHME

Wörter versenken

25 Punkte

Tragen Sie die angegebenen Wörter so in das Diagramm ein, dass sie sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Alle Wörter verlaufen von links nach rechts oder von oben nach unten. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte am häufigsten vorkommt. Es kommt kein weiterer Buchstabe genauso oft vor.

Beispiel und Lösung:



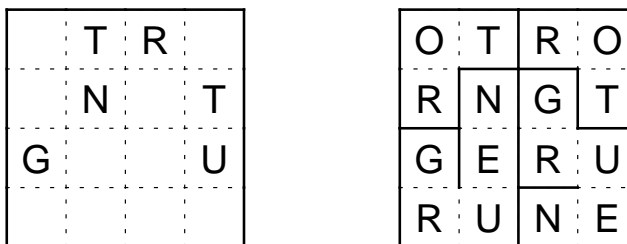
Wortliste: AB, SO, BOOT

Filloworto

30 Punkte

Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld einen Buchstaben. Gleiche Buchstaben in unterschiedlichen Gebieten dürfen sich nicht berühren, auch nicht diagonal. In jedem Gebiet müssen die Buchstaben eines der fünf Wörter ROT (3 Felder), BLAU (4 Felder), GRUEN (5 Felder), ORANGE (6 Felder) oder VIOLETT (7 Felder) ergeben. Dabei müssen aufeinander folgende Buchstaben waagrecht oder senkrecht benachbart sein.

Beispiel (nur ROT und GRUEN) und Lösung:



ABC'tje

45 Punkte

Ordnen Sie den angegebenen Buchstaben die Zahlen von 1 bis 15 so zu, dass die Summe der Buchstaben eines Wortes genau die Zahl ergibt, die hinter dem Wort angegeben ist. Unterschiedlichen Buchstaben werden dabei unterschiedliche Zahlen zugeordnet. Stehen zwei Wörter in einer Zeile, so gehört die erste Zahl dahinter zum ersten Wort und die zweite Zahl zum zweiten Wort.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 8) und Lösung:

JIM 15
 LI SI 3 4
 EMMA 23
 WAAS 16

A	E	I	J	L	M	S	W
4	7	1	8	2	6	3	5

Runde 5: Märchen

Bonusrunde: In dieser Runde gibt es 8 Bonusrätsel „Stroh-zu-Gold-Spinnen“. Die Punktzahl dieser Bonusrätsel berechnet sich aus der Anzahl der korrekt gelösten Rätsel aus dem Hauptteil.

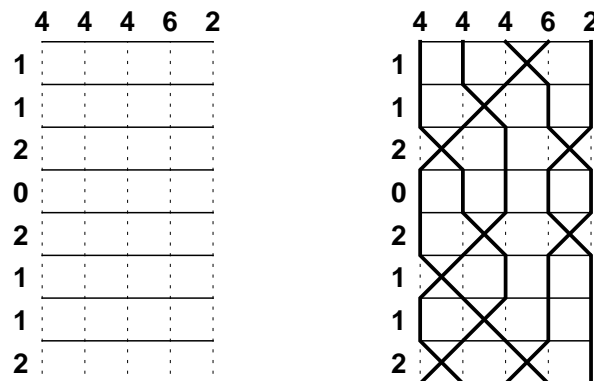
Rapunzel

15 Punkte

Rapund es begab sich zu einer Zeit, als das Haar von Rapunzel lang genug gewachsen war, daß der Prinz dieses ergreifen konnte, um den Turm, in dem Rapunzel gefangen gehalten wurde, zu erklimmen. Zuvor jedoch wollte er das Haar einer Sicherheitsüberprüfung unterziehen. Dazu mußte er ganz genau herausfinden, wo jede einzelne Haarsträhne verlief.

An jedem Kreuzungspunkt am oberen Rand beginnt ein Haar. Dieses endet in der selben Spalte am unteren Rand. Auf dem Weg von oben nach unten können benachbarte Haare in jeder Zeile die Spalte wechseln, jedoch befinden sich nie zwei Wechsel in waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern. Die Zahlen links geben an, wie viele Wechsel in der entsprechenden Zeile stattfinden, und die Zahlen am oberen Rand geben für jedes Haar an, wie oft es die Spalte wechselt.

Beispiel und Lösung:



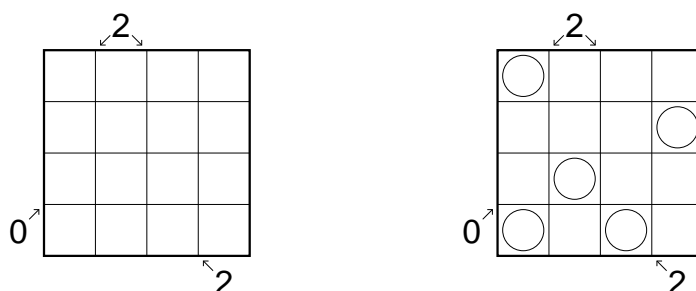
Der Wolf und die sieben Geißlein

25 Punkte

Der Wolf hatte das Haus der sieben Geißlein entdeckt. Dort waren alle Fensterläden verschlossen, sodaß er nicht direkt ins Innere blicken konnte. Allerdings gab es am Rand der Fensterläden schmale Ritzen, die den Blick freigaben. Der Wolf hatte sich nun an einigen Stellen markiert, wie viele Geißlein er von dieser Position aus sehen konnte.

Markieren Sie 7 Felder im Diagramm, die sich waagrecht und senkrecht nicht berühren dürfen, wohl aber diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele markierte Felder man von dieser Position aus sieht, wenn man von dort aus auf den Diagonalen in das Diagramm schaut.

Beispiel (mit 5 markierten Feldern) und Lösung:



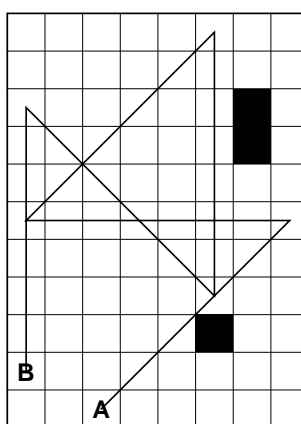
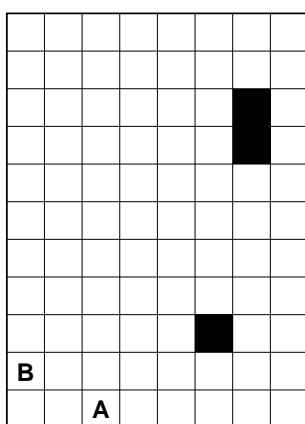
Siebenmeilenstiefel

30 Punkte

Saum hatte sich der gestiefelte Kater seine Stiefel angezogen, merkte er, daß es gar nicht so einfach war, mit diesen Stiefeln zu laufen: Sobald er einen Schritt gemacht hatte, war er bereits sieben Meilen weit gelaufen. Besonders ärgerlich waren dabei die Seen, durch die der arme Kater nicht hindurchlaufen wollte.

Finden Sie eine Sprungkette, die bei A beginnt und bei B endet. Folgende Sprünge sind dabei erlaubt: waagrecht oder senkrecht genau 7 Felder und diagonal genau 5 Felder weit. Kein Feld darf dabei mehr als einmal erreicht werden (auch das Startfeld A nicht), und die Schwarzfelder dürfen weder be- noch übersprungen werden. Es ist erlaubt, zweimal in die selbe Richtung zu springen. Weiterhin ist es erlaubt, über Felder zu springen, auf oder über die bereits gesprungen wurde, oder auf oder über die später gesprungen wird.

Beispiel und Lösung:



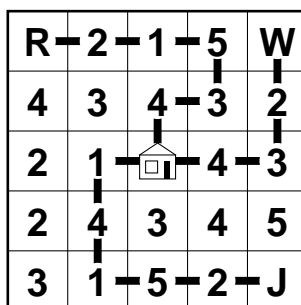
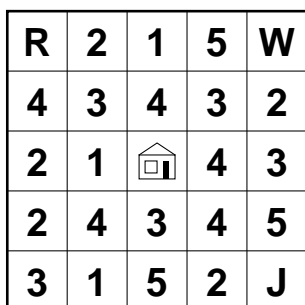
Rotkäppchen

30 Punkte

Rotkäppchen wollte ihre Großmutter besuchen. Auf ihrem Weg pflückte sie einen Blumenstrauß, bei dem jede Blume genau einmal vorkam. Auch der Wolf wollte zur Großmutter. Mit seiner typischen Gangart wechselte er zwischen geraden und ungeraden Schritten. Der Jäger hingegen hatte es sehr eilig zur Großmutter zu kommen!

Zeichnen Sie drei Wege, beginnend bei R, W und J, in das Diagramm ein. Die Wege verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmitte zu Feldmitte und enden im Feld mit dem Haus. Der Weg von R geht durch jede Zahl von 1 bis 15 genau einmal, der Weg von W geht abwechselnd durch gerade und ungerade Zahlen, wobei die erste Zahl gerade oder ungerade sein darf. Und beim Weg von J haben aufeinanderfolgende Zahlen mindestens die Differenz 3. Kein Feld wird mehr als einmal betreten, auch nicht von unterschiedlichen Personen.

Beispiel (wobei Weg R nur durch die Zahlen von 1 bis 5 geht) und Lösung:



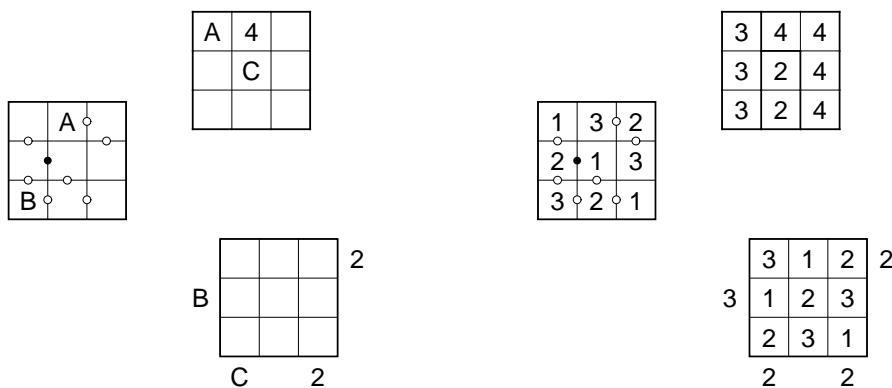
Die sieben Zwerge

40 Punkte

Nachdem der Jäger Schneewittchen in den Wald laufen gelassen hatte, erreichte dieses alsbald ein Häuschen hinter den sieben Bergen. In diesem Häuschen saßen die sieben Zwerge. Schneewittchen beobachtete die Zwerge genau und fand schnell heraus, daß jeder von ihnen seine ganz eigenen Eigenarten hatte.

Das Rätsel besteht aus sieben Einzelrätseln – Doppelblock, Fillomino, Hitori, Hochhausrätsel, Japanische Summen (mit Zahlen von 1 bis 4), Kropki und Rundweg, wobei nicht bekannt ist, welches Diagramm zu welchem Rätsel gehört. In den Diagrammen wurden einige Zahlen durch Buchstaben ersetzt, wobei gleiche Buchstaben für gleiche Zahlen stehen, aber unterschiedliche Buchstaben nicht unbedingt für unterschiedliche Zahlen stehen müssen.

Beispiel (mit Fillomino, Hochhaus und Kropki) und Lösung:



Sterntaler

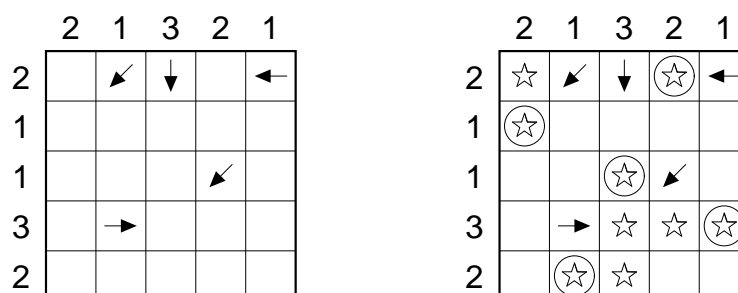
60 Punkte

Es war einmal ein kleines Mädchen, das nur noch seine Kleider am Leib und einen Kanten Brot hatte. Einem hungrigen Mann schenkte es das Brot und frierenden Kindern seine Kleider. Nun stand es einsam und verlassen im Wald. Da fielen einige der Sterne vom Himmel und verwandelten sich in echte Taler.

Zeichnen Sie in einige der leeren Felder einen Stern, so dass sowohl auf jeden Stern mindestens ein Pfeil als auch jeder Pfeil auf mindestens einen Stern zeigt. Die Pfeile können hierbei durch andere Pfeile und Sterne hindurchzeigen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Sterne in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.

Umkreisen Sie dann in jeder Zeile und jeder Spalte zwei Sterne, so dass sich die umkreisten Sterne nicht gegenseitig berühren, auch nicht diagonal.

Beispiel (mit je einem umkreisten Stern pro Zeile und Spalte) und Lösung:



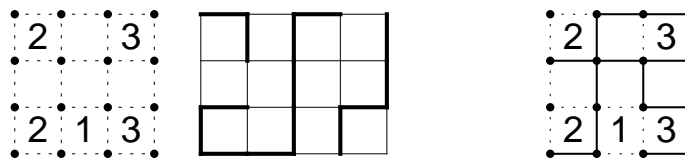
Stroh-zu-Gold-Spinnen

je 0–6 Punkte

Ss war einmal ein Müller, der gegenüber dem König prahlte, daß seine Tochter Stroh zu Gold spinnen könne. Da freute sich der König und ließ die Müllerstochter in einen Raum mit Stroh einsperren und befahl ihr, dieses zu Gold zu spinnen. Doch die Müllerstochter wußte nicht, wie das geht. Da kam ein kleines Männlein herein und bot an, ihr zu helfen.

Zeichnen Sie die neben dem Diagramm abgebildeten Linienzüge so entlang der gestrichelten Kanten in das Diagramm ein, dass keine Kante von mehr als einem Linienzug benutzt wird. Die Linienzüge dürfen sich dabei kreuzen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der angrenzenden Kanten benutzt werden. Die Linienzüge dürfen gedreht, aber nicht gespiegelt werden.

Beispiel und Lösung:



Runde 6: Zwillinge

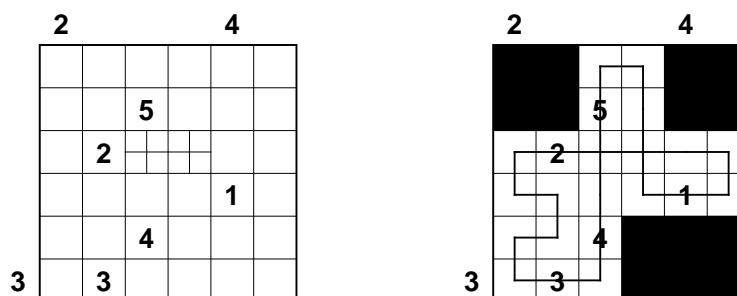
Bahnhöfe-Radar

10 Punkte

Zeichnen Sie rechteckige Wolken so in das Diagramm ein, dass diese einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Wolken müssen dabei mindestens zwei Felder breit und zwei Felder hoch sein. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von Wolken belegt sind. Wolken dürfen keine vorgegebenen Zahlen oder Kreuzungen überdecken.

Zeichnen Sie in die verbleibenden Felder einen Rundweg ein, der durch alle Felder hindurchgeht. Die Teilstrecken des Rundwegs verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt. Der Rundweg muss sich genau an den markierten Stellen selbst kreuzen, und jedes andere Feld genau einmal benutzen. Die Bahnhöfe (dargestellt durch die Zahlen) sind in aufsteigender Reihenfolge zu durchlaufen, und in einem Bahnhof darf der Weg nicht abbiegen.

Beispiel (mit Bahnhöfen von 1 bis 5) und Lösung:



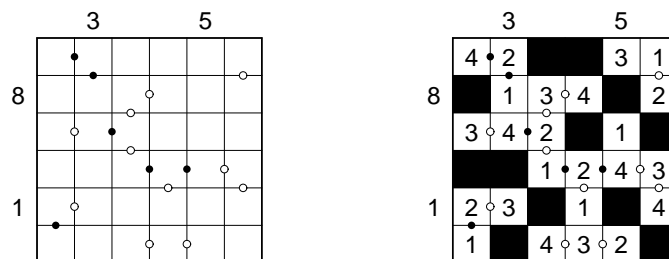
Kropki-Doppelblock

15 Punkte

Füllen Sie das Digramm mit den Zahlen 1 bis 6. In jeder Zeile und jeder Spalte kommt jede Zahl genau einmal vor. Außerdem befinden sich in jeder Zeile und Spalte zwei geschwärzte Felder. Die Zahlen am Rand geben die Summe der Zahlen in den Feldern zwischen den beiden geschwärzten Feldern in der betreffenden Zeile oder Spalte an.

Befindet sich zwischen zwei Feldern ein Kreis, so müssen in beiden Feldern Zahlen stehen. Ist der Kreis schwarz, so muss eine der beiden Zahlen genau das Doppelte der anderen sein. Ist der Kreis hingegen weiß, so muss die eine der beiden Zahlen um eins größer sein als die andere. Befindet sich zwischen zwei Zahlenfeldern kein Kreis, so darf keine der beiden Eigenschaften zutreffen.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 4) und Lösung:



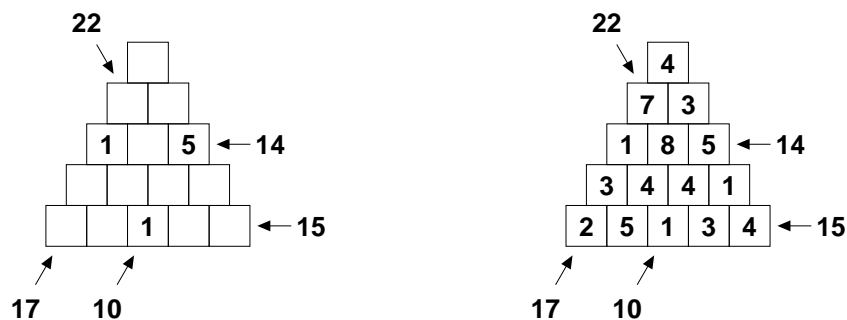
Kakuro-Pyramide

20 Punkte

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 9 so in die Felder der Pyramide ein, dass jedes Feld die Summe oder die Differenz der beiden darunter liegenden Felder enthält.

Die Zahlen am Rand geben in Pfeilrichtung die Summe der Zahlen in der entsprechenden Reihe an. In Reihen, auf die ein Pfeil zeigt, darf keine Zahl doppelt vorkommen.

Beispiel und Lösung:



U-Bahn-Masyu

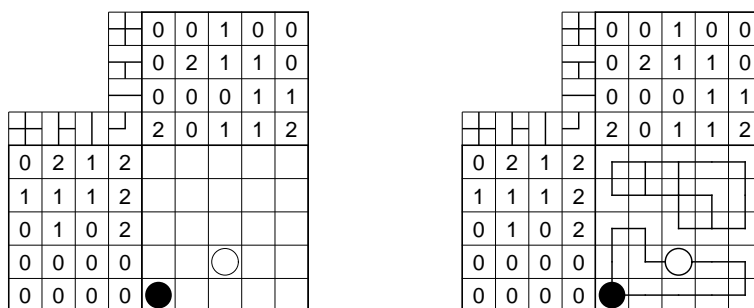
30 Punkte

Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der durch alle Felder mit Kreisen hindurchgeht. Die Teilstrecken des Rundwegs verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90°-Winkel abbiegen und in den beiden Feldern davor und danach geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der Felder davor und danach im 90°-Winkel abbiegen. Der Rundweg darf durch kein Feld mehrmals hindurchgehen.

Zeichnen Sie dann in das Rätsel einen zusammenhängenden U-Bahn-Linienplan ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft, das Diagramm nirgends verlässt und alle Felder benutzt, die vom Masyu nicht verwendet werden. An den Feldmittelpunkten können die Linien verzweigen oder abbiegen, es gibt aber keine Sackgassen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der entsprechenden Linienführungen in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen. Die Linienführungen dürfen dabei auch gedreht werden.

Masyu und U-Bahn dürfen einander weder berühren noch kreuzen.

Beispiel und Lösung:



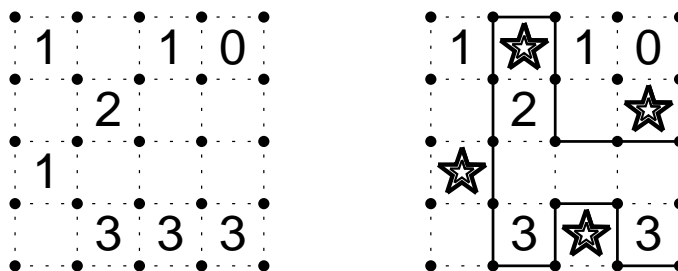
Rundweg-Doppelstern

35 Punkte

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Tragen Sie in das Diagramm Sterne so ein, dass sich in jeder Zeile und jeder Spalte genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Dabei sollen sich in jedem Außengebiet und im Inneren des Rundwegs ebenfalls je genau zwei Sterne befinden. Es ist erlaubt, Sterne in Felder mit einer Zahl zu setzen. Diese Zahl bleibt dann aber weiterhin für den Rundweg gültig.

Beispiel (mit je einem Stern) und Lösung:



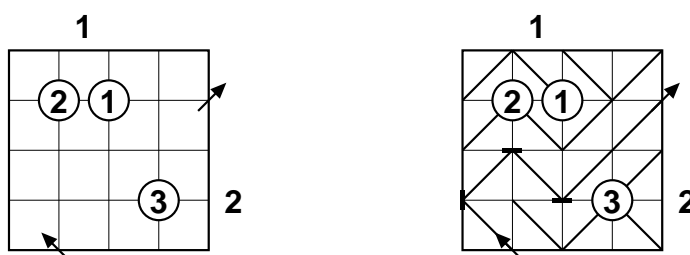
Laser-Slalom

40 Punkte

Zeichnen Sie einen Laserstrahl in das Diagramm, der nur diagonal verläuft und das Diagramm an den mit Pfeilen markierten Stellen in Pfeilrichtung betritt und verlässt. Platzieren Sie an einigen Gitterpunkten Spiegel, sodass jeder Spiegel vom Laserstrahl auf genau einer Seite getroffen wird. Die Zahlen links und oben geben an, wie viele Felder der Strahl in der entsprechenden Zeile oder Spalte durchläuft, und die Zahlen rechts und unten geben die Anzahl der entlang der entsprechenden Linie zu platzierenden Spiegel an. Es kommen keine Kreuzungen vor, und der Laserstrahl geht auch durch keinen Kreis mit einer Zahl.

Zeichnen Sie in jedes verbleibende Feld eine diagonale Wand so ein, dass keine vollständig umschlossenen Innenräume entstehen. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie viele Wände von diesem Kreis ausgehen. Die Wände dürfen den Laserstrahl nicht berühren.

Beispiel und Lösung:



Hakyuu-Heyawake

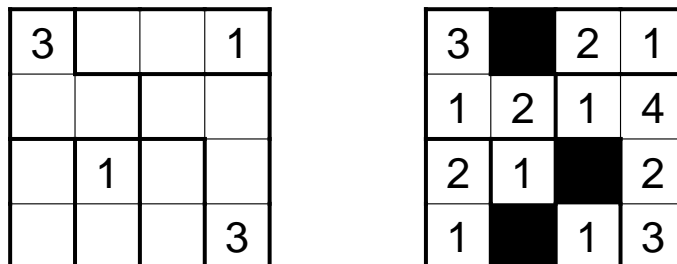
50 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm, sodass keine zwei schwarzen Felder waagrecht oder senkrecht nebeneinander stehen und alle weißen Felder zusammenhängen (das heißt die schwarzen Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). Zudem darf keine waagerechte oder senkrechte Folge von weißen Feldern durch mehr als zwei Gebiete gehen. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden, haben für das Heyawake aber sonst keine weitere Bedeutung.

Tragen Sie dann in alle verbleibenden Felder Zahlen von 1 bis zur Anzahl der in diesem Gebiet verbleibenden Felder so in die Gebiete ein, dass jede dieser Zahlen in diesem Gebiet genau einmal vorkommt. Innerhalb einer Spalte oder einer Zeile müssen zwischen zwei Feldern mit der gleichen Zahl immer mindestens so viele Felder stehen, wie diese Zahl angibt.

Hinweis: Es gibt Gebiete, die nicht rechteckig sind, aber es kommen keine U-förmigen Gebiete vor, damit beim Heyawake keine Regelunklarheiten entstehen können.

Beispiel und Lösung:

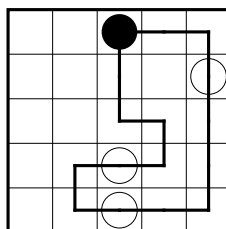
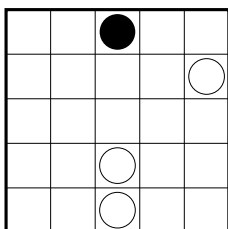


Masyu

10 Punkte

Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der durch alle Felder mit Kreisen hindurchgeht. Die Teilstrecken des Rundwegs verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90°-Winkel abbiegen und in den beiden Feldern davor und danach geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der Felder davor und danach im 90°-Winkel abbiegen. Der Rundweg darf durch kein Feld mehrmals hindurchgehen. Felder können auch leer bleiben.

Beispiel und Lösung:

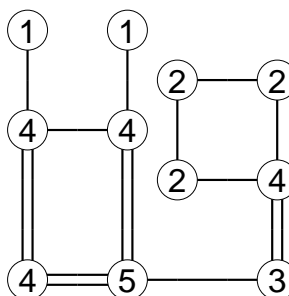
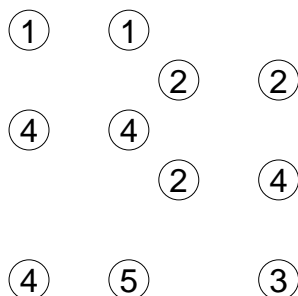


Hashi

10 Punkte

Verbinden Sie die Inseln so durch Brücken, dass jede Insel von jeder anderen aus erreichbar ist. Die Brücken dürfen dabei nur waagrecht oder senkrecht gebaut werden und nicht über andere Brücken oder Inseln hinweggehen. Zwischen zwei Inseln dürfen sich maximal zwei Brücken befinden. Die Zahlen in den Inseln geben an, wie viele Brücken von dieser Insel aus wegführen.

Beispiel und Lösung:

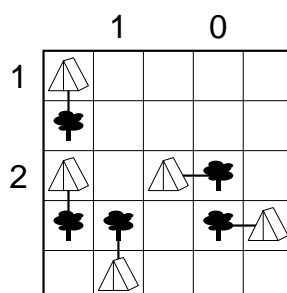
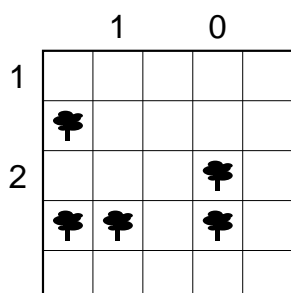


Zeltlager

10 Punkte

Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Beispiel und Lösung:

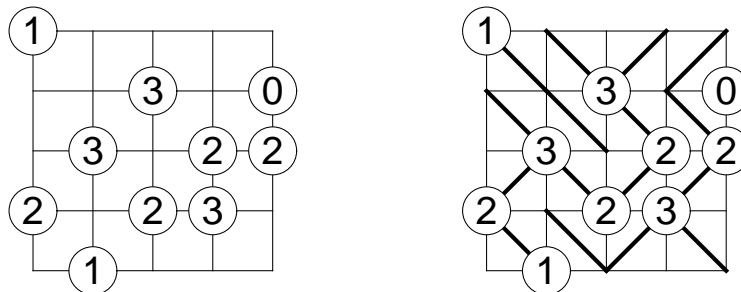


Slalom

20 Punkte

Zeichnen Sie in jedes Feld eine diagonale Wand so ein, dass keine vollständig umschlossenen Innenräume entstehen. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie viele Wände von diesem Kreis ausgehen.

Beispiel und Lösung:

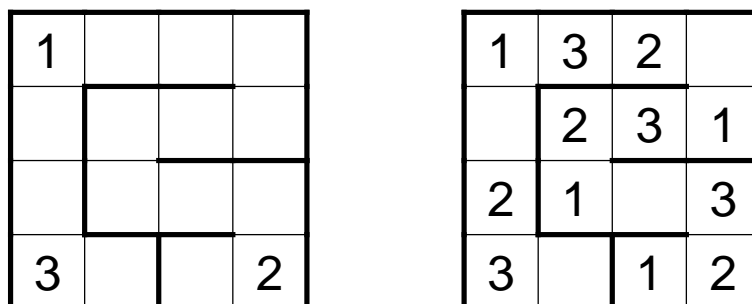


Magisches Labyrinth

20 Punkte

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 4 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Folgt man dem Labyrinth von außen nach innen, so muss sich die Zahlenfolge 1, 2, 3, 4 ständig wiederholen.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 3) und Lösung:

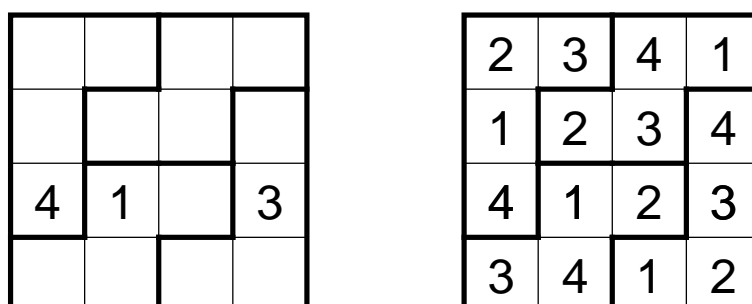


Sudoku

40 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

Beispiel (mit Zahlen von 1 bis 4) und Lösung:



Stechen

Im Falle, dass nach der siebten Runde zwei Teilnehmer punktgleich sind, wird wie folgt verfahren: Betrifft die Punktgleichheit Teilnehmer der Plätze 1 bis 10, so entscheidet ein Stechen mit einem Chatroom-Rätsel (siehe Runde 1) über die Reihenfolge. Teilnehmer der Plätze 11 und mehr teilen sich bei Punktgleichheit einen Platz. Das Stechen findet direkt vor dem Finale statt.

Finale

Für das Finale qualifizieren sich die Teilnehmer, die nach der Vorrunde (=Runden 1 bis 7) auf den Plätzen 1 bis 4 sind. Das Finale besteht aus sieben Runden, analog zur Vorrunde. Die erste Runde des Finales besteht aus fünf Klassikrätseln. Der Teilnehmer auf Platz 1 muss davon ein Rätsel lösen, der Teilnehmer auf Platz 2 zwei und so fort. Die Teilnehmer dürfen dabei frei wählen, welche der fünf Rätsel sie lösen wollen.

Die nächsten sechs Runden sind analog zu den Runden vom Nachmittag aufgebaut, aber in umgekehrter Reihenfolge, also zuerst ein Würfelrätsel, dann ein Zwillingrätsel, dann ein Märchenrätsel, dann ein Worträtsel, dann ein kleiner Rätselkreis und zuletzt eine Variante eines japanischen Summenrätsels.

Die Rätselarten des Finales sind den Teilnehmern nicht bekannt. Es handelt sich aber bei allen Rätselarten um solche, die in den analogen Runden der Vorrunde benutzt wurden.

Gibt ein Teilnehmer im Finale eine fehlerhafte Lösung ab, so muss er diese zuerst korrigieren, bevor er weitermachen darf. Gibt ein Teilnehmer mehr als drei falsche Lösungen ab, so ist für ihn das Finale beendet und er landet auf dem letzten Platz. Scheiden mehrere Teilnehmer auf diese Weise aus dem Finale aus, so entscheidet der Platz der Vorrunde die Reihenfolge.

Sobald ein Teilnehmer alle Runden gelöst hat, ist das Finale zu Ende. Über die Reihenfolge der Plätze 2 bis 4 entscheidet dann die Anzahl der gelösten Runden, bei Gleichstand der Platz der Vorrunde.

Das Finale dauert maximal eine Stunde. Hat nach einer Stunde noch kein Teilnehmer alle Runden gelöst, so entscheidet die Anzahl der bis dahin gelösten Runden über die Reihenfolge, bei Gleichstand der Platz in der Vorrunde.

Danksagung

An dieser Stelle möchten wir uns noch bei den zahlreichen Testlösern bedanken, die uns viele Testzeiten geliefert und viele Fehler und Ungereimtheiten gefunden haben: Alexandra Massarwa, Andrea Jetter, Anke von Hettinga, Arvid Baars, Christian Halberstadt, Eva Schuckert, Jörg Reitze, Matthias Klaban, Nadine Schilke, Stefan Leopoldseder und Ursula Albert.