

NAME

Logic Masters 2012

Runde 4: Meta-Krypto-Sudoku

Bearbeitungszeit: 70 Minuten

4.1 Bahnhöfe	20 Punkte
4.2 Inseln	20 Punkte
4.3 Japanische Summen	20 Punkte
4.4 Zeltlager	20 Punkte
4.5 Hochhäuser	20 Punkte
4.6 Schlange	20 Punkte
4.7 Meta-Sudoku	180 Punkte

Zeitbonus: 2 Punkte für jede volle Minute Restzeit

Punktevergabe:

Für jedes korrekt gelöste Einzelrätsel erhalten Sie 20 Punkte. Es werden allerdings nur Lösungen gewertet, die Teil der Gesamtlösung sind.

Für jede korrekt eingetragene Ziffer im Sudoku erhalten Sie 5 Punkte.

PUNKTE

Bahnhöfe

Zeichnen Sie einen geschlossenen Rundweg in das Diagramm ein. Der Weg muß die Mittelpunkte benachbarter Felder verbinden und darf nur waagrecht und senkrecht verlaufen. Er muß sich genau an den markierten Stellen selbst kreuzen, und jedes andere Feld genau einmal benutzen.

Die „Bahnhöfe“ (dargestellt durch die Zahlen) sind in der Reihenfolge $-1-2-3-4-5-6-1-$ zu durchlaufen; in den Bahnhöfen darf der Weg nicht abbiegen.

Inseln

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm. Die geschwärzten Felder stellen Wasserfelder dar; alle Wasserfelder müssen waagrecht oder senkrecht miteinander verbunden sein, es darf jedoch kein 2×2 -Quadrat aus vier Wasserfeldern geben. Jede „Insel“ (waagrecht und senkrecht zusammenhängende Gruppe von weißen Feldern) muß genau eine Zahl enthalten, welche die Anzahl der Felder der jeweiligen Insel angibt. Inseln dürfen einander diagonal berühren.

Japanische Summen

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Ziffern von 1 bis 5 ein, so daß in keiner Zeile oder Spalte eine Ziffer mehrfach vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Ziffern (ohne Schwarzfeld dazwischen) an, in der richtigen Reihenfolge. Auch einzelne Ziffern werden hier angegeben.

Zeltlager

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

Hochhäuser

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 6 ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Die Ziffern stellen Hochhäuser dar; die Zahlen am Rand geben an, wieviele Hochhäuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zu sehen sind. Niedrigere Häuser werden dabei von höheren verdeckt.

Schlange

Zeichnen Sie eine Schlange ins Diagramm ein, die sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die beiden Kreise stellen Kopf und Schwanz der Schlange dar; die Zahlen am Rand geben an, wieviele Felder in der jeweiligen Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind, Kopf und Schwanz werden hierbei mitgezählt. Die Länge der Schlange ist nicht bekannt.

Meta-Sudoku

Jedes dieser sechs Rätsel ist ein Krypto-Rätsel, die Hinweisziffern 1, 2, 3, 4, 5, 6 sind durch die Buchstaben A, B, C, D, E, F ersetzt worden. Welcher Buchstabe für welche Ziffer steht, müssen Sie selbst herausfinden. Die Codierung ist nicht in allen Rätseln gleich, im Gegenteil: Tragen Sie die zu den Buchstaben gehörenden Ziffern aller Rätsel in die entsprechenden Felder des Meta-Sudoku-Gitters ein, so erhalten Sie ein korrekt gelöstes Sudoku – jede Ziffer kommt in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten Gebiet genau einmal vor.

NAME

Bahnhöfe

				D			
		+			C		
	E						F
				+			
		+					
	B			+		A	

Inseln

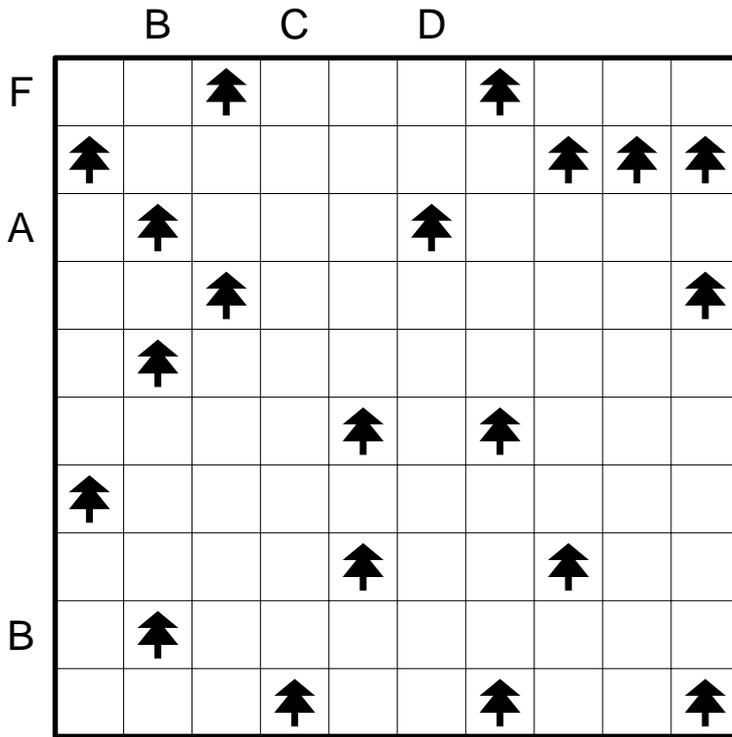
							A
	B		E		F		
D							
			E			C	

Japanische Summen (1-5)

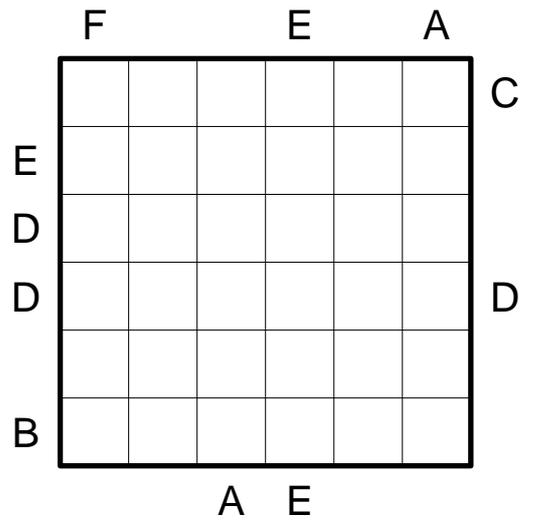
			C			F	
	E	E	A	B	A	C	
	E	F	A	F	C	D	
B	F						
D	B	B					
	F	A					
	B	C					
		A					
	B	B					

NAME

Zeltlager



Hochhäuser



Schlange

