

**LOGIC
MASTERS**
DEUTSCHLAND e.V.
2013

Just think about it.



WORLD PUZZLE FEDERATION

NAME

Logic Masters 2013

Runde 1: Begrüßungsrunde

9:30 – 9:50

1	Araf	15 Punkte
2	Fillomino	10 Punkte
3	Hakyuu	15 Punkte
4	Nanro	10 Punkte
5	Radar	5 Punkte
6	Schlange	15 Punkte
7	Twilight-Tapa	25 Punkte
8	Watches	5 Punkte

1. KORR

2. KORR

PUNKTE

Araf

15 Punkte

Unterteilen Sie das Diagramm entlang der Linien so in Gebiete, dass jedes Gebiet genau zwei Zahlen enthält und eine Zahl kleiner und eine Zahl größer ist als die Anzahl der Felder des Gebiets.

Beispiel:

6	7		
	5	7	8
4			1
2			9
	3		

Lösung:

6	7		
	5	7	8
4			1
2			9
	3		

	2	2	7			
	1		9		5	
7	7	9			2	7
1				2		
					4	3
	7			4		4
		9			4	3
	8					

Fillomino

10 Punkte

Unterteilen 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 sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. 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.

Beispiel:

		1	2
4	1	4	
	3		
		4	2
3			4

Lösung:

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

		2	7			
	1		9		5	
7		9			2	7
1				2		
					4	3
	7		1	4		4
		9			4	3
	8					

Hakuyu

15 Punkte

Tragen Sie Ziffern so in die Felder ein, dass in jedem umrahmten Bereich die Ziffern von 1 bis zur Anzahl der Felder dieses Bereichs genau einmal enthalten ist. Innerhalb einer Spalte oder einer Zeile müssen zwischen zwei Feldern mit der gleichen Zahl immer mindestens so viele Felder mit anderen Zahlen stehen, wie diese Zahl angibt.

Beispiel:

1				4
		2		
	1			3

Lösung:

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

3							2
			3				
1			2			3	
		1			6		
				5			
	4			3			
			2				
2							2

Nanro

10 Punkte

Schreiben Sie in einige der Felder Zahlen, so dass alle Zahlen innerhalb eines Gebiets gleich sind und die Anzahl der Zahlen in diesem Gebiet angeben. In jedem Gebiet muss mindestens eine Zahl stehen. Über Gebietsgrenzen hinweg dürfen sich Felder mit gleichen Zahlen waagerecht und senkrecht nicht berühren. Zudem darf kein 2×2 -Bereich vollständig mit Zahlenfeldern bedeckt sein und alle Zahlenfelder müssen waagerecht und senkrecht zusammenhängen.

Beispiel:

	2			
	4		4	

Lösung:

1	2		2	2
	2			1
1	4	4	1	4
	4		4	
	4		4	4

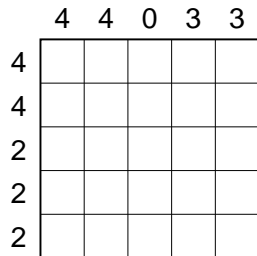
3							
			3				2
1			2			3	
			4				
				5			
			2				
2							2

Radar

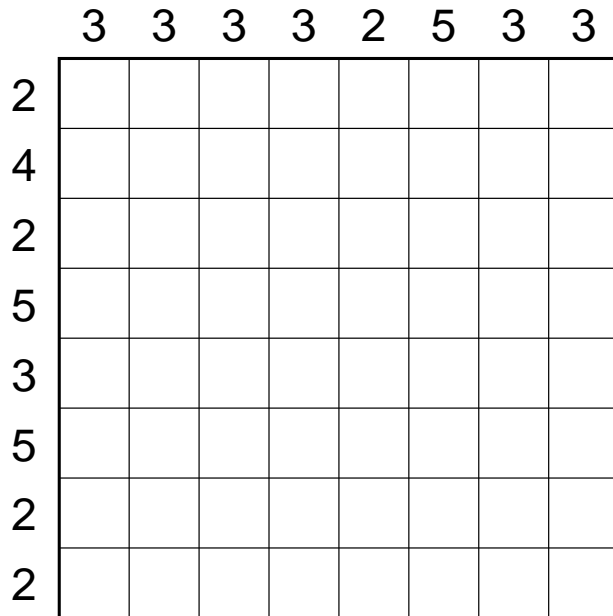
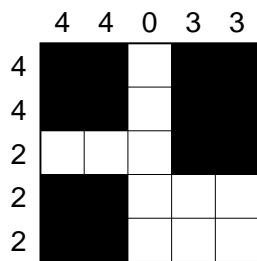
5 Punkte

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.

Beispiel:



Lösung:

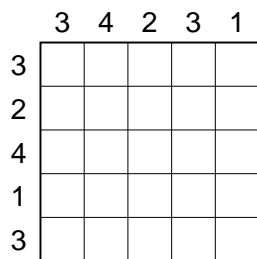


Schlange

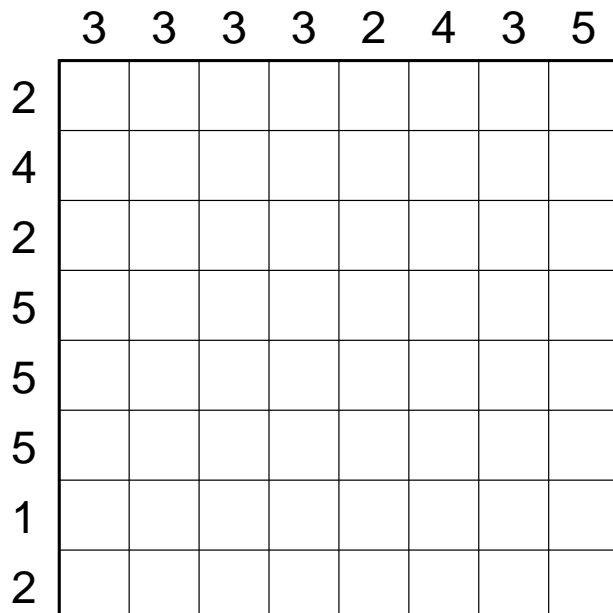
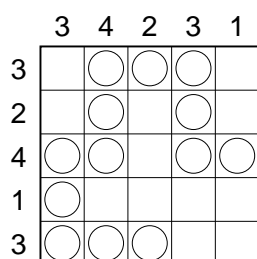
15 Punkte

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.

Beispiel:



Lösung:



Twilight-Tapa

25 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder, so dass alle schwarzen Felder waagerecht oder senkrecht zusammenhängen und kein 2×2 -Feld komplett geschwärzt ist. Weiße Felder mit Zahlen geben die Länge der schwarzen Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Schwarze Felder mit Zahlen geben die Länge der weißen Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Dabei besteht eine Gruppe aus waagerecht und senkrecht zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe. Enthält ein Feld mehr als eine Zahl, muss zwischen den Gruppen mindestens ein Feld der anderen Art bleiben. Die Reihenfolge der Zahlen in den Feldern spielt dabei keine Rolle.

Beispiel:

3				2
	1	4	6	
2			1	3
			1	

Lösung:

3				2
	1	4	6	
2			1	3
			1	

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

Watches

5 Punkte

Zeichnen Sie in das Diagramm waagerechte, senkrechte und diagonale Strahlen ein, die von den Feldern mit den Zahlen ausgehen und sich nicht kreuzen. Jedes leere Feld wird von genau einem Strahl benutzt. Die Zahlen in den Feldern geben an, welche Strahlen von diesem Feld ausgehen: Jede Zahl steht für einen Strahl und gibt dessen Länge an. Die Reihenfolge der Zahlen in den Feldern spielt dabei keine Rolle.

Beispiel:

2					
				1	2
1	3				
			1	2	
	1			1	

Lösung:

2					
				1	2
1	3				
			1	2	
	1			1	

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