

NAME

Logic Masters 2013

Runde 7: Rundwegvarianten

16:00 – 16:45

1	Rundweg	15 Punkte
2	Doppelter Rundweg	10 Punkte
3	Krypto-Rundweg	10 Punkte
4	Masyu-Rundweg	10 Punkte
5	Rundweg auf dem Dreiecksgitter ...	20 Punkte
6	Rundweg auf dem Hexagonalgitter .	20 Punkte
7	Lügner-diagonal-Rundweg	20 Punkte
8	Summenbild-Rundweg	20 Punkte
9	Außen-knapp-daneben-Rundweg ...	25 Punkte
10	Toroidaler Rundweg	30 Punkte

1. KORR

2. KORR

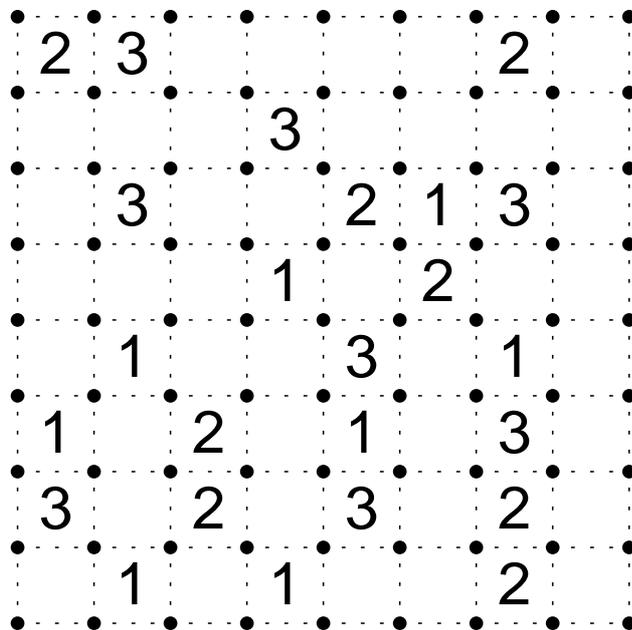
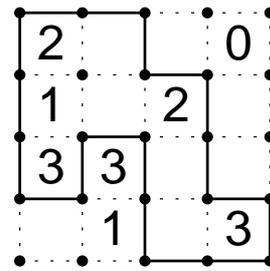
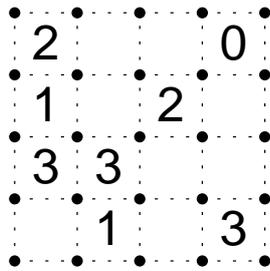
PUNKTE

Rundweg

15 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.

Beispiel und Lösung:

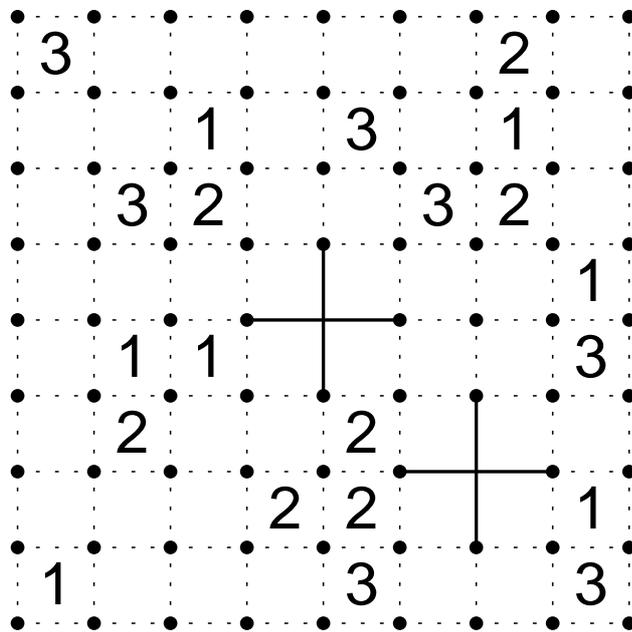
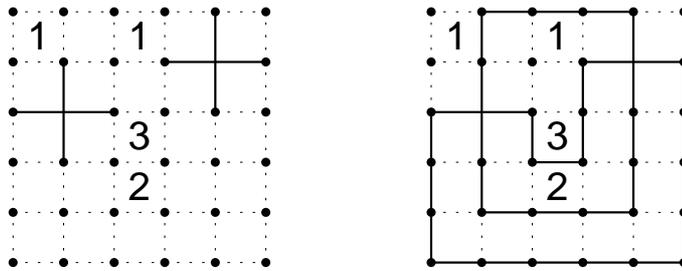


Doppelter Rundweg

10 Punkte

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien zwei geschlossene Wege ein, die sich genau an den vorgegebenen Stellen kreuzen und sich ansonsten weder selbst noch gegenseitig berühren. Keiner der beiden Rundwege darf sich selbst kreuzen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für die Wege verwendet werden.

Beispiel und Lösung:

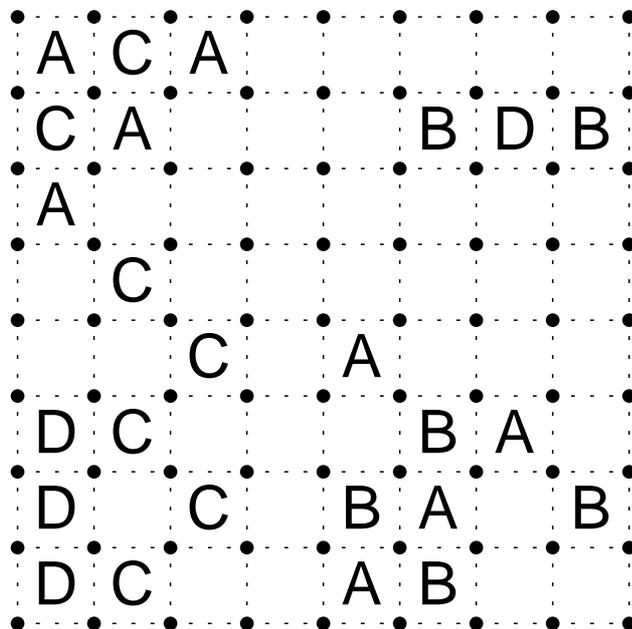
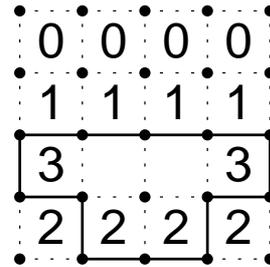
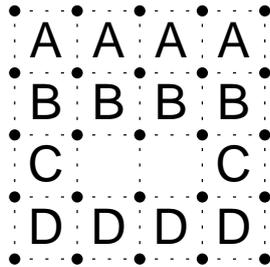


Krypto-Rundweg

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. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren. Dabei wurden alle Zahlen durch Buchstaben ersetzt: Gleiche Buchstaben stehen für die gleiche Zahl und unterschiedliche Buchstaben für unterschiedliche Zahlen.

Beispiel und Lösung:

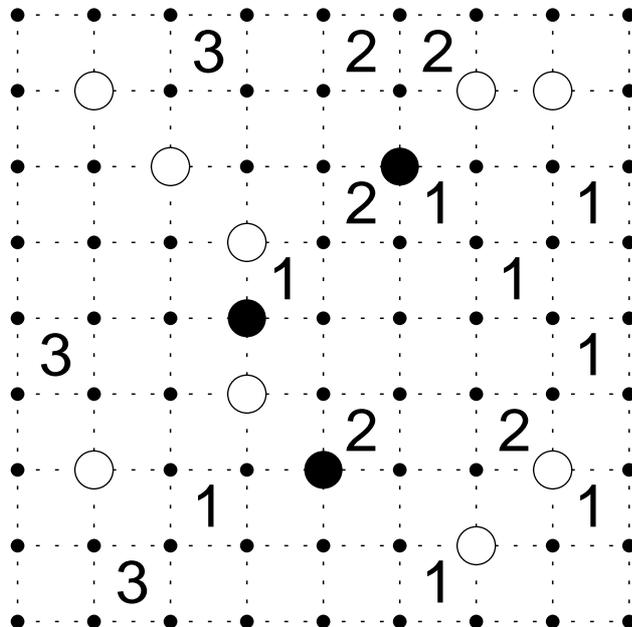
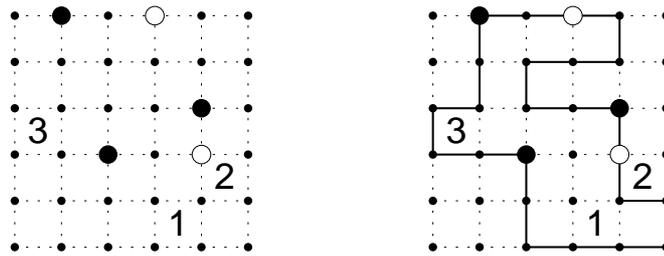


Masyu-Rundweg

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. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren. An Gitterpunkten mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90°-Winkel abbiegen und an den beiden Gitterpunkten davor und danach geradeaus hindurchgehen. Durch Gitterpunkte mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und an mindestens einem der Gitterpunkte davor und danach im 90°-Winkel abbiegen.

Beispiel und Lösung:

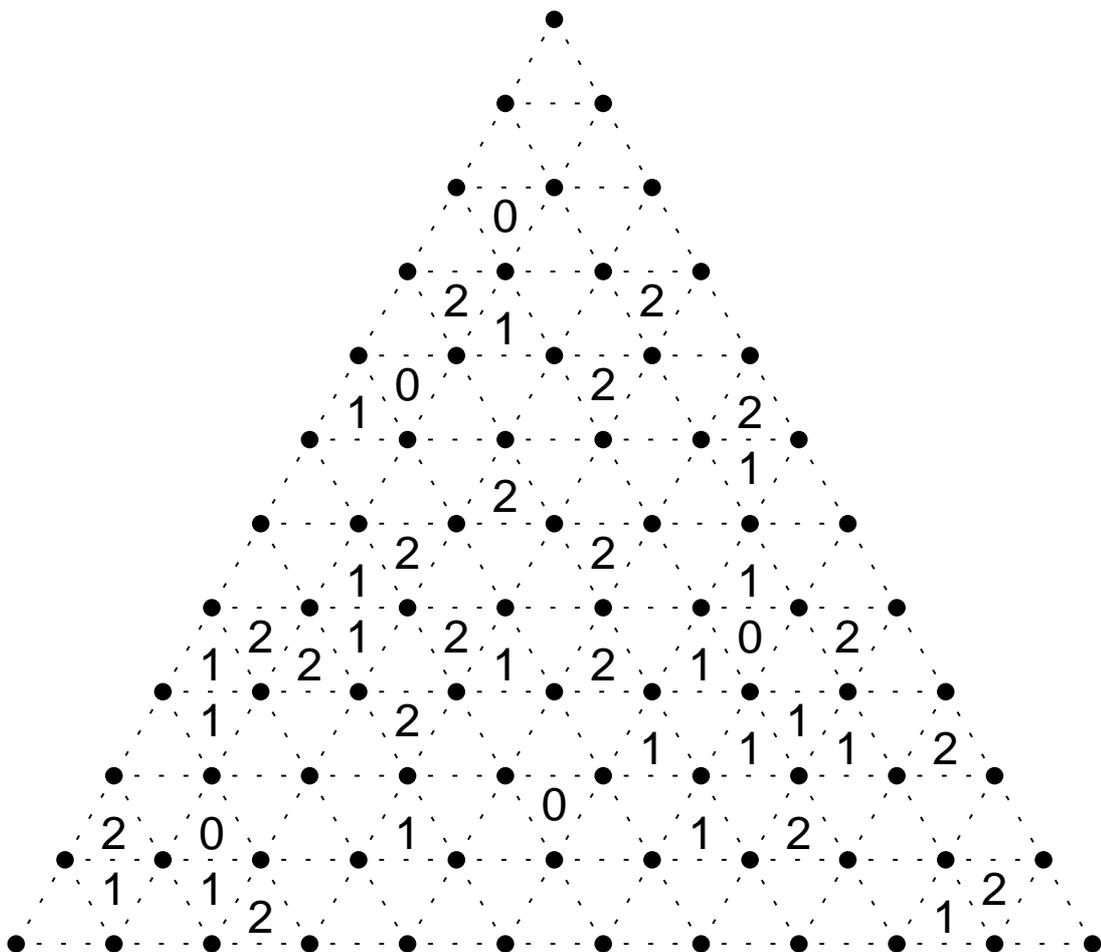
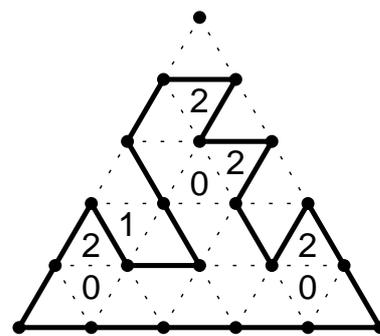
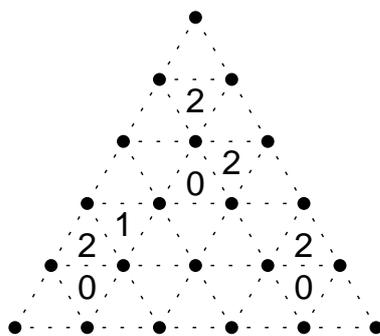


Rundweg auf dem Dreiecksgitter

20 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 dürfen. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Beispiel und Lösung:

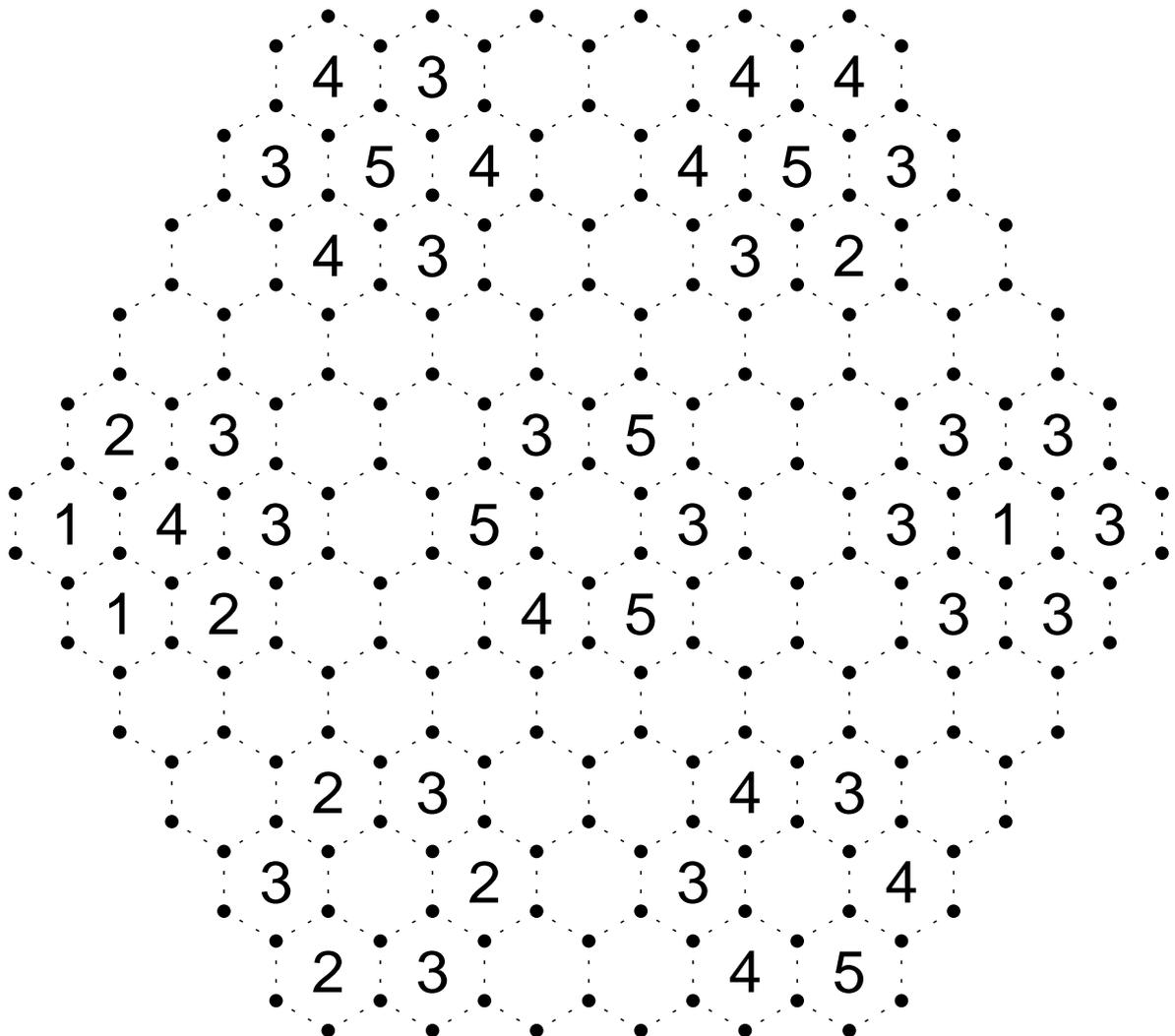
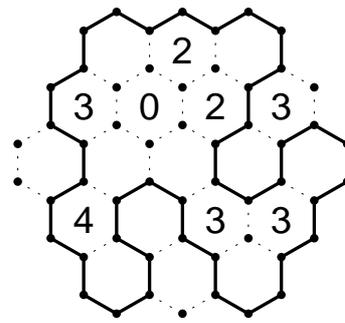
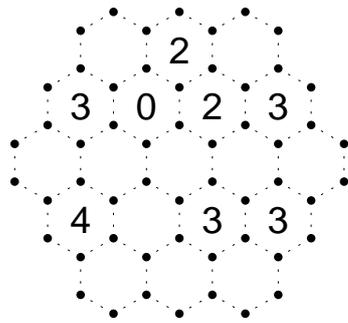


Rundweg auf dem Hexagonalgitter

20 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 werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Beispiel und Lösung:

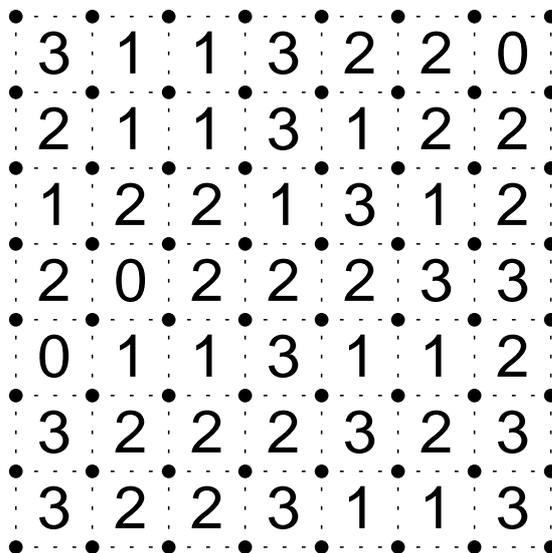
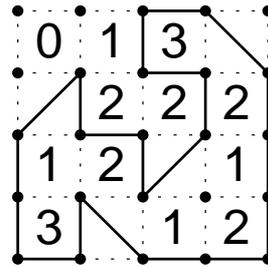
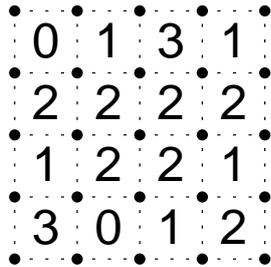


Lügner-diagonal-Rundweg

20 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. In jeder Zeile und jeder Spalte ist genau ein Hinweis falsch. Durch diese Felder läuft der Rundweg diagonal hindurch.

Beispiel und Lösung:

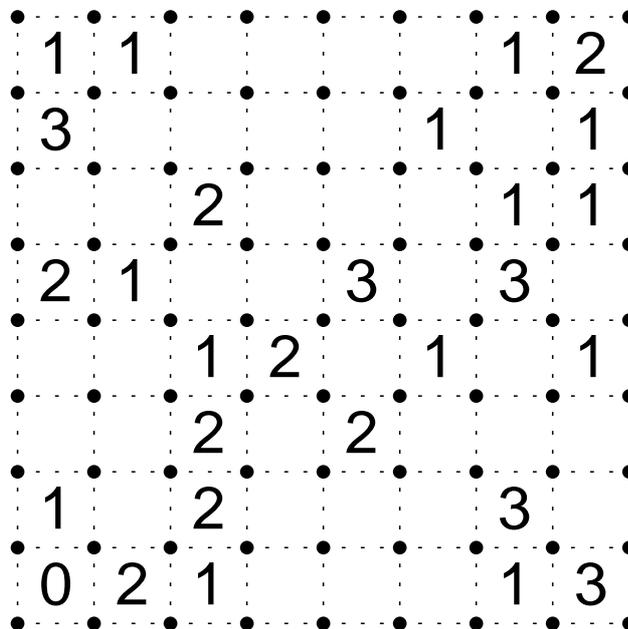
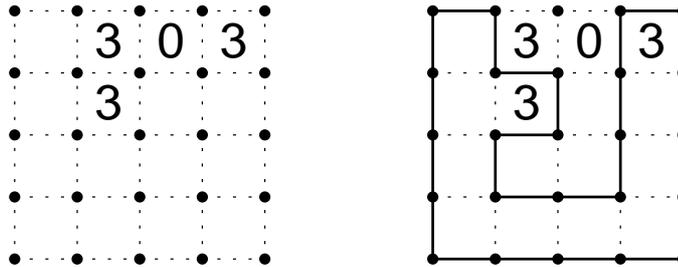


Außen-knapp-daneben-Rundweg

25 Punkte

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen innerhalb des Rundwegs geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Die Zahlen außerhalb des Rundwegs sind knapp daneben, das heißt, sie sind eins größer oder eins kleiner als die korrekte Zahl. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Beispiel und Lösung:



Toroidaler Rundweg

30 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. Dabei sind die Ränder des Diagramms miteinander verklebt: Der obere Rand ist mit dem unteren Rand verklebt und der linke mit dem rechten.

Beispiel und Lösung:

