

NAME

Logic Masters 2013

Runde 8: Nachtwanderung

16:50 – 18:00

- | | | | |
|---|-------------|-------|-----------|
| 1 | Doppelstern | | 25 Punkte |
| 2 | Landkarte | | 25 Punkte |
| 3 | Wanderweg | | 25 Punkte |
| 4 | ABC'tje | | 40 Punkte |
| 5 | Galaxien | | 15 Punkte |
| 6 | Leuchttürme | | 20 Punkte |
| 7 | Zeltlager | | 20 Punkte |

1→2

2→3

3→4

4→5

5→6

6→7

In dieser Runde müssen die Rätsel der Reihe nach gelöst werden, da jedes Rätsel einen Lösungsschlüssel für das nachfolgende Rätsel liefert. Die Teilnehmer können jederzeit beim Schiedsrichter einen Schlüssel für ein Rätsel abholen, können dann für das vorhergehende Rätsel jedoch keine Punkte mehr erhalten.

***Zeitbonus:** Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibenden vollen 30 Sekunden einen Bonuspunkt.*

ZEIT

1. KORR

2. KORR

PUNKTE

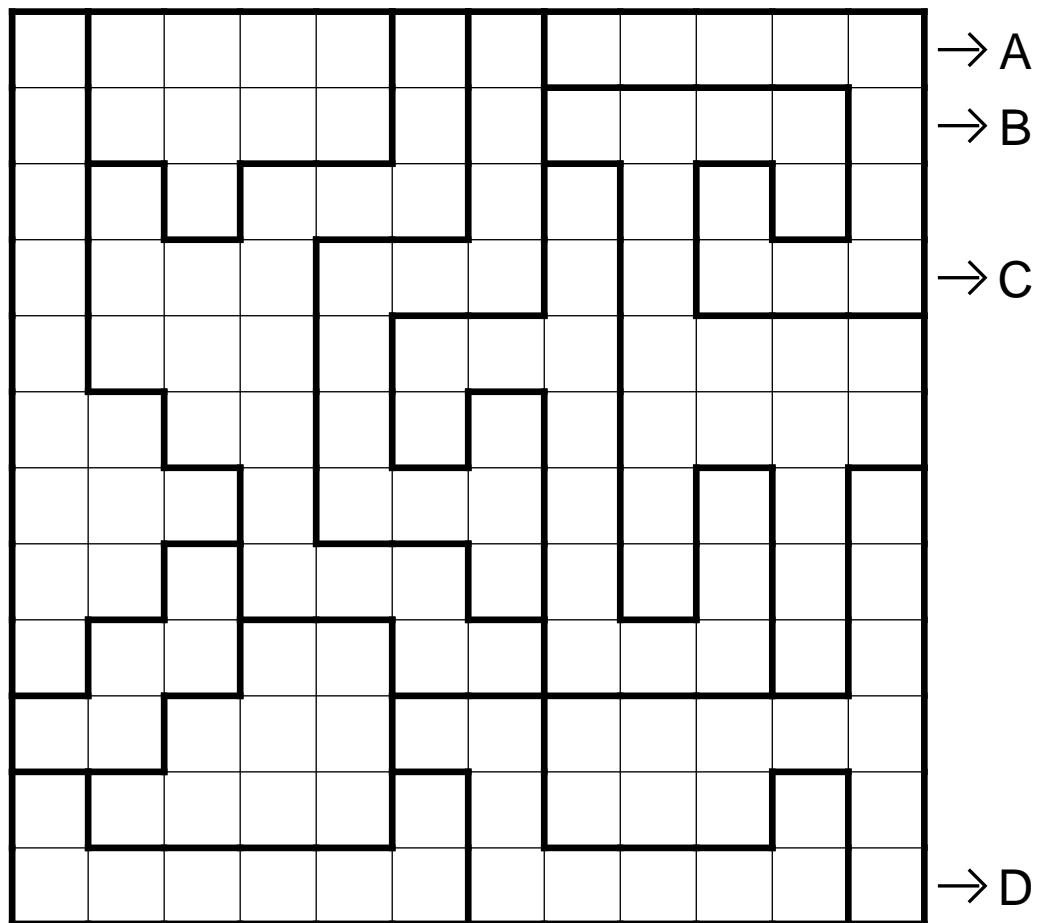
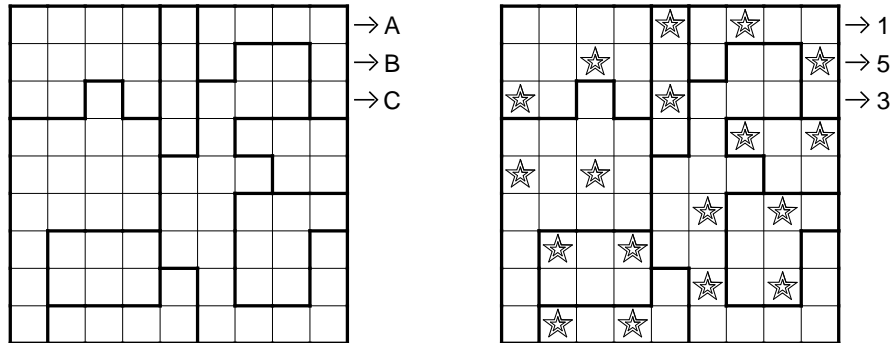
Doppelstern

25 Punkte

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.

Lösungsschlüssel: In den markierten Zeilen die Anzahl der Leerfelder zwischen den beiden Sternen.

Beispiel und Lösung:



Wanderweg

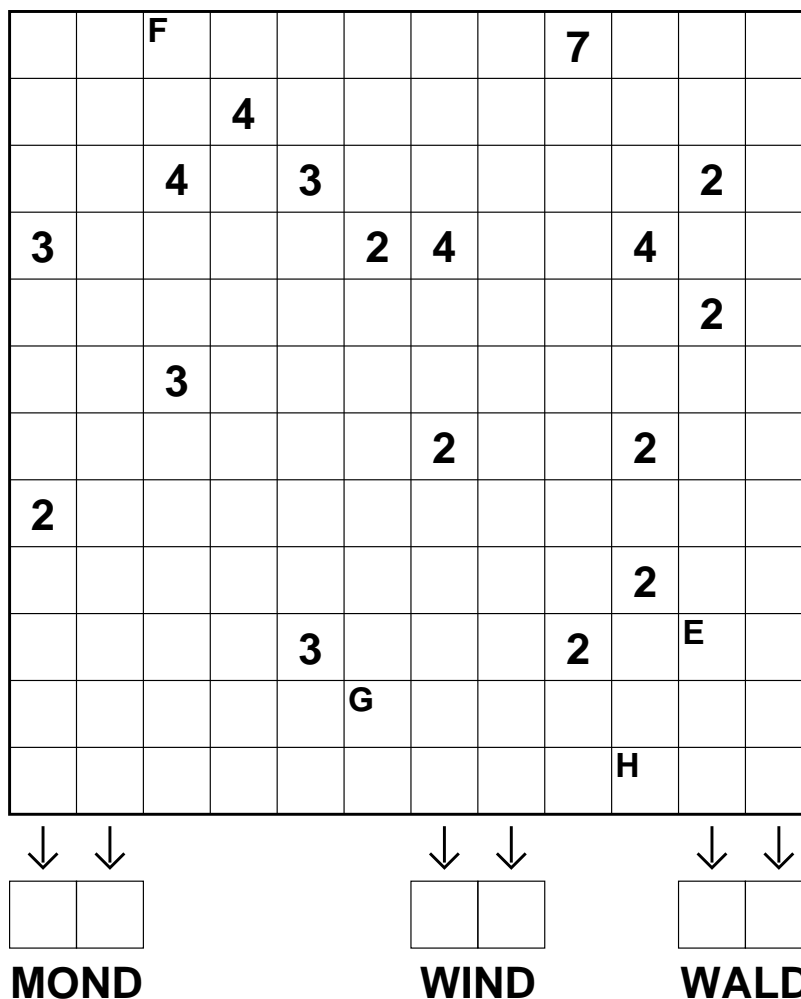
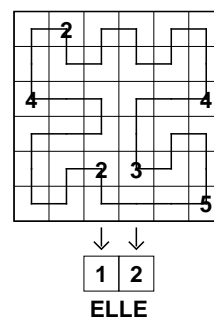
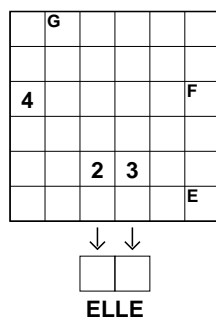
25 Punkte

Ersetzen Sie die Buchstaben E bis H durch Zahlen entsprechend des Lösungsschlüssels aus dem vorigen Rätsel.

Zeichnen Sie einen Rundweg in das Diagramm, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und durch jedes Feld genau einmal hindurch geht. In Feldern mit einer Zahl muss der Weg im 90°-Winkel abbiegen. Die Zahlen geben die Summe der Entfernungen bis zur jeweils nächsten Abbiegung in beiden Richtungen entlang des Weges an (Anzahl der Linienübertritte).

Lösungsschlüssel: Tragen Sie in jedes Kästchen unterhalb des Rätsels die Länge des längsten senkrechten Wegabschnitts (Anzahl der Linienübertritte) in der entsprechenden Spalte ein.

Beispiel und Lösung:



ABC'tje

40 Punkte

Übertragen Sie die zweistelligen Zahlen für die vorgegebenen Wörter aus dem Lösungsschlüssel des vorigen Rätsels.

Ersetzen Sie die in den vorgegebenen Wörtern vorkommenden Buchstaben so durch die Zahlen von 1 bis 14, dass jeder Buchstabe durch eine andere Zahl ersetzt wird und die Summe der Buchstaben den Vorgaben entspricht.

Lösungsschlüssel: Die Werte der Buchstaben K, L, M und N.

Beispiel und Lösung:

EIS ... 8
 KEKS ... 15
 KLEE ... 15
 ELLE ...

E	I	K	L	S
4	3	5	2	1

↑
↑

KUSS ... 39

LAND ... 41

MEER ... 17

SAND ... 42

TURM ... 21

MOND ...

WIND ...

WALD ...

A	D	E	I	K	L	M	N	O	R	S	T	U	W

↑
↑
↑
↑

Galaxien

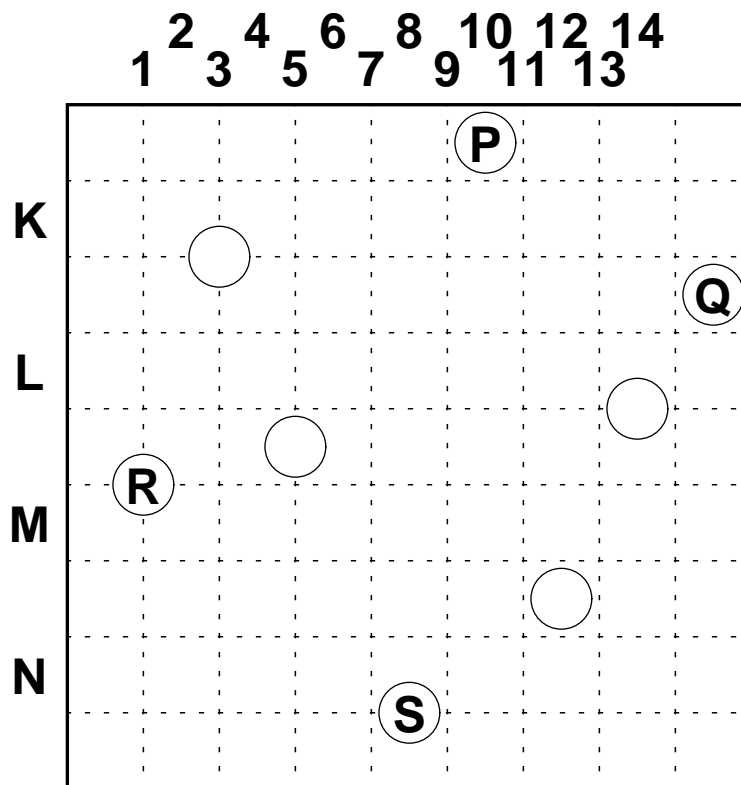
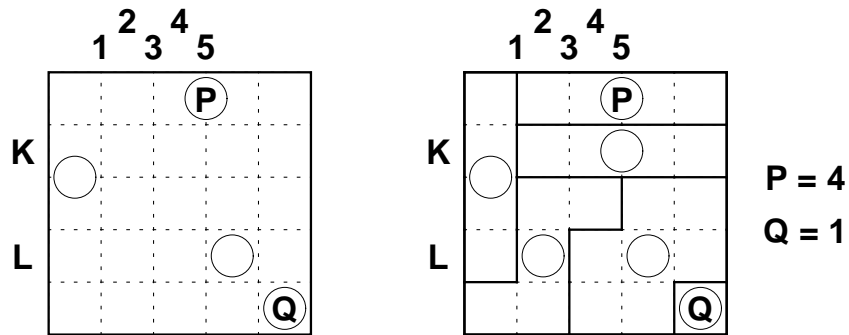
15 Punkte

Zeichnen Sie in die mit K bis N markierten Zeilen jeweils einen Kreis ein. Die Spalte entnehmen Sie dem Lösungsschlüssel des vorigen Rätsels. Ist es eine ungerade Zahl, liegt der Kreis auf einer senkrechten Linie; ist es eine gerade Zahl, liegt er in der Mitte des Kästchens.

Zerlegen Sie das Diagramm entlang der Gitterlinien in Gebiete. Jedes Gebiet muss genau einen Kreis enthalten und punktsymmetrisch bezüglich diesem Kreis sein.

Lösungsschlüssel: Zu jedem Buchstaben die Größe der zugehörigen Gebiete.

Beispiel und Lösung:



Leuchttürme

20 Punkte

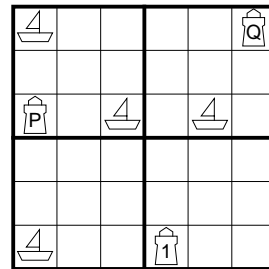
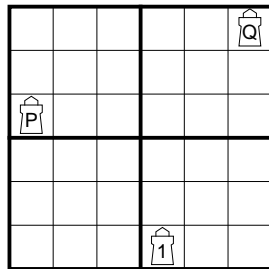
Ersetzen Sie die Buchstaben P bis S durch Zahlen entsprechend des Lösungsschlüssels aus dem vorigen Rätsel.

Zeichnen Sie in einige der Felder Schiffe so ein, dass kein Schiff ein anderes Schiff oder einen Leuchtturm berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen in den Leuchttürmen geben an, wie viele Schiffe von diesem aus in waagerechter und senkrechter Richtung gesehen werden können. Dabei stört es nicht, wenn zwischen dem Schiff und dem Leuchtturm ein weiteres Schiff oder ein anderer Leuchtturm steht. Alle Schiffe werden von mindestens einem Leuchtturm gesehen.

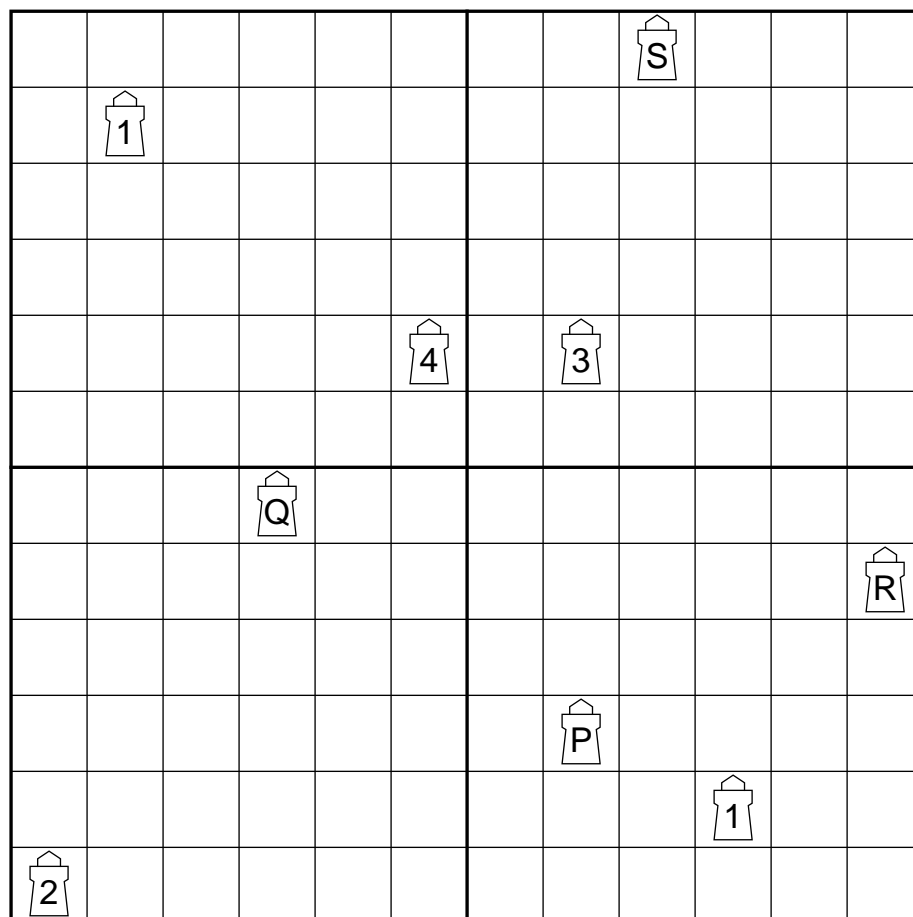
Lösungsschlüssel: Die Anzahl der Schiffe in den Quadranten gemäß folgender Grafik:

T	U
V	W

Beispiel und Lösung:



T = 2
U = 1
V = 1
W = 0



Zeltlager

20 Punkte

Ersetzen Sie die Buchstaben T bis W durch Zahlen entsprechend des Lösungsschlüssels aus dem vorigen Rätsel.

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:

