

NAME

## Logic Masters 2014

### Runde 8: Vier Jahreszeiten

Bearbeitungszeit: 75 Minuten

Zeitbonus: 1 Punkt für je 20 Sekunden Restzeit

8.1 Buchstabensalat .....	40 Punkte
8.2 Sudoku .....	60 Punkte
8.3 Zahlenplatzierung .....	60 Punkte
8.4 Tapa .....	80 Punkte
8.5 Rundweg .....	80 Punkte
8.6 Hochhäuser .....	80 Punkte
8.7 Objektplatzierung .....	100 Punkte

Die Rätsel dieser Runde bestehen jeweils aus vier Vierteln, die Variationen einer bestimmen Rätselart sind. Die Regeln für die vier Viertel sind gegeben, aber es ist Aufgabe des Löser, zu bestimmen, welche Regel zu welchem Viertel gehört. Jede Regel wird dabei genau einmal verwendet. Außerdem sind die Viertel auf eine bestimmte beschriebene Weise entlang ihrer Grenzen miteinander gekoppelt, so dass sie nicht unabhängig voneinander gelöst werden können.

In dieser Runde gibt es Punkte für richtig gelöste Teilviertel. Dabei gibt es aber nur Punkte für Teillösungen, die Teil der Gesamtlösung sind, selbst wenn eine potentielle Teillösung für sich alle Bedingungen ihres Viertels erfüllt. Jedes Viertel eines Rätsels ist dieselbe Anzahl von Punkten wert. Das bedeutet nicht unbedingt, dass die Viertel den gleichen Schwierigkeitsgrad haben, und auch nicht, dass die Viertel eins nach dem anderen vollständig gelöst werden können.

PUNKTE

# 8.1 Buchstabensalat

40 Punkte

Füllen Sie das Gitter mit den Buchstaben A-D, so dass in jedem Viertel in jeder Zeile und Spalte ein Leerfeld und jeder Buchstabe genau einmal vorkommen. Aneinandergrenzende Felder benachbarter Diagramme haben den gleichen Inhalt. Hinweise am Rand folgen in jedem der Viertel einer anderen der folgenden vier Regeln. Welche Regel zu welchem Viertel gehört, ist nicht bekannt.

1. Die Hinweise geben den ersten in der jeweiligen Zeile oder Spalte vorkommenden Buchstaben an.
2. Die Hinweise geben den zweiten in der jeweiligen Zeile oder Spalte vorkommenden Buchstaben an.
3. Die Hinweise geben den dritten in der jeweiligen Zeile oder Spalte vorkommenden Buchstaben an.
4. Die Hinweise geben den vierten in der jeweiligen Zeile oder Spalte vorkommenden Buchstaben an.

		A	B	D	C				
A									A
D			B				A		
									C
B									B
D									D
D			C				D		
									C
		A	B			C	B	C	

PUNKTE

## 8.2 Sudoku

60 Punkte

Füllen Sie das Gitter mit den Zahlen 1 bis 6, so dass jede Zahl in jedem Viertel in jeder Zeile, Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau einmal vorkommt. Aneinandergrenzende Zahlen in benachbarten Vierteln stimmen überein. In jedem Viertel folgen die Hinweise am Rand des Gitters einer anderen der folgenden vier Bedingungen. Welche Bedingung zu welchem Viertel gehört, ist unbekannt.

1. Standard-Sudoku.
2. Pünktchen-Sudoku. Ein Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die beiden angrenzenden Ziffern die Differenz 1 haben. Es sind alle Punkte gegeben.
3. XV-Sudoku. Ein X zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die beiden angrenzenden Ziffern die Summe 10 haben. Ein V zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die beiden angrenzenden Ziffern die Summe 5 haben. Es sind alle Symbole gegeben.
4. „No 3 in a row“-Sudoku. Drei waagrecht oder senkrecht nebeneinanderliegende Zahlen können nicht alle drei gerade oder alle drei ungerade sein.

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

PUNKTE



# 8.4 Tapa

80 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder, so dass ein einzelnes zusammenhängendes geschwärztes Gebiet entsteht. Die Schwarzfelder eines einzelnen Viertels für sich gesehen müssen nicht zusammenhängen. Zahlen in einem Feld geben die Länge zusammenhängender geschwärzter Blöcke in benachbarten Feldern an. Ist mehr als eine Zahl gegeben, so müssen die geschwärzten Blöcke durch mindestens ein weißes Feld getrennt sein. Felder in angrenzenden Vierteln zählen ebenfalls als benachbart. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden, und geschwärzte Felder dürfen nirgends ein 2x2-Quadrat bilden, auch nicht über Viertelgrenzen hinweg. Für jedes Viertel gilt zusätzlich eine verschiedene Regel aus der folgenden Liste. Es ist nicht bekannt, welche Regel zu welchem Viertel gehört.

1. Standard-Tapa
2. Knapp daneben-Tapa
3. Tapa Restaurierung
4. Twilight Tapa

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

PUNKTE

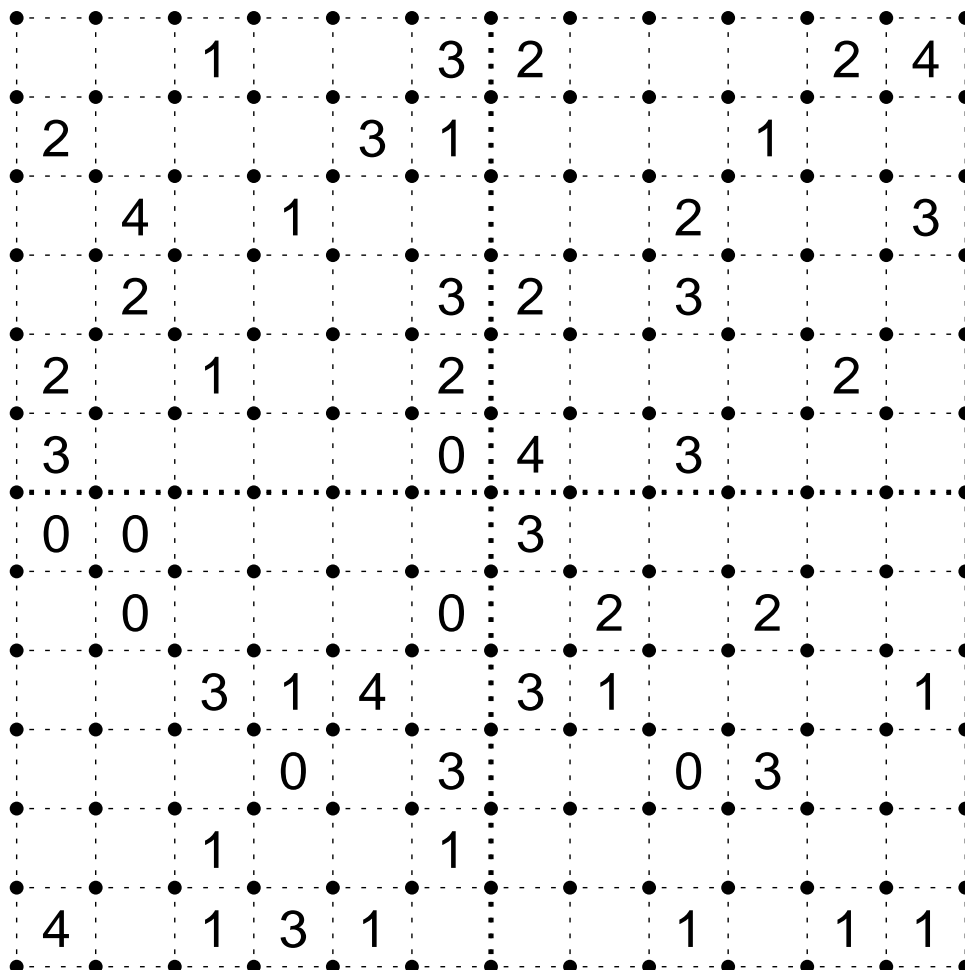
# 8.5 Rundweg

80 Punkte

Zeichnen Sie einen einzelnen geschlossenen Rundweg, der sich entlang der Gitterkanten bewegt, und sich selbst nicht kreuzt oder berührt. Die Hinweise folgen in jedem der Viertel einer anderen der folgenden vier Regeln. Welche Regel zu welchem Viertel gehört, ist nicht bekannt.

Um Punkte für ein Viertel zu bekommen, müssen alle Teile des Rundwegs eingezeichnet sein, die eine Kante dieses Viertels benutzen, inklusive der Kanten auf der Grenze zu benachbarten Vierteln.

1. Standardrundweg mit Pentominos. Ein Hinweis gibt die Anzahl der Kanten eines Feldes an, die Teil des Rundwegs sind. Das Innere des Rundwegs in diesem Viertel kann mit Pentominos gefüllt werden. Anzahl und Art der Pentominos sind unbekannt, aber sie sind alle verschieden.
2. Knapp daneben-Rundweg. Ein Hinweis gibt die Anzahl der Kanten eines Feldes an, die Teil des Rundwegs sind. Alle Hinweise sind dabei „knapp daneben“, d.h. um eins zu groß oder zu klein.
3. Eckenrundweg. Ein Hinweis gibt die Anzahl der Ecken eines Feldes an, die Teil des Rundwegs sind.
4. Turning Fences. Ein Hinweis gibt die Anzahl der Ecken eines Feldes an, in denen der Rundweg in einem 90°-Winkel abbiegt.



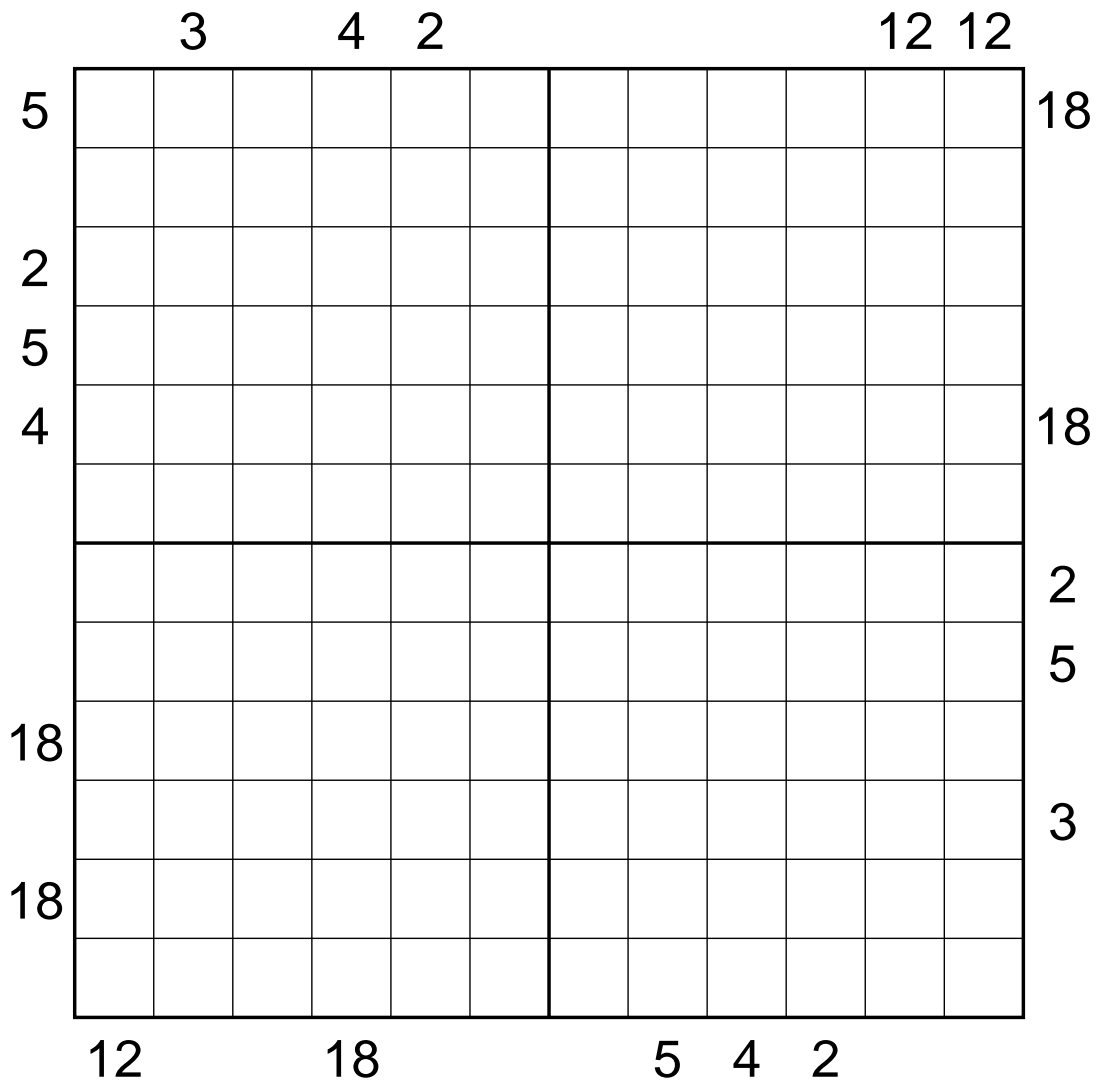
PUNKTE

# 8.6 Hochhäuser

80 Punkte

Füllen Sie das Diagramm mit den Zahlen 1 bis 6, so dass in jedem Viertel jede Zahl in jeder Zeile und Spalte genau einmal vorkommt. Aneinandergrenzende Zahlen in verschiedenen Vierteln müssen übereinstimmen. Jede Zahl wird als Hochhaus der entsprechenden Höhe betrachtet. In jedem Viertel folgen die Hinweise am Rand des Gitters einer anderen der folgenden vier Bedingungen. Welche Bedingung zu welchem Viertel gehört, ist unbekannt. Ein Hochhaus ist dabei sichtbar, wenn vom Hinweis aus gesehen kein höheres Haus davorsteht.

1. Standard-Hochhäuser
2. Hochhäuser mit gemischten Informationen
3. Summen-Hochhäuser
4. Produkt-Hochhäuser



PUNKTE

