

NAME

Logic Masters 2015

Runde 8: Finale

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

- 8.1 Kakuro
- 8.2 Schiffe versenken – Summen
- 8.3 Pentopia
- 8.4 Nurikabe
- 8.5 Wege
- 8.6 Fillomino

Im Finale sind insgesamt sechs Rätsel zu lösen. Die Teilnehmer dürfen diese Rätsel in beliebiger Reihenfolge lösen. Jedes gelöste Rätsel wird sofort korrigiert. Ist die Lösung korrekt, wird der Teilnehmer informiert; ist die Lösung jedoch nicht korrekt, bekommt der Teilnehmer das Rätsel ohne weitere Information zurück. Das Rätsel muß dann erneut bearbeitet werden, wobei der Teilnehmer die Bearbeitungsreihenfolge auch weiterhin frei wählen kann.

Die Finalteilnehmer starten nicht gleichzeitig, sondern entsprechend ihrer bis Runde 7 erzielten Punktzahl. Der bestplatzierte Teilnehmer nach Runde 7 startet zuerst, für alle anderen Teilnehmer werden die Punktedifferenzen in Zeitdifferenzen umgerechnet; ein Punkt entspricht hierbei einer Sekunde.

Gewinner und damit Deutscher Meister ist, wer zuerst alle Finalrätsel gelöst hat. Das Finale wird so lange fortgesetzt, bis drei Teilnehmer alle Finalrätsel gelöst haben oder bis das Zeitlimit erreicht ist. Hat nach 60 Minuten kein Teilnehmer alle Finalrätsel gelöst, so gewinnt derjenige Teilnehmer mit den meisten korrekt gelösten Rätseln; bei Gleichstand gewinnt der nach Runde 7 besser platzierte Teilnehmer. Gleiches gilt für alle weiteren Plätze.

8.1 Kakuro

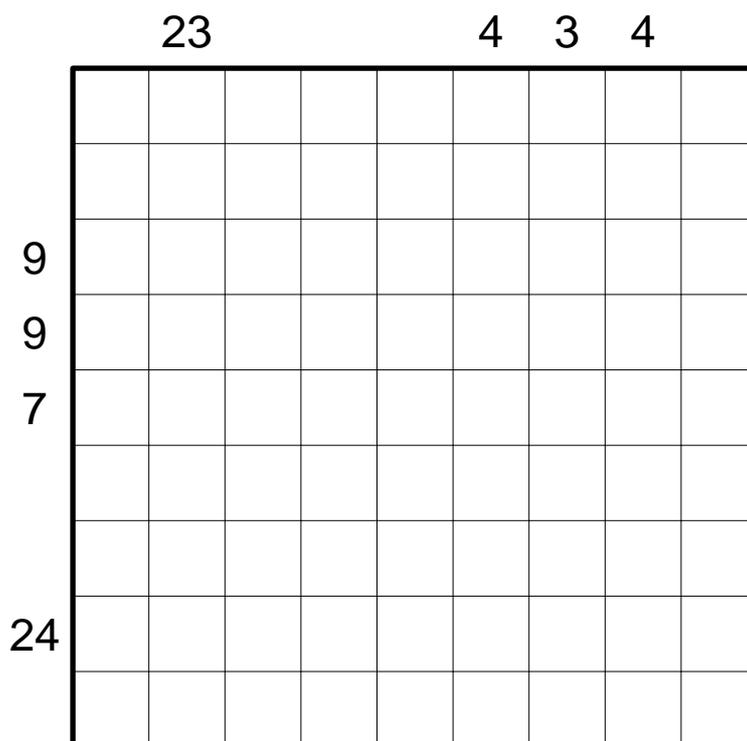
Tragen Sie in die weißen Felder Ziffern von 1 bis 9 ein. Die Zahlen in den grauen Feldern geben jeweils die Summe der Ziffern im direkt angrenzenden, waagrecht oder senkrecht verlaufenden „Wort“ an. In jedem „Wort“ darf jede Ziffer höchstens einmal vorkommen.

	38	16	15		8	23	14
30							
14				8			
				13			
26					16		23
		18					
		16					
8			11			12	
			10				
16				22			
7				15			
	31						

8.2 Schiffe versenken – Summen

Plazieren Sie die angegebenen Schiffe im Diagramm, so daß sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Konkret heißt das: Zwei Schiffsegmente, die nicht zum gleichen Schiff gehören, dürfen nicht in waagrecht, senkrecht oder diagonal benachbarten Feldern liegen. Die Schiffe dürfen beliebig gedreht werden.

Die Schiffe dürfen waagrecht und senkrecht in beliebiger Orientierung liegen. Die Zahlen am Rand geben die Summen der in der jeweiligen Zeile oder Spalte vorkommenden Schiffsegmente an.



2 0 1 5

2 7 6

3 3

2 0 1 5

2 7 6

3 3

3 3

3 3

3 3

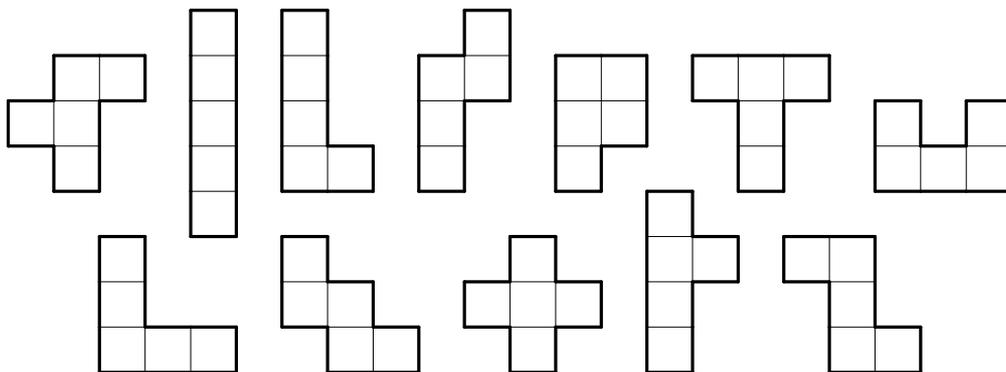
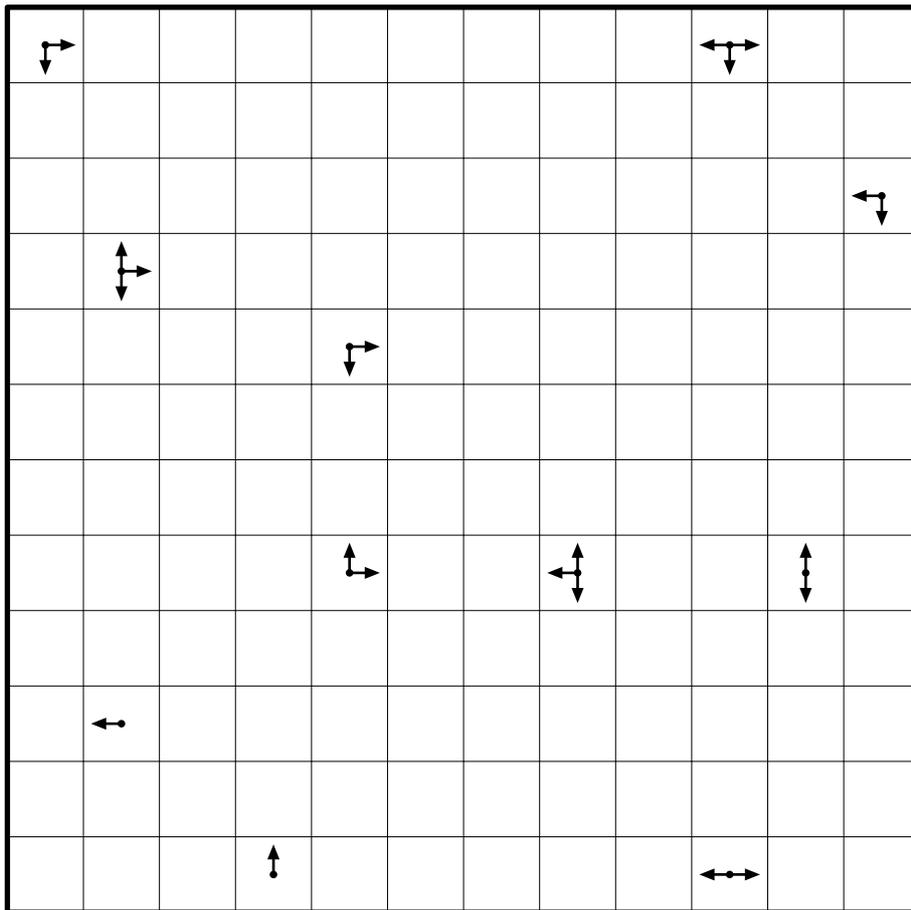
8.3 Fillomino

Zerlegen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen innerhalb eines Gebiets müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei höchstens diagonal berühren. 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.

1			4	3				
			6			3	4	2
					1			
6	1			9				2
3						2		5
				9				4
1	5	6						
						5		
		1					6	
2			3		3			8

8.4 Pentopia

Plazieren Sie einige (nicht unbedingt alle) Pentominos im Diagramm, so daß sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Pentominos dürfen beliebig gedreht und gespiegelt werden; jedes Pentomino darf höchstens einmal verwendet werden. Die Pfeile geben an, in welcher der vier Richtungen (waagrecht und senkrecht) sich die nächstliegenden Pentominos befinden; bei mehreren Pfeilen in einem Feld müssen die Entfernungen gleich sein. In jedem Pfeilfeld sind alle möglichen Pfeile vorgegeben.



8.6 Wege

Finden Sie einen Weg, der alle Bedingungen erfüllt.

- Der Weg muß in einem beliebigen leeren Feld beginnen und in einem beliebigen anderen leeren Feld enden.
- Der Weg darf nur waagrecht und senkrecht verlaufen. Mit Ausnahme der Schwarzfelder muß jedes Feld genau einmal betreten werden; Schwarzfelder dürfen nicht betreten werden.
- Numeriert man die Felder entlang des Wegs aufsteigend, beginnend mit der 1 im Startfeld, so müssen die Zahlenfelder an der entsprechenden Stelle des Wegs durchlaufen werden.
- Die Buchstaben stellen Teleporter dar. Betritt der Weg ein Feld mit einem Buchstaben, so wird er danach im jeweils anderen Feld mit dem gleichen Buchstaben fortgesetzt (Buchstaben treten immer paarweise auf). Bei der Numerierung der Felder werden beide Buchstabenfelder gezählt.
- Die Vorgaben neben dem Diagramm stellen Bedingungen an die relative Lage von Start- und Zielfeld zueinander. Ein Pfeil nach rechts gibt an, daß das Zielfeld sich die entsprechende Anzahl Spalten weiter rechts als das Startfeld befindet, bei einem Pfeil nach links befindet sich das Zielfeld entsprechend weiter links als das Startfeld. Ein Pfeil nach oben gibt an, daß das Zielfeld sich die entsprechende Anzahl Zeilen weiter oben als das Startfeld befindet, bei einem Pfeil nach unten befindet sich das Zielfeld entsprechend weiter unten als das Startfeld.

