

NAME

Logic Masters 2015

Runde 2: Schiffe versenken und Varianten

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

2.1 Schiffe versenken – Standard	10 Punkte
2.2 Schiffe versenken – Standard	55 Punkte
2.3 Schiffe versenken – Salat	25 Punkte
2.4 Schiffe versenken – Angler	30 Punkte
2.5 Schiffe versenken – Galaxien	35 Punkte
2.6 Schiffe versenken – Minesweeper	40 Punkte
2.7 Schiffe versenken – Tetrominos	45 Punkte
2.8 Schiffe versenken – Summen	70 Punkte
2.9 Schiffe versenken – Abstände	90 Punkte
<hr/>	
Summe	400 Punkte
<hr/>	
Zeitbonus	3 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

Für alle Rätsel dieser Runde gelten die folgenden Standardregeln:

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

Beachten Sie, daß nicht alle Rätsel die gleiche Flotte verwenden.

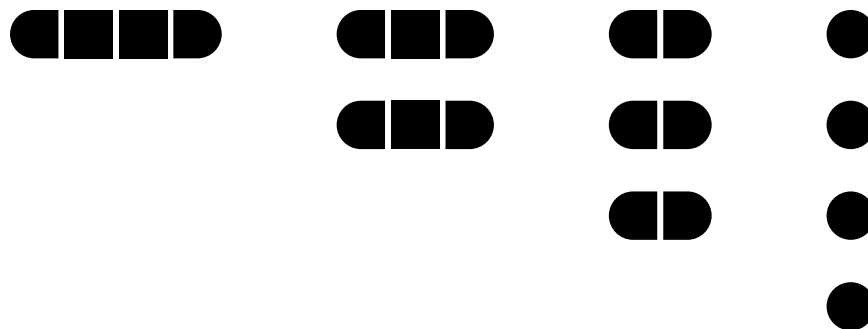
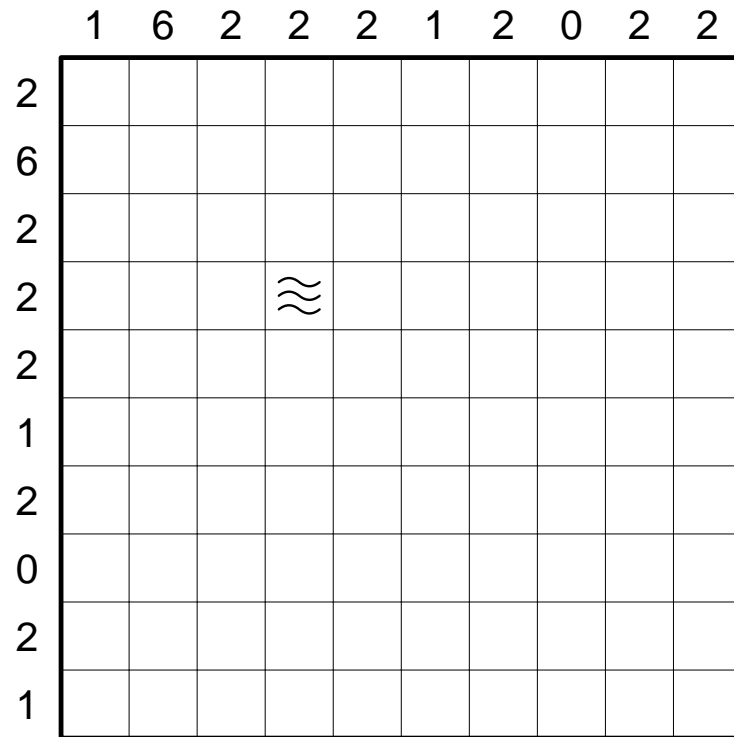
PUNKTE

2.1 Schiffe versenken – Standard

10 Punkte

Es gelten die auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

Die Zahlen am Rand geben an, wieviele Schiffssegmente sich in der jeweiligen Zeile oder Spalte befinden.



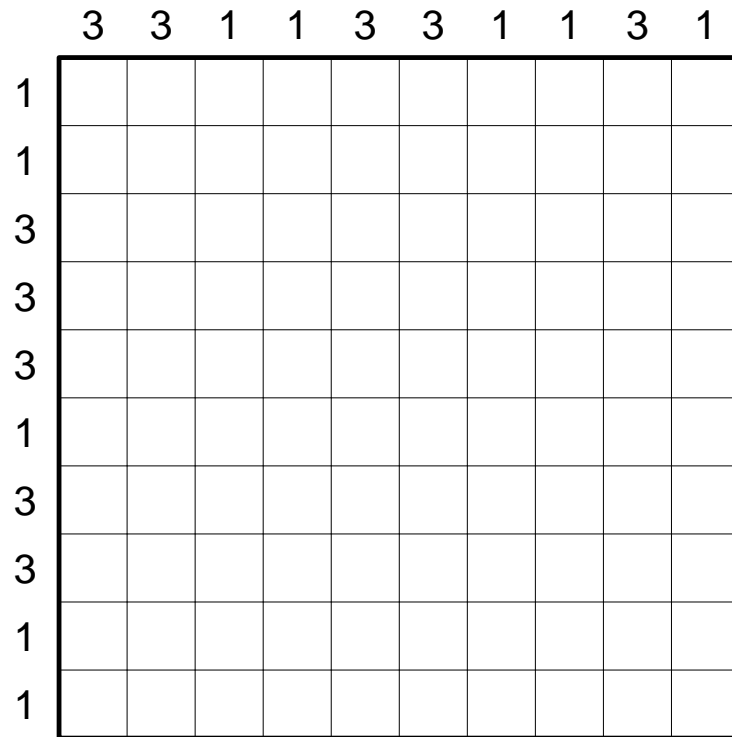
PUNKTE

2.2 Schiffe versenken – Standard

55 Punkte

Es gelten die auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

Die Zahlen am Rand geben an, wieviele Schiffssegmente sich in der jeweiligen Zeile oder Spalte befinden.



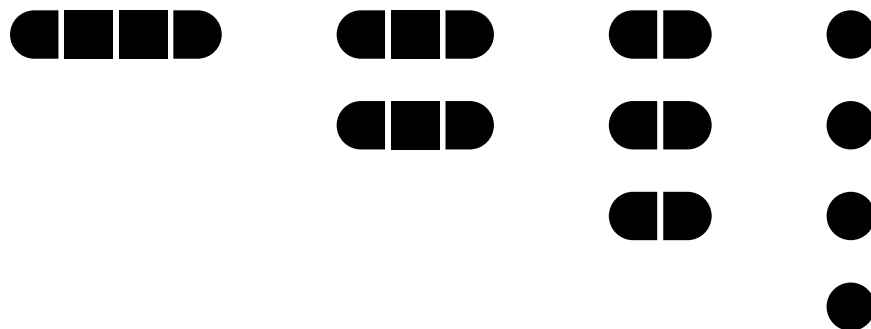
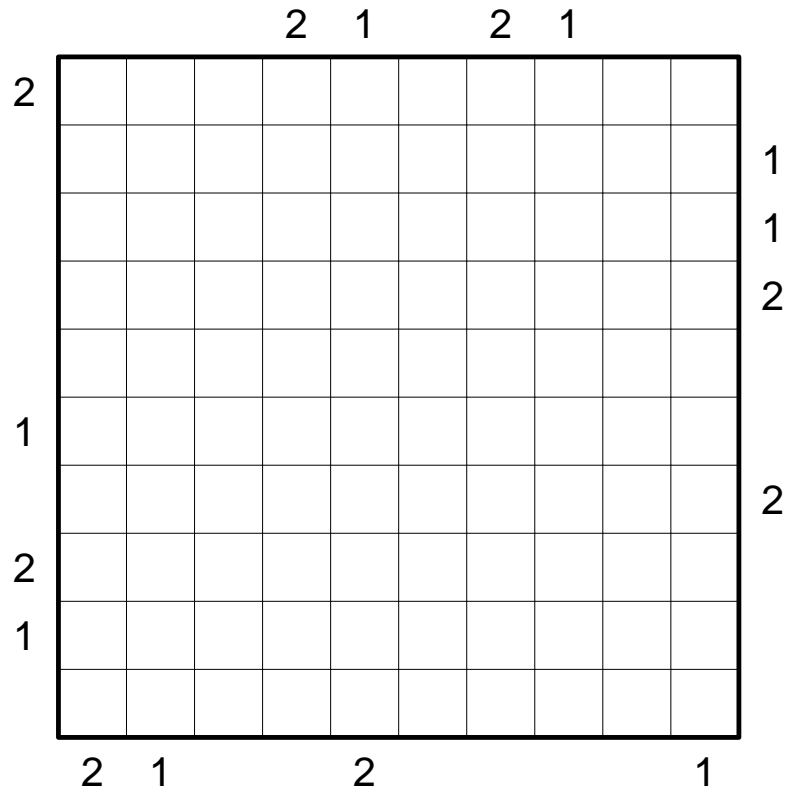
PUNKTE

2.3 Schiffe versenken – Salat

25 Punkte

Es gelten die auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

Die Zahlen am Rand geben die Größe des ersten in der jeweiligen Zeile oder Spalte vorkommenden Schiffs an, aus der entsprechenden Richtung gesehen.



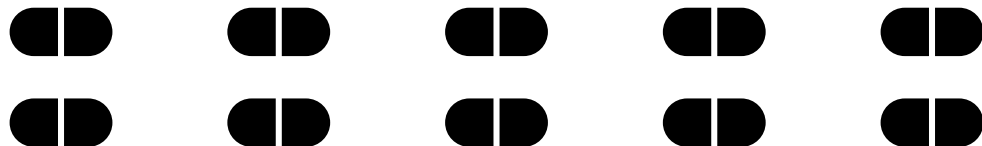
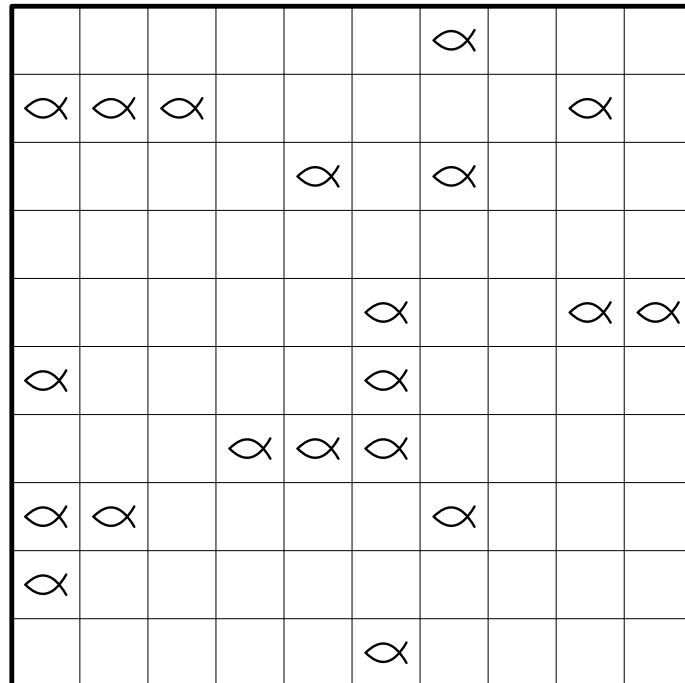
PUNKTE

2.4 Schiffe versenken – Angler

30 Punkte

Es gelten die auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

Auf jedem Schiffsegment befindet sich ein Angler mit einer Angelschnur der Länge 4. Finden Sie heraus, welcher Angler welchen Fisch gefangen hat: die Angelschnüre verlaufen nur waagrecht und senkrecht und enden jeweils bei einem Fisch, und jedes Feld wird von genau einer Angelschnur verwendet.



PUNKTE

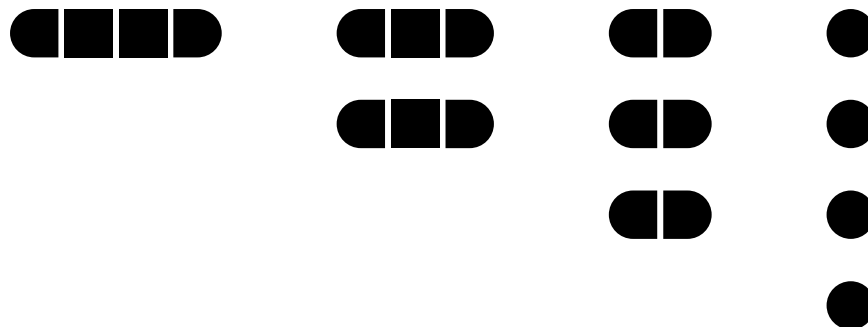
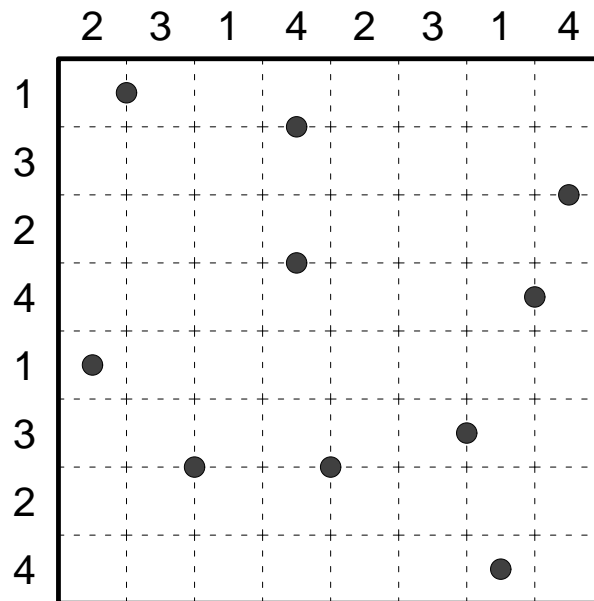
2.5 Schiffe versenken – Galaxien

35 Punkte

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

Plazieren Sie dann die Schiffe entsprechend der auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

Jedes Schiff muß vollständig innerhalb eines Gebiets liegen, und jedes Gebiet muß genau ein Schiff enthalten. Die Zahlen am Rand geben an, wieviele Schiffssegmente sich in der jeweiligen Zeile oder Spalte befinden.



PUNKTE

2.6 Schiffe versenken – Minesweeper

40 Punkte

Es gelten die auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

Die Zahlen geben an, wieviele Schiffsegmente sich in den jeweils waagrecht, senkrecht und diagonal angrenzenden Feldern befinden; in den Zahlenfeldern selbst dürfen keine Schiffe liegen.

					3	3	
	3	3					
	3	3					
						3	
						3	
	3						



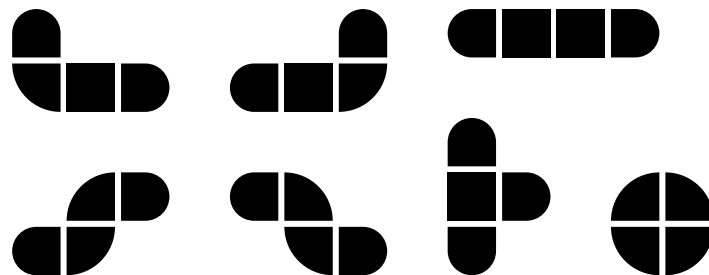
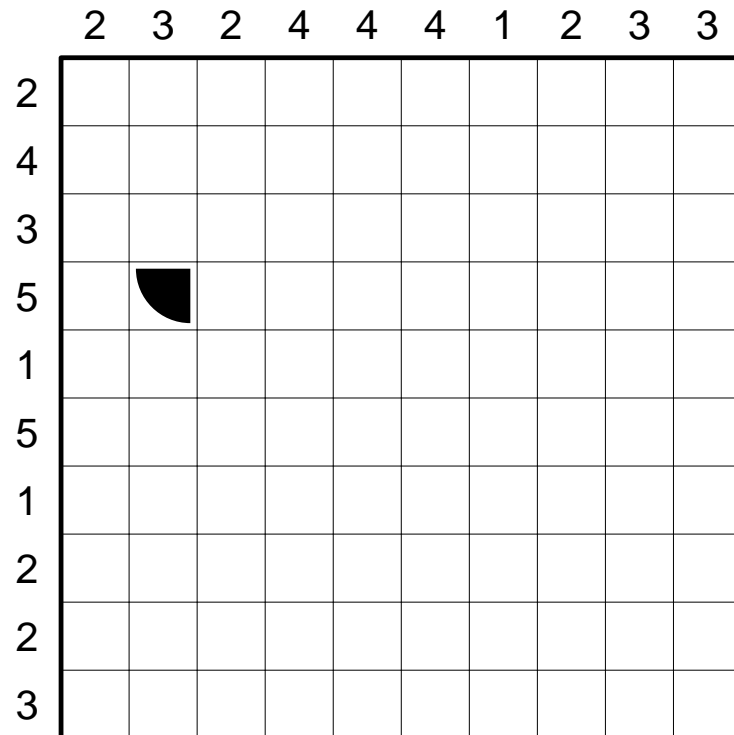
PUNKTE

2.7 Schiffe versenken – Tetrominos

45 Punkte

Es gelten die auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

Die Schiffe dürfen beliebig gedreht werden, jedoch nicht gespiegelt. Die Zahlen am Rand geben an, wieviele Schiffssegmente sich in der jeweiligen Zeile oder Spalte befinden.



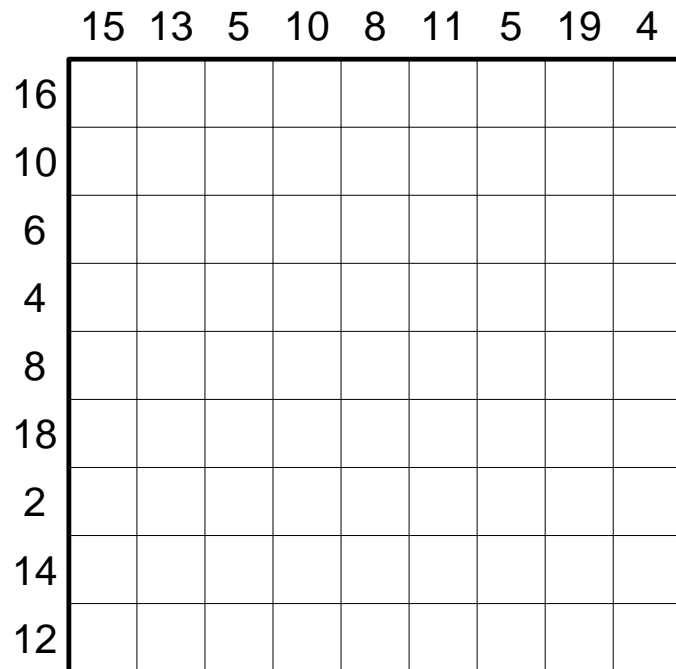
PUNKTE

2.8 Schiffe versenken – Summen

70 Punkte

Es gelten die auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

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 Schiffssegmente an.



2 3 5 8

2 3 5

2 3

2

3 5 8

5 8

3

2 8

5

8

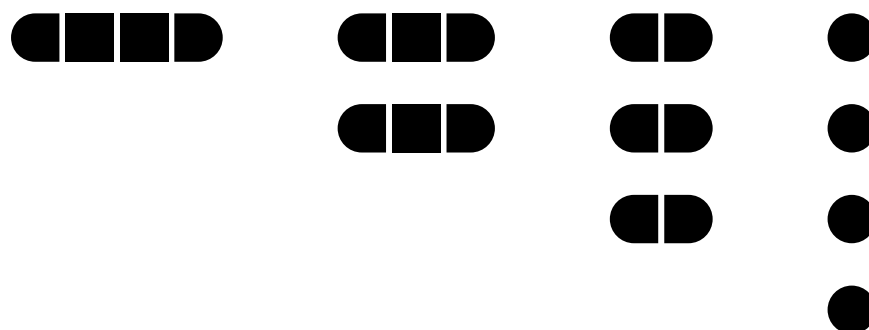
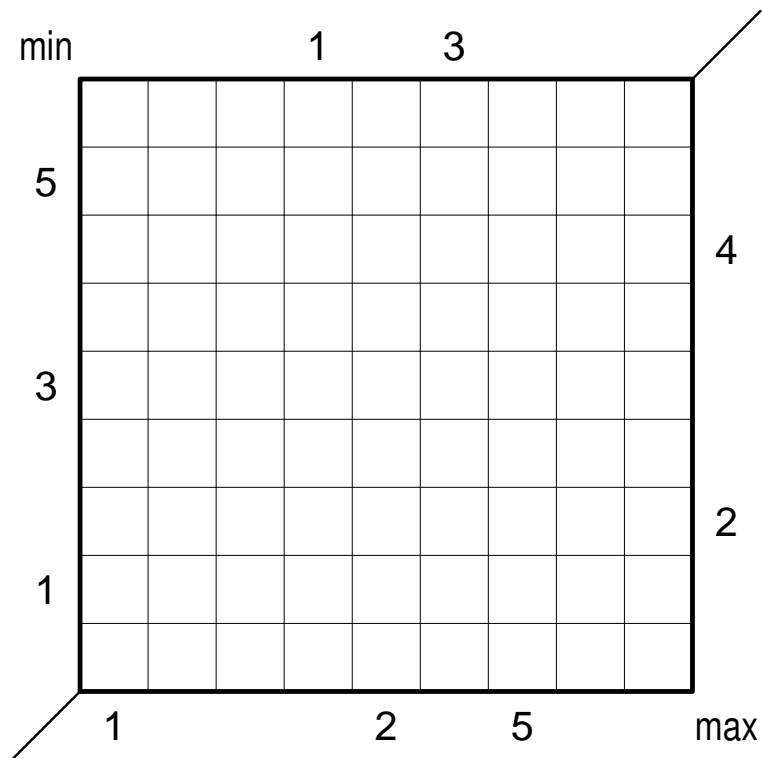
PUNKTE

2.9 Schiffe versenken – Abstände

90 Punkte

Es gelten die auf der ersten Seite genannten Standardregeln.

Die Zahlen am linken und oberen Rand geben die minimale Anzahl aufeinanderfolgender Leerfelder in der jeweiligen Zeile oder Spalte an, die Zahlen am rechten und unteren Rand analog die maximale Anzahl. Für jede vorgegebene Zahl muß die genaue Anzahl aufeinanderfolgender Leerfelder mindestens einmal in der jeweiligen Zeile oder Spalte vorkommen.



PUNKTE