

NAME

Logic Masters 2015

Runde 4: Gestapelt

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

4.1 Sudoku	60 Punkte
4.2 Fillomino	60 Punkte
4.3 Hochhäuser mit Parks	60 Punkte
4.4 Doppelblock	60 Punkte
4.5 Hitori	60 Punkte
<hr/>	
Summe	300 Punkte
<hr/>	
Zeitbonus	3 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

PUNKTE

Diese Runde besteht aus den folgenden fünf Einzelrätseln:

4.1 Sudoku

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 7 (*im Beispiel: 1 bis 5*) in das Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte sowie in jedem fett umrandeten Gebiet genau einmal vorkommt.

4.2 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.

4.3 Hochhäuser mit Parks

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 6 (*im Beispiel: 1 bis 4*) sowie Schwarzfelder ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt und außerdem jede Zeile und jede Spalte genau ein Schwarzfeld enthält. Die Ziffern stellen Hochhäuser dar; die Zahlen am Rand geben an, wieviele Hochhäuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zu sehen sind. Niedrigere Häuser werden dabei von höheren verdeckt. Die Schwarzfelder stellen Parks dar, diese werden bei den Randhinweisen nicht mitgezählt und sie verdecken auch keine Hochhäuser.

4.4 Doppelblock

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 5 (*im Beispiel: 1 bis 3*) sowie Schwarzfelder ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt und außerdem jede Zeile und jede Spalte genau zwei Schwarzfelder enthält. Die Zahlen am Rand geben die Summe der Ziffern zwischen den beiden Schwarzfeldern in der jeweiligen Zeile oder Spalte an.

4.5 Hitori

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm, so daß keine zwei schwarzen Felder waagrecht oder senkrecht benachbart sind und alle weißen Felder orthogonal zusammenhängen (die schwarzen Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei oder mehrere Teile teilen). In jeder Zeile und in jeder Spalte darf danach jede Ziffer höchstens einmal vorkommen.

Die fünf Rätsel werden den Teilnehmern als Papp-Plättchen zur Verfügung gestellt. Sie bilden einen Stapel, von unten nach oben:

- A: Sudoku
- B: Fillomino
- C: Hochhäuser mit Parks
- D: Doppelblock
- E: Hitori

Auf jedem Plättchen befindet sich in der linken oberen Ecke der in der obigen Auflistung angegebene Kennbuchstabe. Die Rätsel dürfen nicht gedreht werden, die Kennbuchstaben sollen alle direkt übereinander zu liegen kommen. Mit Ausnahme des Sudoku ganz unten enthalten die Rätsel Löcher (im Beispiel durch Kreise dargestellt). Dadurch wird das jeweils darunterliegende Rätsel sichtbar, die Inhalte der entsprechenden Felder (Ziffern oder Schwarzfelder) müssen auch für das nächsthöhere Rätsel gültig sein. Beispielsweise werden in den Löchern des Fillomino Ziffern des Sudoku sichtbar, mit diesen Ziffern muß das Fillomino dann korrekt gelöst sein.

Falls durch die Löcher Linien des darunterliegenden Rätsels sichtbar werden, so sind diese zu ignorieren; es werden nur die Feldinhalte übertragen, also Ziffern und Schwarzfelder. Befinden sich mehrere Löcher übereinander, so muß der hierdurch sichtbar werdende Feldinhalt überall gültig sein.

Für das Hochhausrätsel gilt die folgende Zusatzbedingung: An den durch Kästchen gekennzeichneten Stellen müssen die Randvorgaben entsprechend der Rätselregeln eingetragen werden. Hochhausvorgaben (sowohl bereits vorhandene als auch selbst ermittelte), die durch Löcher im darüberliegenden Doppelblock-Rätsel sichtbar werden, müssen dort ebenfalls gültig sein.

Die Punkte für diese Runde werden wie folgt vergeben:

- Jedes Rätsel wird separat bepunktet.
- Ein vollständig korrekt gelöstes Rätsel wird mit 60 Punkten bewertet; hierbei gilt eine Lösung nur dann als korrekt, wenn sie Teil der Gesamtlösung ist.
- Für ein unvollständiges oder teilweise fehlerhaft gelöstes Hitori gibt es 4 Punkte für jedes korrekt eingezeichnete Schwarzfeld, für ein fälschlicherweise geschwärztes Feld werden 2 Punkte abgezogen. Wird hierdurch eine negative Punktzahl erreicht, so werden für dieses Rätsel 0 Punkte vergeben.
- Für jedes andere unvollständig oder teilweise fehlerhaft gelöste Rätsel wird jeweils 1 Punkt für jedes korrekt ausgefüllte Feld innerhalb des Gitters vergeben (sowohl für Ziffern als auch für Schwarzfelder). Eventuell vorgegebene Ziffern werden hierbei mitgezählt. Für falsch ausgefüllte Felder werden keine Punkte abgezogen.
- Jedes Rätsel wird einschließlich aller darunterliegenden Schichten geprüft. Ein Rätsel gilt nur dann als korrekt gelöst, wenn in allen Löchern die korrekten Feldinhalte sichtbar werden; bei der Bewertung eines unvollständig oder teilweise fehlerhaft gelösten Rätsels werden die in den Löchern sichtbar werdenden Feldinhalte mitgezählt.
- Bei der Bewertung des Fillomino werden nur die eingetragenen Zahlen geprüft, vorhandene oder nicht vorhandene Gebietstrennlinien werden ignoriert.

