

**LOGIC
MASTERS**
DEUTSCHLAND e.V.
2016

Just think about it.

WORLD PUZZLE FEDERATION

Logic Masters 2016

Finale

- 1 Kryptokoralle
- 2 Fillomino
- 3 JaTaHoKu hexagonal
- 4 Yajilin
- 5 Pyramide
- 6 Kellerrätsel: Rundweg-Domino
- 7 Araf

3 JaTaHoKu hexagonal

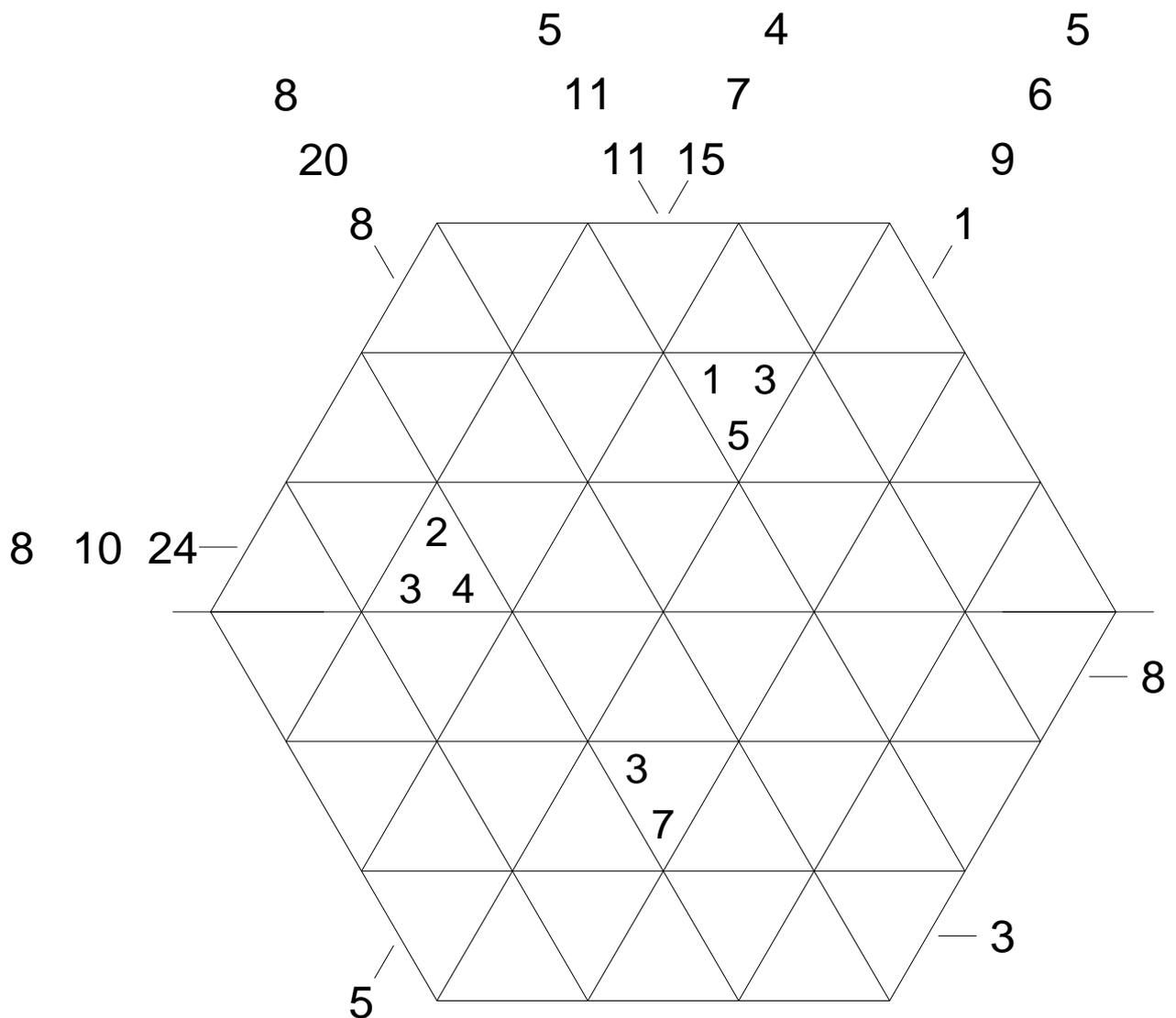
1. **Tapa** In dem Gitter sind einige Felder zu markieren, sodass folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Die markierten Felder sind alle über gemeinsame Kanten miteinander verbunden.
- Markierte Felder dürfen kein regelmäßiges Sechseck mit sechs Dreiecken bilden.
- Ziffern innerhalb des Gitters sind Tapa-Hinweise.

2. **Sudoku** In die markierten Felder sind die Zahlen von 1-9 einzutragen, sodass sich in keiner der drei Blickrichtungen eine Zahl wiederholt.

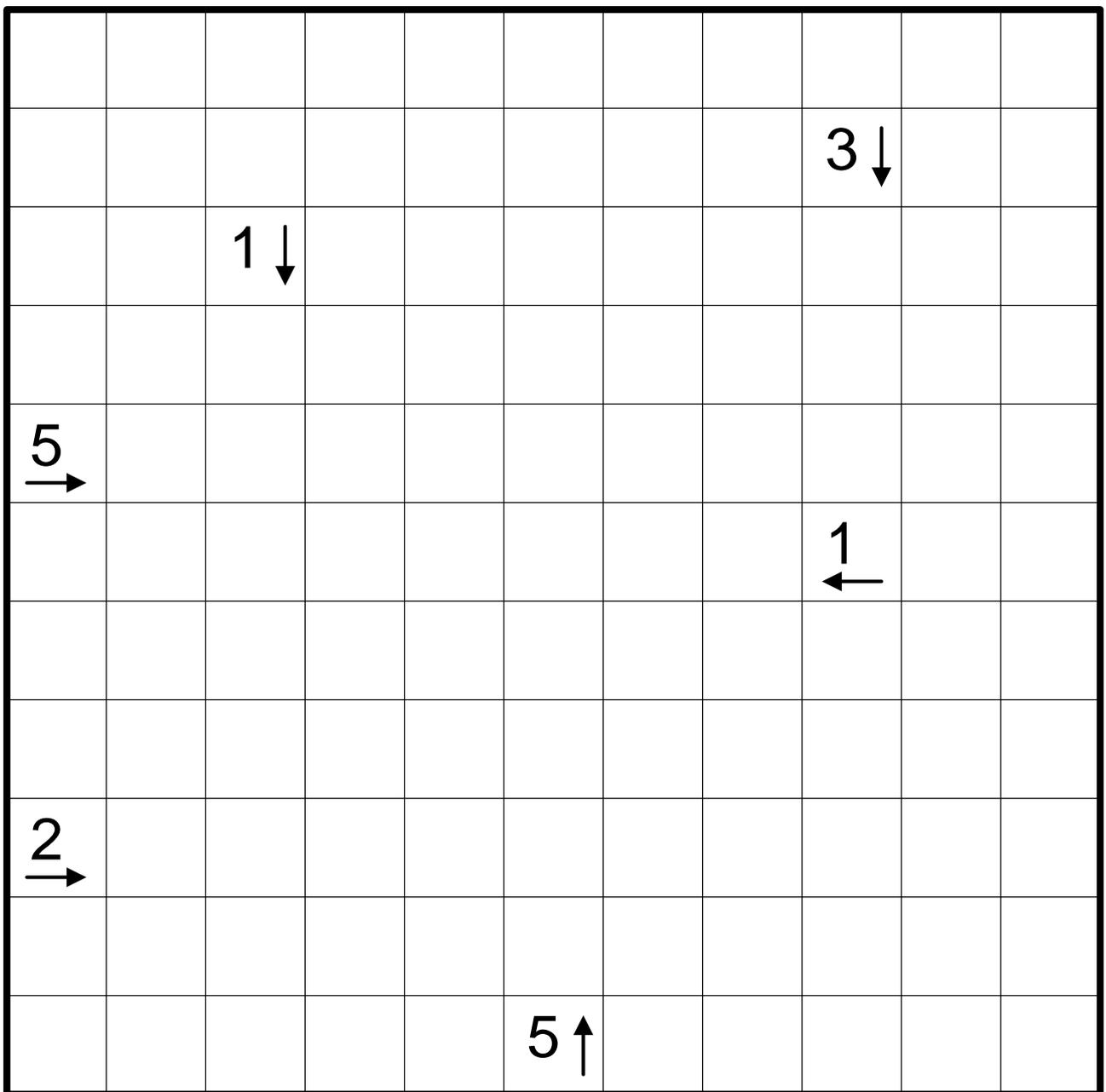
3. **Japanische Summen** Die Zahlen außerhalb des Gitters in der oberen Hälfte geben in der richtigen Reihenfolge die Summen der Zahlen in den Blöcken der verbundenen Feldern in Blickrichtung an. Auch einzelne Zahlen sind dort angegeben.

4. **Hochhäuser** Die Zahlen außerhalb des Gitters in der unteren Hälfte geben die Anzahl der sichtbaren Hochhäuser in Blickrichtung an. Niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.



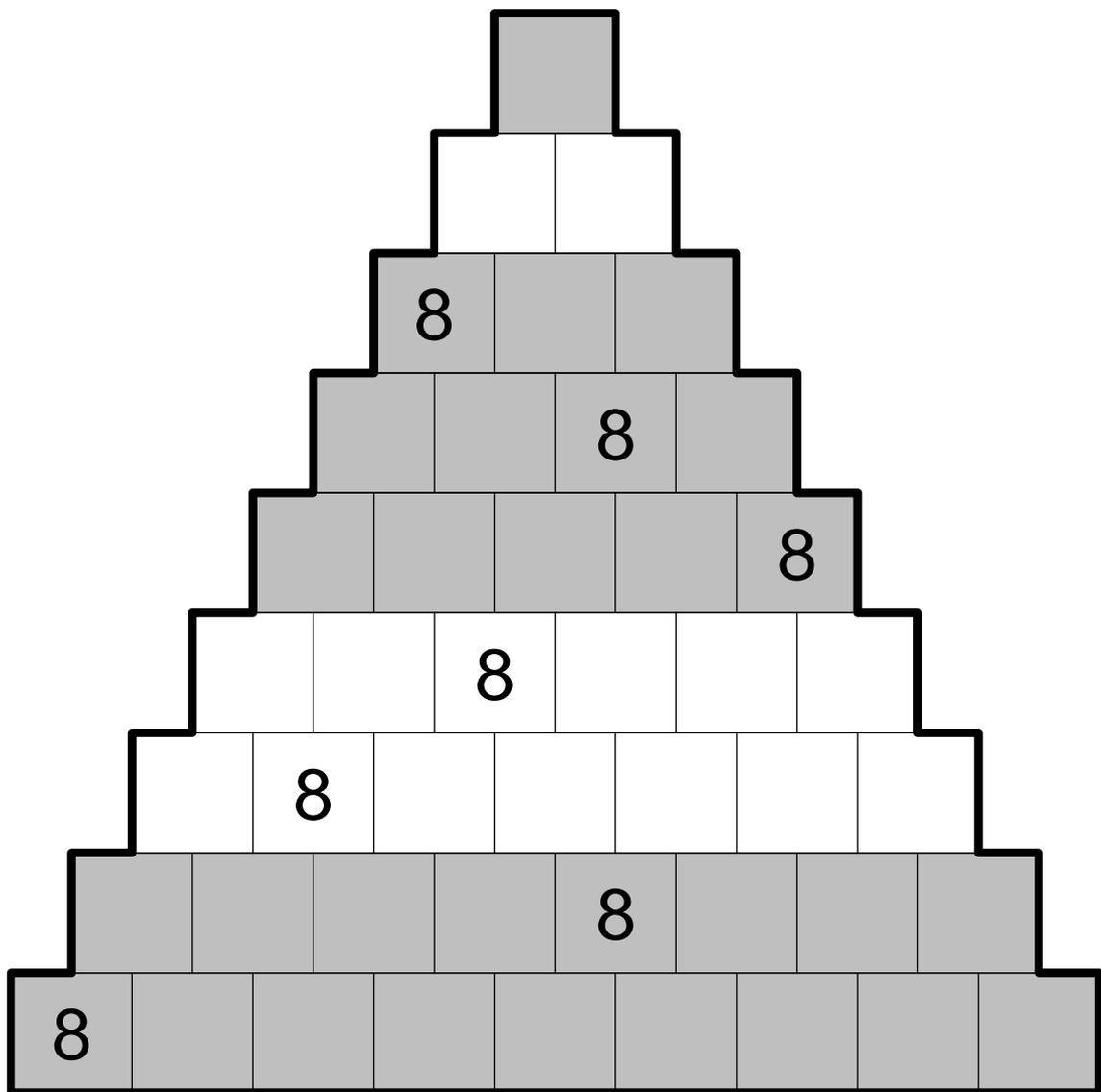
4 Yajilin

Im Diagramm sind einige Schwarzfelder so zu platzieren, dass jeder Pfeil auf die entsprechende Anzahl an Schwarzfeldern zeigt. Die Schwarzfelder dürfen sich waagrecht und senkrecht nicht berühren. Durch alle verbleibenden leeren Felder ist danach ein Rundweg einzuzeichnen, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Es müssen nicht unbedingt auf alle Schwarzfelder Pfeile zeigen.



5 Pyramide

Trage Ziffern von 1 bis 9 so in die Felder der Pyramide ein, dass jedes Feld die Summe oder die Differenz der beiden darunter liegenden Felder enthält. In grau gefärbten Zeilen kommt keine Ziffer doppelt vor, und in weiß gefärbten Zeilen muss mindestens eine Ziffer mindestens doppelt vorkommen.

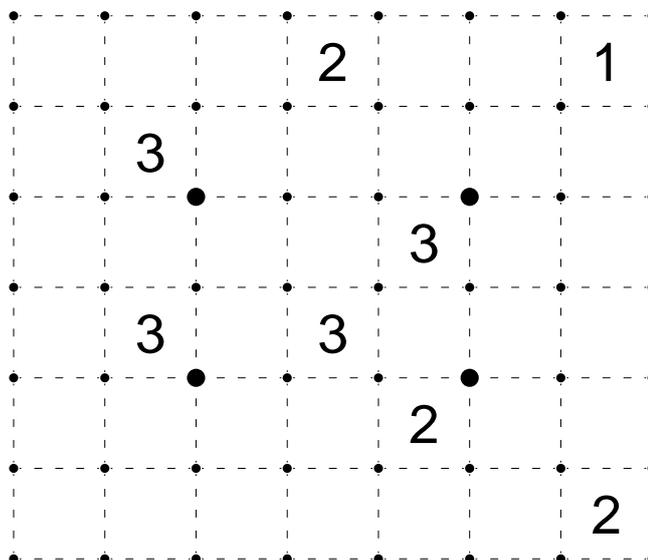


6 Kellerrätsel: Rundweg-Domino

Dieses Rätsel besteht aus zwei verschiedenen Standardrätseln mit gleich großen, übereinanderliegenden Rätselgittern, die miteinander interagieren.

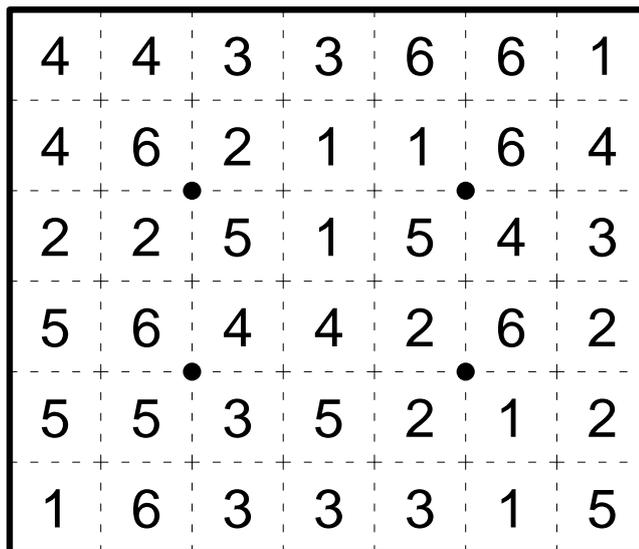
Rundweg:

Entlang der Kästchenkanten ist ein Rundweg einzuzeichnen, der sich nicht selbst kreuzt oder berührt. Die Zahlen geben die Anzahl der Kanten des jeweiligen Kästchens an, die vom Rundweg benutzt werden.



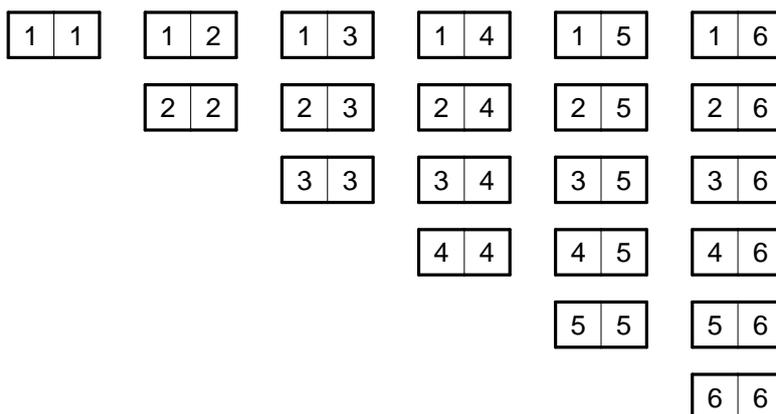
Domino:

Das Diagramm muss entlang der Kästchenkanten so in die Dominos 1-1 bis 6-6 zerlegt werden, dass jedes Domino genau einmal vorkommt.



Interaktion:

Der Rundweg muss auf den Kanten der Dominos verlaufen.



7 Araf

Das Diagramm ist entlang der Feldkanten so in Gebiete zu teilen, dass jedes Gebiet genau zwei Zahlen enthält und eine Zahl kleiner und eine Zahl größer ist als die Anzahl der Felder des Gebiets.

