

NAME

Logic Masters 2016

Runde 2: JaTaHoKu-Runde

Bearbeitungszeit: 75 Minuten

2.1 JaTaHoKu-Standard (1-4)	30 Punkte
2.2 JaTaHoKu-Standard (1-5)	30 Punkte
2.3 JaTaHoKu-Standard (1-5)	40 Punkte
2.4 JaTaHoKu-Knapp daneben (1-4)	40 Punkte
2.5 JaTaHoKu-Hexagonal (1-7)	60 Punkte
2.6 JaTaHoKu-Zylindrisch (1-5)	65 Punkte
2.7 JaTaHoKu-Krypt (1-6)	85 Punkte

350 Punkte

Zeitbonus: 5 Punkte für jede volle Minute Restzeit

PUNKTE

Regeln für JaTaHoKu:

1. Tapa

In dem Gitter sind einige Felder zu markieren, sodass folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Nur für quadratische Gitter: In jeder Zeile, Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet ist die gleiche Anzahl (N) von Feldern markiert.
- Die markierten Felder sind alle miteinander verbunden, d.h. man kann von jedem markierten Feld zu jedem anderen markierten Feld über eine Kette verbundener markierter Felder gelangen (zwei markierte Felder sind verbunden, wenn sie eine gemeinsame Kante haben).
- Markierte Felder dürfen kein 2×2 -Feld (quadratische Gitter), resp. kein regelmäßiges Sechseck mit sechs Dreiecken (Sechseckgitter) bilden.
- Ziffern innerhalb des Gitters sind Tapa-Hinweise: Sie geben an, wie viele der Felder, die das Hinweisfeld in wenigstens einem Punkt berühren, markiert sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus verbundenen markierten Feldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere nicht markierte Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in dem Hinweisfeld spielen dabei keine Rolle.

2. Sudoku

In die markierten Felder sind die Zahlen von 1-N einzutragen, sodass sich

- für Sechseckgitter: in keiner der drei Blickrichtungen eine Zahl wiederholt.
- für quadratische Gitter: in keiner Zeile, Spalte und keinem fett umrandeten Gebiet eine Zahl wiederholt.

3. Japanische Summen

Die Zahlen außerhalb des Gitters oben und links (bei quadratischen Gittern), resp. in der oberen Hälfte (bei Sechseckgittern) 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

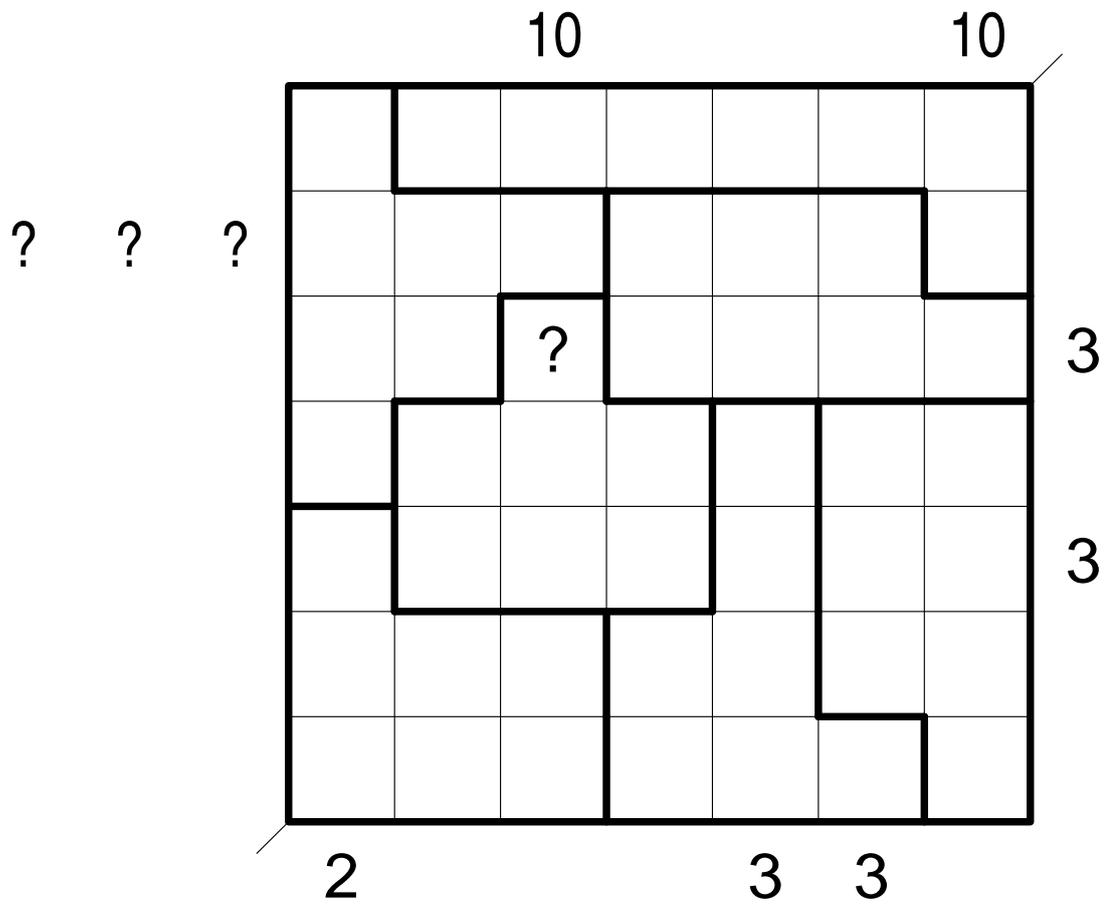
Die Zahlen außerhalb des Gitters rechts und unten (bei quadratischen Gittern), resp. in der unteren Hälfte (bei Sechseckgittern) geben die Anzahl der sichtbaren Hochhäuser in Blickrichtung an. Niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

Insgesamt gilt: Manche der Hinweisziffern (Tapa, Japanische Summen oder Hochhaushinweise) sind durch Fragezeichen ('?') ersetzt. Zweiziffrige Zahlen sind ggf. durch zwei Fragezeichen ersetzt.

Evtl. abweichende Sonderregeln werden bei den Rätseln selbst erklärt.

2.1 JaTaHoKu-Standard (1-4)

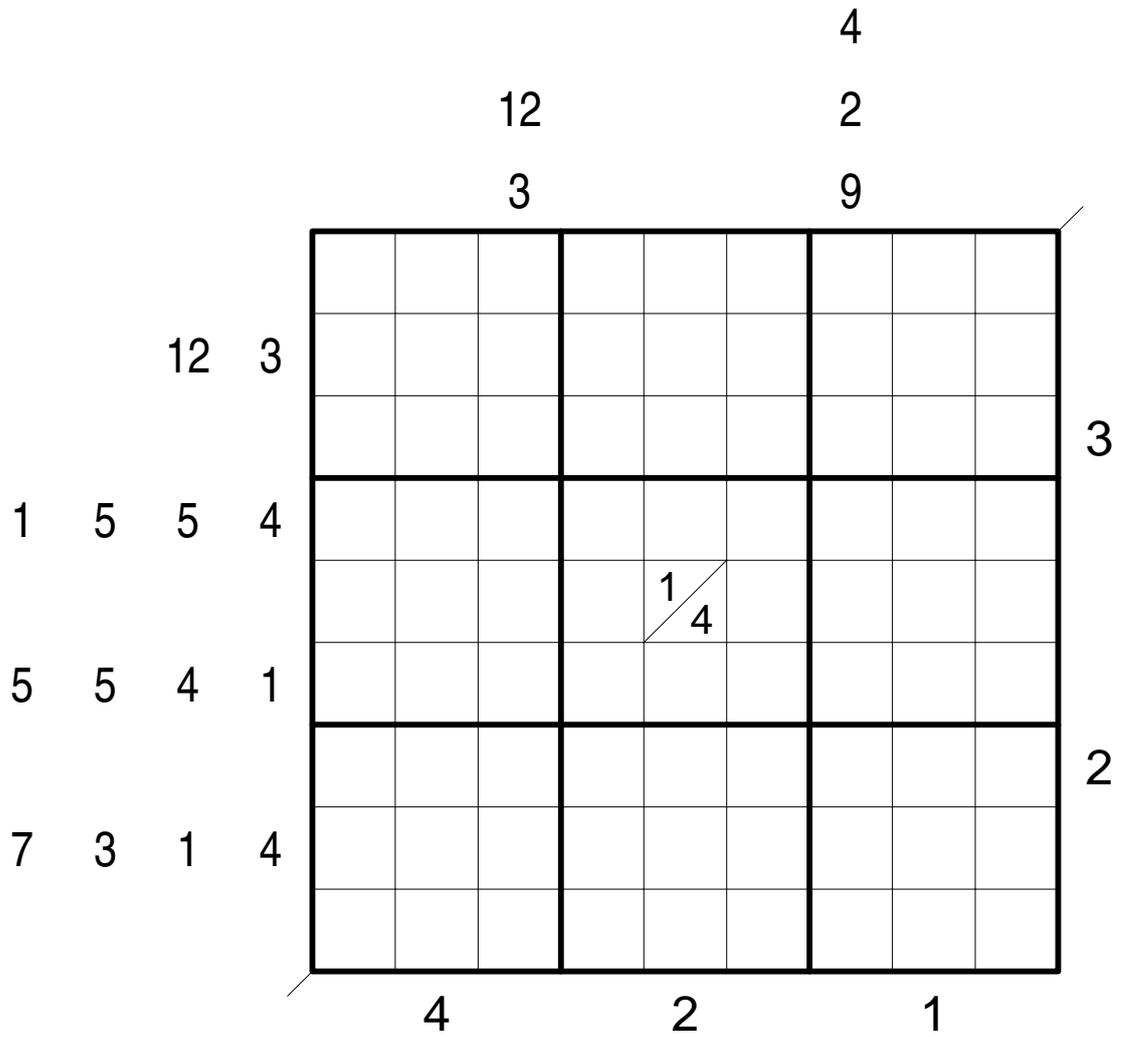
30 Punkte



PUNKTE

2.2 JaTaHoKu-Standard (1-5)

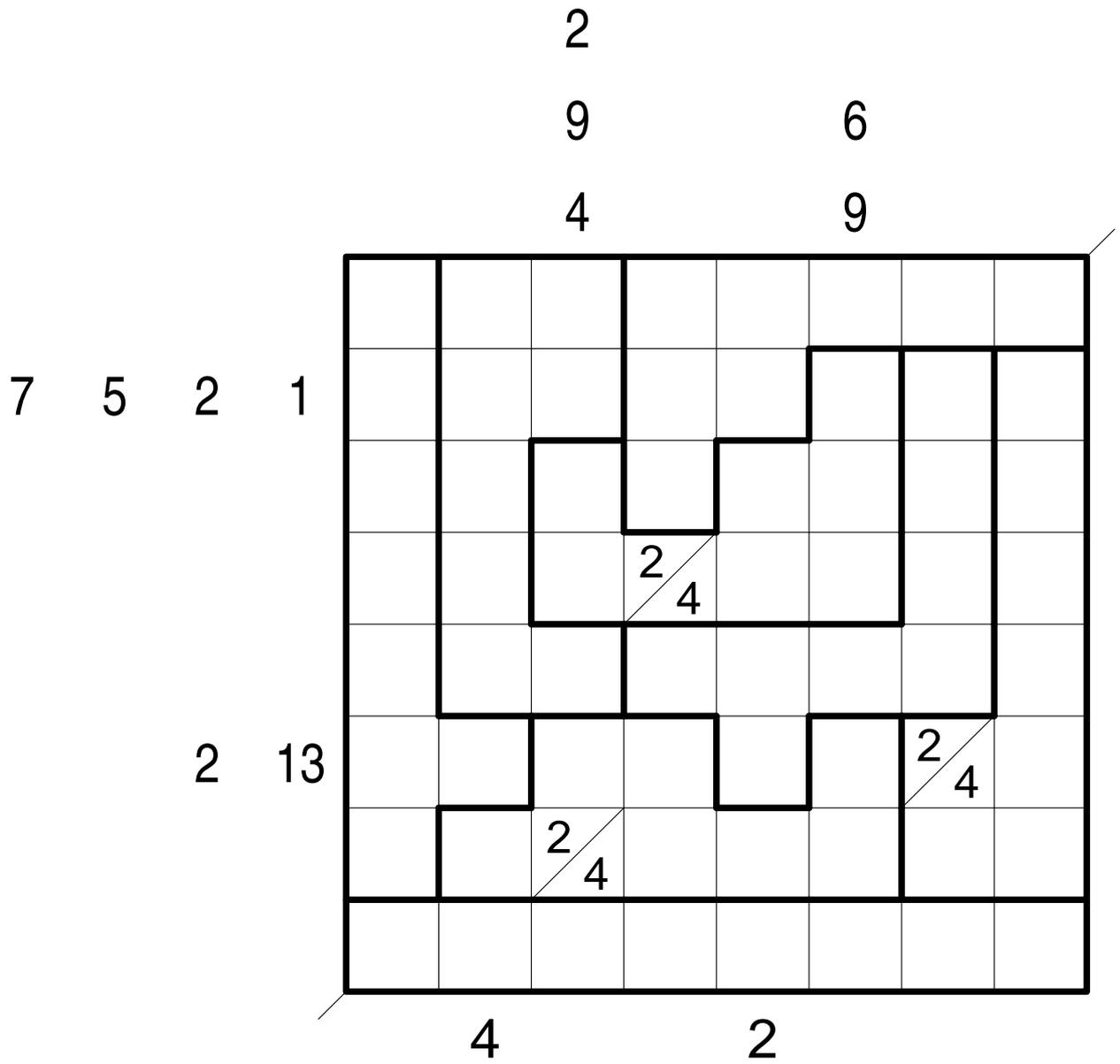
30 Punkte



PUNKTE

2.3 JaTaHoKu-Standard (1-5)

40 Punkte

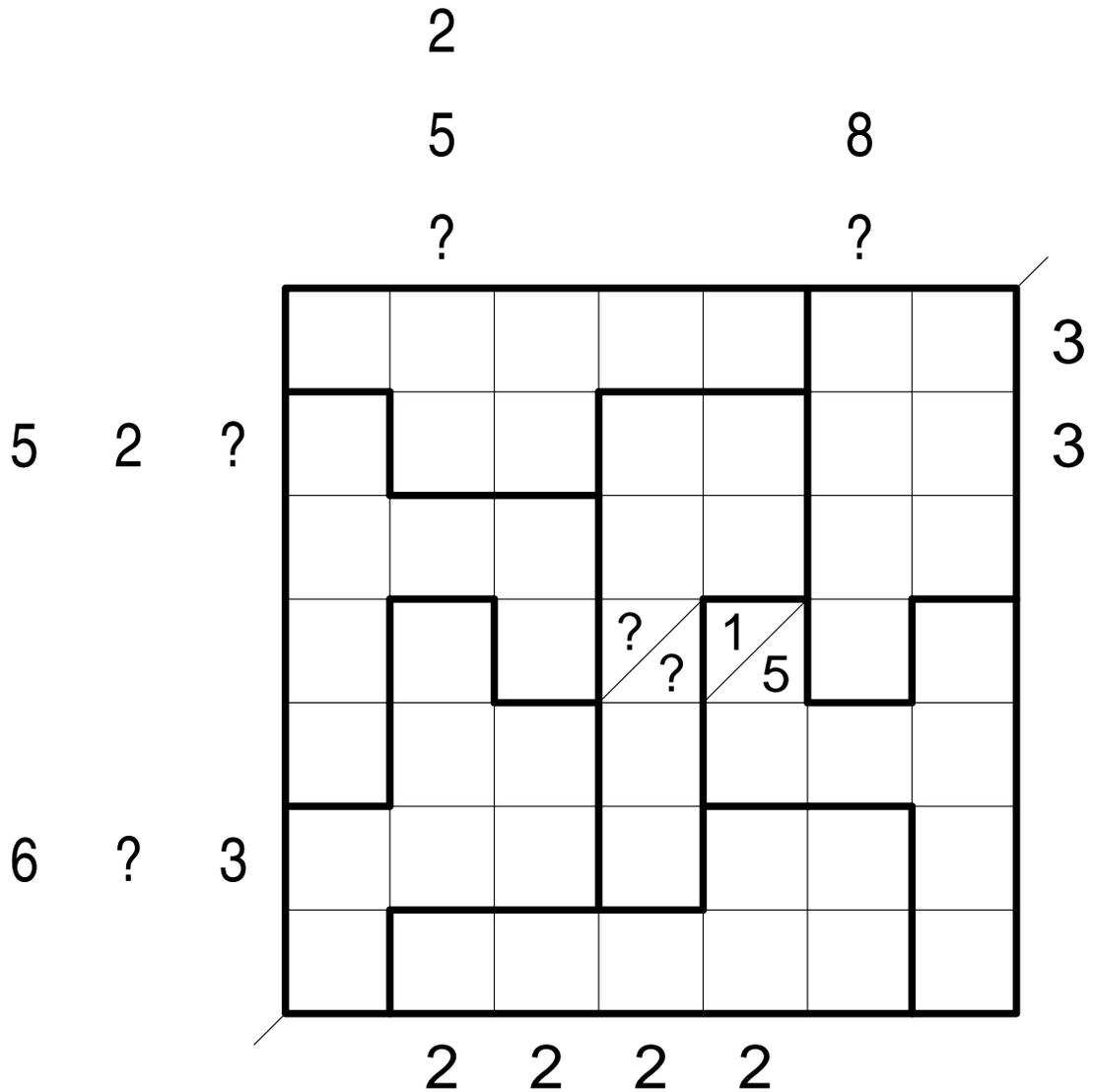


PUNKTE

2.4 JaTaHoKu-Knapp daneben (1-4)

40 Punkte

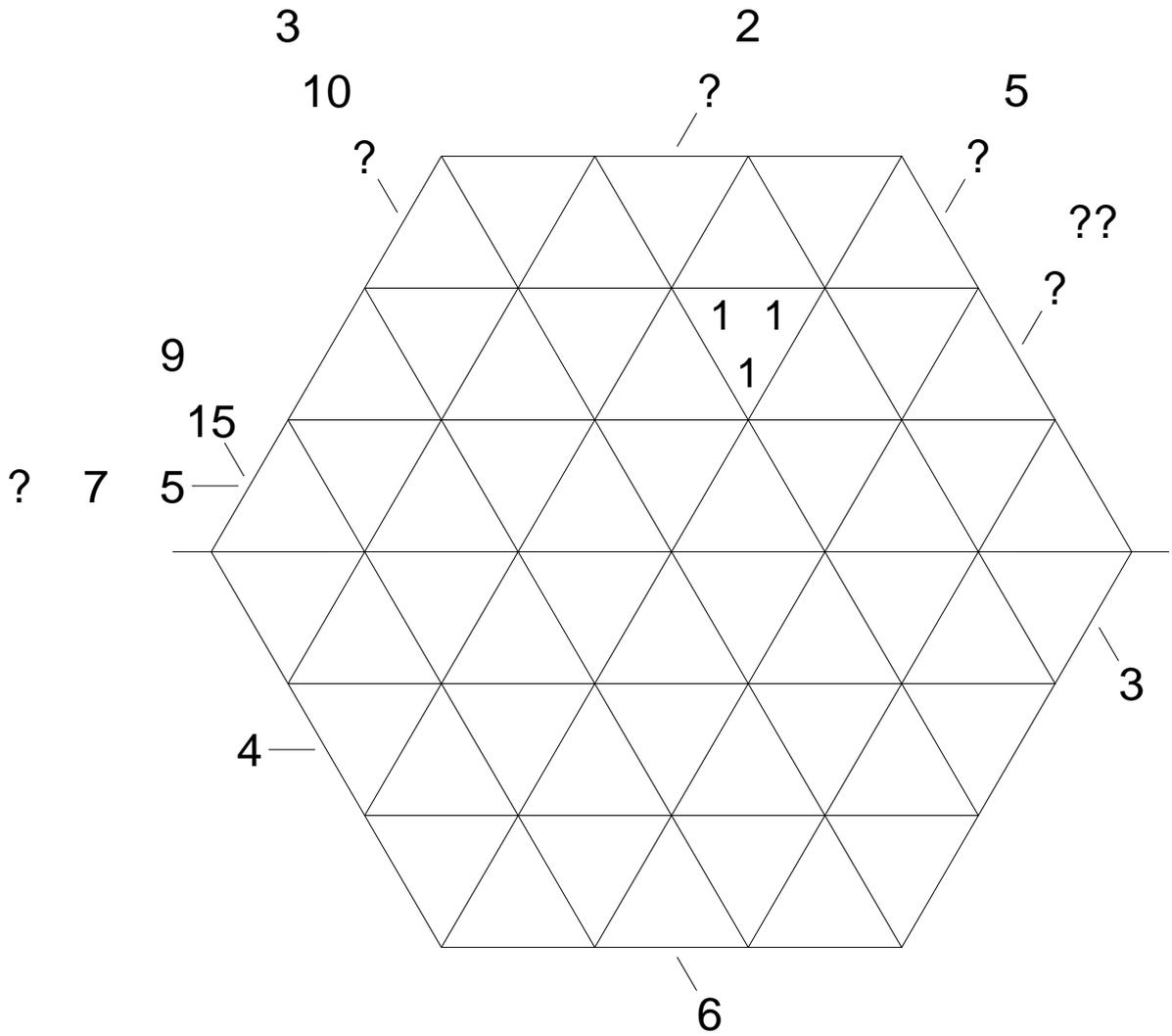
Alle vorgegebenen Zahlen (sowohl innerhalb als auch außerhalb des Gitters) sind „knapp daneben“, das heisst, sie sind entweder eins größer oder eins kleiner als die Zahl, die tatsächlich dort stehen sollte. Ein gegebener Hinweis kann nicht verschwinden (d.h. nicht zur Null werden).



PUNKTE

2.5 JaTaHoKu-Hexagonal (1-7)

60 Punkte

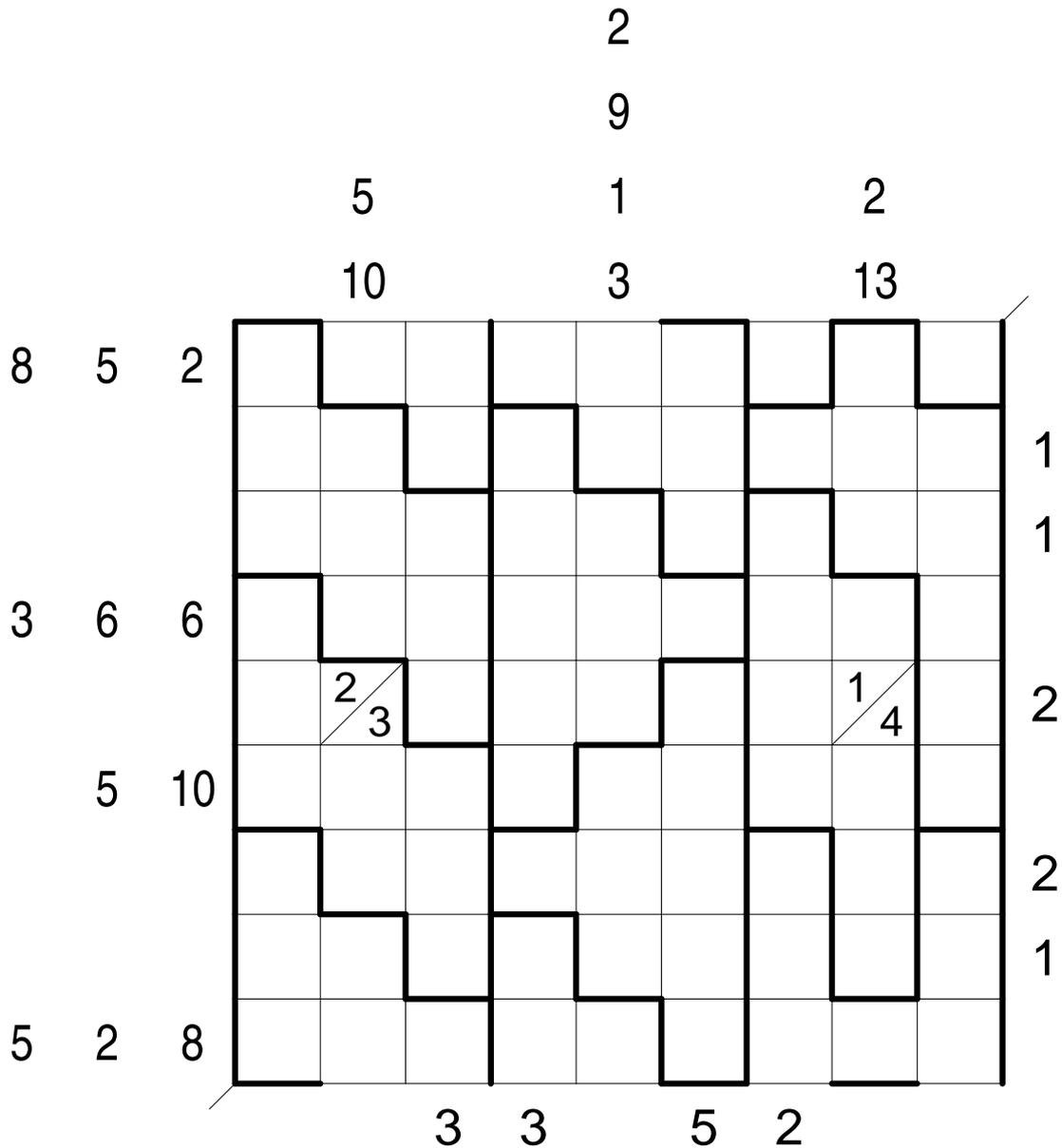


PUNKTE

2.6 JaTaHoKu-Zylindrisch (1-5)

65 Punkte

Das Gitter ist zylindrisch, d.h. der obere Rand ist mit dem unteren verklebt, rechts und links NICHT. Die Vorgaben oben der japanischen Summe sind in der richtigen Reihenfolge angegeben, dürfen aber zyklisch vertauscht werden. Die Vorgaben unten beziehen sich auf die sichtbaren Häuser im Zyklus ab der 1 (inklusive).



PUNKTE

