

NAME

Logic Masters 2016

Runde 7: Abgekartet

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

7.1 Sudoku (0-6)	25+10 Punkte
7.2 Koralle	35+10 Punkte
7.3 Rundweg	35+10 Punkte
7.4 ABCtje (1-14)	40+10 Punkte
7.5 Fillomino	45+10 Punkte
7.6 Japanische Summen mit Null (0-7)	80+10 Punkte
<hr/>	
	260+60 Punkte

Zeitbonus: 5 Punkte für jede volle Minute Restzeit

Es sind sechs Standardrätsel zu lösen: Sudoku, Koralle, Rundweg, ABCtje, Fillomino und Japanische Summen mit Null.

Alle Rätsel enthalten falsche Angaben, die mit Hilfe von sechs vorgegebenen Kartenpaaren zu korrigieren sind. Dabei muss in jedem Rätsel ein identisches Kartenpaar verwendet werden, und zwar für jedes Rätsel ein anderes Kartenpaar.

Alle Karten sind 2x2 Felder groß. In jedem Feld steht eine Zahl. Diese Zahlen ersetzen die in den Rätselgittern enthaltenen Hinweise und Leerfelder, auf denen sie abgelegt werden. Die Karten dürfen nicht gedreht oder gespiegelt werden, und einander nicht überlappen.

PUNKTE

Für die Platzierung der Karten gelten im einzelnen folgende Regeln:

- ABCtje: Die Karten müssen auf den Summenvorgaben abgelegt werden. Es entstehen dabei keine führenden Nullen.
- Sudoku, Rundweg und Fillomino: Die Karten müssen im Inneren des Diagramms abgelegt werden. Zusätzlich gilt für das Sudoku, dass die Karten auch auf Gebietsgrenzen liegen dürfen. Die Gebietsgrenzen werden dann auf die Karten übertragen und gelten weiter.
- Koralle und Japanische Summen mit Null: Die Karten müssen außerhalb des Diagramms abgelegt werden. Sofern sich nach der Kartenablage in einer Zeile oder Spalte Hinweiszahlen befinden, sind diese Hinweise vollständig. Bei der Koralle sind die Hinweiszahlen zum Diagramm hin vor und nach der Kartenablage aufsteigend sortiert, bei den Japanischen Summen in der richtigen Reihenfolge. Lücken dürfen durch die Kartenablage in den Vorgaben nicht entstehen.

Einige der Rätsel sind unter Verwendung mehrerer Kartenpaare lösbar, es gibt jedoch nur eine Gesamtlösung, in der jedes Kartenpaar in genau einem Rätsel zur Anwendung kommt. Nur Lösungen, die Teil dieser Gesamtlösung sind, werden als korrekt akzeptiert.

Bepunktung: Bei jedem Rätsel gibt es die angegebene Punktzahl für die richtige Lösung und weitere 10 Punkte für die richtige Kartenzuordnung. Ist ein Rätsel nicht vollständig gelöst aber die Karte richtig zugeordnet, dann gibt es 10 Punkte.

Karten:

1	0	1	2	1	2	1	3	2	1	4	1
2	3	0	3	2	3	2	4	3	4	3	2
1	0	1	2	1	2	1	3	2	1	4	1
2	3	0	3	2	3	2	4	3	4	3	2

7.1 Sudoku (0-6)

25+10 Punkte

In das Diagramm sind die Ziffern von 0 bis 6 so einzutragen, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

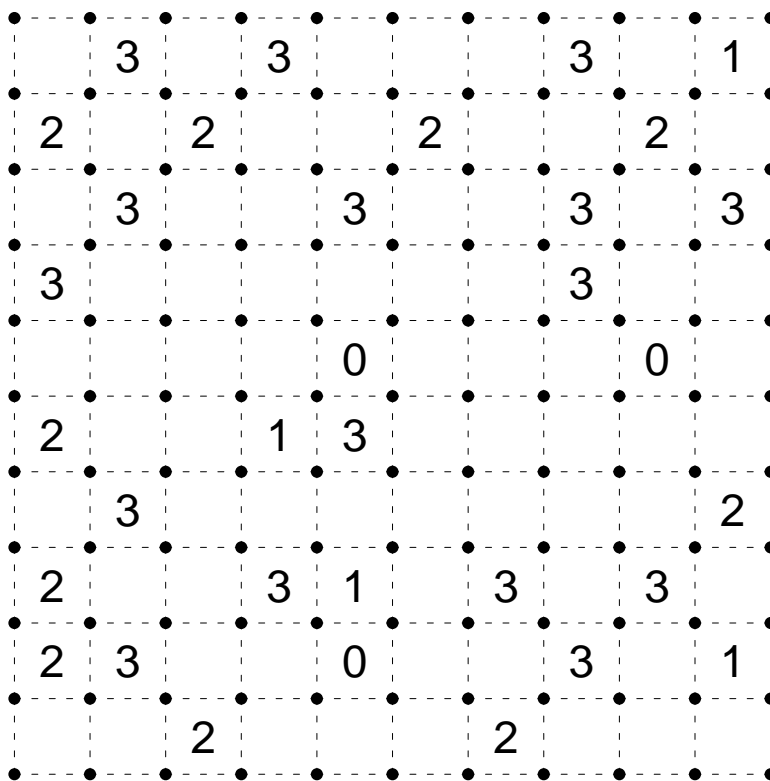
						0
4		1				
					5	
	5					
				4		
0						1

PUNKTE

7.3 Rundweg

35+10 Punkte

Entlang der gepunkteten Linien ist ein geschlossener Weg einzuzeichnen, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.



PUNKTE

7.4 ABCtje (1-14)

40+10 Punkte

Die gegebenen Buchstaben sind so durch die Zahlen von 1 bis 14 zu ersetzen, dass jeder Buchstabe durch eine andere Zahl ersetzt wird und die Summe der Buchstabenwerte den Vorgaben entspricht.

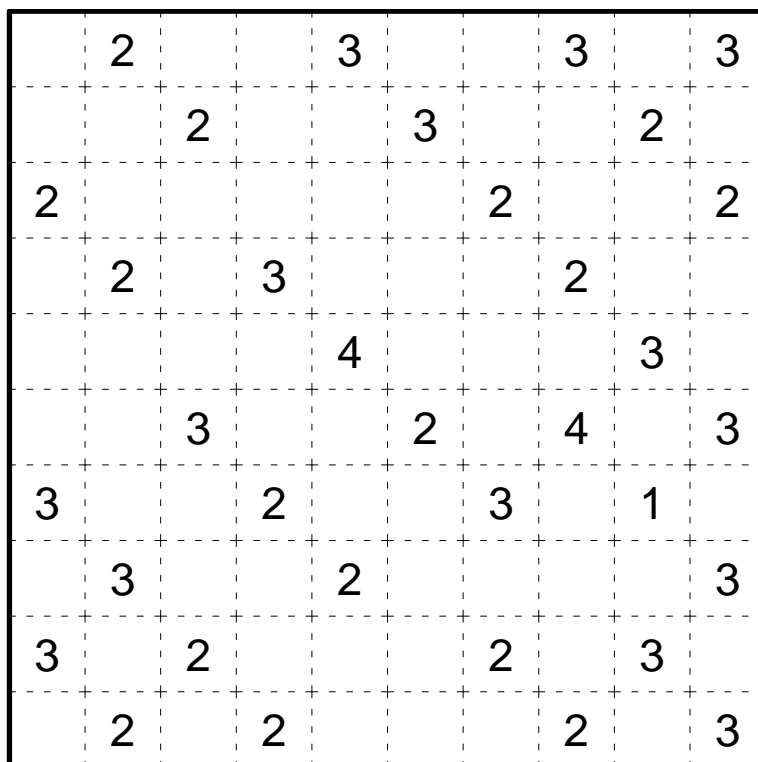
ELEFANT	4	3	A	
ERASMUS	3	8	E	
FINALE	4	2	F	
GRAUSAM	4	4	G	
MARMARA	2	4	I	
MARONE	3	5	L	
MASSEUR	3	9	M	
MEMORY	4	0	N	
RAETSEL	4	2	O	
STUTTGART	9	7	R	
TANGO	4	8	S	
URANGST	6	7	T	
			U	
			Y	

PUNKTE

7.5 Fillomino

45+10 Punkte

Unterteile das Diagramm in Gebiete und schreibe in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. 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.



PUNKTE

