



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 Rätseln 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.

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.

---

#### 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.

---

#### 7.2 Koralle – 35+10 Punkte

Im Diagramm sind einige Felder so zu schwärzen, dass dabei eine Koralle entsteht. Eine Koralle ist zusammenhängend und enthält keine 2x2-Bereiche. Alle Leerfelder müssen orthogonal mit dem Rand verbunden sein. Die Zahlen am Rand geben vollständig die Längen aufeinander folgender Blöcke von Korallenfeldern an, allerdings nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge. Zwischen zwei Korallenblöcken muss sich mindestens ein leeres Feld befinden. Es müssen nicht an allen Zeilen oder Spalten Hinweiszahlen gegeben sein, aber wenn, dann sind diese vollständig.

Hinweiszahlen sind in Leserichtung in aufsteigender Reihenfolge gegeben.

---

#### 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.

---

#### 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.

---

#### 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.

---

#### 7.6 Japanische Summen mit Null (0-7) – 80+10 Punkte

Im Diagramm sind einige Felder zu schwärzen, und in die restlichen Felder Zahlen von 0 bis 7 so einzutragen, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt. Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Zahlen werden hier angegeben.

PUNKTE

ELEFANT  
ERASMUS  
FINALE  
GRAUSAM  
MARMARA  
MARONE  
MASSEUR  
MEMORY  
RAETSEL  
STUTT GART  
TANGO  
URANGST

4	3
3	8
4	2
4	4
2	4
3	5
3	9
4	0
4	2
9	7
4	8
6	7

A	
E	
F	
G	
I	
L	
M	
N	
O	
R	
S	
T	
U	
Y	

ABCtje (1-14) - 40+10 Punkte

						0
4		1				
					5	
	5					
				4		
0						1

Sudoku (0-6) - 25+10 Punkte

20	7	1	7	21	9	7	6	5	8
8	6	3	7	5	5	20	22	12	7
16	10								
2	5	7							
8	0	8	8						
3	4	8							
10	6	12							
3	3	19							
4	4	2	18						
			28						
10	11								
9	9	0	9						

Japanische Summen mit Null (0-7) - 80+10 Punkte

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

2	2	4								
1	2	4								
		6								
1	1	5								
		1								
		3	3							
		1	2							

Koralle - 35+10 Punkte

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

Rundweg - 35+10 Punkte

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

Fillomino - 45+10 Punkte