

NAME

Logic Masters 2017

Runde 1 – Karussell

Bearbeitungszeit: 30 Minuten

1.1 Arukone	5 Punkte
1.2 Diagonalsudoku	10 Punkte
1.3 Heyawake	15 Punkte
1.4 Hochhäuser mit zwei Parks	15 Punkte
1.5 Inseln	15 Punkte
1.6 Buchstabensalat	20 Punkte
1.7 Anti-Buchstaben-Pentomino	25 Punkte

Summe 105 Punkte

Bonus für jede halbe Minute Restzeit 2 Punkte

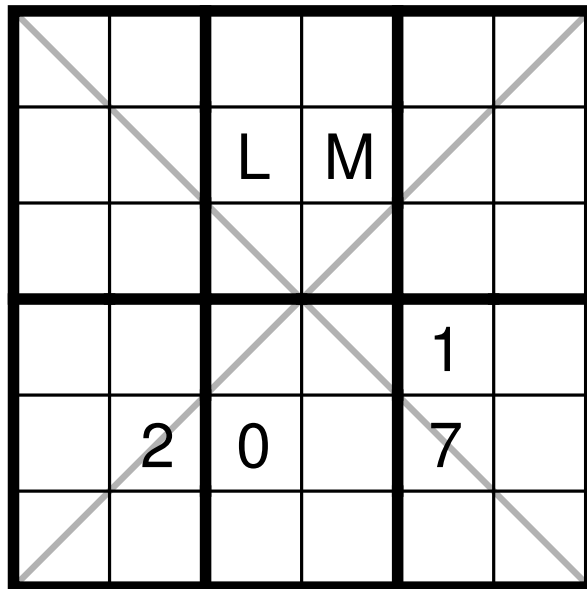
PUNKTE

1.2 Diagonalsudoku

10 Punkte

Trage die vorgegebenen Zeichen in das Gitter ein, sodass jedes Zeichen in jeder Zeile, jeder Spalte, jeder der beiden Diagonalen und jedem fett umrandeten Gebiet genau einmal vorkommt.

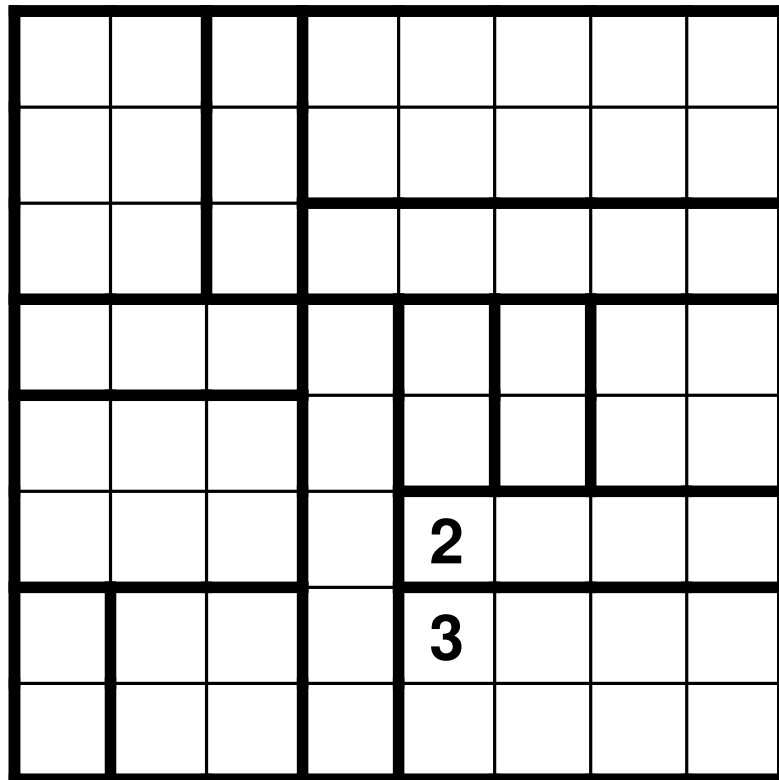
Zeichen: 0, 1, 2, 7, L, M



1.3 Heyawake

15 Punkte

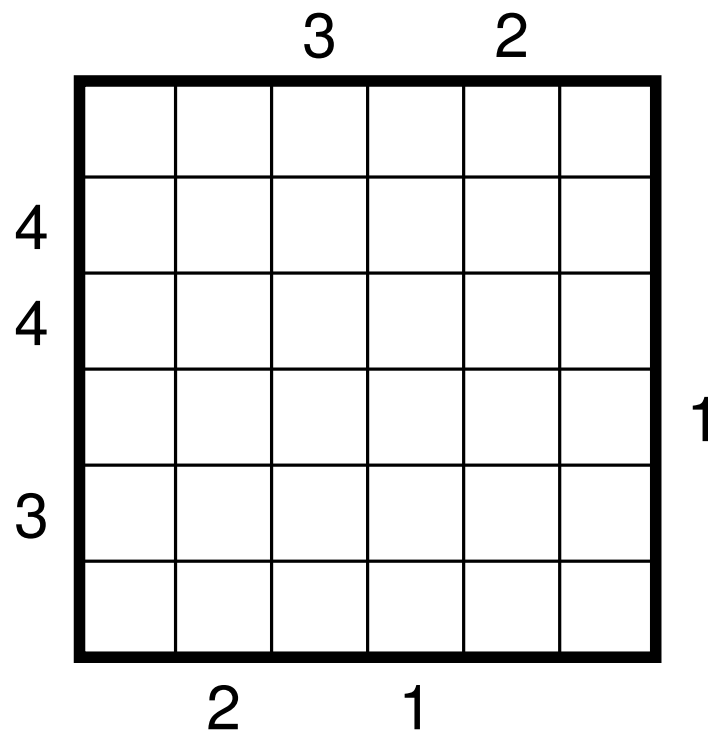
Schwärze einige Felder (auch Zahlfelder), sodass Schwarzfelder keine Kanten teilen. Alle weißen Felder müssen zusammenhängen. Zusammenhängende weiße Felder erstrecken sich horizontal und vertikal jeweils maximal über zwei Gebiete. Zahlen geben die Anzahl der Schwarzfelder im jeweiligen Gebiet an.



1.4 Hochhäuser mit zwei Parks

15 Punkte

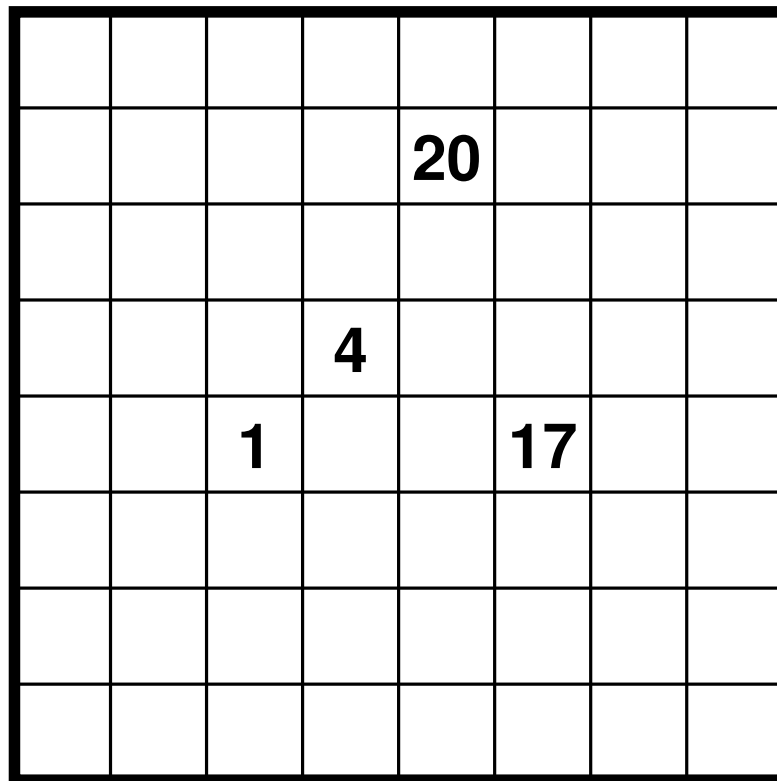
Trage in einige Felder ein Hochhaus der Höhe 1 bis 4 ein, sodass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. In jeder Zeile und Spalte bleiben zwei Felder leer. Zahlen am Rand geben an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können. Niedrigere Hochhäuser werden dabei von Höheren verdeckt.



1.5 Inseln

15 Punkte

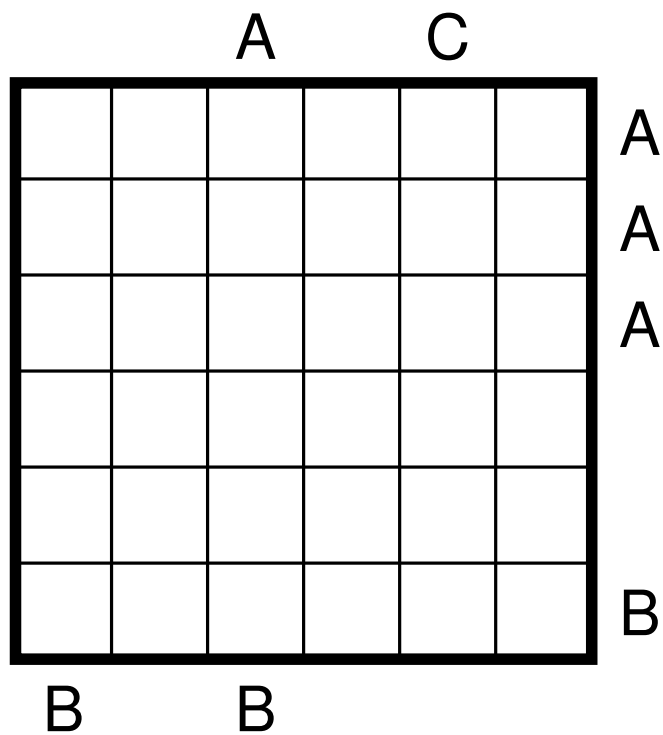
Schwärze einige leere Felder, sodass alle geschwärzten Felder zusammenhängen und kein 2x2-Gebiet vollständig geschwärzt ist. Jedes dabei entstehende weiße Gebiete enthält genau eine der vorgegebenen Zahlen. Die Zahl gibt jeweils die Anzahl der Felder des Gebietes an.



1.6 Buchstabensalat

20 Punkte

Trage in einige Felder einen Buchstaben von A bis C ein, sodass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen als erstes steht.



1.7 Anti-Buchstaben-Pentomino

25 Punkte

Zerlege das Gitter entlang der gestrichelten Linien in Pentominos, sodass jedes Pentomino genau einmal vorkommt und kein Pentomino den eigenen Buchstaben enthält. Pentominos dürfen gedreht und gespiegelt werden.

P	H	I	L	I	I
Y	N	W	I	W	I
L	W	X	X	P	U
L	U	W	W	P	I
Z	X	Y	L	X	W
Y	W	N	L	Z	N
N	Y	X	X	L	F
U	Y	W	L	F	P
L	P	U	T	E	U
P	U	T	L	I	W

