

NAME

Logic Masters 2017 Runde 2 – Looping

Bearbeitungszeit: 55 Minuten

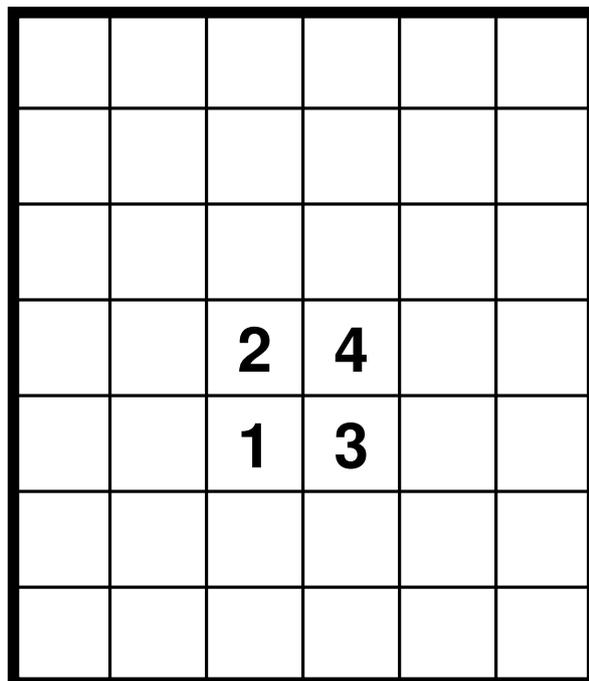
2.1 Eckenloop	5 Punkte
2.2 Milchstraße	5 Punkte
2.3 Simple Loop	15 Punkte
2.4 Verrückter Multiloop	25 Punkte
2.5 Berührungsloop	30 Punkte
2.6 Kreuzloop	35 Punkte
2.7 Multiloop	35 Punkte
2.8 Verrückter Eckenloop	35 Punkte
2.9 Berührungsrundweg	40 Punkte
2.10 Rundweg	40 Punkte
<hr/>	
Summe	265 Punkte
<hr/>	
Bonus für jede volle Minute Restzeit	4 Punkte

PUNKTE

2.1 Eckenloop

5 Punkte

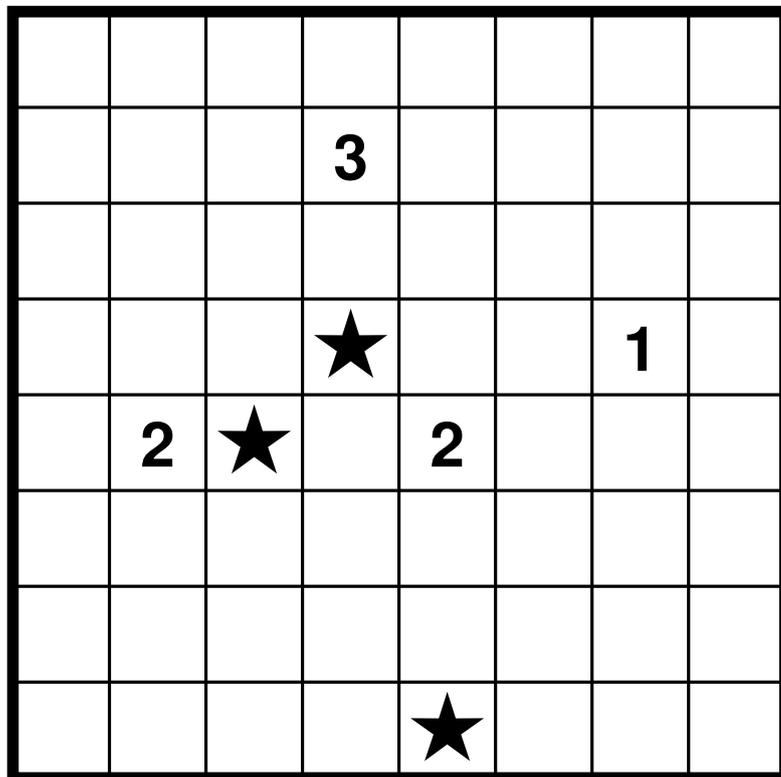
Zeichne einen geschlossenen Weg in das Gitter, der waagrecht und senkrecht zwischen den Feldmittelpunkten verläuft und jedes weiße Feld ohne Zahl genau einmal benutzt. Zahlen geben an, in wie vielen der acht angrenzenden Feldern der Weg abbiegt.



2.2 Milchstraße

5 Punkte

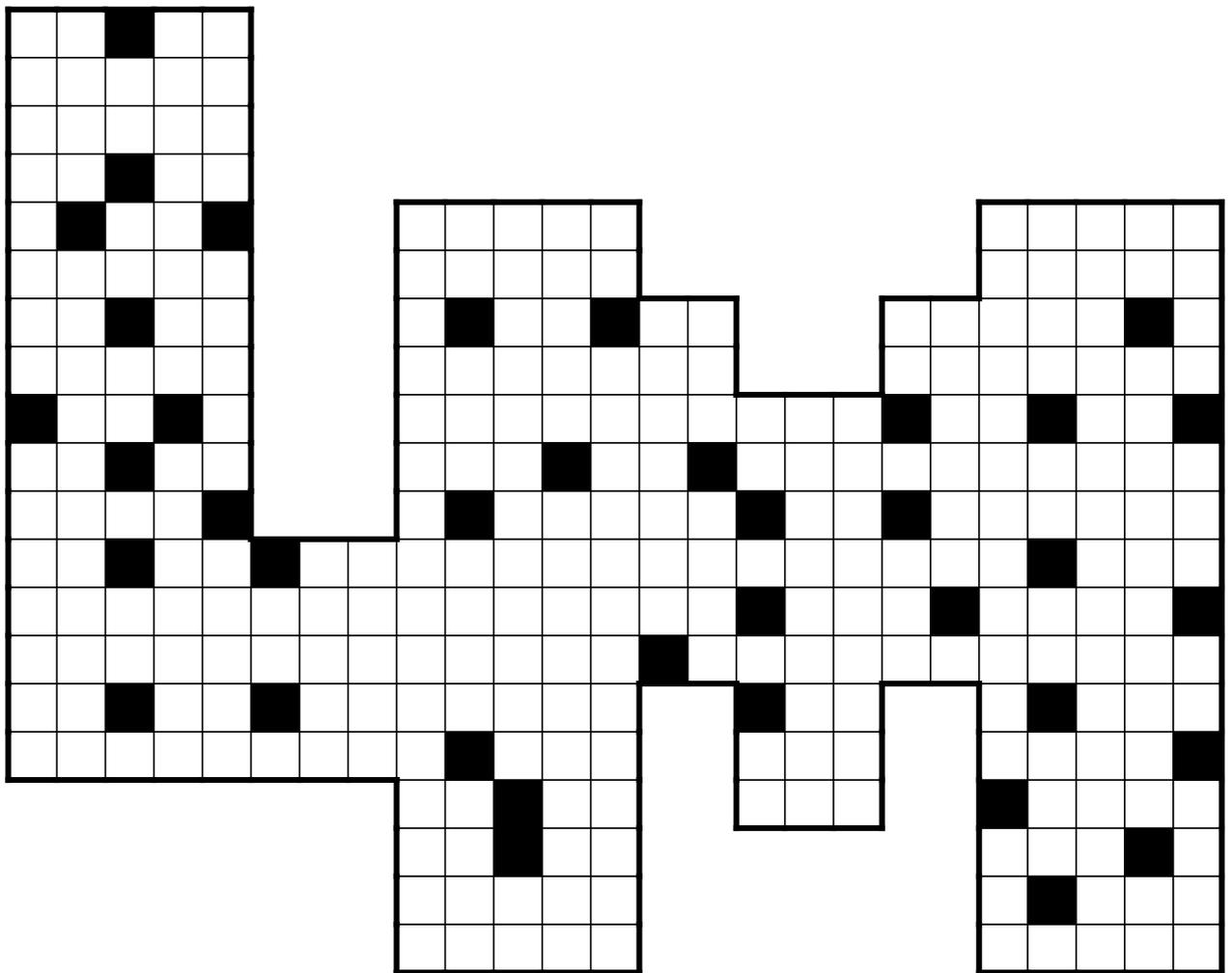
Zeichne einen geschlossenen gerichteten Weg in das Gitter, der waagrecht und senkrecht zwischen Feldmittelpunkten verläuft und jedes weiße Feld ohne Zahl sowie jedes Feld mit Stern genau einmal benutzt. Zahlen geben an, wie oft der Weg durch die acht angrenzenden Felder führt. In Feldern mit Sternen knickt der Weg ab und führt gerade durch das in Richtung des Wegs folgende Feld.



2.3 Simple Loop

15 Punkte

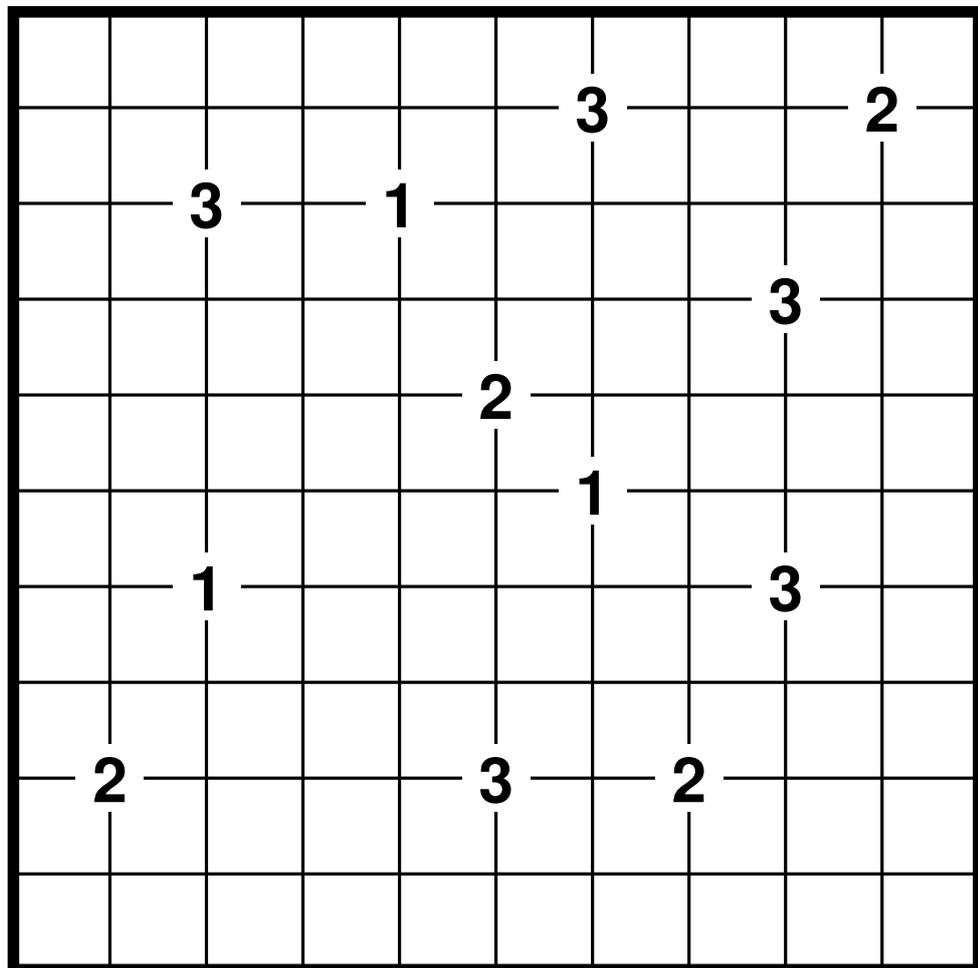
Zeichne einen geschlossenen Weg in das Gitter, der waagrecht und senkrecht zwischen den Feldmitelpunkten verläuft und jedes weiße Feld genau einmal benutzt.



2.4 Verrückter Multiloop

25 Punkte

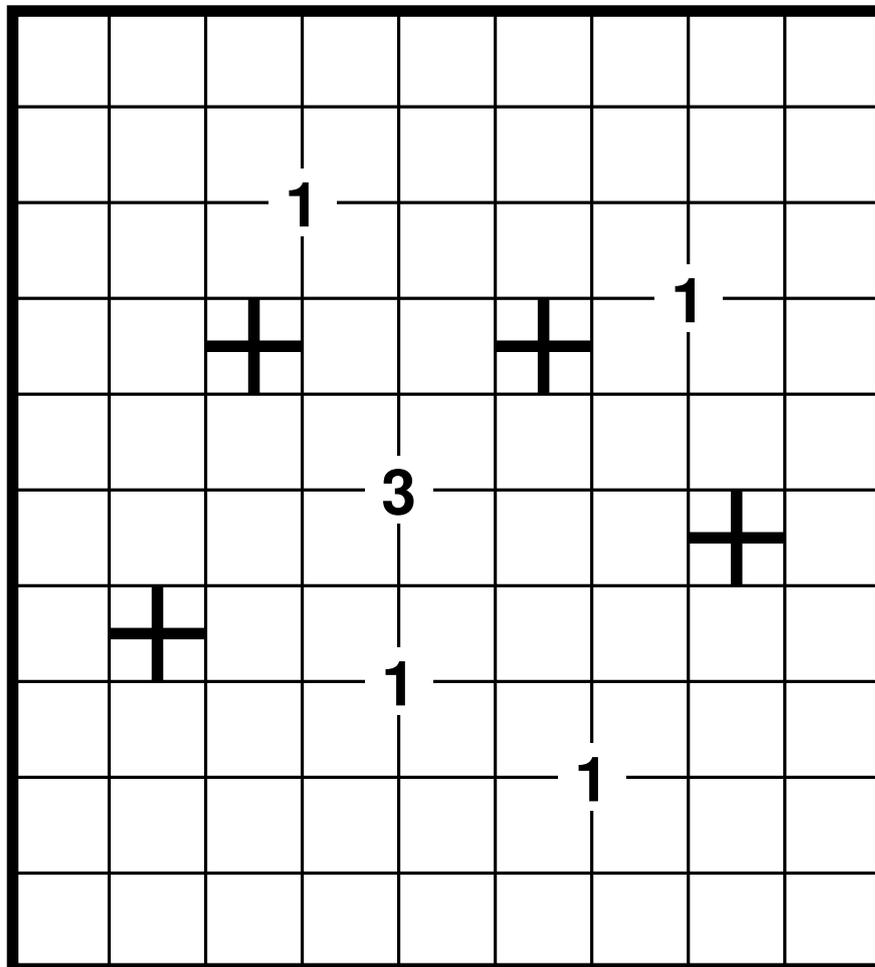
Zeichne einen oder mehrere geschlossene Wege in das Gitter, die waagrecht und senkrecht zwischen den Feldmittelpunkten verlaufen, sodass jedes Feld genau einmal von genau einem Weg benutzt wird. Zahlen stehen auf Kreuzungspunkten des Gitters und geben an, wie viele verschiedene Wege durch die vier angrenzenden Felder verlaufen.



2.6 Kreuzloop

35 Punkte

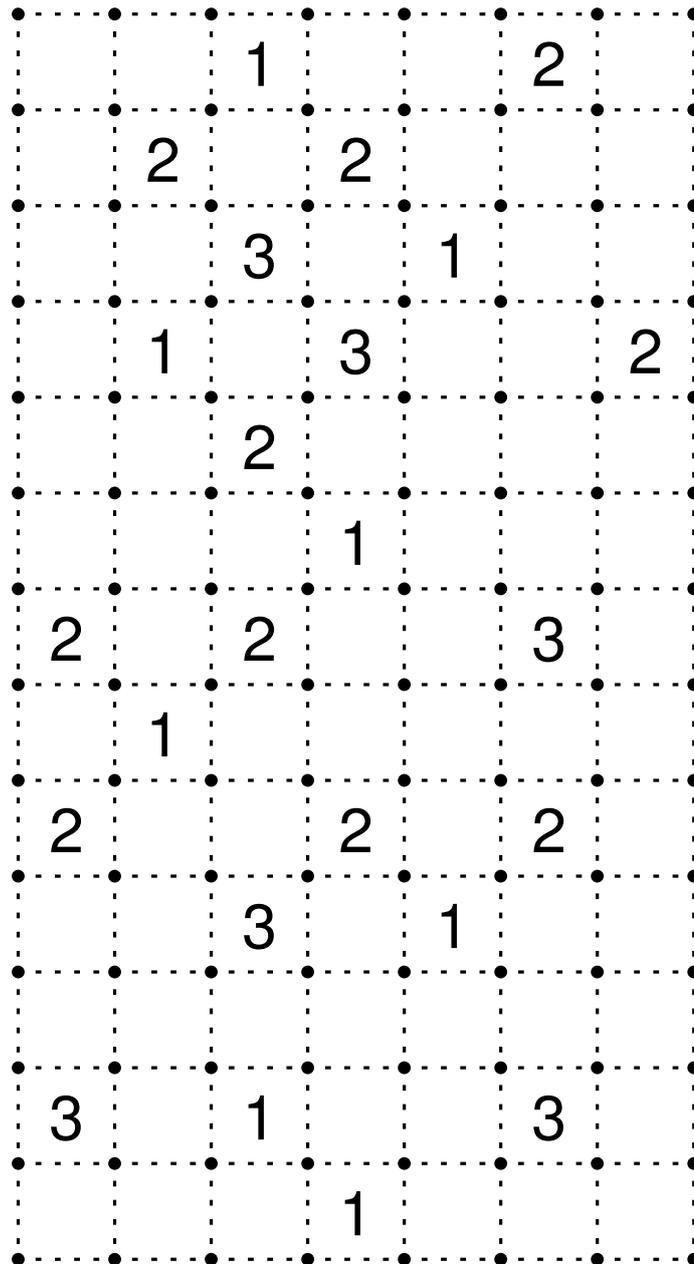
Zeichne einen geschlossenen Weg in das Gitter, der waagrecht und senkrecht zwischen den Feldmitelpunkten verläuft, jedes Feld genau einmal benutzt und sich genau an den gegebenen Kreuzungen selbst kreuzt. Zahlen stehen auf Kreuzungspunkten des Gitters und geben an, wie oft der Rundweg diesen Punkt umrundet.



2.9 Berührungsrundweg

40 Punkte

Zeichne entlang der gestrichelten Linien einen geschlossenen Weg, der jeden Gitterpunkt maximal einmal benutzt. Zahlen geben an, wie oft der Rundweg das Hinweisfeld berührt.



2.10 Rundweg

40 Punkte

Zeichne entlang der gestrichelten Linien einen geschlossenen Weg, der jeden Gitterpunkt maximal einmal benutzt. Zahlen geben die Anzahl der vom Weg benutzten Kanten des Hinweisfeldes an.

