

NAME

Logic Masters 2017

Runde 7 – Zielschießen

Bearbeitungszeit: 30 Minuten

7.1 Kakuro	5 Punkte
7.2 Kakuro	5 Punkte
7.3 Rekuto	5 Punkte
7.4 Rekuto	15 Punkte
7.5 Verrückter Multiloop	5 Punkte
7.6 Verrückter Multiloop	15 Punkte
7.7 ABCtje	10 Punkte
7.8 ABCtje	20 Punkte
7.9 Tapa	10 Punkte
7.10 Tapa	20 Punkte
7.11 Touching Pentominos	10 Punkte
7.12 Touching Pentominos	20 Punkte

Summe 140 Punkte

Bonus für jede ganze Minute Restzeit 4 Punkte

PUNKTE

7.1 Kakuro

5 Punkte

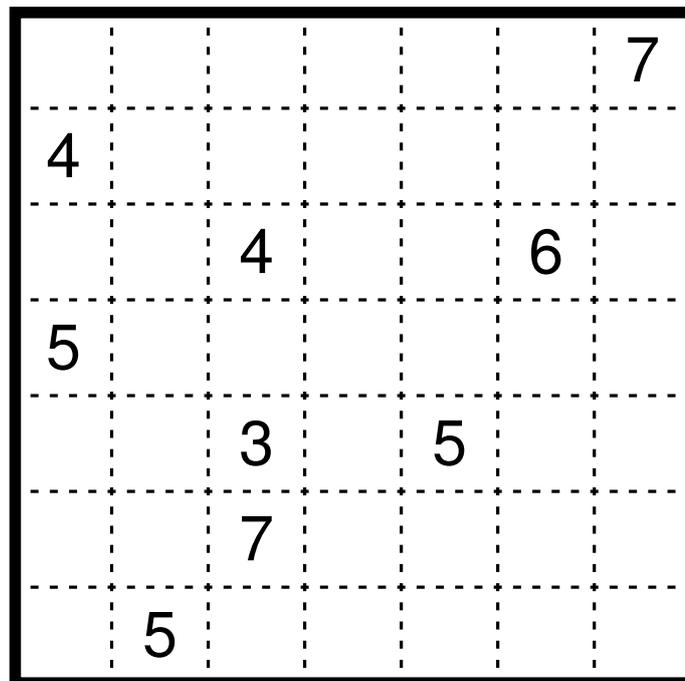
Fülle das Rätsel mit Zahlen von 1 bis 9. Vorgegebene Zahlen geben die Summe der Zahlen in der angrenzenden Zeile oder Spalte bis zum nächsten Schwarzfeld an. Innerhalb einer Summe kommt jede Zahl maximal einmal vor. **Achtung:** Nur eine Zahl ist eindeutig bestimmt.

	22	23	24	25	
27					
28					
29					
30					

7.3 Rekuto

5 Punkte

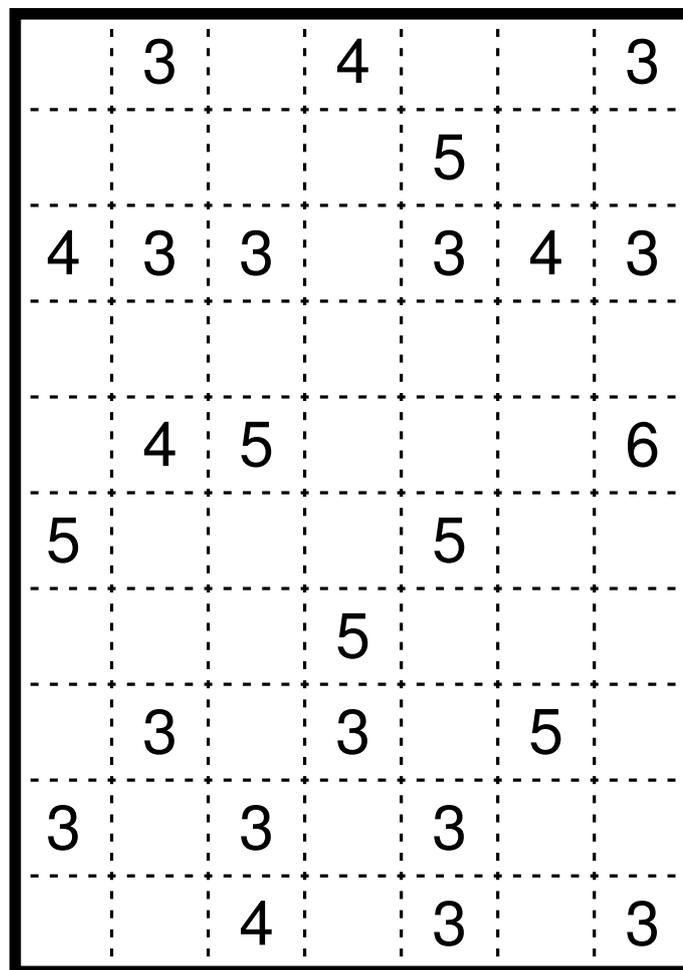
Zerlege das Gitter entlang der gestrichelten Linien in Rechtecke, sodass jedes Rechteck genau eine Zahl enthält. Die Zahl ist die Summe der Breite und Höhe des jeweiligen Rechtecks. **Achtung:** Nur ein Rechteck ist eindeutig bestimmt.



7.4 Rekuto

15 Punkte

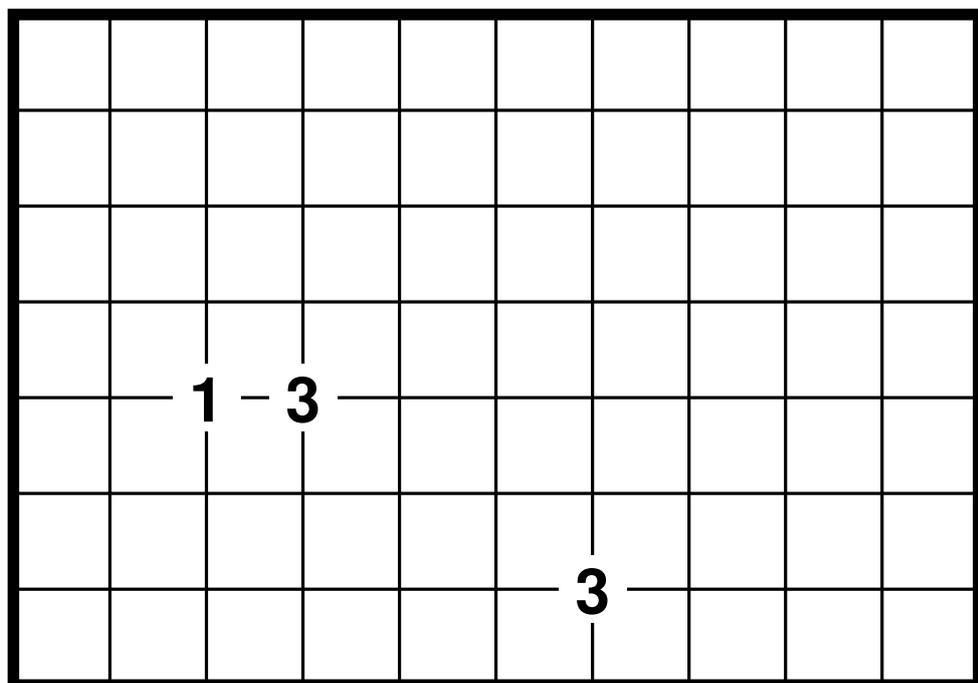
Zerlege das Gitter entlang der gestrichelten Linien in Rechtecke, sodass jedes Rechteck genau eine Zahl enthält. Die Zahl ist die Summe der Breite und Höhe des jeweiligen Rechtecks. **Achtung:** Nur ein Rechteck ist eindeutig bestimmt.



7.5 Verrückter Multiloop

5 Punkte

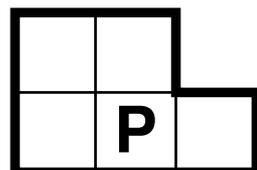
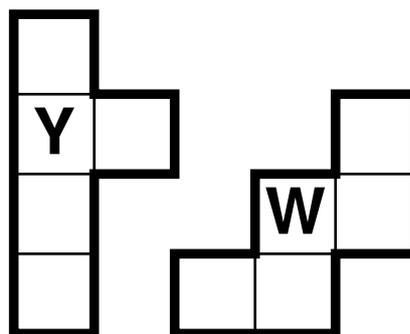
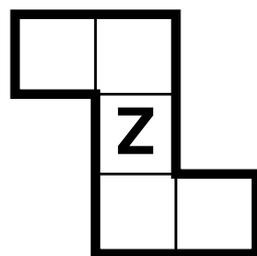
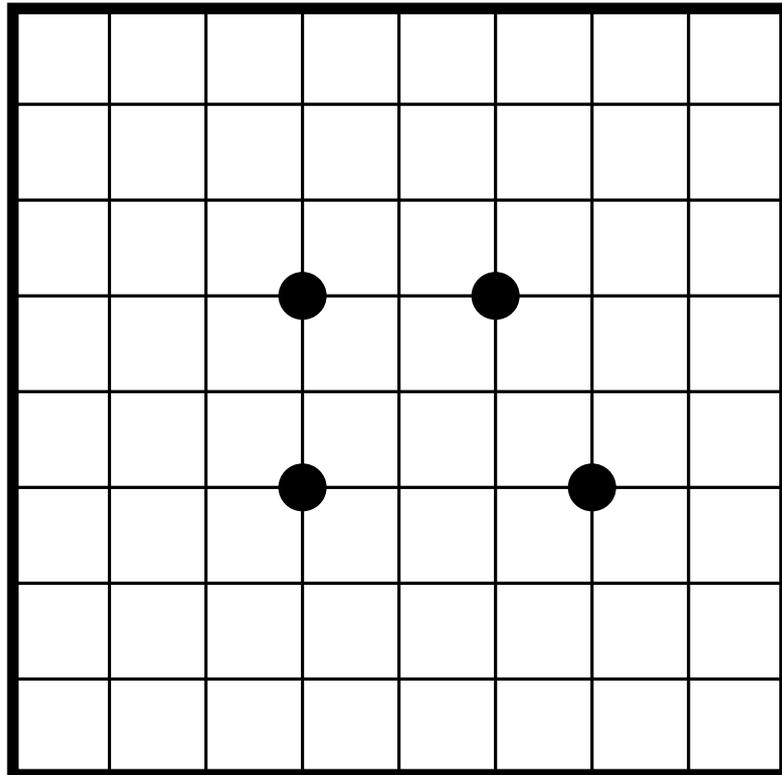
Zeichne einen oder mehrere geschlossene Wege in das Gitter, die waagrecht und senkrecht zwischen den Feldmittelpunkten verlaufen, sodass jedes Feld genau einmal von einem Weg benutzt wird. Zahlen stehen auf Kreuzungspunkten des Gitters und geben an, wie viele verschiedene Wege durch die vier angrenzenden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



7.11 Touching Pentominos

10 Punkte

Platziere die vorgegebenen Pentominos im Gitter, sodass sich genau an den mit Kreisen markierten Kreuzungspunkten des Gitter jeweils zwei Pentominos diagonal berühren. Die Pentominos berühren einander nicht an anderen als den markierten Stellen und teilen keine Kanten. Es kann Pentominos geben, die gar keinen der Kreise berühren. Pentominos dürfen gedreht und gespiegelt werden. **Achtung:** Nur ein Pentomino ist eindeutig bestimmt.



7.12 Touching Pentominos

20 Punkte

Platziere die vorgegebenen Pentominos im Gitter, sodass sich genau an den mit Kreisen markierten Kreuzungspunkten des Gitter jeweils zwei Pentominos diagonal berühren. Die Pentominos berühren einander nicht an anderen als den markierten Stellen und teilen keine Kanten. Es kann Pentominos geben, die gar keinen der Kreise berühren. Pentominos dürfen gedreht und gespiegelt werden. **Achtung:** Nur ein Pentomino ist eindeutig bestimmt.

