

NAME

Logic Masters 2019

Runde 1 – Hier geht's lang

Bearbeitungszeit: 30 Minuten

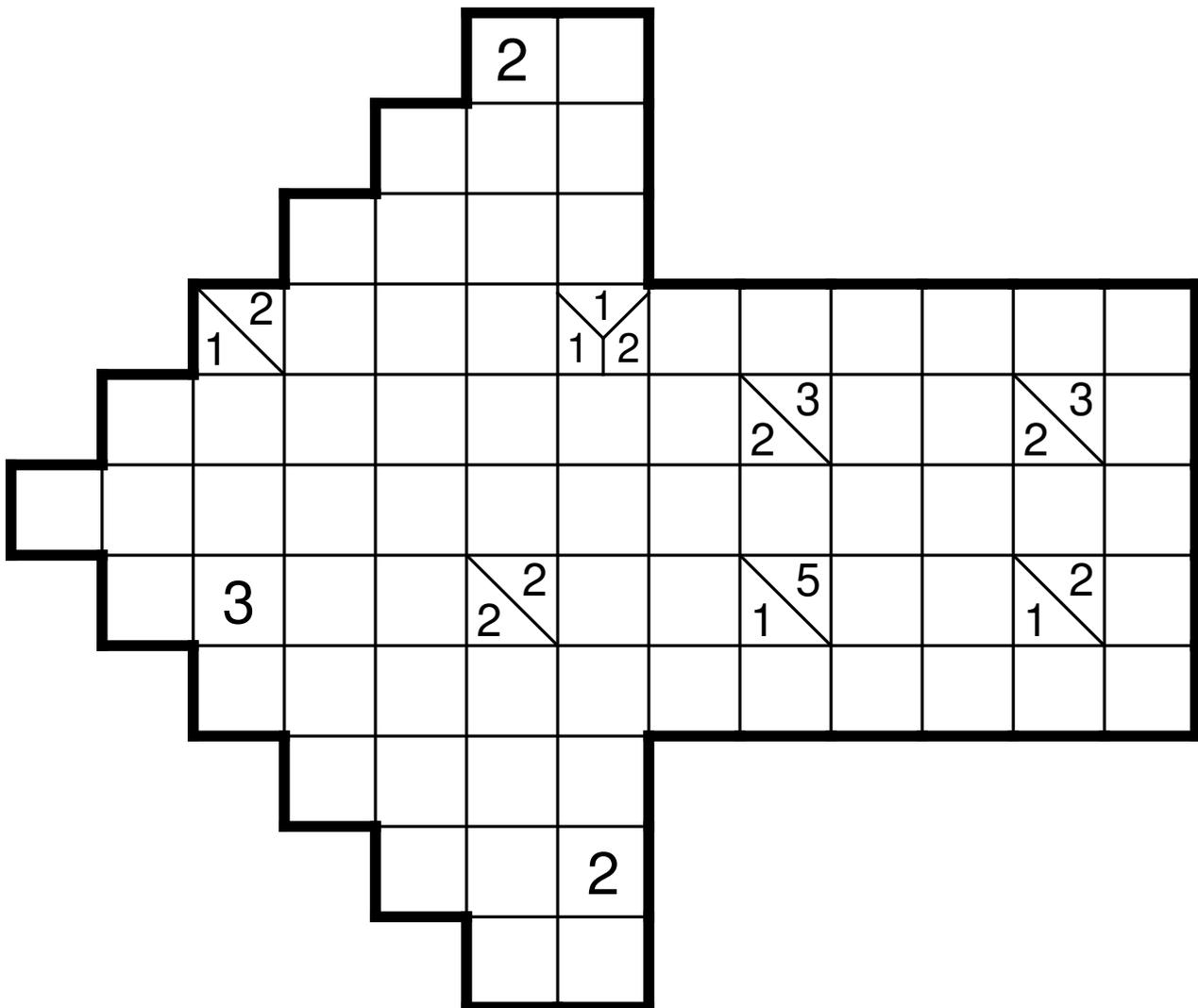
1.1 Tapa	10 Punkte
1.2 Dominion	10 Punkte
1.3 Myopia	15 Punkte
1.4 Inseln	15 Punkte
1.5 Variable Kapseln	25 Punkte
1.6 Kakuro	35 Punkte
1.7 Geradeweg	20 Punkte
1.8 Pentomino-Zerlegung	10 Punkte
<hr/>	
Summe	140 Punkte
<hr/>	
Bonus für jede halbe Minute Restzeit	2 Punkte

PUNKTE

1.1 Tapa

10 Punkte

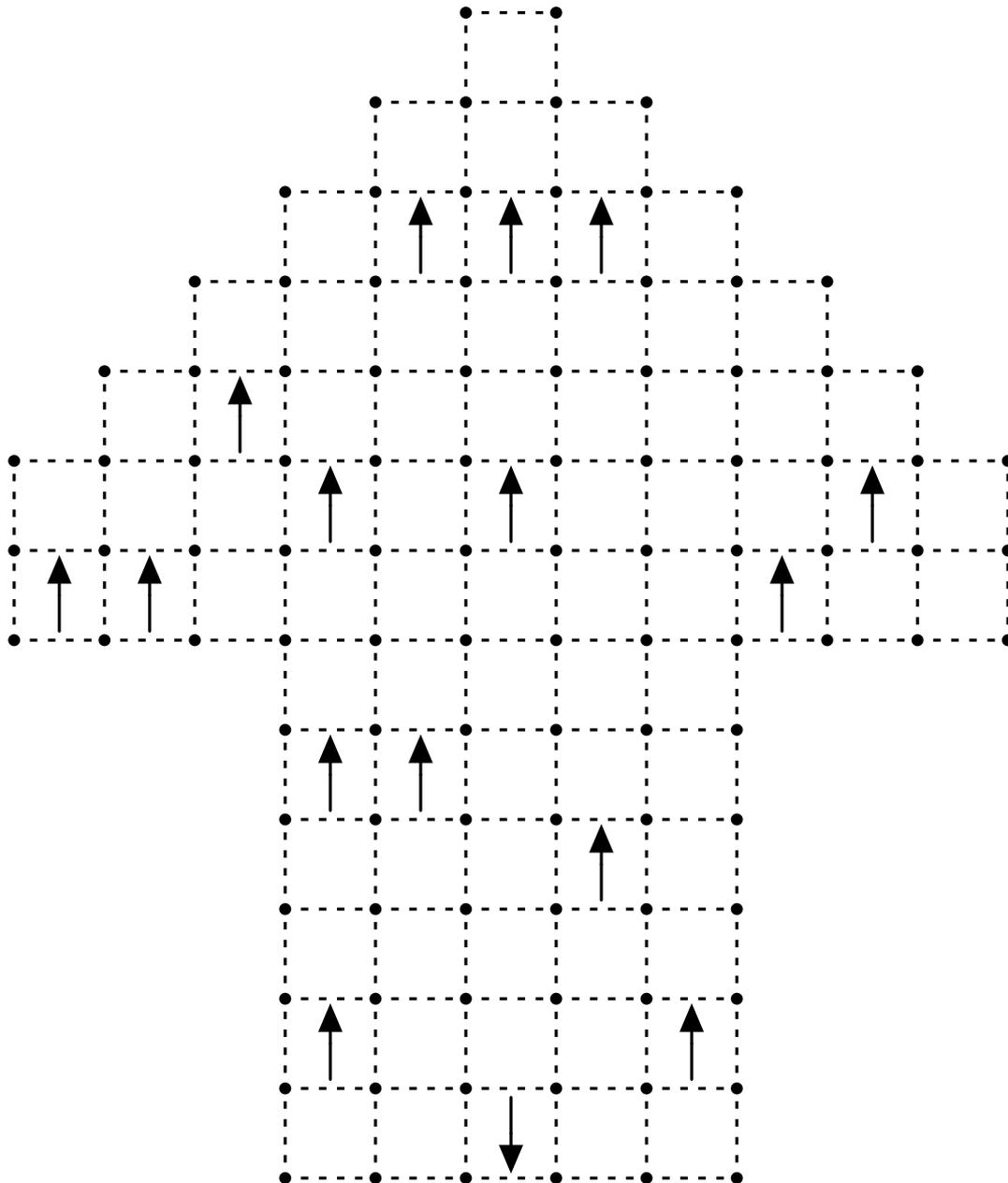
Schwärze einige leere Felder, sodass alle schwarzen Felder zusammenhängen und kein 2x2-Gebiet komplett geschwärzt ist. Zahlen geben die Größe aller Gruppen in den acht Nachbarfeldern an. Dabei besteht eine Gruppe aus zusammenhängenden Schwarzfeldern. Enthält ein Feld mehr als eine Zahl, muss jeweils mindestens ein weißes Feld die Gruppen voneinander trennen. Die Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielt dabei keine Rolle.



1.3 Myopia

15 Punkte

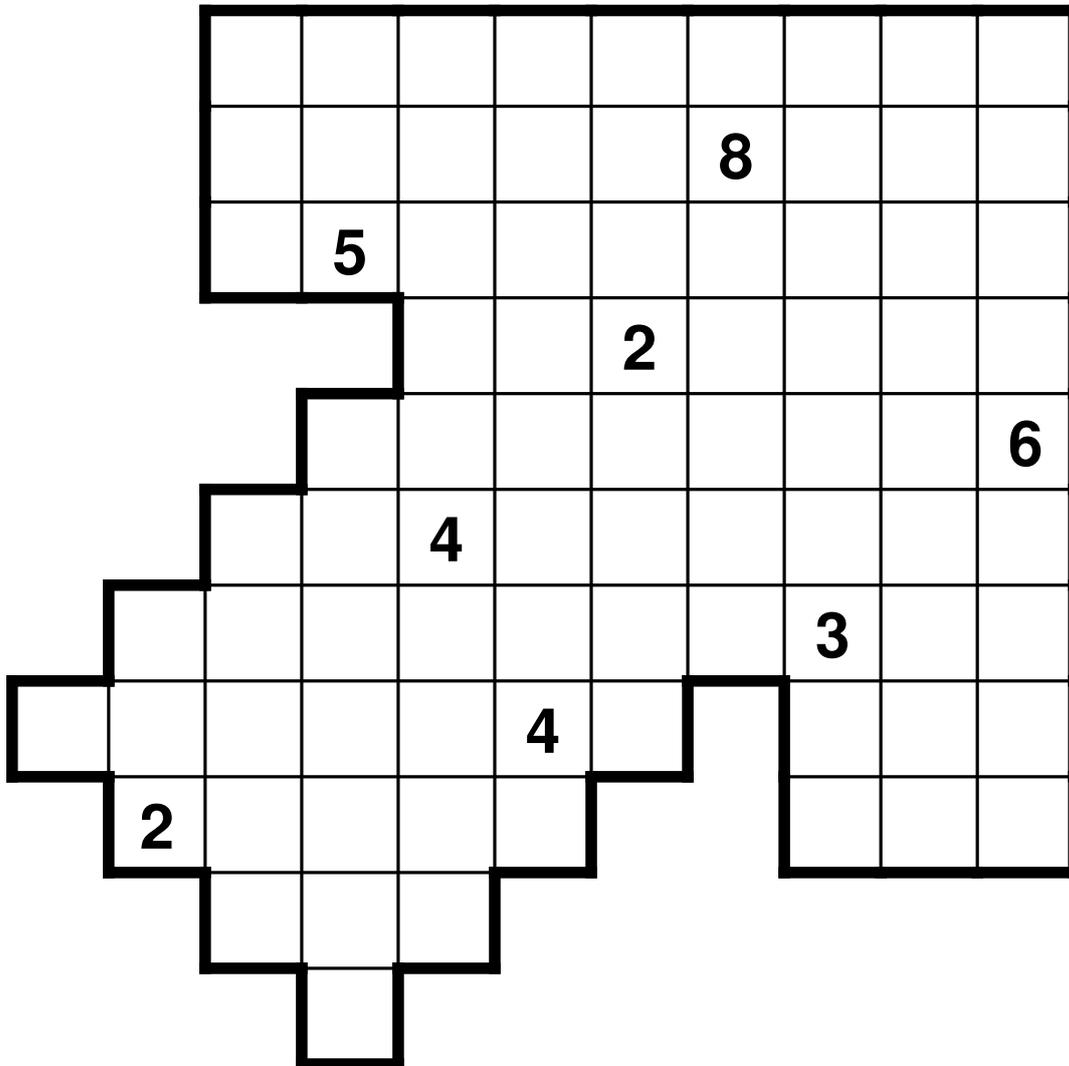
Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen Rundweg, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Pfeile geben an, in welcher Richtung (waagrecht und senkrecht) die nächste Kante des Rundwegs zu finden ist. Sind mehrere Kanten gleich weit entfernt, enthält das Feld Pfeile in alle diese Richtungen.



1.4 Inseln

15 Punkte

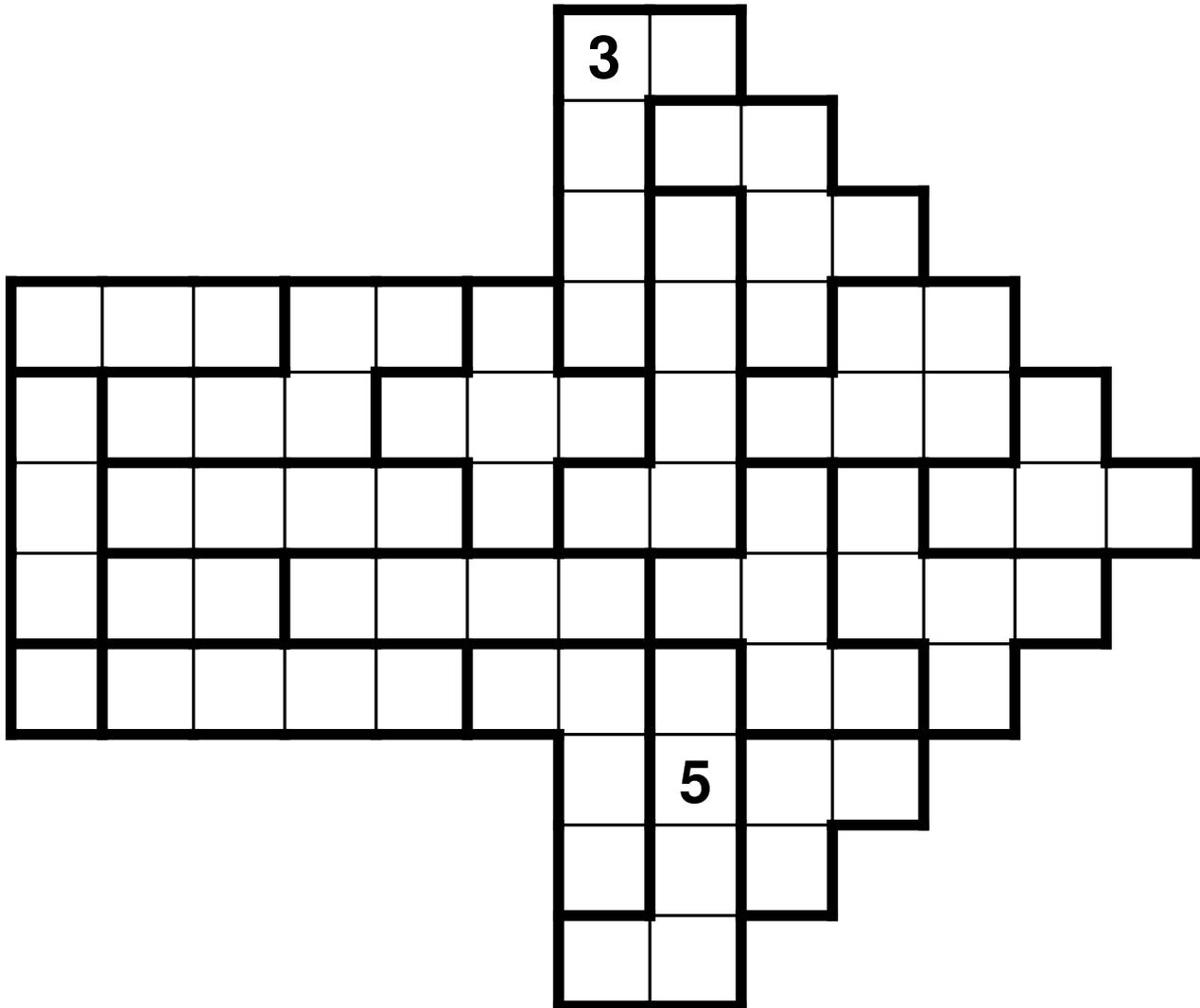
Schwärze einige leere Felder, sodass alle geschwärtzten Felder zusammenhängen und kein 2x2-Gebiet vollständig geschwärtzt ist. Jedes dabei entstehende weiße Gebiete enthält genau eine der vorgegebenen Zahlen. Die Zahl gibt jeweils die Anzahl der Felder des Gebietes an.



1.5 Variable Kapseln

25 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis zur Größe des jeweiligen Gebiets in das Diagramm ein, sodass sich in jedem Gebiet jede Zahl genau einmal befindet und sich gleiche Zahlen nicht berühren, auch nicht diagonal.



1.6 Kakuro

35 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.

		4						
	22		21					
	8				10			
16			6					
		12			16		7	42
	23					10		40
					16			
		15			29			
				18				
		22					9	
						12		
			3			20		
		19				11		
		5			28			
	8			6				
37								
38								

1.8 Pentomino-Zerlegung

10 Punkte

Zerlege das Diagramm entlang der gestrichelten Linien in Pentominos, sodass jedes vorgegebene Pentomino genau einmal vorkommt. Pentominos dürfen gedreht und gespiegelt werden.

