

**LOGIC
MASTERS
DEUTSCHLAND e.V.
2022**

Just think about it.

WORLD PUZZLE FEDERATION

Logic Masters 2022

Finale

- 1 Die wilden 20er
- 2 Blackout: BACA
- 3 Masyu und Varianten: Masyu-Rekonstruktion
- 4 Vermischtes: Pentopia
- 5 Zahlensysteme: Kariertes Fillomino
- 6 Fishing for Complements

1 Die wilden 20er

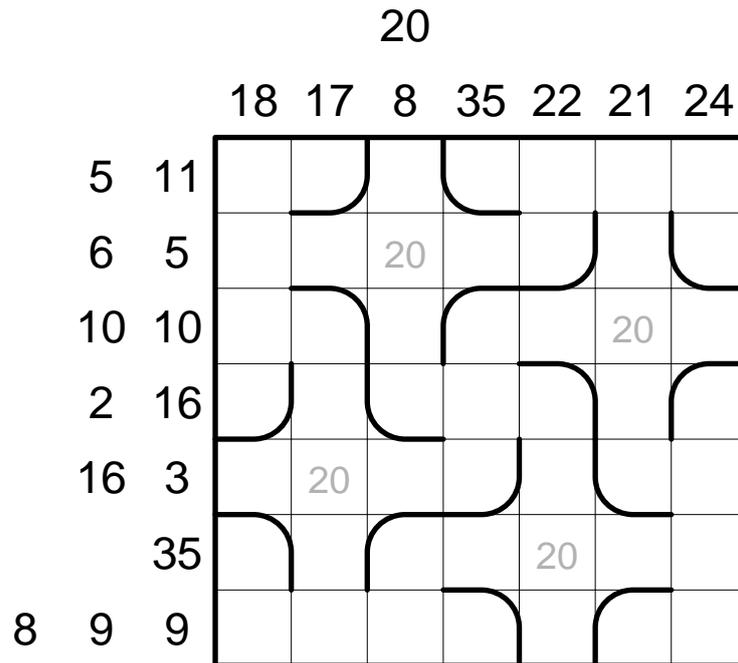
Es handelt sich um ein Japanische Summen-Rätsel mit Ziffern von 1 bis 9 mit Zusatzregeln.

Regeln für Japanische Summen: Im Diagramm sind einige Felder zu schwärzen. In die restlichen Felder müssen Ziffern von 1 bis 9 so eingetragen werden, dass sich in keiner Zeile und keiner Spalte eine Ziffer wiederholt. Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen aufeinanderfolgender Ziffern (ohne Schwarzfeld dazwischen) an.

Zusatzregeln: Steht in einem Feld des Diagramms eine 20, so ist dieses Feld selbst ganz normal, aber die 4 orthogonal benachbarten Felder bilden wilde 20er. D.h. die Summe der Ziffern dieser 4 Felder ist 20; Schwarzfelder zählen dabei als 0.

Weiterhin sind die Felder über und unter der 20 in der Zeile in der sie stehen unsichtbar; d.h. sie werden für die Summenbildung komplett ignoriert. Genauso sind die Felder links und rechts von der 20 in der Spalte in der sie stehen unsichtbar und werden dort bei der Summenbildung ignoriert. Das gilt jeweils unabhängig davon, ob sich in dem ignorierten Feld eine Zahl oder ein Schwarzfeld befindet. Die optische Markierung soll diese Besonderheiten herausheben und hat sonst keine Bedeutung.

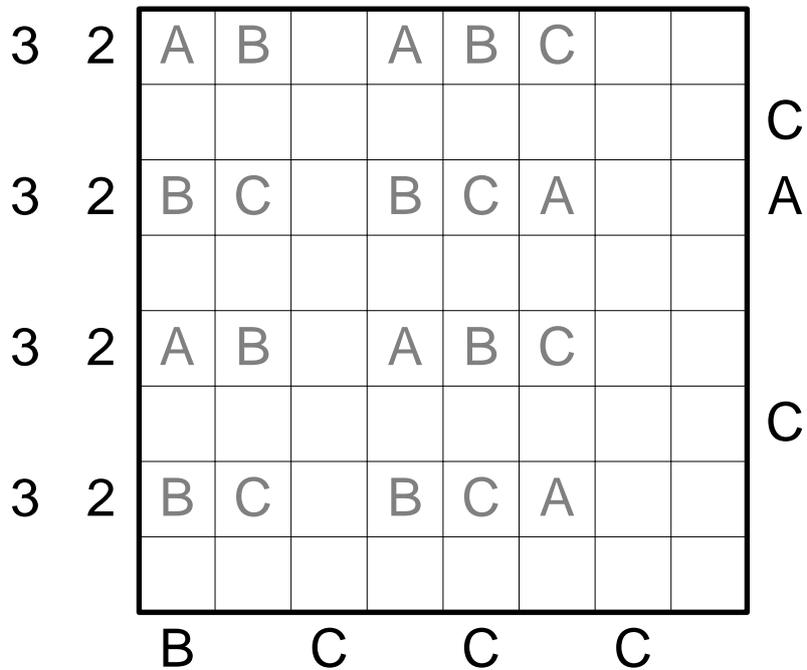
Auch in Zeilen bzw. Spalten mit wilden 20ern dürfen sich Ziffern nicht wiederholen.



Ziffern 1-9

2 Blackout: BACA

Die Buchstaben von A bis C sind so in das Diagramm einzutragen, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Alle anderen Felder sind zu schwärzen. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte als erstes aus der entsprechenden Richtung gesehen wird. Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Längen aufeinanderfolgender Blöcke von Schwarzfeldern an. Zwischen zwei Blöcken muss sich mindestens ein Buchstabenfeld befinden. Felder, in denen sich bereits ein Buchstabe befindet, dürfen entweder geschwärzt werden, oder müssen den vorgegebenen Buchstaben enthalten.

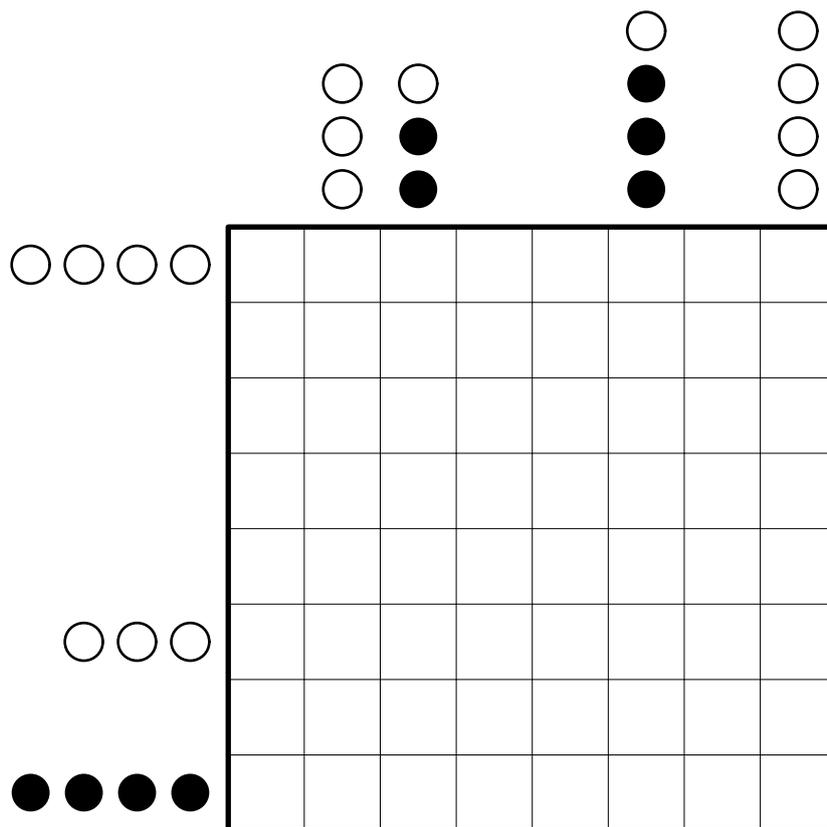


3 Masyu und Varianten: Masyu-Rekonstruktion

Masyu: In das Rätsel ist ein Rundweg einzuzeichnen, der durch alle Felder mit Kreisen hindurchgeht. Die Teilstrecken des Rundwegs verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90°-Winkel abbiegen und in den beiden Feldern davor und danach geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der Felder davor und danach im 90°-Winkel abbiegen. Der Rundweg darf durch kein Feld mehrmals hindurchgehen.

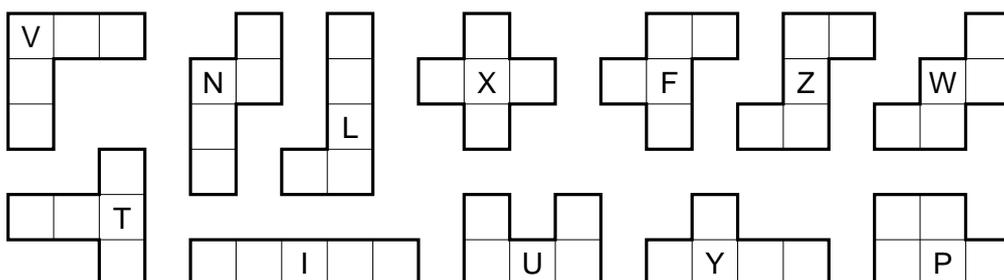
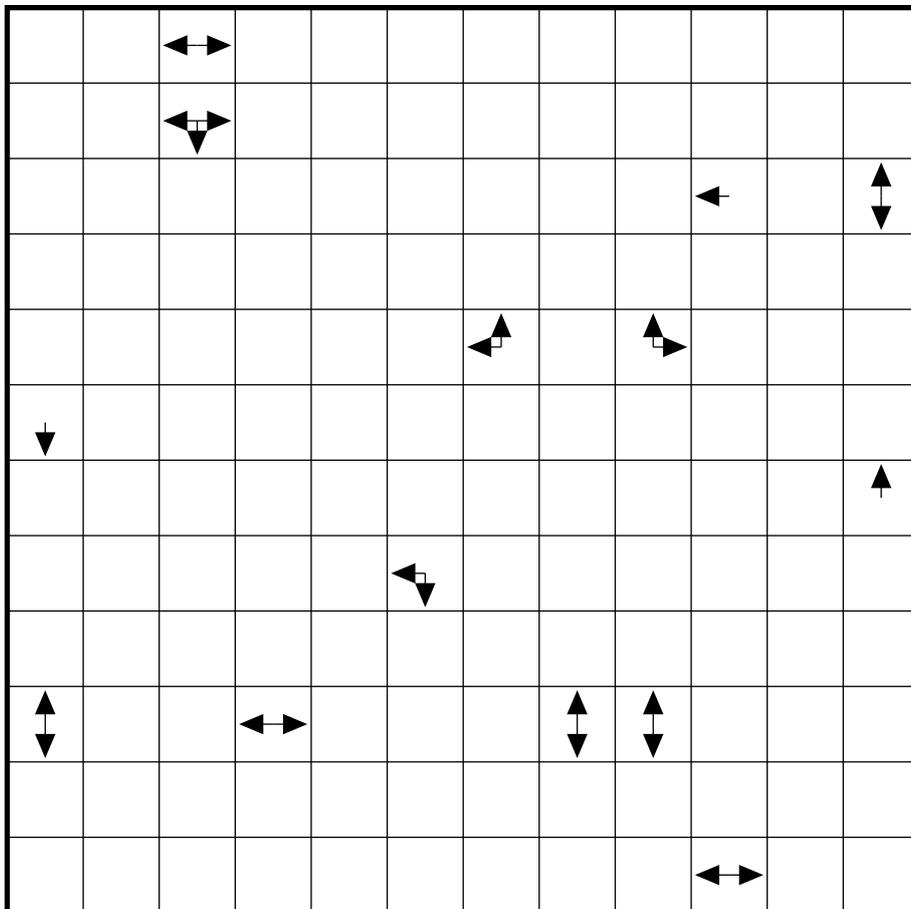
Ergänzend zu diesen Standardregeln gilt: Die Kreise am Rand sind entlang ihrer Zeilen oder Spalten so in das Rätsel zu schieben, dass ein lösbares Masyu entsteht. Dabei muss die Reihenfolge der Kreise beibehalten werden. Sofern in einer Zeile oder Spalte Hinweise angegeben sind, sind diese immer vollständig. Dieses Masyu ist dann nach den Standardregeln zu lösen.

Für eine vollständige Lösung müssen außer dem Rundweg auch die Masyukreise entsprechend den Randvorgaben eingetragen werden. In Zeilen und Spalten mit Vorgaben müssen die eingetragenen Masyukreise exakt den Vorgaben entsprechen.



4 Vermischtes: Pentopia

In das Diagramm sind **unterschiedliche** Pentominos (**aber nicht unbedingt alle**) so in die leeren Felder einzuzichnen, dass sie sich nicht berühren, nicht einmal diagonal. Die Pentominos dürfen dabei beliebig gedreht und gespiegelt werden. Die Pfeile geben an, in welcher Richtung (waagrecht und senkrecht) das nächste Pentominofeld zu finden ist. Sind mehrere Pentominofelder gleich weit entfernt, enthält das Feld Pfeile in alle diese Richtungen.



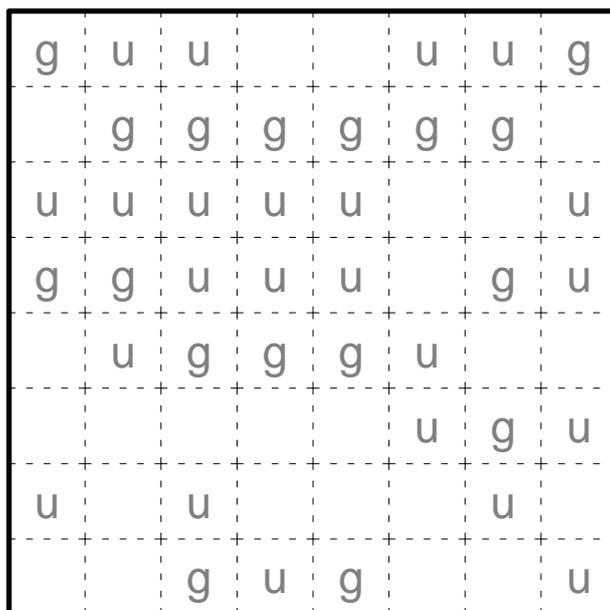
5 Zahlensysteme: Kariertes Fillomino

In diesem Rätsel kommen keine normalen Zahlenhinweise vor. Stattdessen gibt es folgende Arten von Hinweisen:

g steht für eine beliebige (aber konkrete) gerade Zahl

u steht für eine beliebige (aber konkrete) ungerade Zahl

Das Diagramm soll in Gebiete unterteilt werden. Zahlen geben die Größe des Gebietes an, zu dem das jeweilige Kästchen gehört. Gebiete gleicher Größe dürfen sich nicht orthogonal berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören, und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist. Es muss weiterhin möglich sein, die Gebiete mit zwei Farben so einzufärben, dass sich gleichfarbige Gebiete nicht orthogonal berühren.



6 Fishing for Complements

Die angegebenen Formen sind innerhalb des fett umrandeten Diagramms zu platzieren; dabei dürfen sie gedreht, aber nicht gespiegelt werden (d.h. die bedruckte Seite ist immer oben). Gitterfelder müssen immer ganz oder gar nicht überdeckt sein, nie teilweise. Die Formen dürfen sich nicht überlappen. Hinweiszahlen außerhalb des inneren Gitters können hierbei von den Formen überdeckt werden; sie sind dann nicht mehr als Hinweiszahlen gültig.

Die nicht überdeckten Hinweiszahlen stellen Angler dar. Jedes von den Formen nicht überdeckte Feld innerhalb des inneren Gitters stellt einen Fisch dar. Zu jedem Fisch gibt es genau einen Angler. Jeder Angler hat an seiner Angel eine Angelschnur, die waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt **des inneren Gitters** führt und bei einem Fisch endet. Die Zahl gibt die Anzahl der von der Angelschnur belegten Felder inklusive des Feldes mit dem Fisch an. Jedes Feld darf höchstens einmal von maximal einer Angelschnur benutzt werden. **Dabei darf keine Angelschnur eine Form öfter als einmal betreten.** (Achtung: Jede Angelschnur verläuft innerhalb des inneren Gitters, unabhängig von der Platzierung der Formen.)

In einer korrekten Lösung müssen sowohl der Verlauf der Angelschnüre als auch die Lage der Formen in das Diagramm eingetragen sein. Alternativ dürfen hier auch die Formen bemalt und liegen gelassen werden.

