

NAME

Logic Masters 2022
Runde 3: Blackout
Bearbeitungszeit: 50 Minuten

3.1 Inseln	10 Punkte
3.2 BACA	15 Punkte
3.3 Tapa	20 Punkte
3.4 Wurm-Labyrinth	30 Punkte
3.5 Dominion	35 Punkte
3.6 Tetromino-Minesweeper	35 Punkte
3.7 Doppelblock	95 Punkte
3.8 Yajilin	115 Punkte
<hr/>	
	355 Punkte

Zeitbonus: 5 Punkte für jede volle Minute Restzeit

Diese Runde besteht aus Rätseln, bei denen einige Felder im Diagramm zu schwärzen sind. Es dürfen dabei auch Felder mit Vorgaben oder Hinweisen innerhalb des Gitters geschwärzt werden. Diese Felder gelten dann als Schwarzfelder des jeweiligen Rätseltyps.

Zur Verdeutlichung sind alle schwärzbaren Vorgaben oder Hinweise grau eingezeichnet.

Hinweise außerhalb des Gitters dürfen nicht geschwärzt werden.

RESTZEIT

PUNKTE

3.1 Inseln

10 Punkte

Im Diagramm sind einige Felder so zu schwärzen, dass alle schwarzen Felder orthogonal zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Jede ungeschwärzte zusammenhängende Fläche ist eine Insel; diese muss genau eine Zahl enthalten, die angibt, aus wie vielen Feldern sie besteht.

2	2	2	2	2	2	
2	2		2	2		
2			2			
2	2	2			2	
	2	2		2	2	
		2	2	2	2	
						2

3.2 BACA

15 Punkte

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.

	2	2	C	B	A		C	B	A	A
			B							B
1	2	1	A		B		B			C
1	2	1								
	1	3	C		B		B			A
			B							B
	1	3	A							C
			A	B	C		A	B	C	

3.4 Wurm-Labyrinth

30 Punkte

Im Diagramm sind einige Felder so zu schwärzen, dass sich in keiner Zeile und keiner Spalte mehr als ein Schwarzfeld befindet. Durch alle anderen Felder ist ein Rundweg einzuzichnen. In jedes nicht geschwärzte Feld ist eine Ziffer von 1 bis 7 so einzutragen, dass keine Ziffer in einer Zeile oder Spalte mehrfach vorkommt. Die Zahlen links des Diagramms geben in der richtigen Reihenfolge die Summen der Ziffern in zusammenhängenden Bereichen des Rundwegs an. Zudem muss entlang des Wegs die Wurmregel beachtet werden, d.h. die Ziffern müssen abwechselnd größer und kleiner werden.

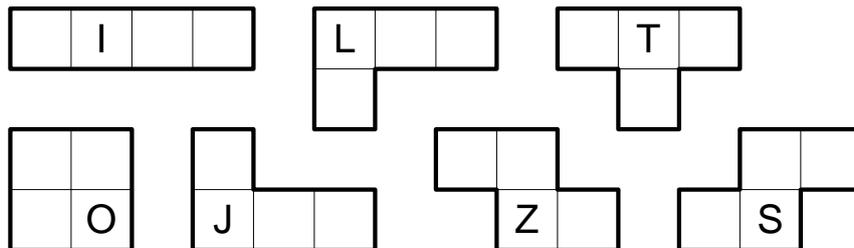
21	3						3
7 21			6	3			
9 7 11		7				6	
10 6 7			3		3		
23 2		6				7	
19 9				2	5		
22	1						1

3.6 Tetromino-Minesweeper

35 Punkte

Es sollen im Gitter Felder so geschwärzt werden, dass die Schwarzfelder genau die sieben Tetrominos bilden. Diese dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Tetrominos dürfen beliebig gedreht, aber nicht gespiegelt werden. Jede Zahl gibt an, wie viele der Nachbarfelder (horizontal, vertikal und diagonal) ein Tetromino-Segment enthalten.

3		2	1			3	1	3
1			1	1		1		
1	1							1
				1	2		2	1
3	5		1	3				1
3	5							
					3	3	3	3



3.7 Doppelblock

95 Punkte

In jeder Zeile und Spalte des Diagramms müssen zwei Felder geschwärzt werden. In die übrigen Felder sind die Ziffern von 1 bis 6 so einzutragen, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Hinweiszahlen am Rand geben die Summe der Ziffern zwischen den beiden Schwarzfeldern an.

		12		16	17		12	
5	4							5
15		4					5	
14			5			4		
13			6			3		
14		3					6	
14	3							6

3.8 Yajilin

115 Punkte

Im Diagramm sind einige Schwarzfelder so zu platzieren, dass jeder Pfeil auf die entsprechende Anzahl an Schwarzfeldern zeigt. Die Schwarzfelder dürfen sich orthogonal nicht berühren. Durch alle verbleibenden leeren Felder ist danach ein Rundweg einzuzeichnen, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Es müssen nicht unbedingt auf alle Schwarzfelder Pfeile zeigen.

