



NAME

Logic Masters 2022
Runde 6: Bewegung bitte!
Bearbeitungszeit: 35 Minuten

Table with 2 columns: Problem ID (6.1-6.9) and Points (15+5 Punkte). Total 180 Punkte.

Zeitbonus: 5 Punkte für jede volle Minute Restzeit

Punktevergabe: Für jedes korrekt gelöste Diagramm gibt es 20 Punkte. Wurde das Diagramm lediglich korrekt zugeordnet, gibt es 5 Punkte. Es werden nur Lösungen akzeptiert, die zur Gesamtlösung passen.

RESTZEIT

PUNKTE

Die vorliegenden neun Diagramme sind jeweils einem der angegebenen Rätseltypen zuzuordnen und entsprechend zu lösen, so dass folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Jedem Rätseltyp werden genau drei Diagramme zugeordnet.
• Die drei Diagramme eines Typs lassen sich so in eine Reihenfolge bringen, dass alle dort vorkommenden Strukturen (Schiffe, Schlangen, Wolken) sich beim Übergang von einem zum nächsten Diagramm um genau ein Feld bewegt haben (s. Beschreibung bei den einzelnen Rätselarten). Die Bewegung jedes einzelnen Objekts muss dabei bei beiden Diagramm-Übergängen in die gleiche Richtung gehen.

Die zu lösenden Rätselarten sind:

- Schlange
- Es ist eine Schlange so in das Diagramm einzuzeichnen, dass sie sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu der Schlange gehören.
- Die Schlange bewegt sich in ihre Längsrichtung um genau ein Feld, d.h. am Kopfende kommt ein Feld hinzu, am Schwanzende verschwindet das letzte Feld, und ansonsten bleibt der Körper gleich.
- Die Schlange bewegt sich bei beiden Diagramm-Übergängen in die gleiche Richtung, wobei sie auch beliebig abknicken kann („gleiche Richtung“ heißt hier also nicht unbedingt „geradeaus“).
• Flotte (Schiffe versenken)
- Die abgebildete Flotte ist so in das Diagramm einzuzeichnen, dass Schiffe einander nicht berühren, auch nicht diagonal; Schiffe dürfen dabei waagrecht oder senkrecht platziert werden. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Schiffssegmente sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.
- Schiffe bewegen sich in ihre Längsrichtung (bzw. eine beliebige orthogonale Richtung bei 1er-Schiffen) um genau ein Feld.
- Die Bewegungsrichtungen der Schiffe sind unabhängig voneinander, jedoch muss für jedes Schiff die Bewegung bei beiden Diagramm-Übergängen in die gleiche Richtung gehen.
• Radar
- Es sind rechteckige Wolken so in das Diagramm einzuzeichnen, dass diese einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Wolken müssen dabei mindestens zwei Felder breit und zwei Felder hoch sein. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von Wolken belegt sind.
- Wolken bewegen sich horizontal, vertikal oder diagonal um genau ein Feld. Sie können sich dabei weder aufteilen noch zusammenfügen.
- Die Bewegungsrichtungen der Wolken sind unabhängig voneinander, jedoch muss für jede Wolke die Bewegung bei beiden Diagramm-Übergängen in die gleiche Richtung gehen.

Die Markierungen im Inneren und am Rand der Diagramme dienen lediglich der Orientierung.

