

Logic Masters 2023

Anleitungsheft

Zeitplan für Samstag, 24.6.2023

- 8:50 - 9:00 *Begrüßung*
- 9:00 - 9:25 **Runde 1: Herzlich Willkommen**
- 9:35 - 10:20 **Runde 2: Verhextes**
- 10:30 - 11:10 **Runde 3: Pentominous & Varianten**
- 11:20 - 12:00 **Runde 4: POM & Varianten**
- 12:00 - 13:30 *Fototermin & Mittagspause*
- 13:30 - 15:00 **Runde 5: Gemischte Runde**
- 15:10 - 15:40 **Runde 6: Krypto-Kombination**
- 15:40 - 16:10 *Kaffeepause*
- 16:10 - 17:10 **Runde 7: Lügende Hinweise**
- 17:20 - 18:00 **Runde 8: New Generation**
- 18:00 *Abendessen*
- 19:30 **Finale, danach Siegerehrung**

Wettbewerbsregeln

- Hilfsmittel**

Die Teilnehmenden müssen die Rätsel eigenständig lösen. Erlaubte Hilfsmittel sind Schreibgeräte und Zubehör (z.B. Radiergummi, Bleistiftspitzer, Lineal, Schere u.a.) sowie handschriftliche Notizen, beispielsweise in diesem Anleitungsheft. Die Verwendung elektronischer Hilfsmittel ist grundsätzlich nicht gestattet. Mobiltelefone müssen im Wettbewerbsraum ausgeschaltet sein.
- Bearbeitungsreihenfolge**

Die Teilnehmenden dürfen innerhalb einer Runde frei entscheiden, in welcher Reihenfolge sie welche Rätsel bearbeiten. Ausnahme: In der Finalrunde ist die Bearbeitungsreihenfolge fest vorgegeben.
- Lösungen**

Die Lösungen müssen gut leserlich auf den dafür vorgesehenen Blättern abgegeben werden. Für eine korrekte Lösung erhalten die Teilnehmenden die für diese Rätsel ausgewiesenen Punkte; für eine unvollständige oder fehlerhafte Lösung erhalten sie grundsätzlich 0 Punkte. Ausgenommen hiervon ist Runde 6, in der auch Teilpunkte vergeben werden. Die Teilnehmenden sind frei in der Wahl ihrer Notation; es wird jede Notation akzeptiert, die vom Auswerteteam ohne weiteres verstanden wird.
- Fehlerhafte Rätsel**

Sollte ein Rätsel dieses Wettbewerbs fehlerhaft sein, so wird wie folgt verfahren: Besitzt ein Rätsel mindestens 2 Lösungen, so wird jede Lösung als korrekt gewertet. Hat ein Rätsel jedoch überhaupt keine Lösung, so liegt das weitere Vorgehen im Ermessen der Schiedsrichter. Insbesondere haben diese zu entscheiden, ob die komplette Runde aus der Wertung genommen werden muss, bzw. wie Bearbeitungen des fehlerhaften Rätsels zu bewerten sind.
- Vorzeitige Abgabe**

Die Teilnehmenden dürfen während jeder Runde ihre Lösungen vorzeitig abgeben. In diesem Fall wird der Abgabezeitpunkt notiert und es kann Bonuspunkte geben (siehe Punkt 6). Haben Teilnehmende vorzeitig abgegeben, so dürfen sie den Wettbewerbsraum verlassen, ihn vor Beendigung der Runde aber nicht wieder betreten.
- Bonuspunkte**

Haben Teilnehmende in einer Runde alle Rätsel korrekt gelöst und ihre Lösungen vor Beendigung der Runde abgegeben, so bekommen sie pro halber Minute Restzeit 2 Bonuspunkte.
- Deutsche Meisterin / Deutscher Meister 2023**

Die vier punktbesten Teilnehmenden nach Runde 8 tragen untereinander das Finale aus, wobei sich der Punktstand der Finalist:innen in Zeitvorgaben niederschlägt. Wer die Finalrunde gewinnt, wird Deutsche Meisterin oder Deutscher Meister 2023. Die Platzierungen in der Finalrunde sind gleichzeitig die Platzierungen der Meisterschaft 2023.
- WM-Qualifikation**

Die vier Finalist:innen bilden das offizielle deutsche Team bei der Rätselweltmeisterschaft 2023, die im Oktober in Toronto stattfindet.
- Anleitung in Papierform**

Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass sich alle Teilnehmenden diese Anleitung selber ausdrucken. Es werden lediglich einige wenige Exemplare für Ausnahmefälle in Papierform vorhanden sein.
- Schiedsrichter:innen**

Schiedsrichter:innen sind Silke Berendes, Florian Habermann und Jonas Gleim.

Runde 1: Herzlich Willkommen

Bearbeitungszeit: 25 Minuten

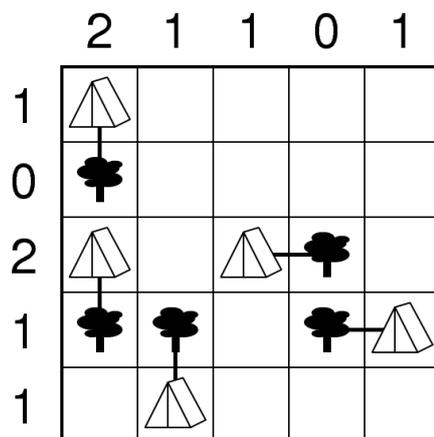
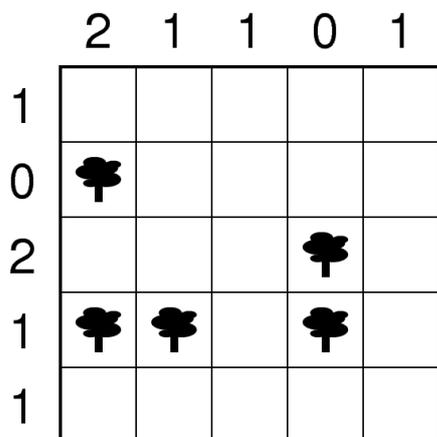
Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

1.1 Zeltlager	5 Punkte
1.2 Masyu	10 Punkte
1.3 Minesweeper	10 Punkte
1.4 Nurikabe	10 Punkte
1.5 Tapa	10 Punkte
1.6 Fillomino	10 Punkte
1.7 Voxas	15 Punkte
1.8 Höhle	20 Punkte
1.9 Kapseln	20 Punkte
1.10 Kakuro	25 Punkte

135 Punkte

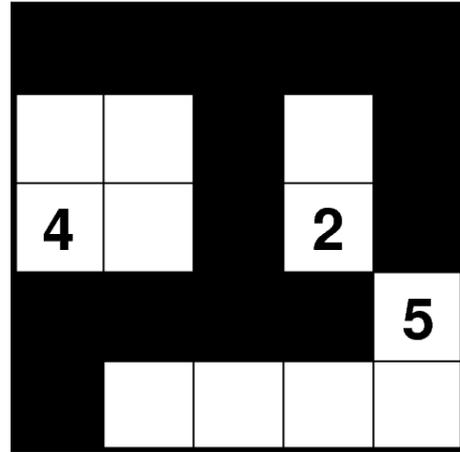
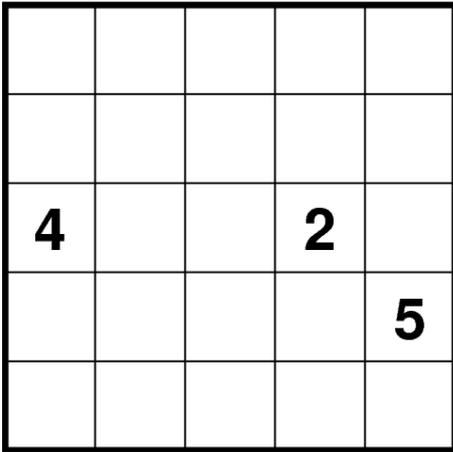
1.1 Zeltlager – 5 Punkte

Trage waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.



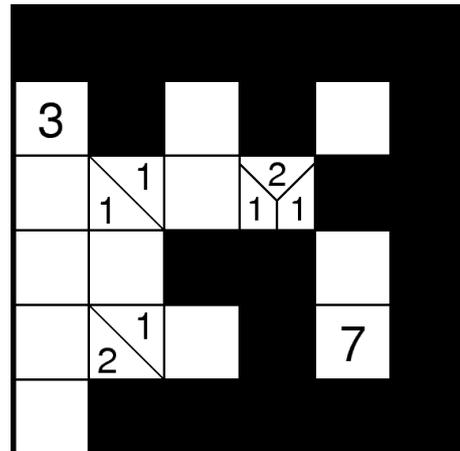
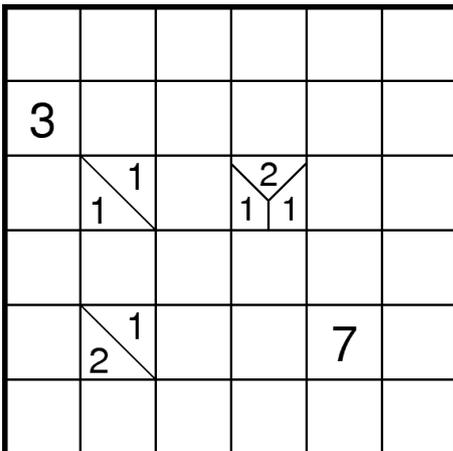
1.2 Masyu – 10 Punkte

Zeichne einen Rundweg, der durch alle Felder mit Kreisen hindurchgeht und waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90-Grad-Winkel abbiegen und in den beiden Feldern davor und danach geradeaus



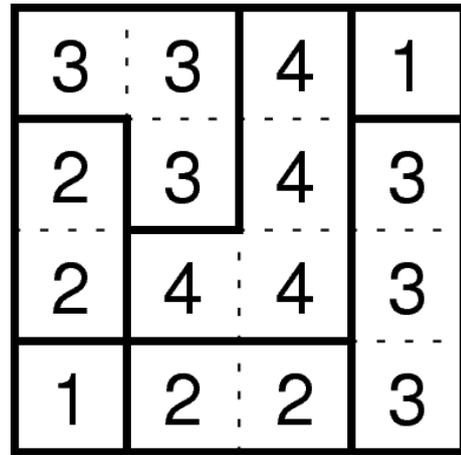
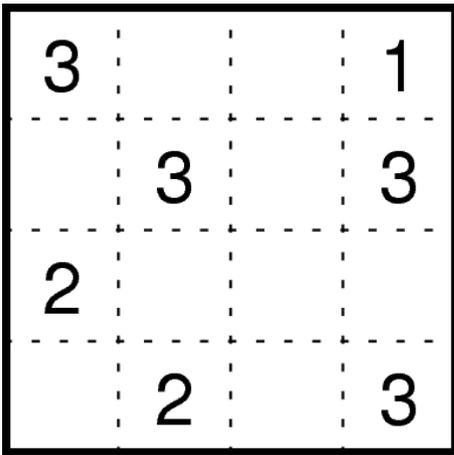
1.5 Tapa – 10 Punkte

Schwärze einige leere Felder, sodass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.



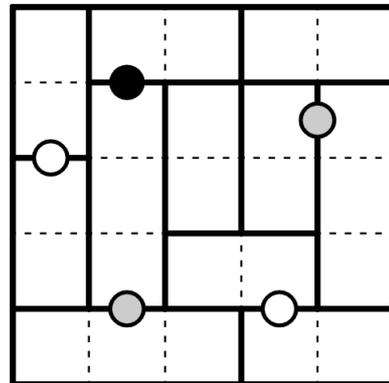
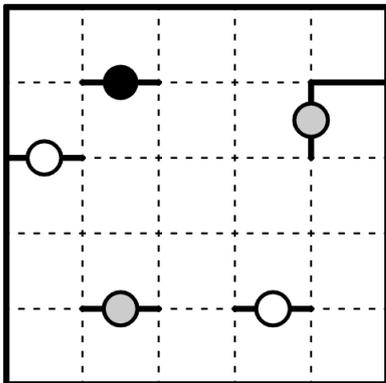
1.6 Fillomino – 10 Punkte

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.



1.7 Voxas – 15 Punkte

Unterteile das Gitter entlang der Linien in Rechtecke der Größe 1x2 oder 1x3. Einige Grenzen sind vorgegeben. Diese müssen zwei verschiedene Rechtecke voneinander trennen. Grenzen mit weißen Punkten trennen Rechtecke mit gleicher Größe und Orientierung. Grenzen mit schwarzen Punkten trennen Rechtecke, die weder dieselbe Größe noch dieselbe Orientierung haben. Grenzen mit grauen Punkten trennen Rechtecke, die entweder die gleiche Größe oder die gleiche Orientierung haben, aber nicht beides.



1.8 Höhle – 20 Punkte

Schwärze einige der leeren Felder, sodass alle geschwärtzten Felder waagrecht und senkrecht mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärtzten Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärtzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus waagrecht und senkrecht sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.

	2				
4			3		
			3		
					2
	8		5	7	

	2				
4			3		
			3		
					2
	8		5	7	

1.9 Kapseln – 20 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 5 so in das Diagramm ein, dass in jedem Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt und sich gleiche Ziffern nicht berühren, auch nicht diagonal. Schwarzfelder enthalten keine Zahlen.

		5			3
1		2			4
			3		
4		1			2

1	3	5	4	2	3
2	4	1	3	1	5
1	3	2	5	2	4
2	5	4	3	1	5
4	3	1	5	4	2

1.10 Kakuro – 25 Punkte

Schreibe in jedes Feld eine Zahl von 1 bis 9, sodass sich zwischen zwei Schwarzfeldern beziehungsweise zwischen Schwarzfeld und Rand keine Zahl wiederholt. Die Vorgaben geben die Summe der Zahlen bis zum nächsten Schwarzfeld beziehungsweise Rand an.

4		23		28	9
10			17		
3			9		
	7				
10					14
34					
12			8		

4		23		28	9
10	3	7	17	9	8
3	1	2	9	8	1
	7		12		
10	1	4	2		14
34	7	4	8	6	9
12	3	9	8	3	5

Runde 2: Verhextes

Bearbeitungszeit: 45 Minuten

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

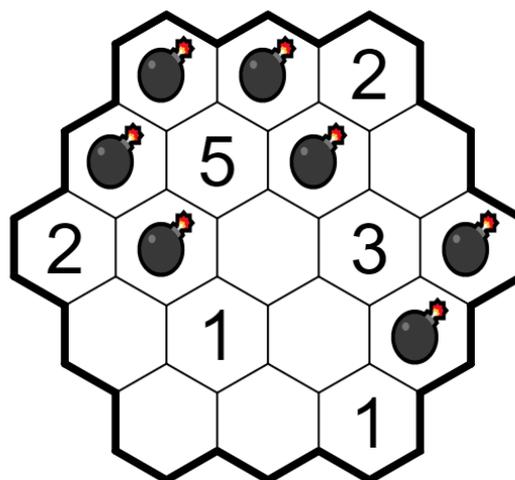
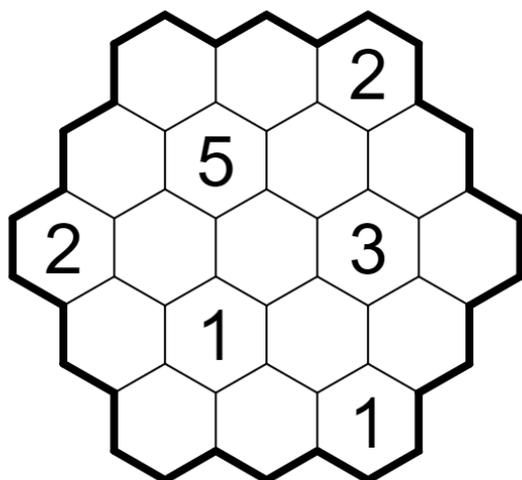
2.1 Hexagonales Minesweeper	15 Punkte
2.2 Hexagonales Tapa	15 Punkte
2.3 Hexagonales New Tren	20 Punkte
2.4 Hexagonales Araf	20 Punkte
2.5 Hexagonale Pillen	20 Punkte
2.6 Hexagonales Numbered Rooms	25 Punkte
2.7 Hexagonale Höhle	25 Punkte
2.8 Hexagonaler Rundweg	25 Punkte
2.9 Hexagonales Hakyyu	25 Punkte
2.10 SLICY (Hexagonales LITS)	35 Punkte
2.11 Hexagonales Castle Wall	70 Punkte

295 Punkte

Diese Runde besteht aus Rätseln mit hexagonalem Gitter. In den Anleitungen wird statt Zeile oder Spalte das Wort *Reihe* für jede Gruppe von Feldern in gerader Linie verwendet, die von Rand zu Rand des Diagramms reicht.

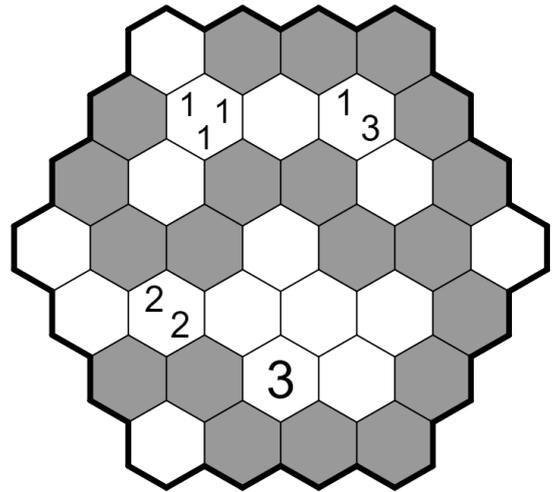
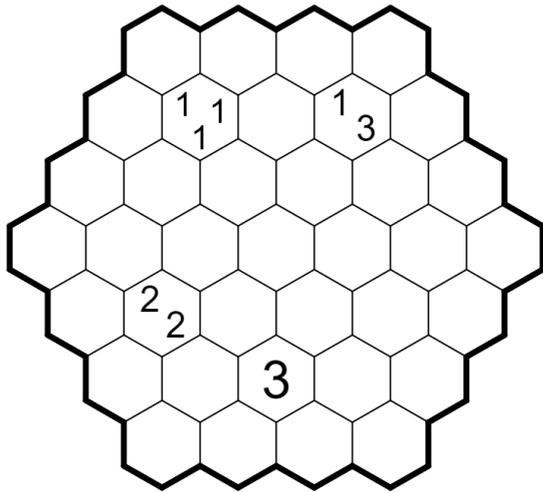
2.1 Hexagonales Minesweeper – 15 Punkte

Platziere einige Minen im Diagramm. Zahlen geben an, wie viele der benachbarten Felder eine Mine enthalten. In Feldern mit Zahlen dürfen keine Minen platziert werden.



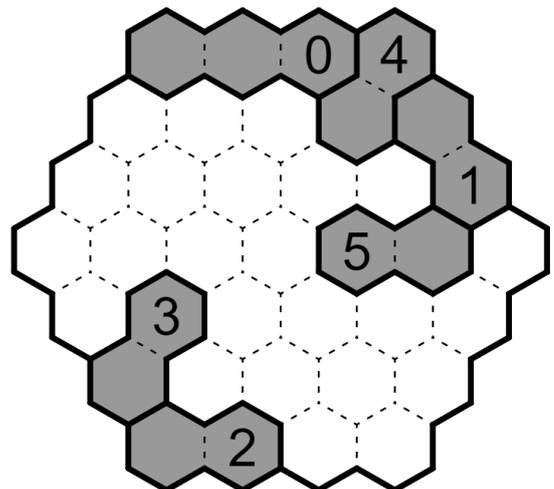
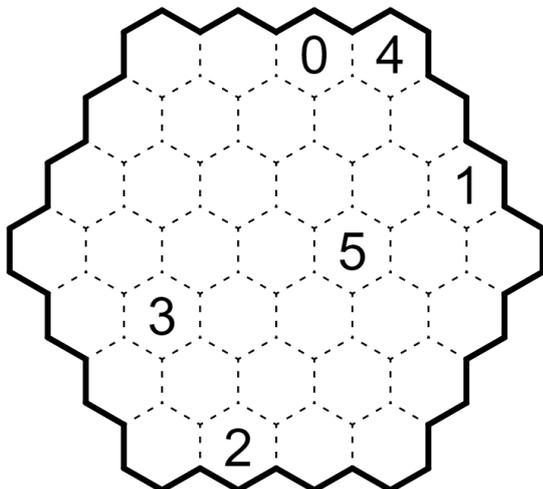
2.2 Hexagonales Tapa – 15 Punkte

Schwärze einige leere Felder so, dass alle schwarzen Felder zusammenhängen und keine 3 Felder, die sich alle in einem Gitterpunkt berühren, komplett geschwärzt sind. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe von zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.



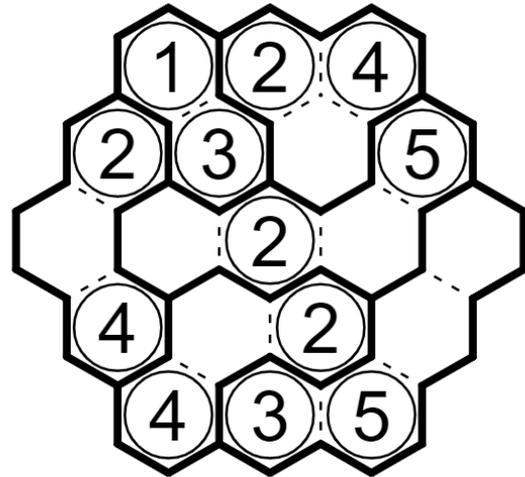
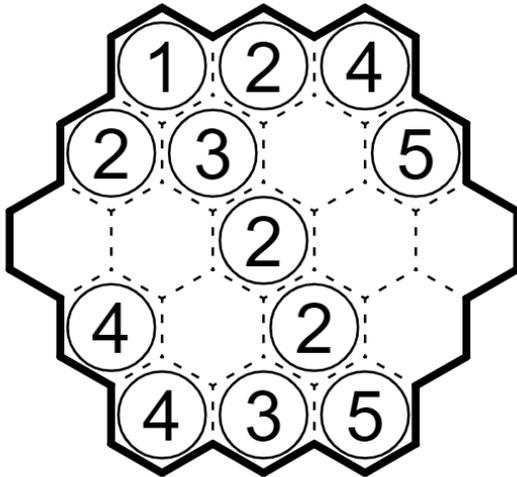
2.3 Hexagonales New Tren – 20 Punkte

Platziere Blöcke der Größen 2x1 und 3x1 so im Diagramm, dass diese sich nicht überlappen und jeder Block genau eine Zahl enthält. Diese Zahl gibt die Anzahl der Bewegungen des Blocks in Längsrichtung an, wobei nur Bewegungen zulässig sind, bei denen der Block nicht über den Rand des Gitters hinausgeht und auch keine anderen Blöcke überlagert. Alle Weißfelder müssen zusammenhängen.



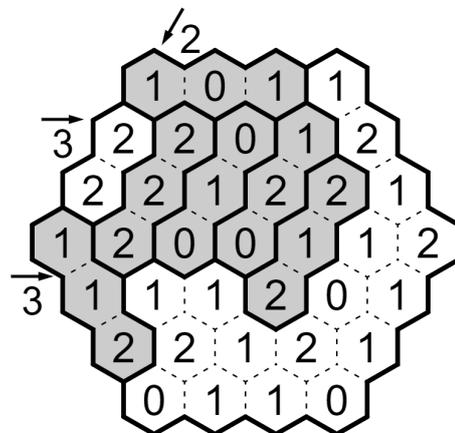
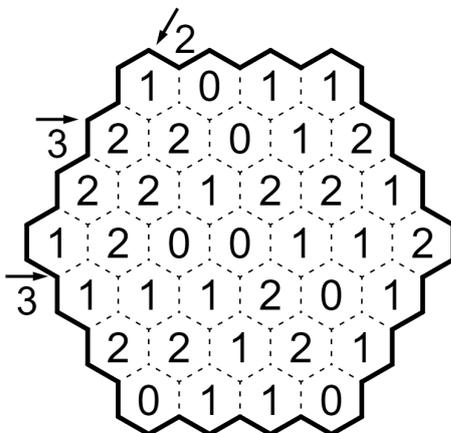
2.4 Hexagonales Araf – 20 Punkte

Unterteile das Diagramm entlang der Linien so in Gebiete, dass jedes Gebiet genau zwei Zahlen enthält und eine Zahl kleiner und eine Zahl größer ist als die Anzahl der Felder des Gebiets.



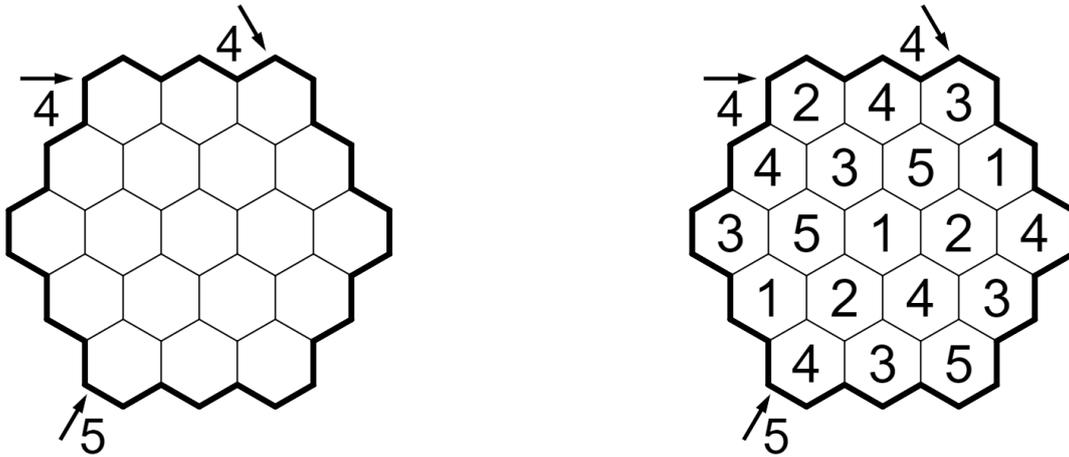
2.5 Hexagonale Pillen – 20 Punkte

Zeichne 12 Pillen mit den Werten von 1 bis 12 ein (im Beispiel Werte von 1 bis 6), wobei jeder Wert genau einmal vorkommt. Eine Pille besteht aus drei Feldern in einer geraden Linie und die Summe der drei Zahlen in der Pille ergibt deren Wert. Die Zahlen am Rand geben die Summe aller Zahlen in Pillenfeldern in der entsprechenden Reihe an. Jedes Feld gehört zu höchstens einer Pille.



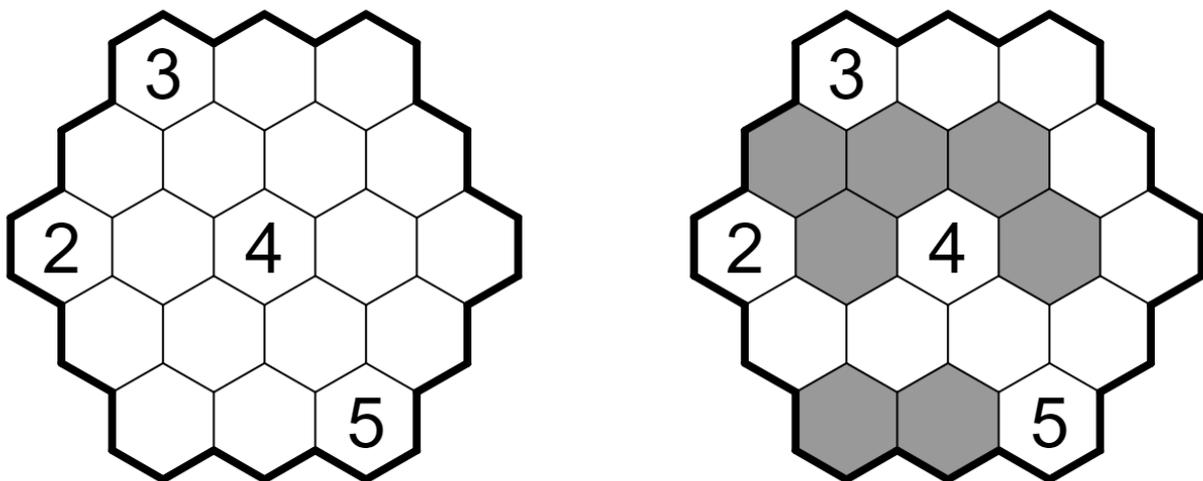
2.6 Hexagonales Numbered Rooms – 25 Punkte

Trage die **Ziffern von 1 bis 7** (im Beispiel 1 bis 5) so in das Diagramm ein, dass in jeder Reihe jede Ziffer höchstens einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben an, welche Zahl im X-ten Feld aus dieser Richtung steht. X ist die erste Zahl der Reihe in Richtung des Hinweises.



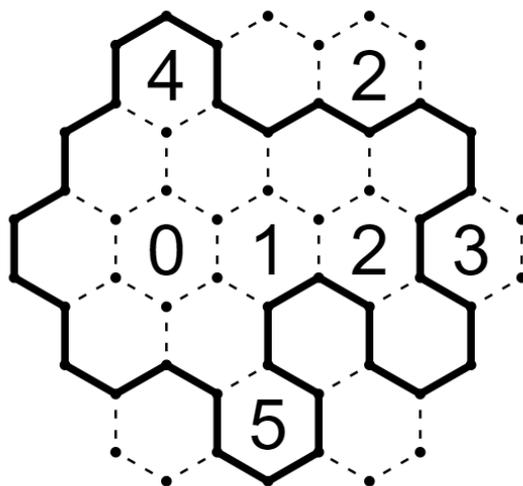
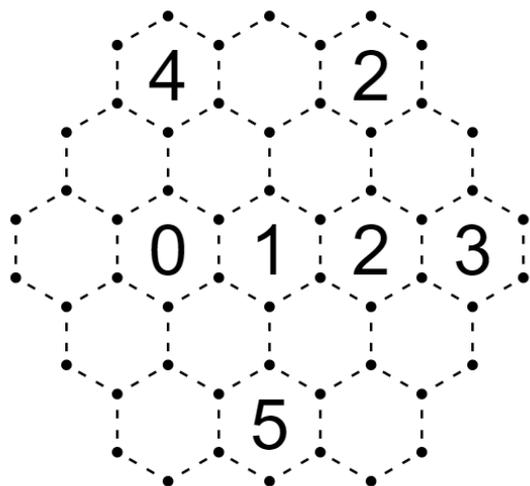
2.7 Hexagonale Höhle – 25 Punkte

Schwärze einige der leeren Felder so, dass alle geschwärtzten Felder mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärtzten Felder zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärtzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus in gerader Linie insgesamt sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.



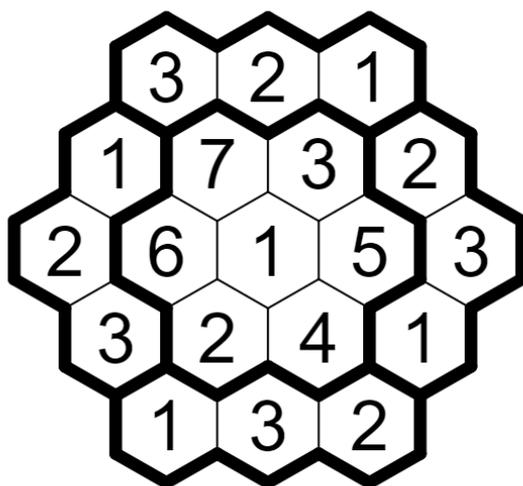
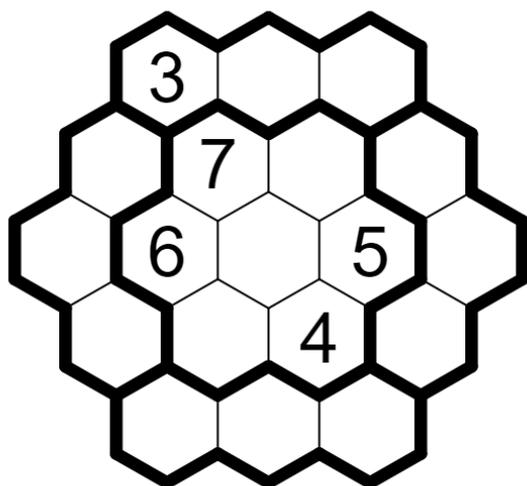
2.8 Hexagonaler Rundweg – 25 Punkte

Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.



2.9 Hexagonales Hakyuu – 25 Punkte

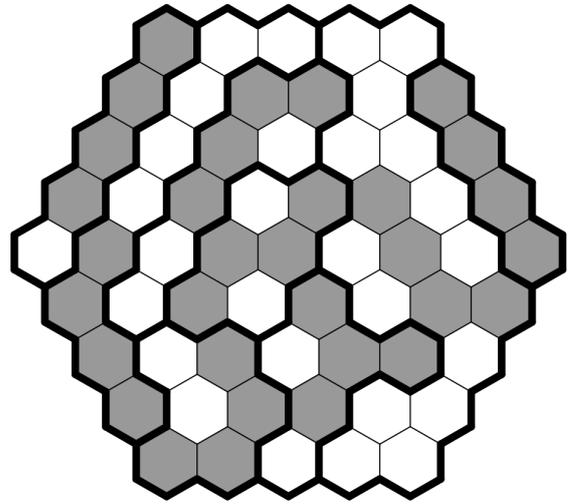
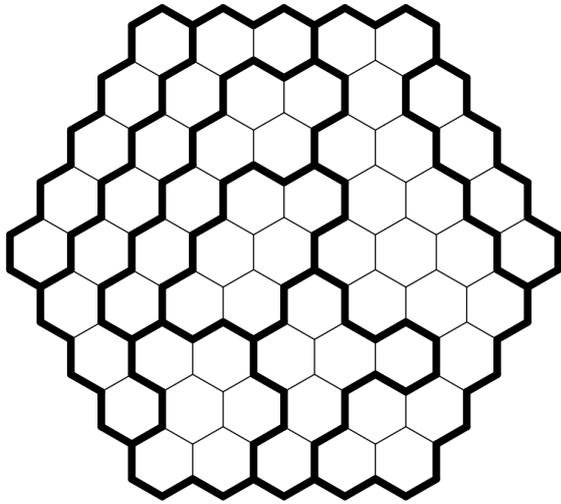
Tragen Ziffern so in die Felder ein, dass in jedem umrahmten Bereich die Ziffern von 1 bis zur Anzahl der Felder dieses Bereichs genau einmal enthalten ist. Innerhalb einer Reihe müssen zwischen zwei Feldern mit der gleichen Zahl immer mindestens so viele Felder mit anderen Zahlen stehen, wie diese Zahl angibt.



2.10 SLICY (Hexagonales LITS) – 35 Punkte

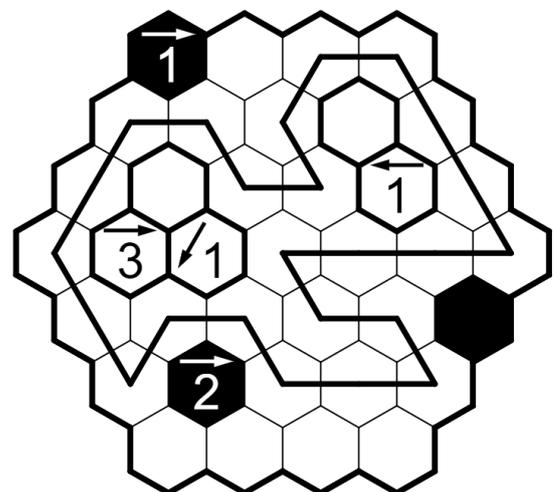
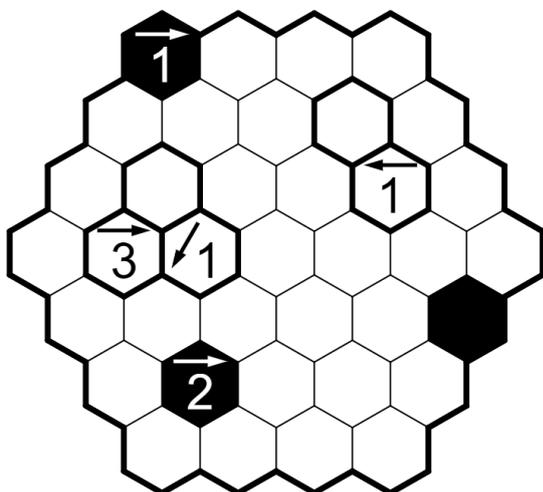
Schwärze einige Felder, sodass in jedem Gebiet genau vier zusammenhängende Felder geschwärzt sind, alle Schwarzfelder zusammenhängen und keine 3 Felder, die sich alle in einem Gitterpunkt berühren,

komplett geschwärzt sind. Fasst man die Schwarzfelder in den Gebieten als hexagonale Tetrominos (S, L, I, C oder Y) auf, so dürfen sich gleiche Tetrominos (auch gedreht oder gespiegelt) nicht berühren.



2.11 Hexagonales Castle Wall – 70 Punkte

Zeichne durch einige der leeren Felder einen Rundweg ein, der Mittelpunkte benachbarter Felder verbindet und sich weder kreuzt noch berührt. Schwarze Felder müssen außerhalb des Rundwegs liegen, dick umrandete weiße Felder innerhalb. Felder mit Zahlen und Pfeilen geben an, wie viele Wegsegmente (von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt) in der entsprechenden Richtung zu finden sind.



Runde 3: Pentominous & Varianten

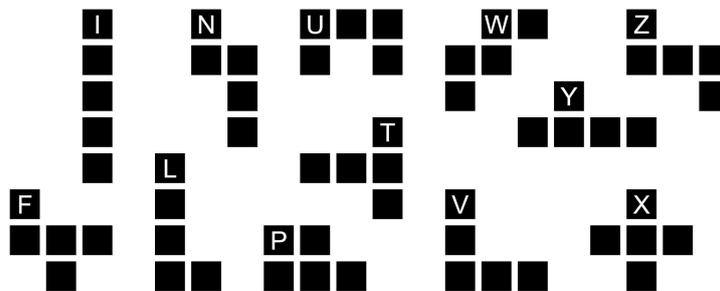
Bearbeitungszeit: 40 Minuten

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

3.1 Pentominous 1	15 Punkte
3.2 Pentominous 2	15 Punkte
3.3 Borders-Pentominous 1	10 Punkte
3.4 Borders-Pentominous 2	15 Punkte
3.5 Nachbar-Pentominous	10 Punkte
3.6 Radar-Pentominous	10 Punkte
3.7 Hochhaus-Pentominous 1	20 Punkte
3.8 Hochhaus-Pentominous 2	30 Punkte
3.9 Krypto-Pentominous	35 Punkte
3.10 FiveCells-Pentominous	45 Punkte
3.11 Doppelstern-Pentominous	55 Punkte

260 Punkte

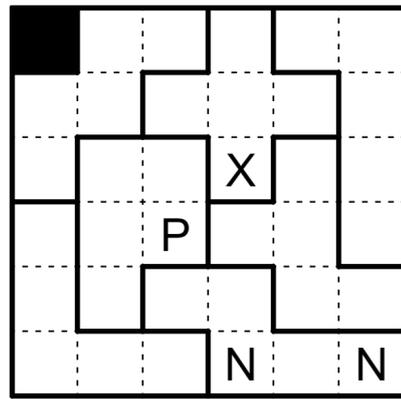
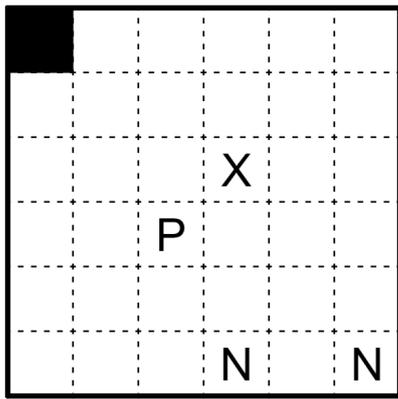
Die 12 Pentominos:



3.1 Pentominous 1 – 15 Punkte

Es gelten die Standardregeln:

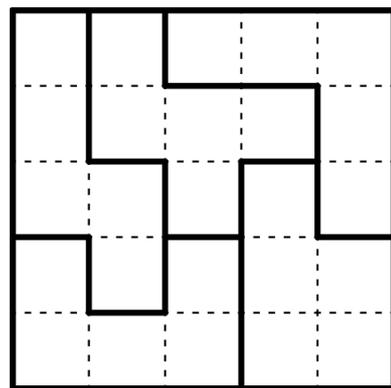
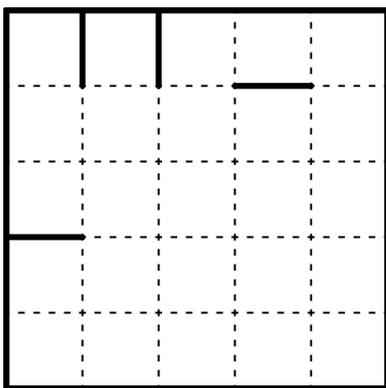
Zerlege das Diagramm in Pentominos, sodass jedes Feld zu genau einem Pentomino gehört. Gleiche Pentominos dürfen sich nicht orthogonal berühren. Gedrehte und gespiegelte Pentominos zählen als gleich. Felder mit Buchstaben müssen zu einem Pentomino der entsprechenden Form gehören. Pentominos können mehrere, einen, oder keinen vorgegebenen Buchstaben enthalten. Schwarzfelder gehören nicht zu Pentominos.



3.2 Pentominous 2 – 15 Punkte

3.3 Borders-Pentominous 1 – 10 Punkte

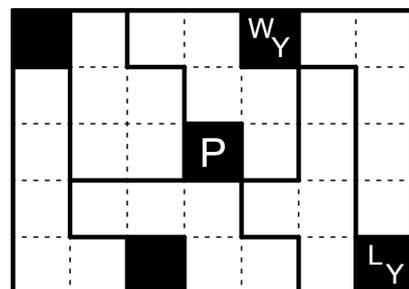
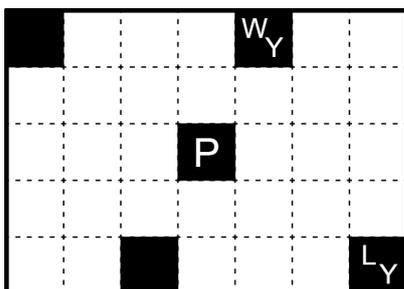
Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Es sind einige Trennlinien vorgegeben. Die dadurch getrennten Felder müssen zu unterschiedlichen Pentominos gehören.



3.4 Borders-Pentominous 2 – 15 Punkte

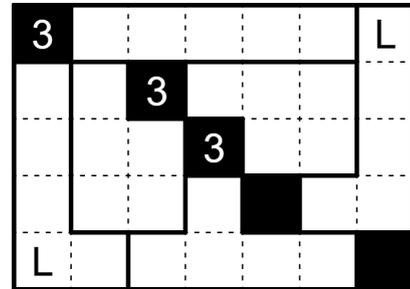
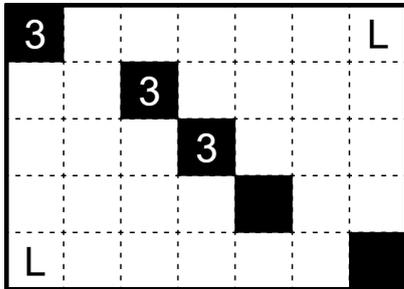
3.5 Nachbar-Pentominous – 10 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Buchstaben in Schwarzfeldern müssen mindestens einmal in den (bis zu 8) Nachbarfeldern vorkommen.



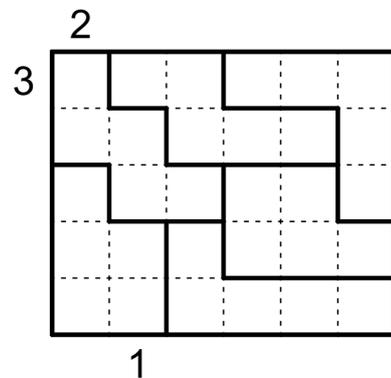
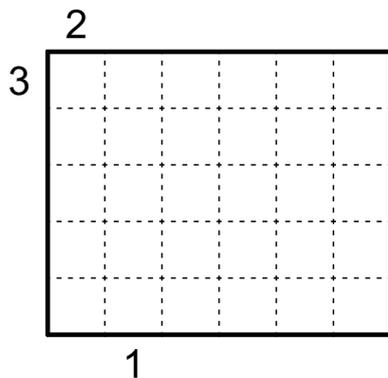
3.6 Radar-Pentominous – 10 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Zahlen in Schwarzfeldern geben an, wie viele Pentominos in den (bis zu 8) Nachbarfeldern vorkommen.



3.7 Hochhaus-Pentominous 1 – 20 Punkte

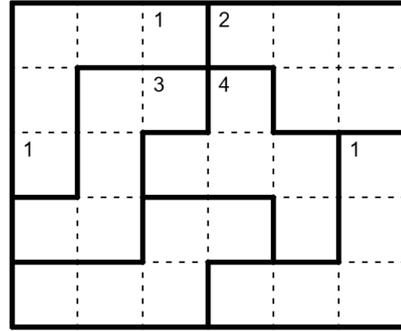
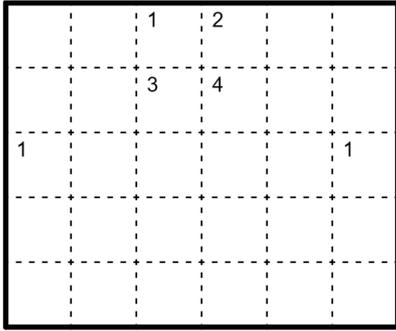
Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Außenhinweise geben die Anzahl der sichtbaren Gruppen zusammenhängender Felder in Richtung des Hinweises an. Eine Gruppe von N Feldern wird als Hochhaus der Höhe N interpretiert und verdeckt die Sicht auf alle dahinter liegenden Gruppen von gleicher oder kleinerer Größe.



3.8 Hochhaus-Pentominous 2 – 30 Punkte

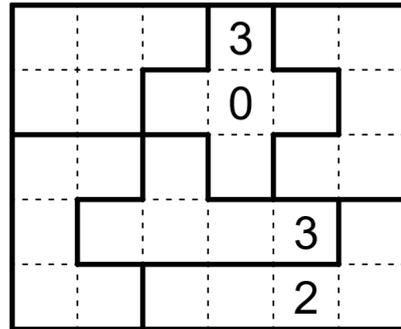
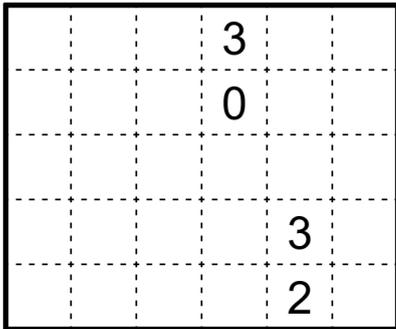
3.9 Krypto-Pentominous – 35 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Gleiche Zahlen sind durch gleiche Buchstaben zu ersetzen, verschiedene durch verschiedene.



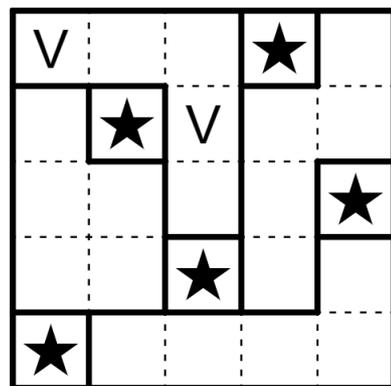
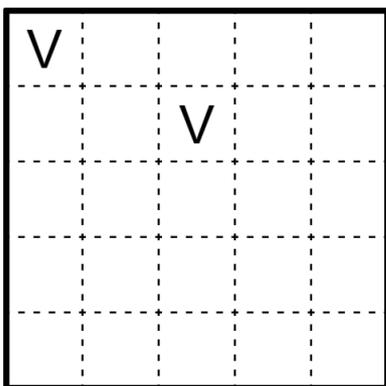
3.10 FiveCells-Pentominous – 45 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Zahlen in einem Feld geben an, wie viele der vier Kanten dieses Feldes Gebietsgrenzen sind, wobei der Rand des Gitters mitgezählt wird.



3.11 Doppelstern-Pentominous – 55 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: In jeder Zeile und Spalte sind zwei Sterne zu platzieren. (Im Beispiel ein Stern). Sterne berühren sich nicht, auch nicht diagonal. Felder mit Sternen gehören nicht zu Pentominos.



Runde 4: Persistence of Memory & Varianten

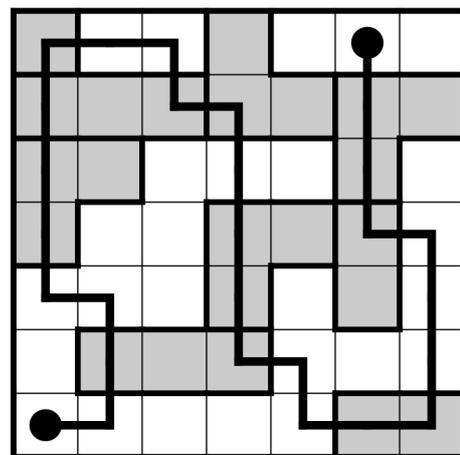
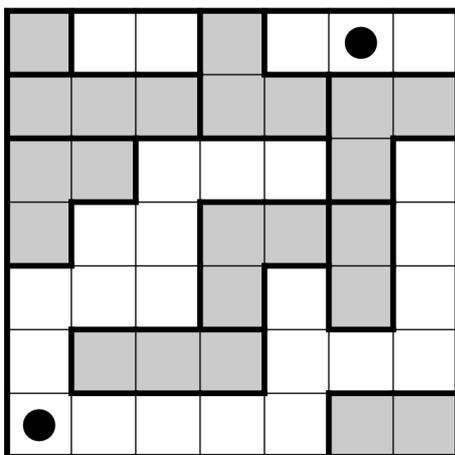
Bearbeitungszeit: 40 Minuten

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

4.1 Persistence of Memory 1	20 Punkte
4.2 Persistence of Memory 2	25 Punkte
4.3 Bahnhof-POM	10 Punkte
4.4 Rundweg-POM	20 Punkte
4.5 Masyu-POM	20 Punkte
4.6 Gepunktete-Schlange-POM	25 Punkte
4.7 Toroidal-POM	25 Punkte
4.8 Arukone-POM	40 Punkte
4.9 U-Bahn-POM	50 Punkte
<hr/>	
	235 Punkte

4.1 Persistence of Memory 1 – 20 Punkte

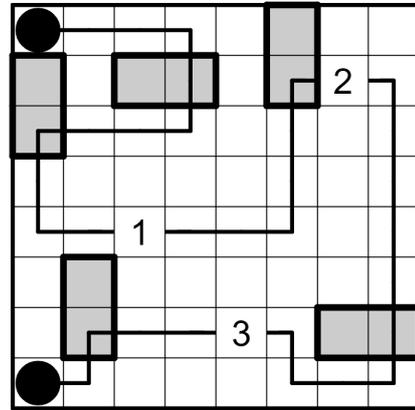
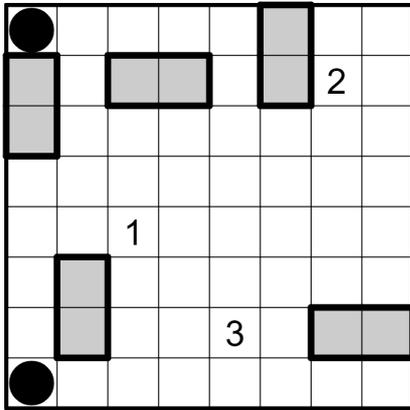
Zeichne eine Schlange ein, die in einem der beiden durch einen Kreis markierten Felder beginnt und im anderen endet, waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und sich selbst nicht berührt, nicht einmal diagonal. Die Schlange muss durch jedes graue Gebiet hindurchgehen. Haben zwei Gebiete dieselbe Form (ohne drehen und spiegeln), so muss die Schlange diese Gebiete auf dieselbe Art durchlaufen.



4.2 Persistence of Memory 2 – 25 Punkte

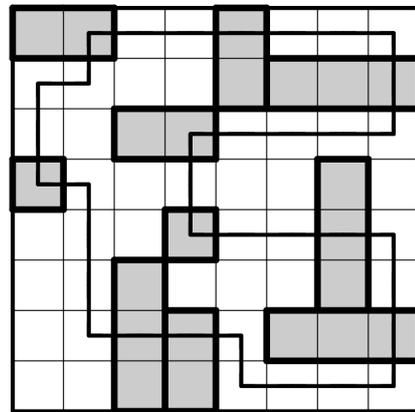
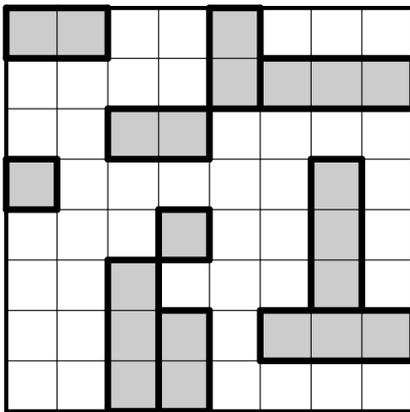
4.3 Bahnhof-POM – 10 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Felder mit Zahlen müssen in aufsteigender Reihenfolge durchlaufen werden. Durch Zahlenfelder verläuft die Schlange geradeaus.



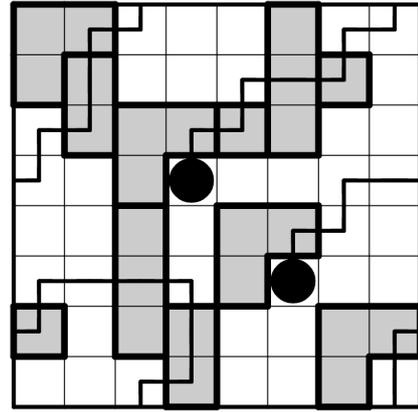
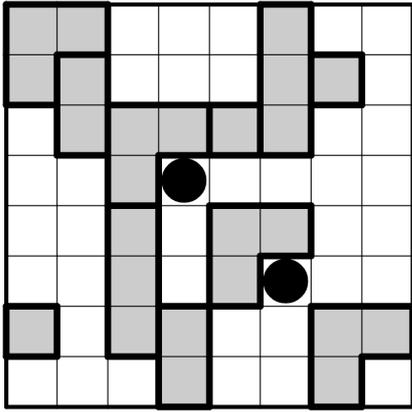
4.4 Rundweg-POM – 20 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Statt einer Schlange ist ein Rundweg einzuzeichnen (für den die gleichen Berührungsregeln gelten).



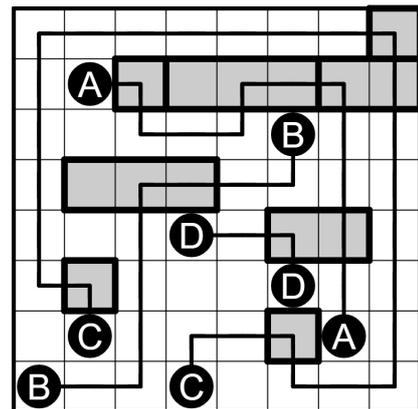
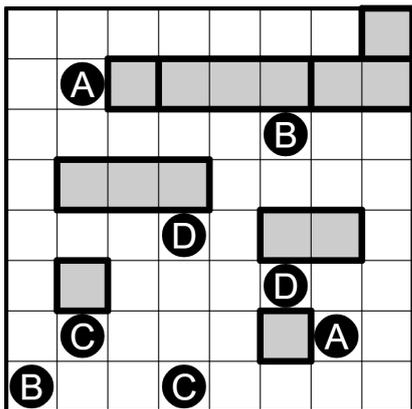
4.5 Masyu-POM – 20 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Die Schlange durchläuft alle Felder mit Kreisen. Durch weiße Kreise läuft die Schlange geradeaus, und muss in mindestens einem der Felder davor und danach im 90-Grad-Winkel abbiegen. Felder mit schwarzen Kreisen sind entweder Endpunkte der Schlange, oder Masyu-Kreise, in denen die Schlange im 90-Grad-Winkel abbiegt und durch beide Felder davor und danach geradeaus läuft.



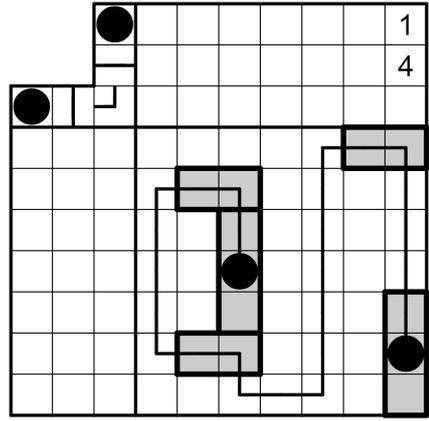
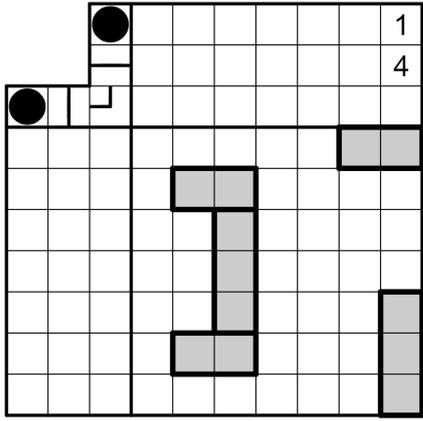
4.8 Arukone-POM – 40 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Jedes Paar gleicher Buchstaben ist durch eine Schlange zu verbinden. Verschiedene Schlangen dürfen sich berühren, aber nicht kreuzen. Jedes graue Gebiet muss von mindestens einer Schlange durchlaufen werden.



4.9 U-Bahn-POM – 50 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Zahlenhinweise geben an, wie oft das entsprechende Wegsegment (Gerade, Knick, Ende) in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommt. Die Segmente dürfen dabei gedreht werden.



Runde 5: Gemischte Runde

Bearbeitungszeit: 90 Minuten

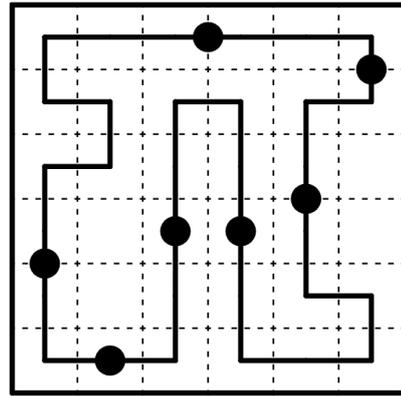
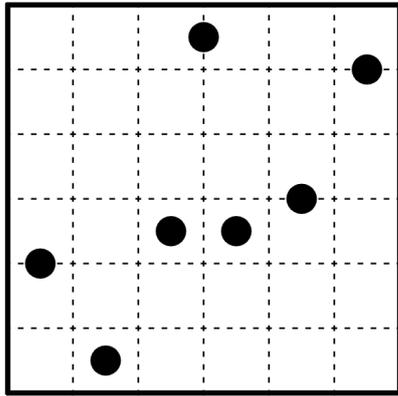
Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

5.1 Midloop	10 Punkte
5.2 Shakashaka	10 Punkte
5.3 Dominion	15 Punkte
5.4 Rechteck-Hochhaus	15 Punkte
5.5 Kariertes Fillomino	15 Punkte
5.6 LITS+	15 Punkte
5.7 Schiffe Versenken	15 Punkte
5.8 Heyawake	20 Punkte
5.9 Hashiwokakero	20 Punkte
5.10 U-Bahn	20 Punkte
5.11 Yagit	20 Punkte
5.12 Scrabble	25 Punkte
5.13 Nanro	25 Punkte
5.14 ABC-Box	25 Punkte
5.15 Neighbours	30 Punkte
5.16 Round Trip	30 Punkte
5.17 Cross The Streams	30 Punkte
5.18 Statue Park	30 Punkte
5.19 Kerzen	40 Punkte
5.20 Kropki	45 Punkte
5.21 Partiti	45 Punkte
5.22 Blackout-Domino	50 Punkte
5.23 Arrow-Sudoku	85 Punkte
5.24 Japanische Summen	100 Punkte

735 Punkte

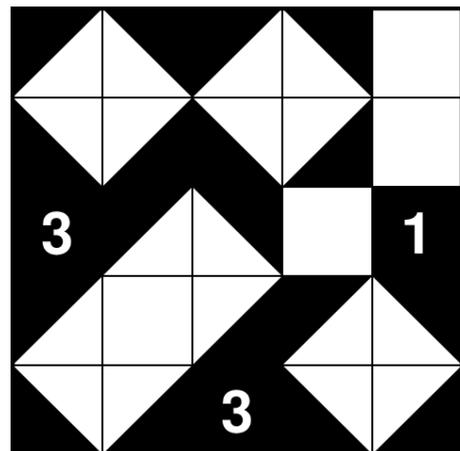
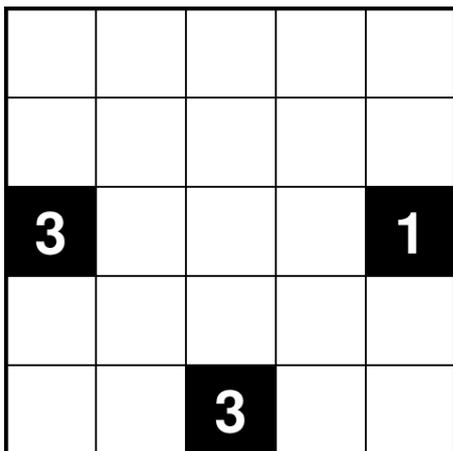
5.1 Midloop – 10 Punkte

Zeichne einen Rundweg, der orthogonal von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und sich weder kreuzt noch berührt. Der Rundweg verläuft durch alle schwarzen Kreise und jeder Kreis liegt in der Mitte eines Rundwegsegments.



5.2 Shakashaka – 10 Punkte

Schwärze in einigen Feldern ein Dreieck, welches das halbe Feld bedeckt, sodass alle ungefärbten Bereiche Rechtecke bilden. Die Zahlen geben an, wie viele der orthogonal benachbarten Felder ein geschwärztes Dreieck enthalten.



5.3 Dominion – 15 Punkte

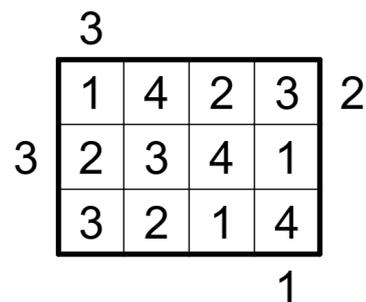
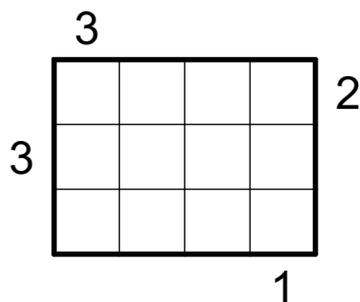
Platziere Dominos so im Diagramm, dass diese die verbleibenden Felder in Gebiete einteilen. Die Dominos dürfen sich dabei orthogonal nicht berühren und auch nicht überlappen. Gleiche Buchstaben müssen im gleichen Gebiet stehen und unterschiedliche Buchstaben in unterschiedlichen Gebieten. Gebiete ohne Buchstaben sind nicht erlaubt.

		B		A	
			C		
	C				A
		A			

		B		A	
			C		
	C				A
		A			

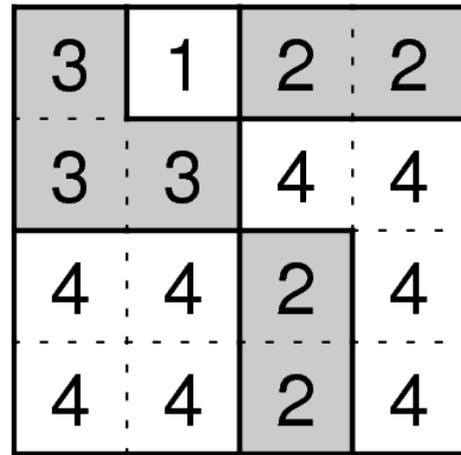
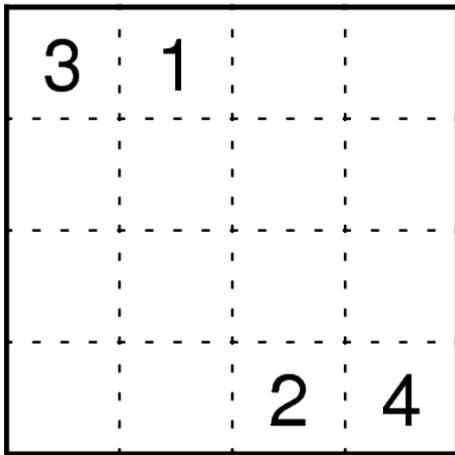
5.4 Rechteck-Hochhaus – 15 Punkte

Trage in jede Zeile und jede Spalte **Höhen von 1 bis 6** (im Beispiel 1-4) so ein, dass sich keine Ziffer wiederholt. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Hochhäuser aus dieser Richtung in der jeweiligen Zeile oder Spalte sichtbar sind. Dabei werden niedrigere Häuser von höheren verdeckt.



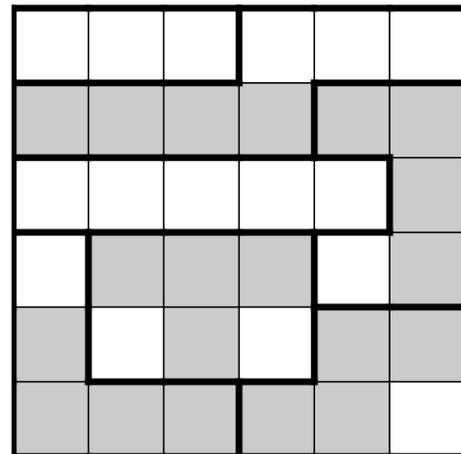
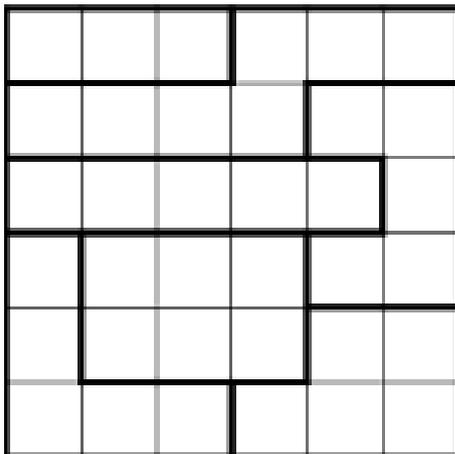
5.5 Kariertes Fillomino – 15 Punkte

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. Zusätzlich muss es möglich sein, die Gebiete so mit zwei Farben zu färben, dass je zwei benachbarte Gebiete nie die gleiche Farbe haben.



5.6 LITS+ – 15 Punkte

Schwärze einige Felder so, dass in jedem Gebiet entweder gar kein Feld geschwärzt ist, oder genau 4, die ein Tetromino bilden. Alle Schwarzfelder müssen waagrecht und senkrecht miteinander verbunden sein, gleiche Tetrominos dürfen sich aber waagrecht und senkrecht nicht berühren. Dabei gelten gedrehte und gespiegelte Versionen des Tetrominos als gleich. Kein 2x2-Bereich darf komplett weiß oder komplett geschwärzt sein.

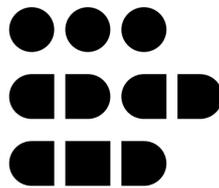


5.7 Schiffe Versenken – 15 Punkte

Trage die abgebildeten Schiffe so in das Diagramm ein, dass die Schiffe sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Dabei dürfen die Schiffe um 90 Grad gedreht werden. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von Schiffen belegt sind.

	2	1	2	1	4
4					
0					
3					
1					
2					

	2	1	2	1	4
4	●	◐	≈	◑	◒
0	≈	≈	≈	≈	≈
3	●	≈	●	≈	◑
1	≈	≈	≈	≈	◒
2	≈	≈	●	≈	◐



5.8 Heyawake – 20 Punkte

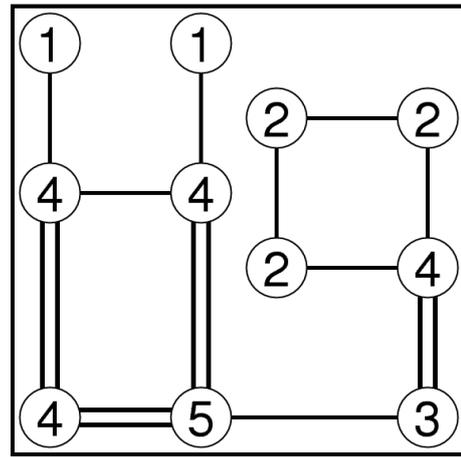
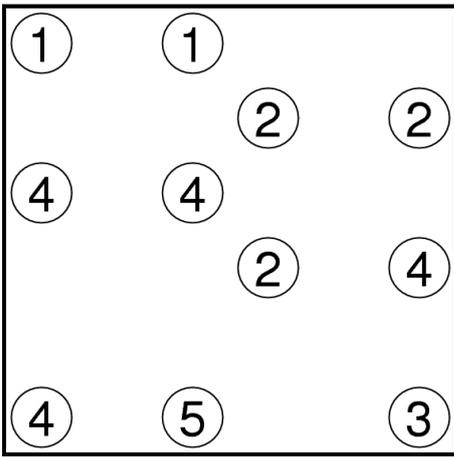
Schwärze einige Felder, sodass sich Schwarzfelder nicht orthogonal berühren, und alle weißen Felder orthogonal zusammenhängen. Zudem darf keine waagerechte oder senkrechte Folge von weißen Feldern durch mehr als zwei Gebiete gehen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Schwarzfelder in diesem Gebiet zu finden sind. Felder mit Zahlen dürfen geschwärzt werden.

3				
				1

			■	
3	■			
■				■
	■			
			■	

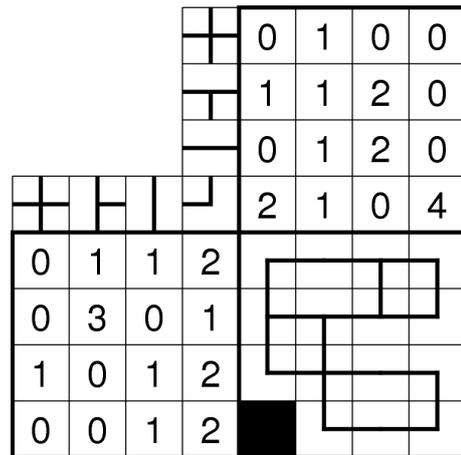
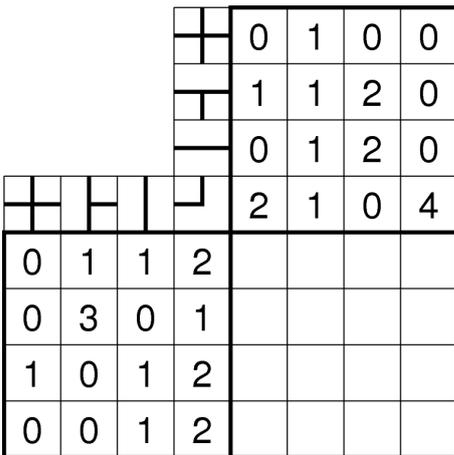
5.9 Hashiwokakero – 20 Punkte

Verbinde die Inseln so durch Brücken, dass jede Insel von jeder anderen aus erreichbar ist. Die Brücken dürfen dabei nur waagerecht oder senkrecht verlaufen und nicht über andere Brücken oder Inseln hinweggehen. Zwischen zwei Inseln dürfen sich maximal zwei Brücken befinden. Die Zahlen in den Inseln geben an, wie viele Brücken von dieser Insel wegführen.



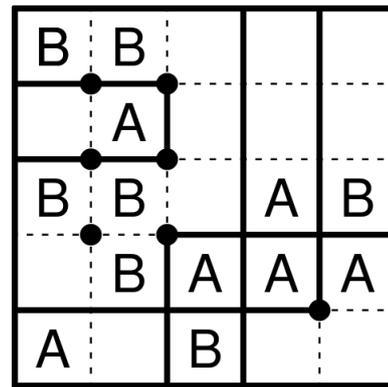
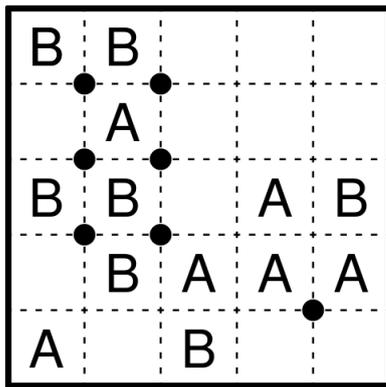
5.10 U-Bahn – 20 Punkte

Zeichne einen zusammenhängenden U-Bahn-Linienplan, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und das Diagramm nirgends verlässt. An den Feldmittelpunkten können die Linien verzweigen oder abbiegen, es gibt aber keine Sackgassen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der entsprechenden Linienführungen in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen. Die Linienführungen dürfen dabei auch gedreht werden.



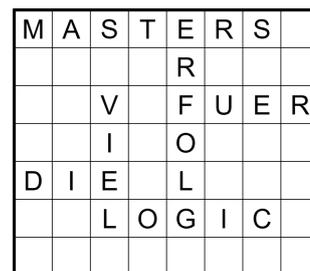
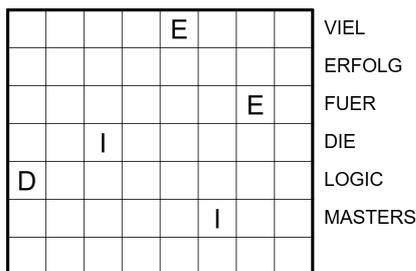
5.11 Yagit – 20 Punkte

Zerlege das Gitter entlang der gestrichelten Linien so in Gebiete, dass sich in jedem Gebiet mindestens ein Buchstabe befindet, und alle Buchstaben in einem Gebiet gleich sind. Alle Linien müssen dabei am Rand beginnen und enden und dürfen nur in den mit einem Punkt markierten Ecken abbiegen. In Ecken, die mit einem Punkt markiert sind, dürfen sich die Linien nicht kreuzen. Es kann Punkte geben, durch die keine Linie verläuft.



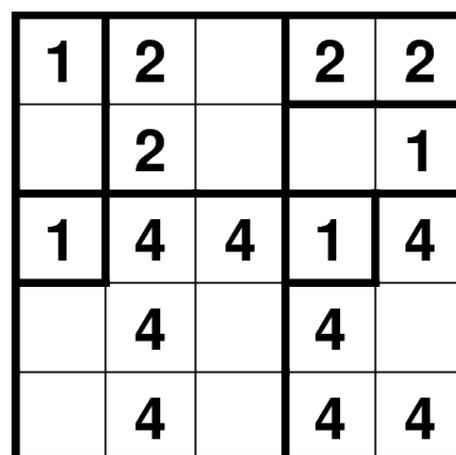
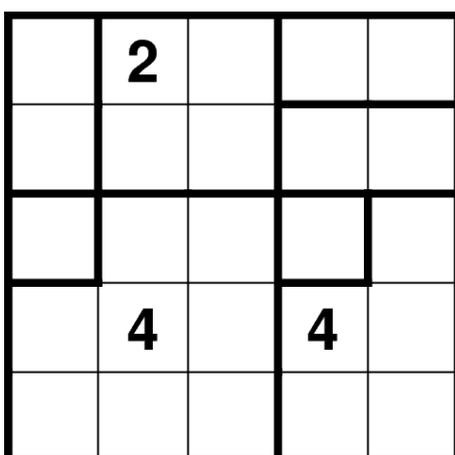
5.12 Scrabble – 25 Punkte

Platziere Buchstaben im Diagramm, sodass alle Felder mit Buchstaben orthogonal zusammenhängen, und jede horizontal oder vertikal zusammenhängende Gruppe von Buchstaben ein Wort aus der Liste bildet. Jedes Wort aus der Liste kommt genau einmal vor, und **von jedem Wort ist genau ein Buchstabe bereits vorgegeben**.



5.13 Nanro – 25 Punkte

Schreibe in einige der Felder Zahlen, sodass alle Zahlen innerhalb eines Gebiets gleich sind und die Anzahl der Zahlen in diesem Gebiet angeben. In jedem Gebiet muss mindestens eine Zahl stehen. Über Gebietsgrenzen hinweg dürfen sich Felder mit gleichen Zahlen waagrecht und senkrecht nicht berühren. Zudem darf kein 2x2-Bereich vollständig mit Zahlenfeldern bedeckt sein und alle Zahlenfelder müssen waagrecht und senkrecht zusammenhängen.



5.14 ABC-Box – 25 Punkte

Schreibe in jedes Feld einen der Buchstaben A, B und C. Die Hinweise am Rand geben die Buchstaben in der entsprechenden Zeile oder Spalte in der richtigen Reihenfolge an. Dabei werden gleiche aufeinanderfolgende Buchstaben nur einmal angegeben. Bei einem Fragezeichen und bei Zahlen am Rand ist unbekannt, welcher Buchstabe an dieser Stelle steht; die Zahl gibt an, wie oft der Buchstabe an der entsprechenden Stelle aufeinanderfolgt.

			?	C	2	?
			?	?	C	1
			?	1	?	B
?	B	?				
?	1	?				
	?	2				
A	?	?				

			?	C	2	?
			?	?	C	1
			?	1	?	B
?	B	?	C	C	B	A
?	1	?	C	C	B	A
	?	2	B	B	C	C
A	?	?	A	C	B	B

5.15 Neighbours – 30 Punkte

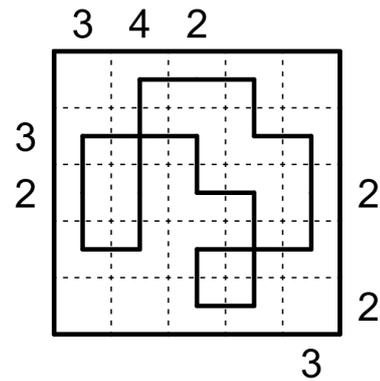
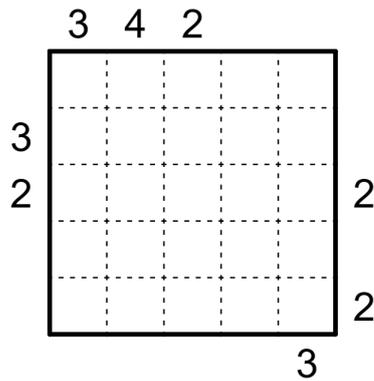
Trage die Ziffern von 1 bis 3 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Ziffer gleich oft vorkommt. Bei grauen Feldern befindet sich die Ziffer in diesem Feld in keinem der waagrecht und senkrecht benachbarten Felder, und bei weißen Feldern befindet sich die Ziffer in mindestens einem der waagrecht und senkrecht benachbarten Felder.

			2		
					3
3					
		2			

2	3	3	2	1	1
1	1	3	2	3	2
3	2	1	1	2	3
3	2	2	1	1	3
2	3	1	3	2	1
1	1	2	3	3	2

5.16 Round Trip – 30 Punkte

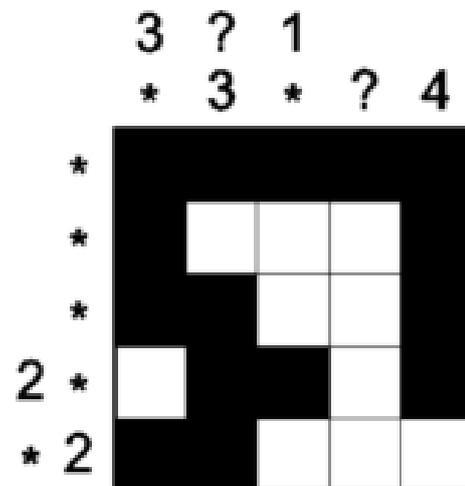
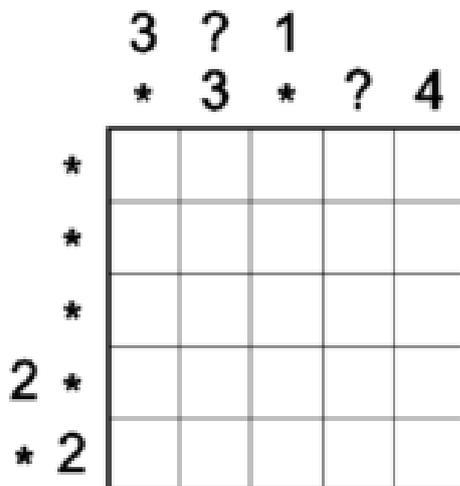
Zeichne einen Rundweg, der orthogonal von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Der Rundweg darf sich selbst kreuzen, aber sonst nicht berühren. Hinweise geben an, wie viele Felder von dem Rundwegsegment benutzt werden, das vom Hinweis aus gesehen als erstes vertikal in der Spalte bzw. horizontal in der Zeile verläuft.



5.17 Cross The Streams – 30 Punkte

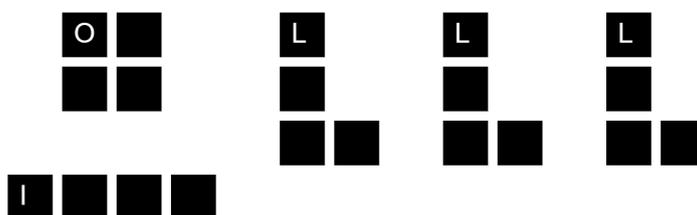
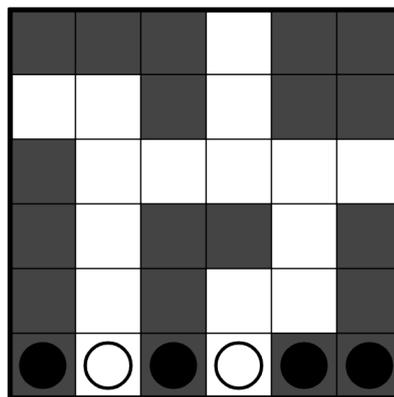
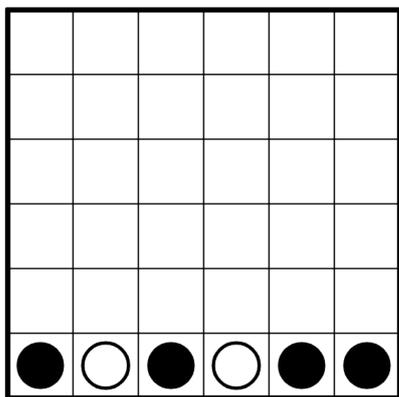
Schwärze einige Felder, sodass alle Schwarzfelder orthogonal zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Hinweise geben die Längen der Blöcke von Schwarzfeldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte in der richtigen Reihenfolge an. Zwischen zwei Blöcken muss sich mindestens ein weißes Feld befinden. Ein Fragezeichen steht für einen Block unbekannter Länge. Ein Stern steht für eine unbekannte Anzahl von Blöcken, eventuell auch null.

Im Wettbewerbsrätsel sind zur besseren Übersicht 5x5-Blöcke durch dickere Gitterlinien getrennt. Diese haben keine weitere Bedeutung für das Rätsel.



5.18 Statue Park – 30 Punkte

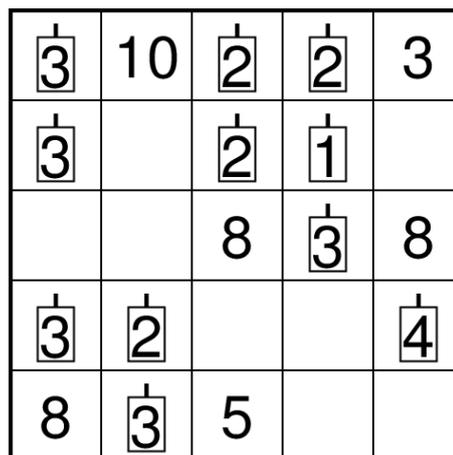
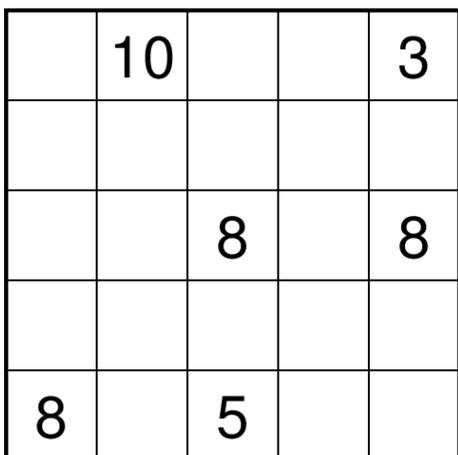
Platziere genau die angegebenen Polyominos im Diagramm, wobei diese gedreht und gespiegelt werden dürfen. Polyominos dürfen sich waagrecht und senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. Felder mit einem schwarzen Kreis gehören zu einem Polyomino, Felder mit einem weißen Kreis gehören nicht zu einem Polyomino. Alle weißen Felder müssen waagrecht und senkrecht verbunden sein.



5.19 Kerzen – 40 Punkte

Platziere einige Kerzen in Leerfeldern im Diagramm. Die Kerzen haben die Größe 4 und schrumpfen für jede orthogonal benachbarte Kerze um 1. Es gibt keine Kerzen der Höhe 0. Die Zahlen im Diagramm geben die Summe der Kerzengrößen in den orthogonal und diagonal benachbarten Feldern an.

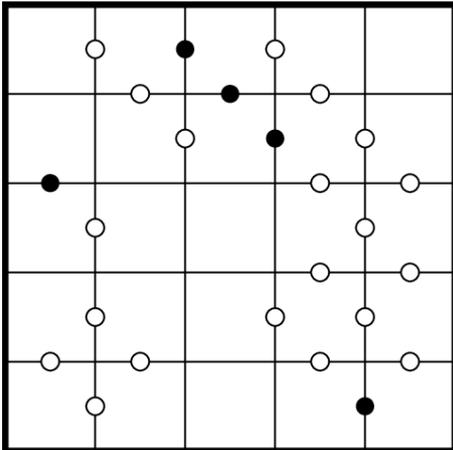
Es reicht aus die Position der Kerzen zu markieren, damit das Rätsel als korrekt gewertet wird, die Höhe muss nicht unbedingt eingetragen werden.



5.20 Kropki – 45 Punkte

Trage **Zahlen von 1 bis 9** (im Beispiel 1-5) so in das Diagramm ein, dass jede Zahl in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Befindet sich zwischen zwei Feldern ein schwarzer Kreis, muss eine der beiden Zahlen das Doppelte der anderen sein. Ein weißer Kreis bedeutet, dass eine der beiden

Zahlen genau um eins größer sein muss als die andere. Befindet sich kein Kreis zwischen zwei Feldern, so darf keine der beiden Eigenschaften zutreffen.



3	2	4	5	1
1	3	2	4	5
2	1	5	3	4
5	4	1	2	3
4	5	3	1	2

5.21 Partiti – 45 Punkte

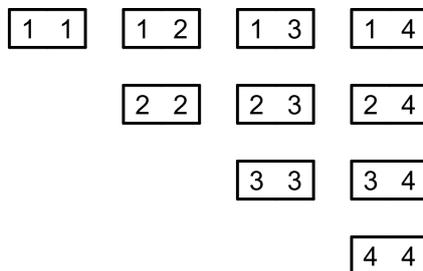
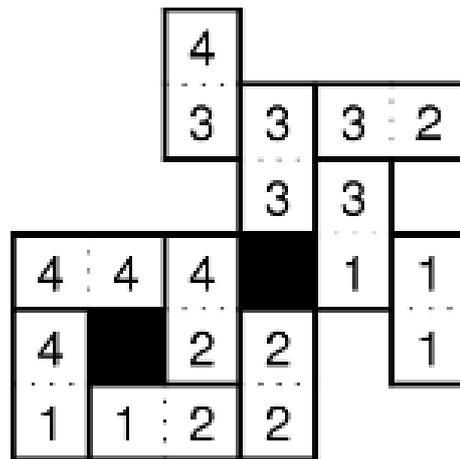
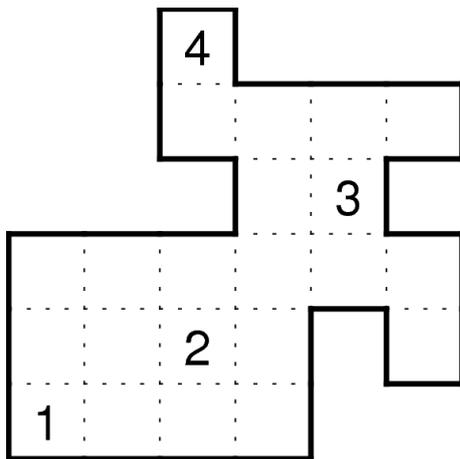
Schreibe in jedes Feld eine oder mehrere Zahlen von 1 bis 9, sodass sich gleiche Zahlen nie in benachbarten Feldern befinden, auch nicht diagonal. Die Zahlen oben links geben die Summe aller Zahlen in diesem Feld an.

19	4	2	7	7
3	11	8		4
	7	3	3	21
7	14	9	7	2
6	6	5	7	1

19	4	2	7	7
379	4	2	16	25
3	11	8	7	4
12	56	8	7	4
9	7	3	3	21
	34	12	3	1569
7	14	9	7	2
7	68	9	7	2
6	6	5	7	1
15	24	5	34	1

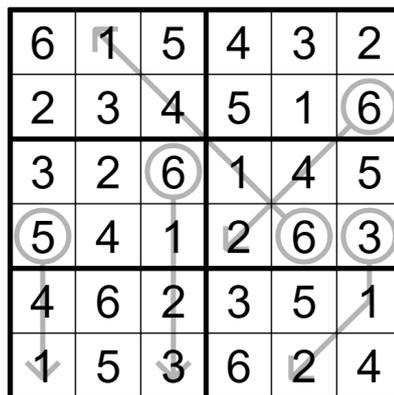
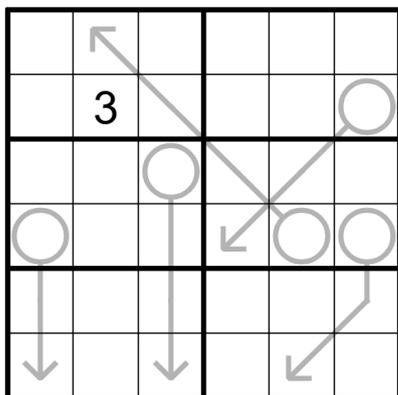
5.22 Blackout-Domino – 50 Punkte

Schwärze einige Felder und trage die Dominosteine von 1-1 bis 6-6 (im Beispiel 1-1 bis 4-4) so in die Figur ein, dass jeder Stein genau einmal vorkommt. Waagerecht und senkrecht benachbarte Halbfelder von unterschiedlichen Dominosteinen müssen dabei dieselbe Zahl aufweisen. Schwarzfelder dürfen sowohl andere Schwarzfelder, als auch den Rand waagerecht und senkrecht nicht berühren.



5.23 Arrow-Sudoku – 85 Punkte

Trage in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem 3x3-Block alle Ziffern von 1 bis 9 (im Beispiel 1-6) genau einmal ein. Die Summe der Ziffern entlang eines Pfeils entspricht der Ziffer im damit verbundenen Kreis. Auf Pfeilen dürfen sich Ziffern wiederholen.



5.24 Japanische Summen – 100 Punkte

Schwärze einige Felder und trage in die restlichen Felder **Zahlen von 1 bis 9** (im Beispiel 1-3) so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt. Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Zahlen werden hier angegeben.

		3		3	
		4	2	4	3
3	2				
	4				
3	1				
3	3				

		3		3	
		4	2	4	3
3	2		3		2
	4			3	1
3	1	3		1	
3	3	1	2		3

Runde 6: Krypto-Kombination

Bearbeitungszeit: 30 Minuten

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

Hochhäuser	25 Punkte
Angler	15 Punkte
Vier Winde	15 Punkte
Höhle	15 Punkte
Rundweg	15 Punkte
Rekuto	15 Punkte
Zeltlager	15 Punkte
Schlange	15 Punkte
Zugeordneter Buchstabe	3 Punkte
<hr/>	
	160 Punkte

Diese Runde besteht aus acht Rätseln, in denen die Hinweise durch Buchstaben verschlüsselt sind.

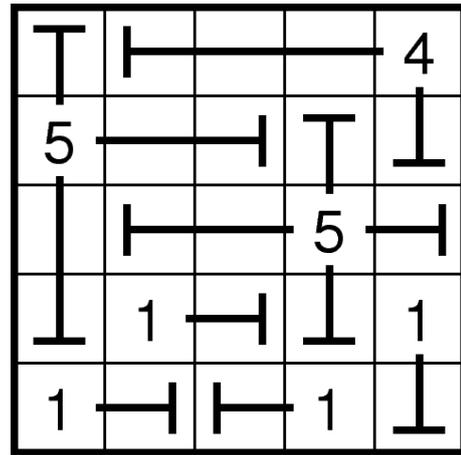
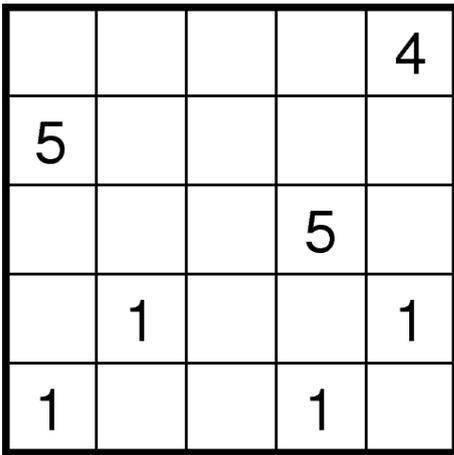
6.1 Krypto-Kombination – 160 Punkte

Jeder der Buchstaben von A bis J ist durch eine Ziffer von 0-9 zu ersetzen. Gleiche Buchstaben werden gleich ersetzt, verschiedene verschieden. Anschließend sind mit diesen Werten die acht Rätsel zu lösen. Die Rätsel sind im Wettbewerb wie unten abgebildet auf einer Seite angeordnet. Zwischen den beiden Spalten befindet sich eine Tabelle, in der den Buchstaben die Werte zugeordnet werden müssen, siehe Beispiel unten.

Hochhaus	Angler
Vier Winde	Höhle
Rundweg	Rekuto
Zeltlager	Schlange

Regeln und Beispiele:

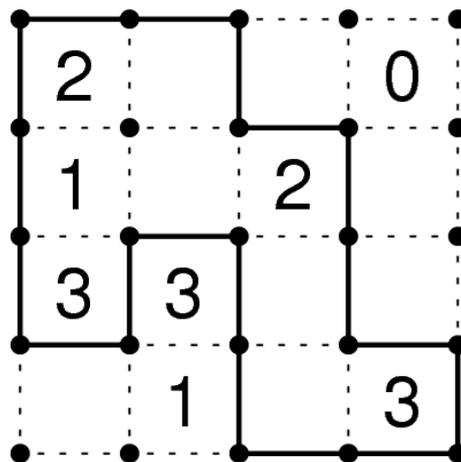
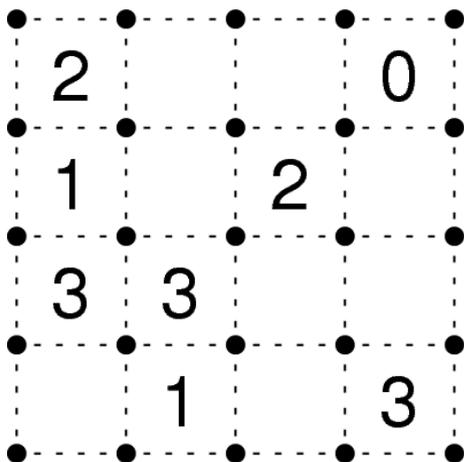
Hochhäuser. In jede Zeile und jede Spalte müssen die **Höhen von 1 bis 8** (im Beispiel 1-4) so eingetragen werden, dass sich keine Ziffer wiederholt. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Hochhäuser



Höhle. Schwärze einige der leeren Felder so, dass alle geschwärtzten Felder waagerecht und senkrecht mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärtzten Felder waagerecht und senkrecht zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärtzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus waagerecht und senkrecht sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.

Beispiel siehe Runde 1, Rätsel 8.

Rundweg. Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.



Rekuto. Unterteile das Diagramm entlang der Linien so in Rechtecke, dass jedes Rechteck genau eine Zahl enthält und jedes Feld zu genau einem Rechteck gehört. Die Zahl ist die Summe aus der Breite und der Höhe des Rechtecks.

	5			3
		4		
	5			
		3		4
			5	

	5			3
		4		
	5			
		3		4
			5	

Zeltlager. Trage waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Beispiel siehe Runde 1, Rätsel 1.

Schlange. Zeichne eine Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind. **Anfang und Ende der Schlange sind vorgegeben.**

			2	0
	○			
			○	
2				
3				

			2	0
■	○			
■			○	
■		■	■	
2	■			
3	■	■	■	

Beispiel mit zwei Rätseln: Hochhaus (links) und Vier Winde (rechts), sowie Werten von 0 bis 4:

	A			
				D
				C
	B			

A	
B	
C	
D	
E	

A			D
	C		
		E	
C			

Lösung:

A				
4	1	3	2	D
3	2	1	4	
2	3	4	1	C
1	4	2	3	
B				

A	4
B	1
C	2
D	3
E	0

A	—		D
	C	—	
		E	
C	—		

Zur Bepunktung: Für Teillösungen werden nur Punkte vergeben, wenn sie mit der Gesamtlösung übereinstimmen. Punkte gibt es für jedes der 8 Rätsel, sowie für jeden korrekt zugeordneten Buchstaben. **Um die Punkte für Buchstaben zu erhalten, muss der korrekte Wert in der Tabelle eingetragen sein!**

Runde 7: Lügende Hinweise

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

7.1 Lügende Angler	10 Punkte
7.2 Lügendes Yajilin	10 Punkte
7.3 Lügender Rundweg	15 Punkte
7.4 Lügender Doppelblock	15 Punkte
7.5 Lügendes Nurikabe	15 Punkte
7.6 Lügender Buchstabensalat	20 Punkte
7.7 Lügender Slalom	20 Punkte
7.8 Lügender Kompass	25 Punkte
7.9 Lügender Laser	25 Punkte
7.10 Lügendes Country Road	25 Punkte
7.11 Lügende Hochhäuser	30 Punkte
7.12 Lügendes Twilight-Tapa	35 Punkte
7.13 Lügende Höhle	40 Punkte
7.14 Lügende Magnetplatten	50 Punkte
7.15 Lügende Koralle	75 Punkte

410 Punkte

ZUSATZREGELN: Zusätzlich zu den Standardregeln des jeweiligen Rätsels gilt für alle Rätsel dieser Runde die Lügnerregel: Genau eine der vorgegebenen Zahlen ist überall wo sie vorkommt ein Lügner, d.h. lügende Hinweise dürfen **nicht** erfüllt sein. Welche Zahl der lügende Hinweis ist, muss selbst herausgefunden werden.

7.1 Lügende Angler – 10 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Angler: Die Zahlen außerhalb des Diagramms stellen Angler dar. Jeder Angler hat an seiner Angel eine Angelschnur, die waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt führt und bei einem Fisch endet. Die Zahlen geben die Anzahl der von der Angelschnur belegten Felder inklusive dem Feld mit dem Fisch an. Jedes Feld darf nur von maximal einer Angelschnur benutzt werden. **Es können Felder leer bleiben.**

	1		2
3	3	3	3
1	2		
	2		0

	1		2
3	3	3	3
1	2		
	2		0

7.4 Lügenger Doppelblock – 15 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Doppelblock: Schwärze einige Felder und trage die **Zahlen von 1 bis 4** (im Beispiel 1 bis 3) in die verbleibenden Felder so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte genau zwei Felder geschwärzt sind und jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben dabei die Summe der Zahlen an, die sich zwischen den beiden Schwarzfeldern befinden.

	2	4	5	2
4				
5				
1				

	2	4	5	2	
4	■	■	2	1	3
	3	2	■	■	1
5	1	■	3	2	■
1	■	1	■	3	2
	2	3	1	■	■

7.5 Lügendes Nurikabe – 15 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Nurikabe: Schwärze einige leere Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich vollständig geschwärzt ist. Jede weiße zusammenhängende Fläche muss genau eine Zahl enthalten, die angibt aus wie vielen Feldern diese Fläche besteht.

	5			
		2		
		1		
			4	

	5			
		2		
		1		
			4	

7.6 Lügenger Buchstabensalat – 20 Punkte

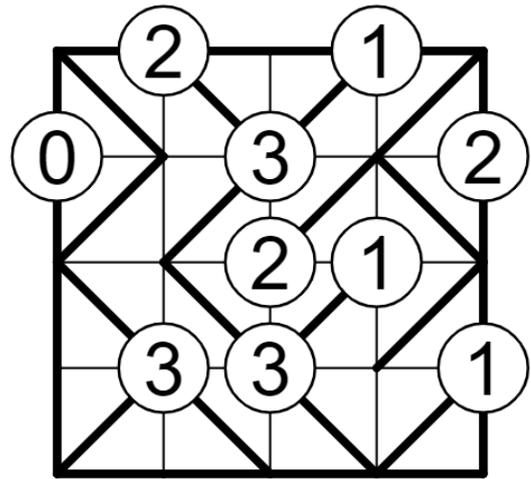
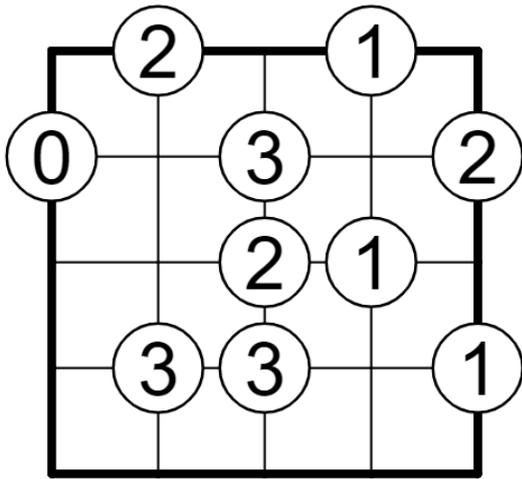
Die Lügnerregel gilt hier für **Buchstaben statt Zahlen**. Weiter gelten die Standardregeln von Buchstabensalat: Trage die **Buchstaben von A bis D** (im Beispiel A bis C) so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen als erstes steht.

	A		C	B	
B					C
C					
					B
					C

	A		C	B	
B	A	B	C		C
C	C		B	A	
	B	A		C	B
		C	A	B	
					C

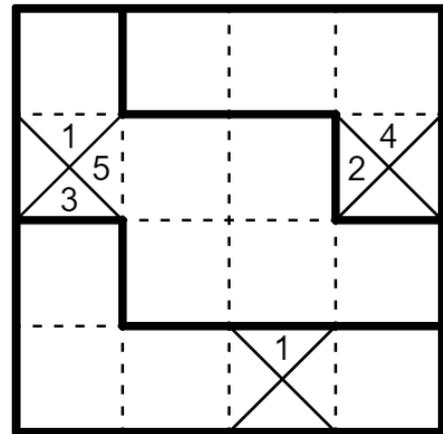
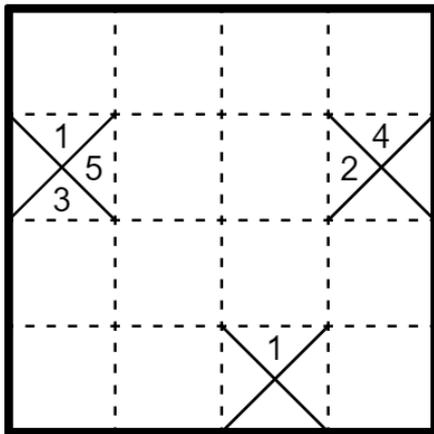
7.7 Lügenger Slalom – 20 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Slalom: Zeichne in jedes Feld eine diagonale Wand so ein, dass keine vollständig umschlossenen Innenräume entstehen. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie viele Wände von diesem Kreis ausgehen.



7.8 Lügenger Kompass – 25 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Kompass: Zerlege das Gitter entlang der gestrichelten Linien so in Gebiete, dass sich in jedem Gebiet genau ein Feld mit vorgegebenen Zahlen befindet. Dabei gibt die obere Zahl an, wie viele Felder dieses Gebietes sich oberhalb des Zahlenfelds befinden, die rechte Zahl, wie viele Felder sich rechts befinden und so weiter. Felder, die sich rechts und oberhalb des Zahlenfelds befinden, zählen hierbei zu beiden Zahlen. Auch das gilt sinngemäß für die anderen Bereiche.



7.9 Lügenger Laser – 25 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Laser: Zeichne einen Laserstrahl, der nur diagonal verläuft und das Diagramm an den mit Pfeilen markierten Stellen betritt und verlässt. Platziere an einigen Gitterpunkten Spiegel, sodass jeder Spiegel vom Laserstrahl auf genau einer Seite getroffen wird. Die Zahlen links und oben geben an, wie viele Felder der Strahl in der entsprechenden Zeile oder Spalte durchläuft. Die Zahlen rechts und unten geben die Anzahl der entlang der entsprechenden Linie zu platzierenden Spiegel an. Alle Kreuzungen sind bereits vorgegeben.

	1	2		
1				
3				
	1	2		

	1	2		
1	2	3	1	4
3	1	2	4	3
	3	4	2	1
	4	1	3	2
	1	2		

7.12 Lügendes Twilight-Tapa – 35 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Twilight-Tapa: Schwärze einige Felder, sodass alle schwarzen Felder waagerecht oder senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Feld komplett geschwärzt ist. Weiße Felder mit Zahlen geben die Länge der schwarzen Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Schwarze Felder mit Zahlen geben die Länge der weißen Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Dabei besteht eine Gruppe aus waagerecht und senkrecht zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe. Enthält ein Feld mehr als eine Zahl, muss zwischen den Gruppen mindestens ein Feld der anderen Art liegen. Die Reihenfolge der Zahlen in den Feldern spielt dabei keine Rolle. **Lügende Hinweise dürfen in diesem Rätsel nicht zu 0 werden!**

2 ₃					3
			4		
	5				
		1 ₁		8	

2 ₃					3
			4		
	5				
		1 ₁		8	

7.13 Lügende Höhle – 40 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Höhle: Schwärze einige der leeren Felder, sodass alle geschwärzten Felder waagerecht und senkrecht mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärzten Felder waagerecht und senkrecht zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus waagerecht und senkrecht sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.

3	4		2	
6	5			
	2			4

3	4		2	
6	5			
	2			4

7.14 Lügende Magnetplatten – 50 Punkte

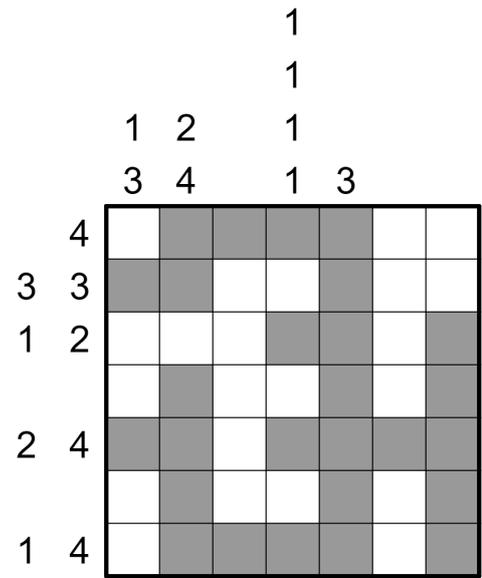
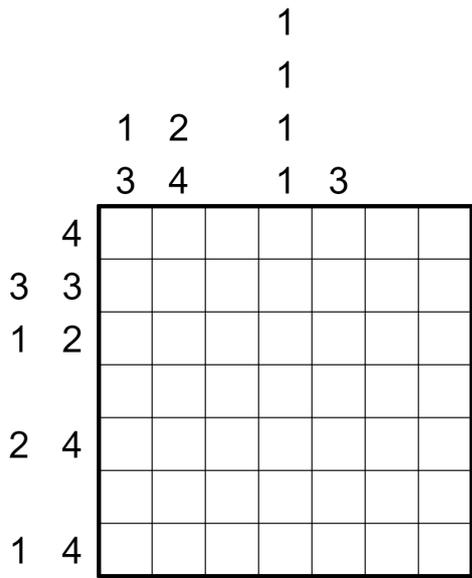
Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Magnetplatten: Fülle das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wie viele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.

+		3	1		
	-	1		1	2
2					
2	0				
	0				

+		3	1		
	-	1		1	2
		+	-		-
2		-	+		+
2	0	+	-	+	-
	0			-	
		+	-	+	

7.15 Lügende Koralle – 75 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Koralle: Schwärze einige Felder im Diagramm, sodass dabei eine Koralle entsteht. Eine Koralle ist zusammenhängend, berührt sich nirgends selbst, auch nicht diagonal, und enthält keine 2x2-Bereiche. Die Zahlen am Rand geben die Längen aufeinanderfolgender Blöcke von Korallenfeldern an, allerdings nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge. Zwischen zwei Blöcken muss sich mindestens ein leeres Feld befinden. **Lügende Hinweise dürfen in diesem Rätsel nicht zu 0 werden!**



Runde 8: New Generation

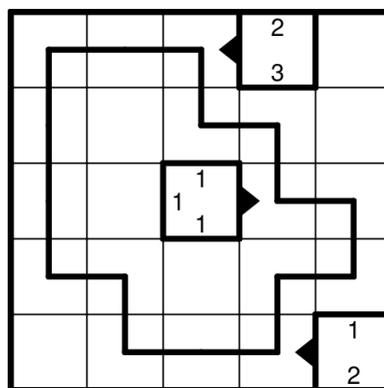
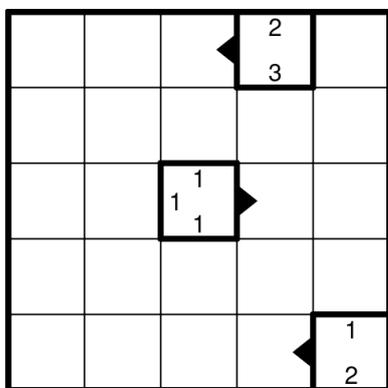
Bearbeitungszeit: 40 Minuten

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

8.1 Disorderly Loop 1	10 Punkte
8.2 Disorderly Loop 2	10 Punkte
8.3 La Paz 1	10 Punkte
8.4 La Paz 2	15 Punkte
8.5 Turn and Run 1	25 Punkte
8.6 Turn and Run 2	30 Punkte
8.7 Kippliges Aquarium 1	30 Punkte
8.8 Kippliges Aquarium 2	35 Punkte
8.9 No Same Sums 1	20 Punkte
8.10 No Same Sums 2	60 Punkte
<hr/>	
	245 Punkte

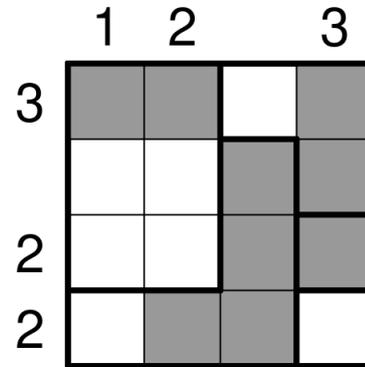
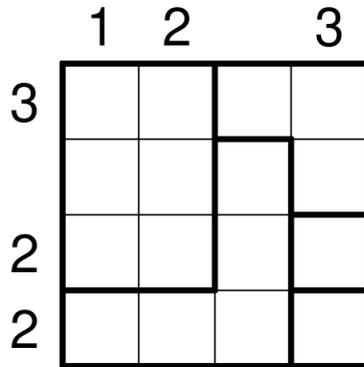
8.1 Disorderly Loop 1 – 10 Punkte

Zeichne einen geschlossenen Rundweg in das Diagramm ein, der horizontal und vertikal von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Jedes Feld wird maximal einmal betreten und der Rundweg verläuft nicht durch Hinweisfelder. Die Zahlen in den Hinweisfeldern geben - nicht unbedingt in korrekter Reihenfolge - die Länge der nächsten Abschnitte des Rundwegs in Pfeilrichtung an, beginnend in dem Feld auf das der Pfeil zeigt.



8.2 Disorderly Loop 2 – 10 Punkte

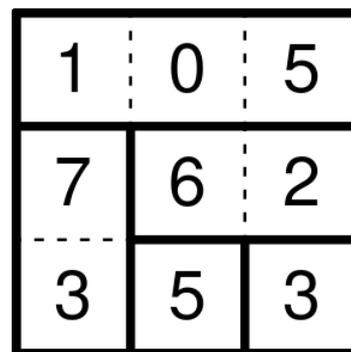
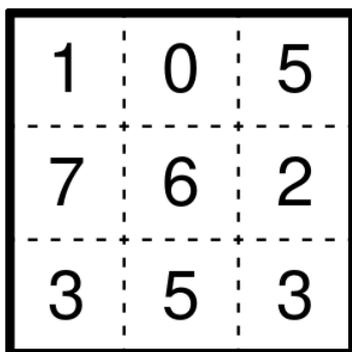
nach oben aufgefüllt werden, wobei (im Gegensatz zur Standard-Rätselart Aquarium) für jedes Gebiet einzeln herausgefunden werden muss, wo unten ist. Ist in einem Gebiet ein Feld mit Wasser gefüllt, müssen alle Felder mit gleicher oder niedrigerer Höhe (bezogen auf die Orientierung des Gebietes) ebenfalls gefüllt sein.



8.8 Kippliges Aquarium 2 – 35 Punkte

8.9 No Same Sums 1 – 20 Punkte

Zerlege das Gitter entlang der gestrichelten Linien in Gebiete. In Gebieten dürfen sich keine Zahlen wiederholen. Gebiete, die mindestens eine gemeinsame Zahl enthalten, dürfen sich weder orthogonal noch diagonal berühren. Die Summe der Zahlen in einem Gebiet muss für jedes Gebiet unterschiedlich sein.



8.10 No Same Sums 2 – 60 Punkte

Stichrätsel

Japanische Summen mit Ziffern von 1 bis 5. Bei Punktegleichstand auf für die WM-Platzierung relevanten Plätzen entscheidet das Stichrätsel.

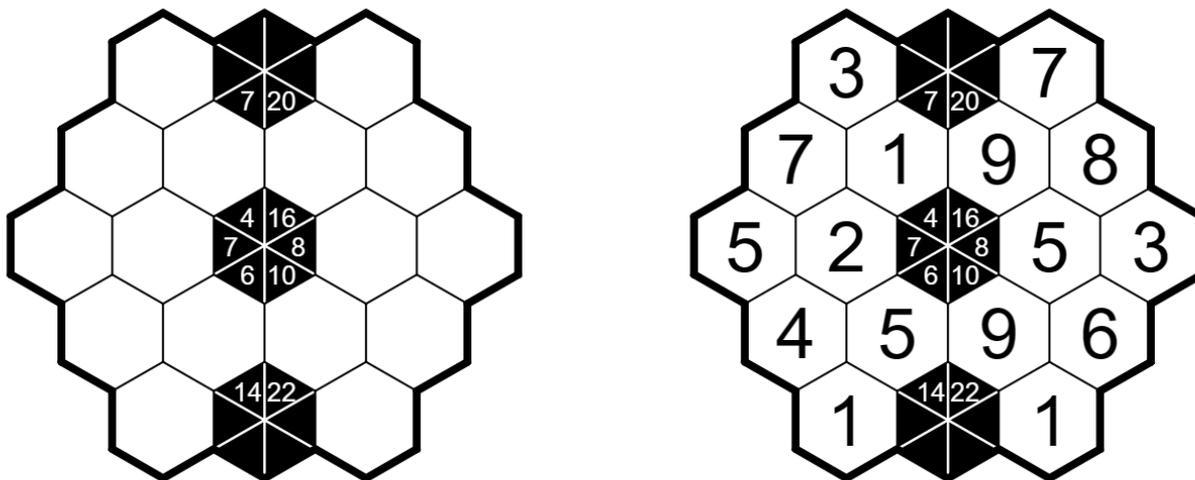
Finale

Das Finale besteht aus folgenden 6 Rätseln:

1. Borders-Pentominous
2. Krypto-Kombination
3. Toroidales POM
4. Kippliges Aquarium
5. Lügendes Country Road
6. Hexagonales Kakuro

Die Krypto-Kombination besteht aus den gleichen Rätselarten in der gleichen Anordnung wie das Wettbewerbsrätsel. Die Rätselnamen stehen jeweils über den Rätseln. Es werden nur die **Werte von 0-6** verwendet, außerdem müssen Beginn und Ende der Schlange hier selbst herausgefunden werden. Für eine korrekte Lösung reicht es aus die 8 Rätsel zu lösen, die Tabelle muss nicht ausgefüllt werden.

Beim Hexagonalen Kakuro dürfen sich Zahlen in keiner ununterbrochenen geraden Linie weißer Felder wiederholen, siehe auch folgendes Beispiel:



Autor:innen

Alle Rätsel stammen von Silke Berendes, Florian Habermann und Jonas Gleim.

Vielen Dank für das Testlösen an: Prasanna Seshadri, yyao, James McGowan, Sam Cappleman-Lynes, Yuhao Du, Michael Moßhammer, Roger Kohler, Markus Roth.