

NAME

Logic Masters 2023

Runde 1: Herzlich Willkommen

Bearbeitungszeit: 25 Minuten

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
<hr/>	
	135 Punkte

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

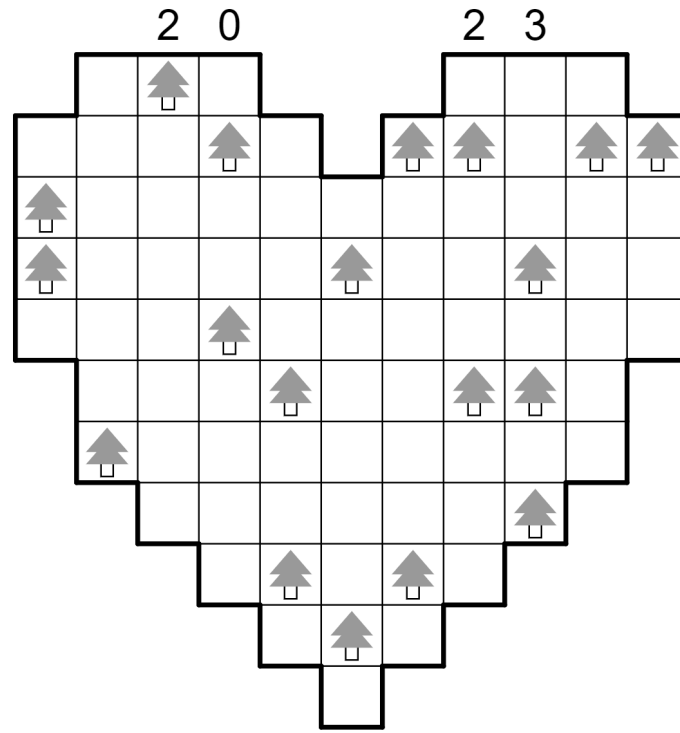
RESTZEIT

PUNKTE

1.1 Zeltlager

5 Punkte

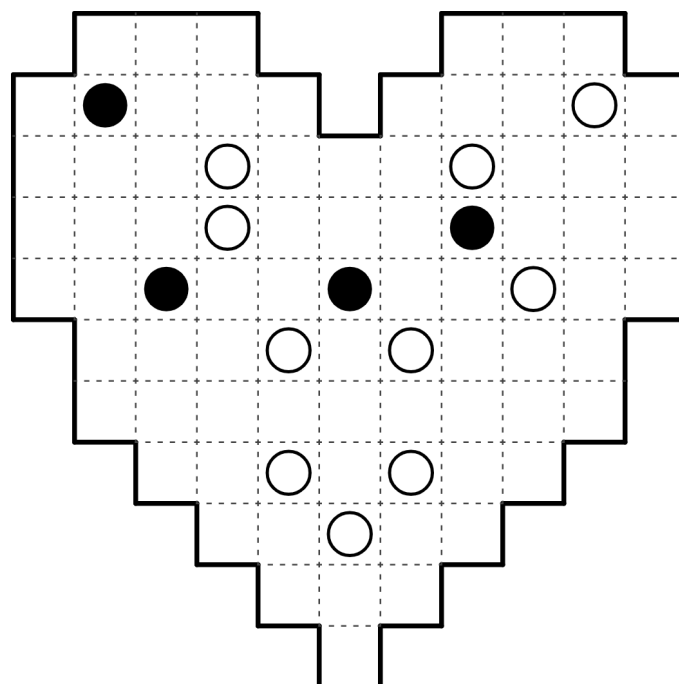
Trage waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.



1.2 Masyu

10 Punkte

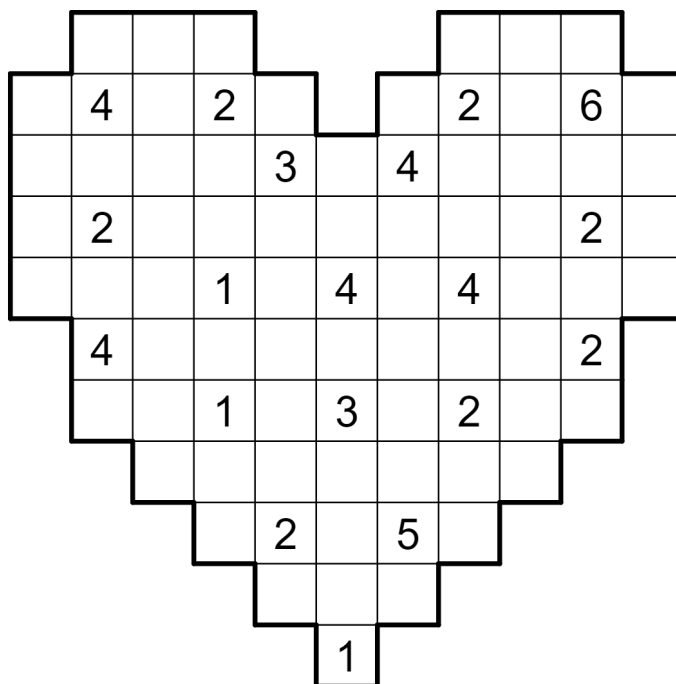
Zeichne einen Rundweg, der durch alle Felder mit Kreisen hindurchgeht und waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90-Grad-Winkel abbiegen und in den beiden Feldern davor und danach geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der Felder davor und danach im 90-Grad-Winkel abbiegen. Der Rundweg darf durch kein Feld mehrmals hindurchgehen.



1.3 Minesweeper

10 Punkte

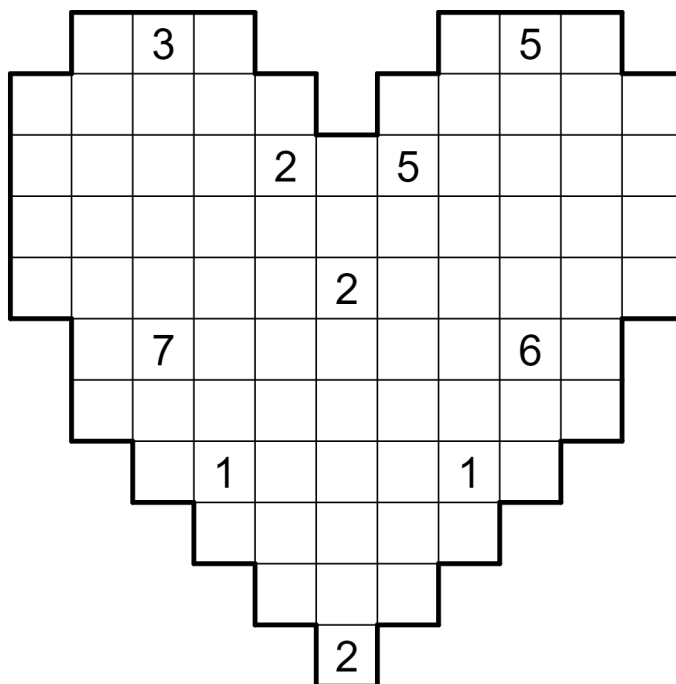
Platziere einige Minen im Diagramm. Zahlen geben an, wie viele der waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder eine Mine enthalten. In Feldern mit Zahlen dürfen keine Minen platziert werden.



1.4 Nurikabe

10 Punkte

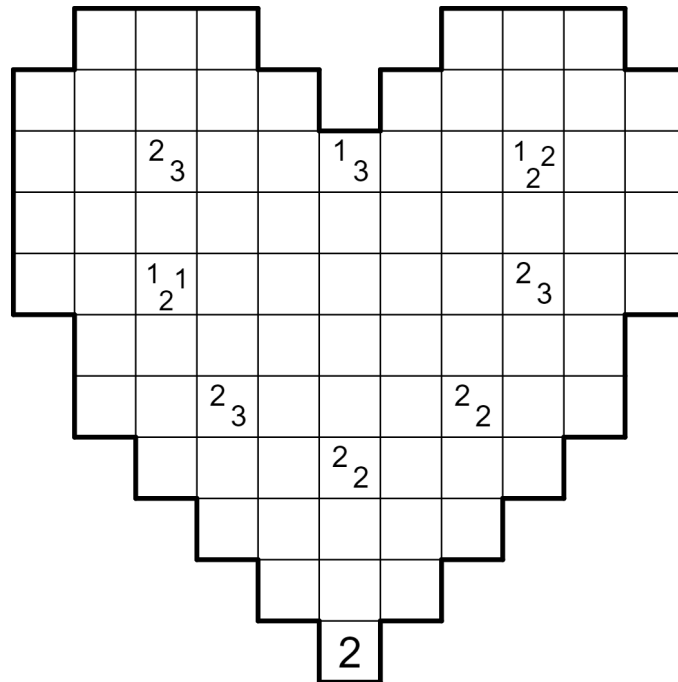
Schwärze einige leere Felder, sodass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich vollständig geschwärzt ist. Jede weiße zusammenhängende Fläche muss genau eine Zahl enthalten, die angibt aus wie vielen Feldern diese Fläche besteht.



1.5 Tapa

10 Punkte

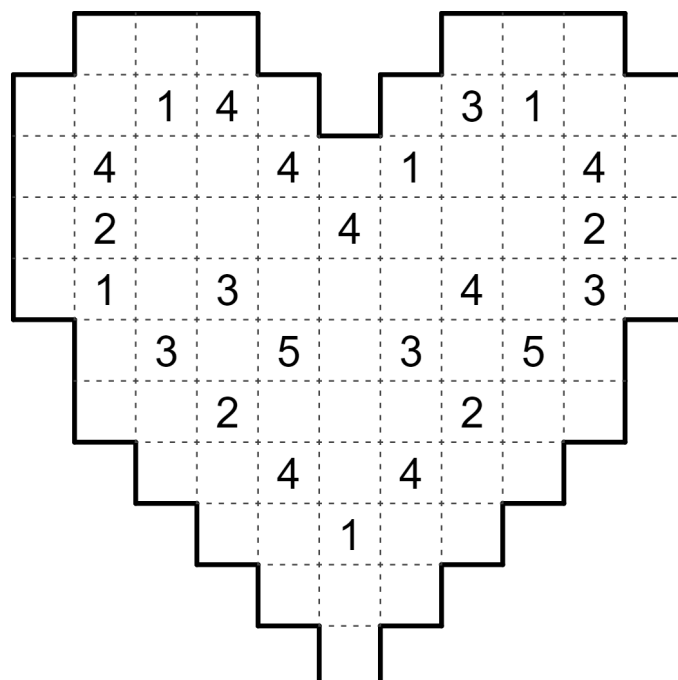
Schwärze einige leere Felder, sodass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht 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

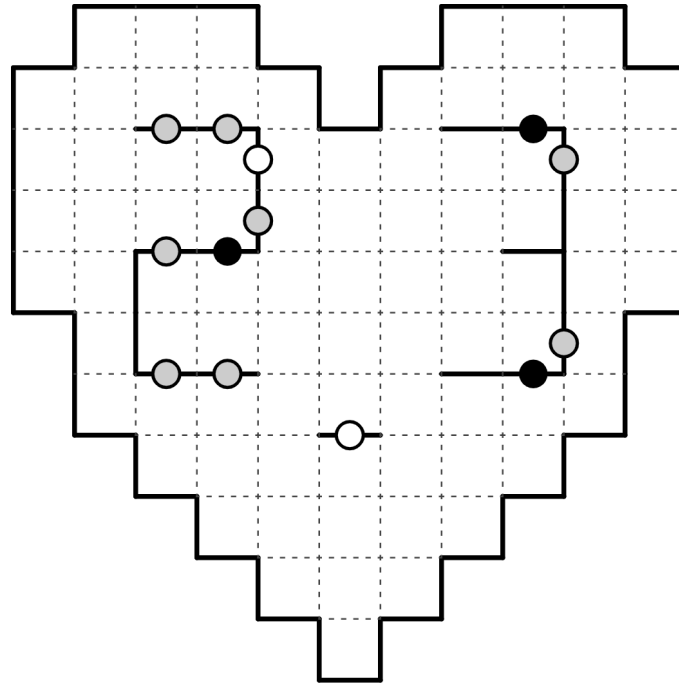
Das Diagramm soll in Gebiete unterteilt werden. Zahlen geben die Größe des Gebietes an, zu dem das jeweilige Kästchen gehört. Gebiete gleicher Größe dürfen sich nicht orthogonal berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören, und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist.



1.7 Voxas

15 Punkte

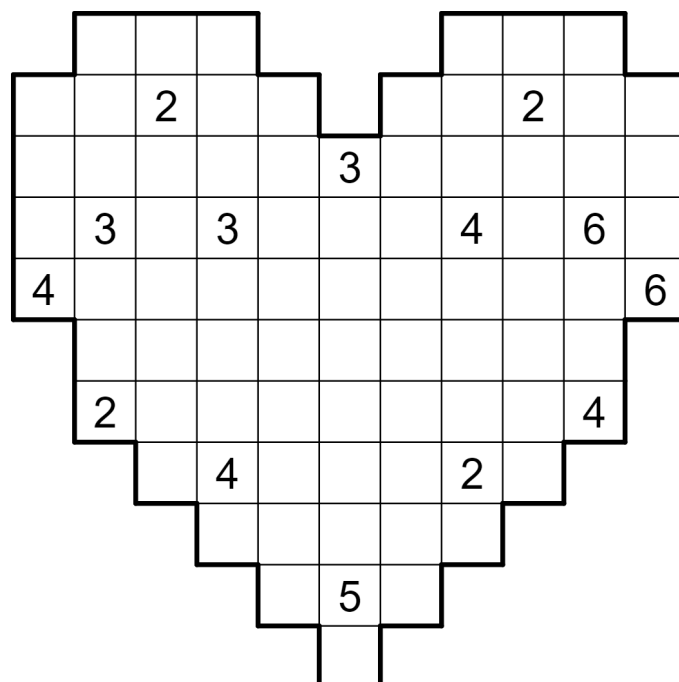
Unterteile das Gitter entlang der Linien in Rechtecke der Größe 1x2 oder 1x3. Einige Grenzen sind vorgegeben. Diese müssen zwei verschiedene Rechtecke voneinander trennen. Grenzen mit weißen Punkten trennen Rechtecke mit gleicher Größe und Orientierung. Grenzen mit schwarzen Punkten trennen Rechtecke, 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

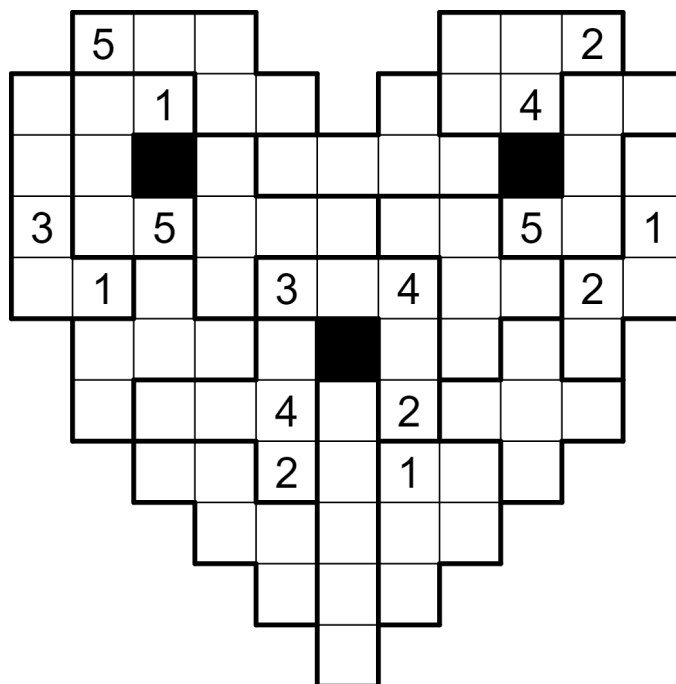
Schwärze einige der leeren Felder, sodass alle geschwärzten Felder waagrecht und senkrecht mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärzten Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus waagrecht und senkrecht sehen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



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.



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.

