

NAME

Logic Masters 2023

Runde 2: Verhextes

Bearbeitungszeit: 45 Minuten

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 Hakyuu	25 Punkte
2.10 SLICY (Hexagonales LITS)	35 Punkte
2.11 Hexagonales Castle Wall	70 Punkte

295 Punkte

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

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.

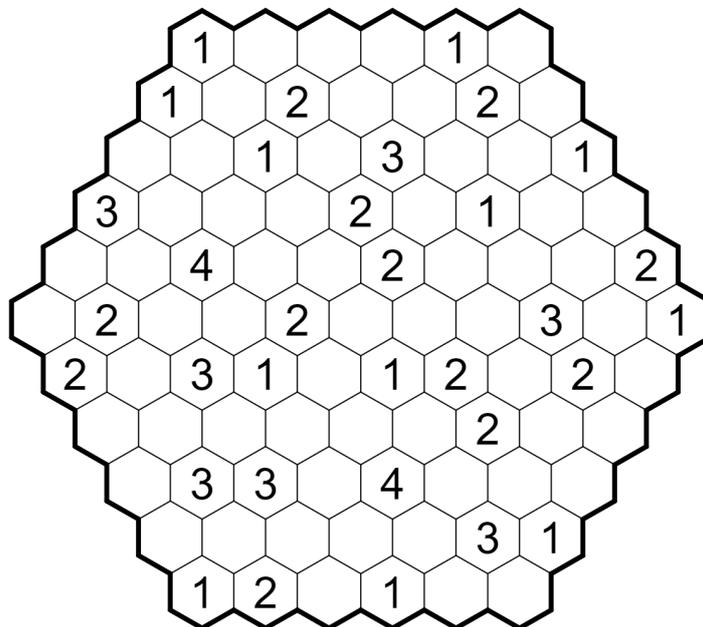
RESTZEIT

PUNKTE

2.1 Hexagonales Minesweeper

15 Punkte

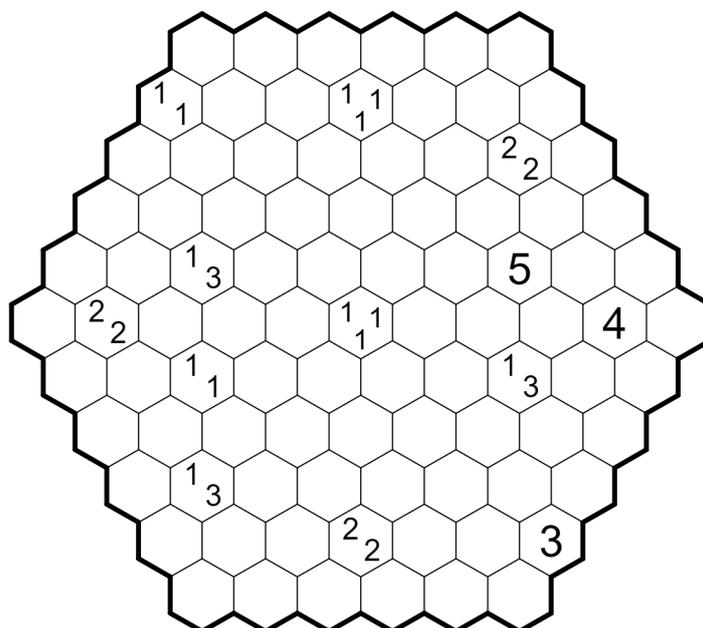
Platziere einige Minen im Diagramm. Zahlen geben an, wie viele der benachbarten Felder eine Mine enthalten. In Feldern mit Zahlen dürfen keine Minen platziert werden.



2.2 Hexagonales Tapa

15 Punkte

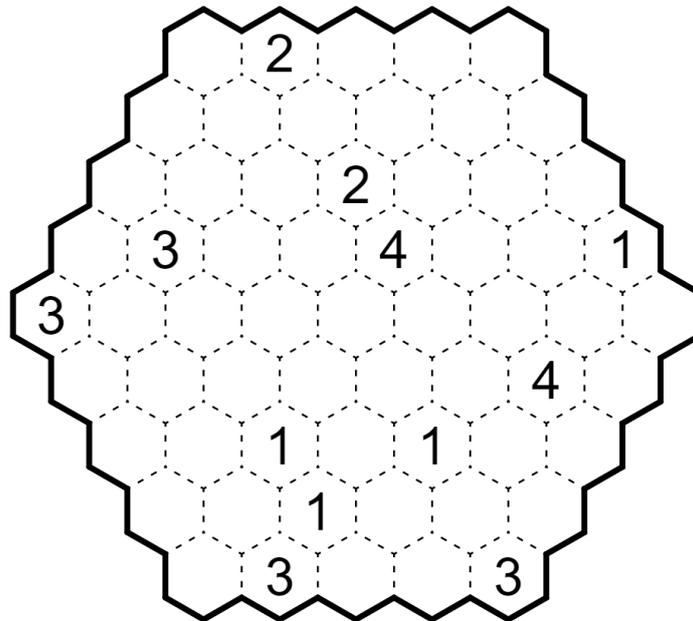
Schwärze einige leere Felder so, dass alle schwarzen Felder zusammenhängen und keine 3 Felder, die sich alle in einem Gitterpunkt berühren, komplett geschwärzt sind. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe von zusammenhängenden 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

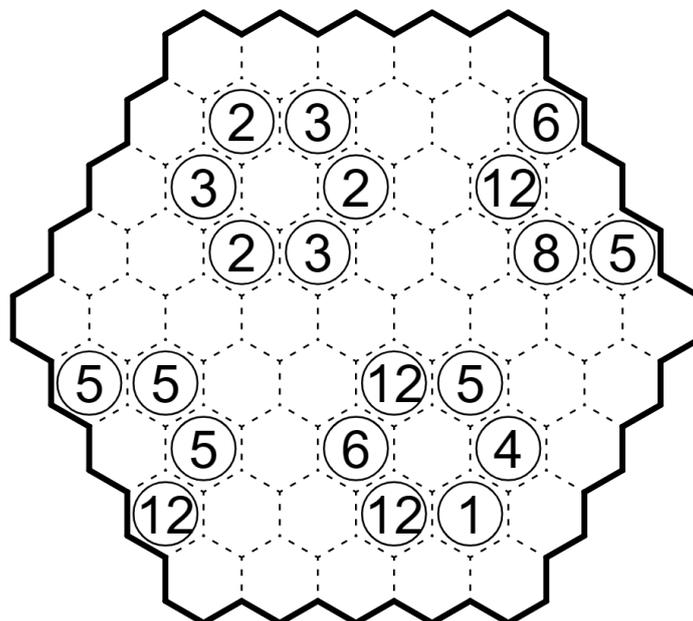
Platziere Blöcke der Größen 2x1 und 3x1 so im Diagramm, dass diese sich nicht überlappen und jeder Block genau eine Zahl enthält. Diese Zahl gibt die Anzahl der Bewegungen des Blocks in Längsrichtung an, wobei nur Bewegungen zulässig sind, bei denen der Block nicht über den Rand des Gitters hinausgeht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



2.4 Hexagonales Araf

20 Punkte

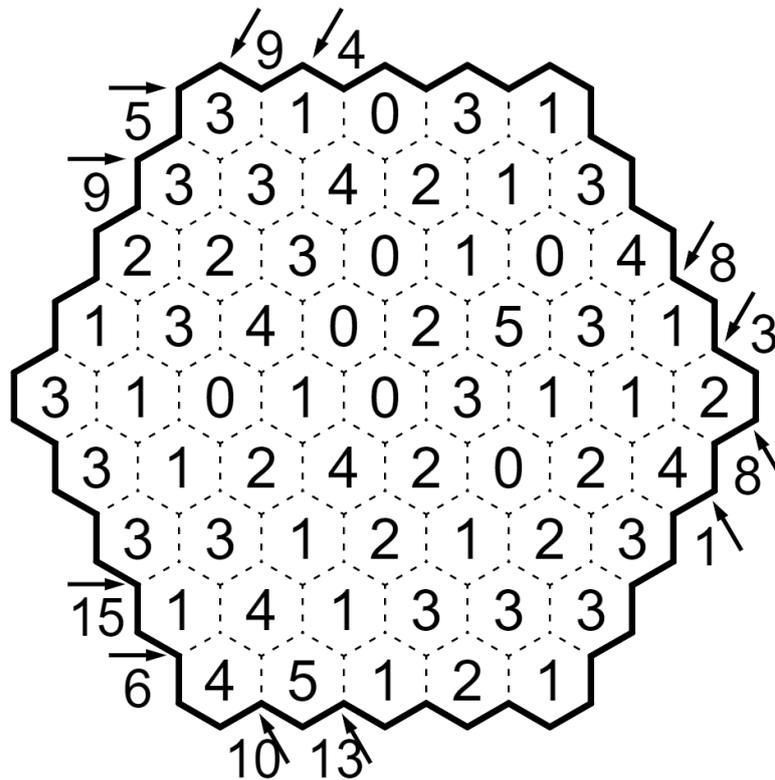
Unterteile das Diagramm entlang der Linien so in Gebiete, dass jedes Gebiet genau zwei Zahlen enthält und eine Zahl kleiner und eine Zahl größer ist als die Anzahl der Felder des Gebiets.



2.5 Hexagonale Pillen

20 Punkte

Zeichne 12 Pillen mit den Werten von 1 bis 12 ein, 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.

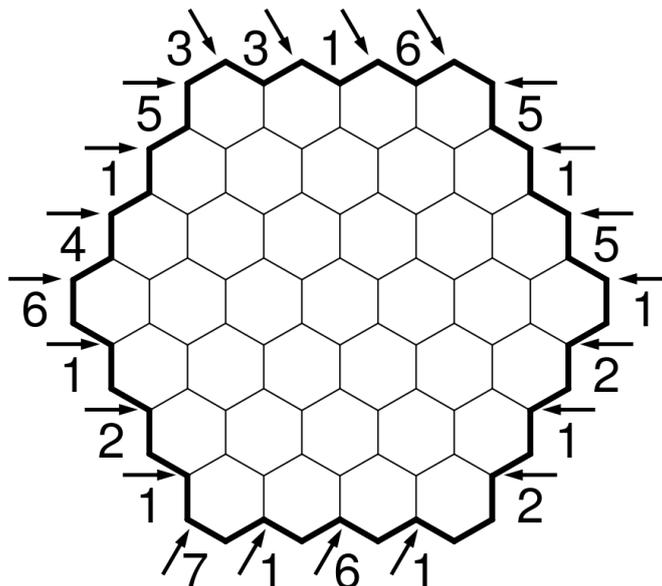


1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

2.6 Hexagonales Numbered Rooms

25 Punkte

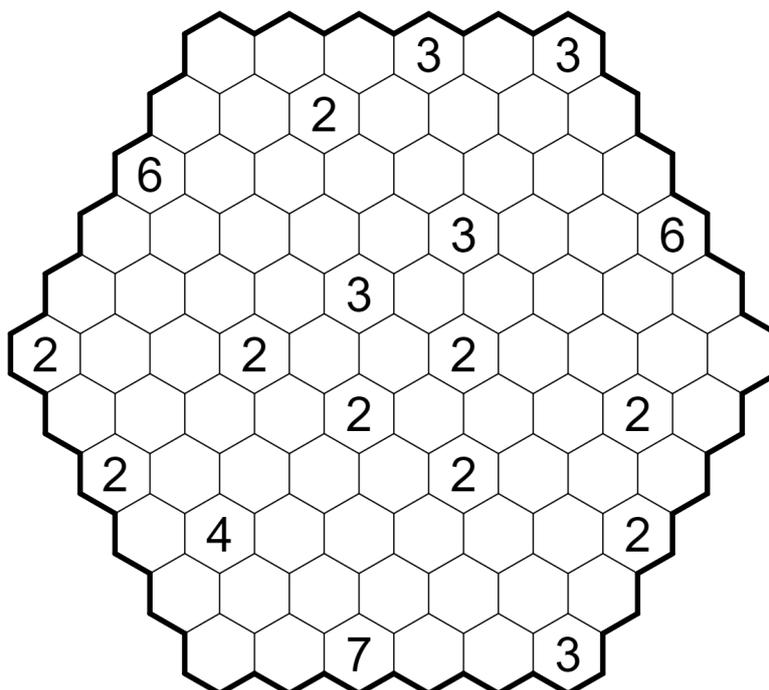
Trage die **Ziffern von 1 bis 7** so in das Diagramm ein, dass in jeder Reihe jede Ziffer höchstens einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben an, welche Zahl im X-ten Feld aus dieser Richtung steht. X ist die erste Zahl der Reihe in Richtung des Hinweises.



2.7 Hexagonale Höhle

25 Punkte

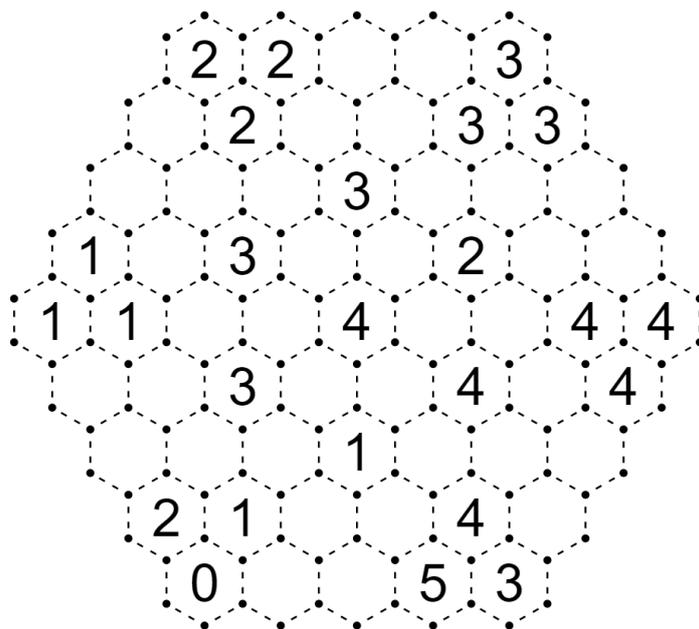
Schwärze einige der leeren Felder so, dass alle geschwärzten Felder mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärzten Felder zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus in gerader Linie insgesamt sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.



2.8 Hexagonaler Rundweg

25 Punkte

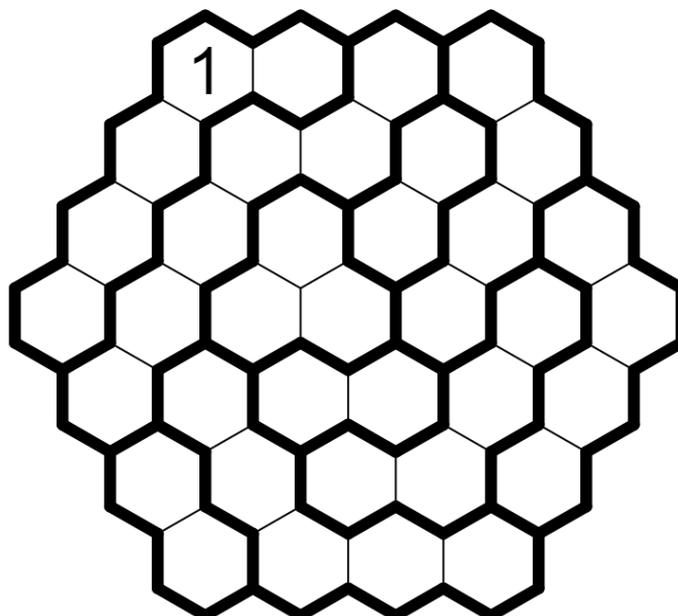
Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.



2.9 Hexagonales Hakyuu

25 Punkte

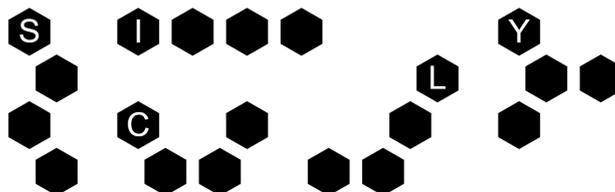
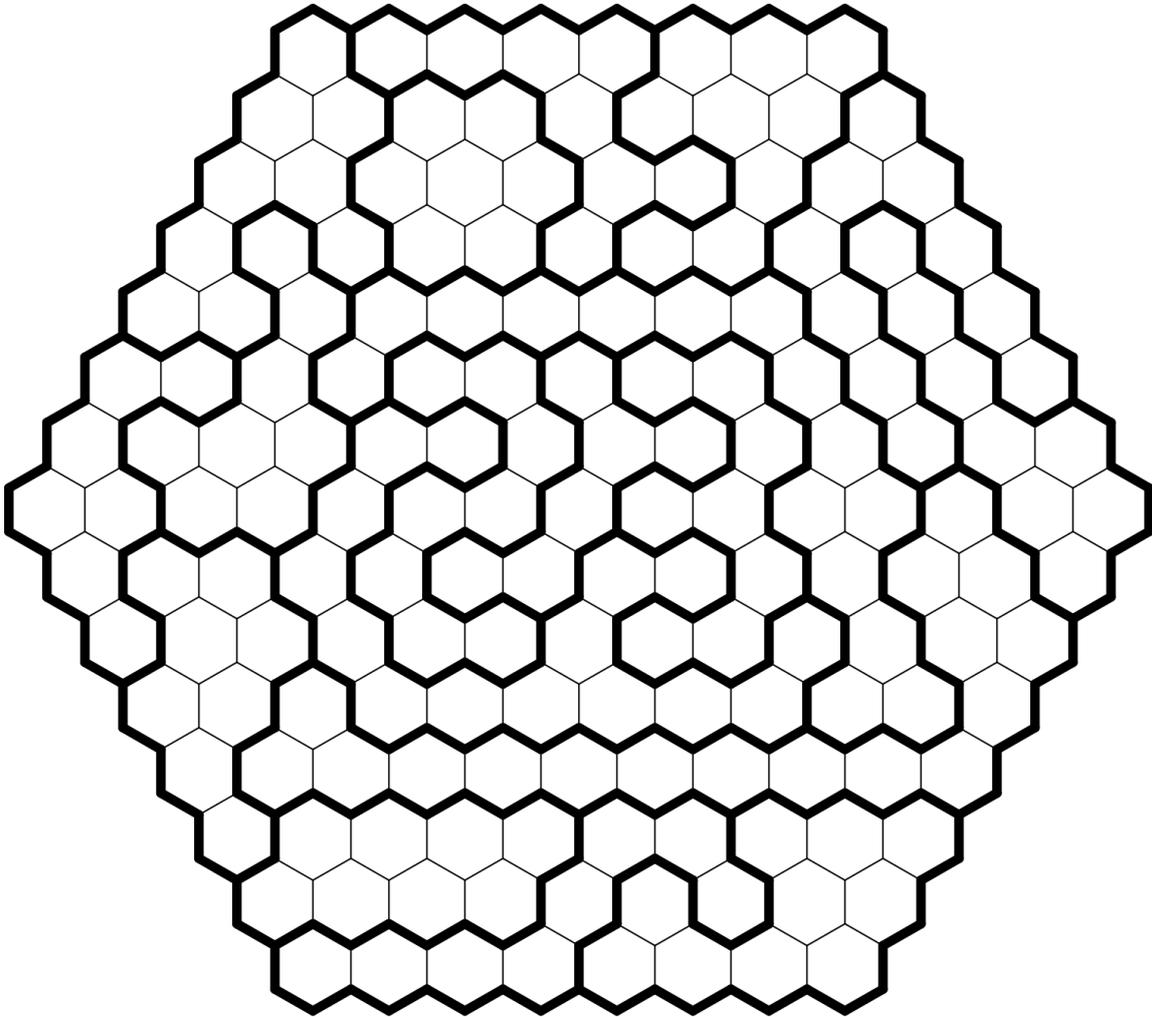
Tragen Ziffern so in die Felder ein, dass in jedem umrahmten Bereich die Ziffern von 1 bis zur Anzahl der Felder dieses Bereichs genau einmal enthalten ist. Innerhalb einer Reihe müssen zwischen zwei Feldern mit der gleichen Zahl immer mindestens so viele Felder mit anderen Zahlen stehen, wie diese Zahl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

