

NAME

Logic Masters 2023

Runde 7: Lügende Hinweise

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

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

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

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.

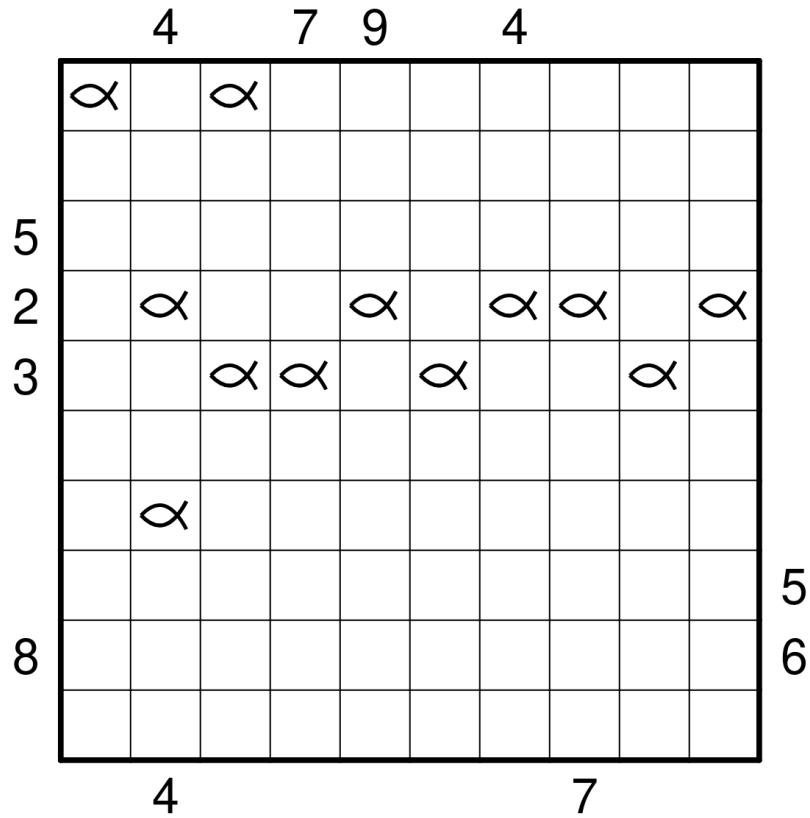
RESTZEIT

PUNKTE

7.1 Lügende Angler

10 Punkte

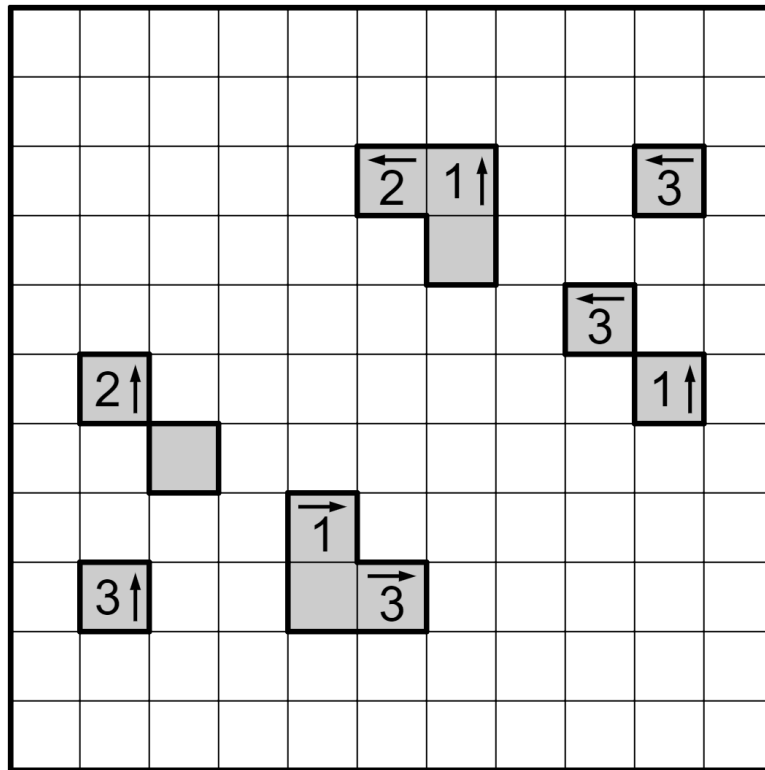
Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Angler: Die Zahlen außerhalb des Diagramms stellen Angler dar. Jeder Angler hat an seiner Angel eine Angelschnur, die waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt führt und bei einem Fisch endet. Die Zahlen geben die Anzahl der von 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.**



7.2 Lügendes Yajilin

10 Punkte

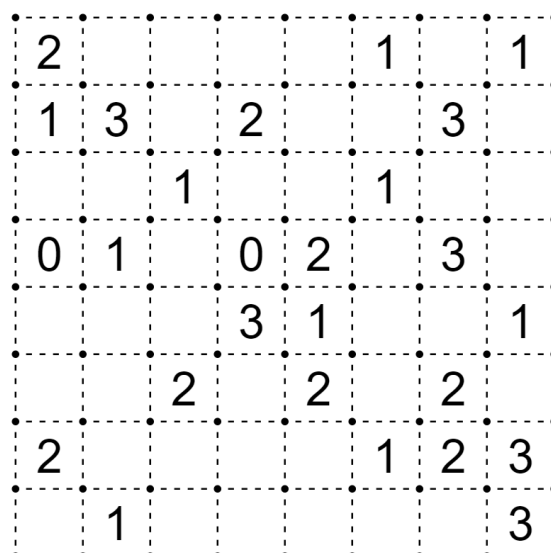
Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Yajilin: Platziere einige Schwarzfelder im Diagramm, so dass jeder Pfeil auf die entsprechende Anzahl an Schwarzfeldern zeigt. Die Schwarzfelder dürfen sich waagrecht und senkrecht nicht berühren. Zeichne durch alle verbleibenden leeren Felder einen Rundweg, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt geht. Es müssen nicht unbedingt auf alle Schwarzfelder Pfeile zeigen.



7.3 Lügender Rundweg

15 Punkte

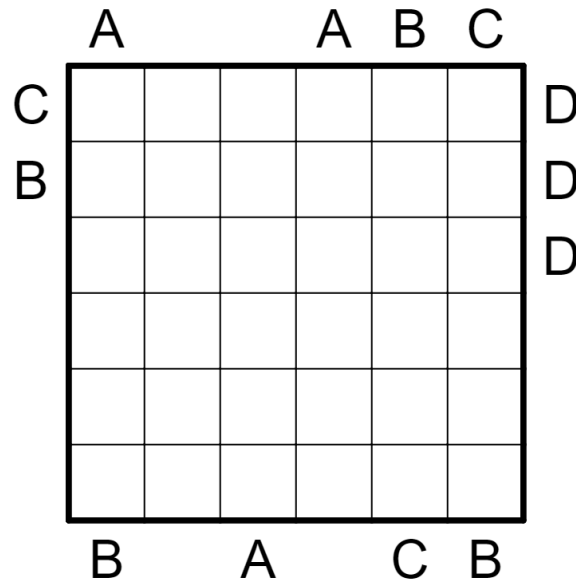
Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Rundweg: Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich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



7.6 Lüggender Buchstabensalat

20 Punkte

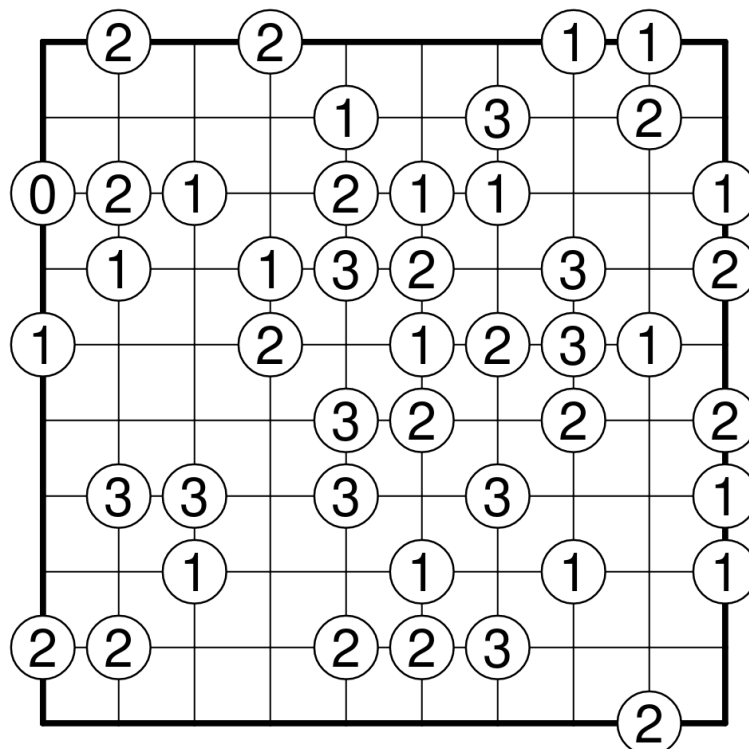
Die Lügnerregel gilt hier für **Buchstaben** statt **Zahlen**. Weiter gelten die Standardregeln von Buchstabensalat: Trage die **Buchstaben von A bis D** so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe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



7.7 Lüggender Slalom

20 Punkte

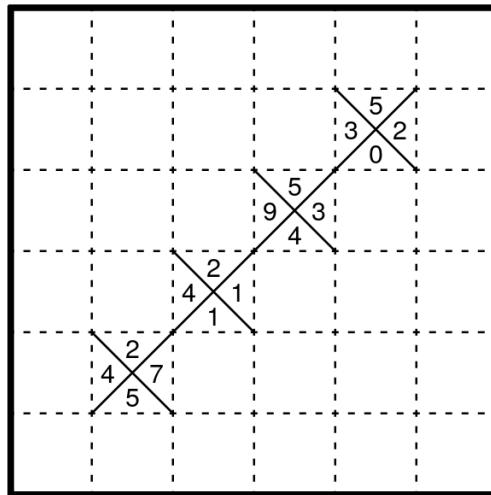
Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Slalom: Zeichne in jedes Feld eine diagonale Wand so ein, dass keine vollständig umschlossenen Innenräume entstehen. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie viele Wände von diesem Kreis ausgehen.



7.8 Lüggender Kompass

25 Punkte

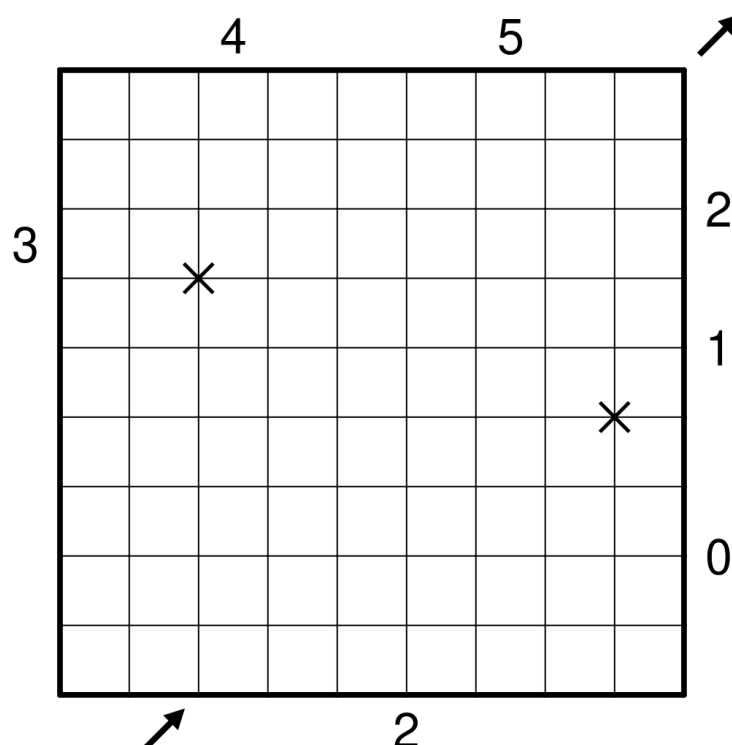
Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Kompass: Zerlege das Gitter entlang der gestrichelten Linien so in Gebiete, dass sich in jedem Gebiet genau ein Feld mit vorgegebenen Zahlen befindet. Dabei gibt die obere Zahl an, wie viele Felder dieses Gebietes sich oberhalb des Zahlenfelds befinden, 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 Lüggender Laser

25 Punkte

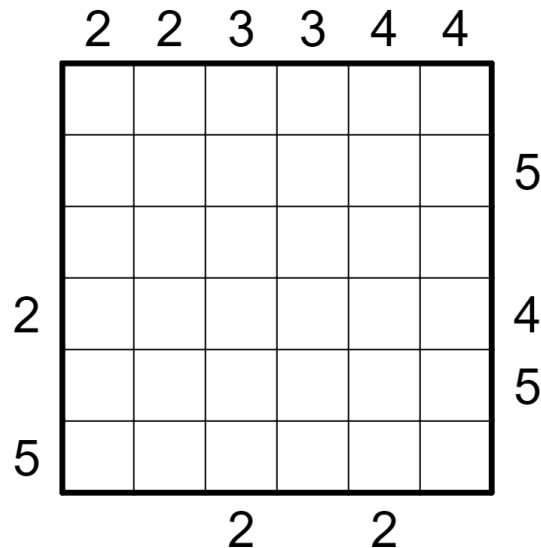
Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Laser: Zeichne einen Laserstrahl, der nur diagonal verläuft und das Diagramm an den mit Pfeilen markierten Stellen betritt und verlässt. Platziere an einigen Gitterpunkten Spiegel, sodass jeder Spiegel vom Laserstrahl auf genau einer Seite getroffen 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.



7.11 Lügende Hochhäuser

30 Punkte

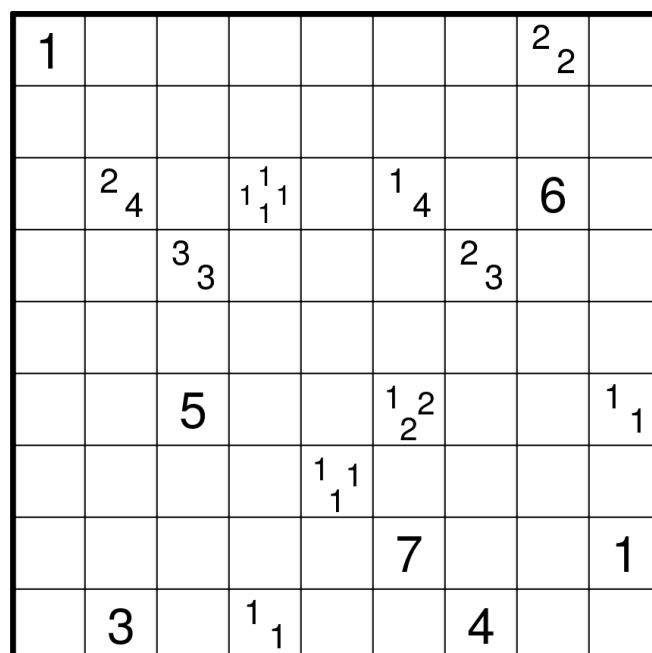
Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Hochhäuser: In jede Zeile und jede Spalte müssen die **Höhen von 1 bis 6** so eingetragen werden, dass sich keine Ziffer wiederholt. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Hochhäuser aus dieser Richtung in der jeweiligen Zeile oder Spalte sichtbar sind. Dabei werden niedrigere Häuser von höheren verdeckt.



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!**



7.13 Lügende Höhle

40 Punkte

Neben der Lügnerregel gelten die Standardregeln von Höhle: 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.

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

