



**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.

NAME:

Stechen und Finale

- 8.00 Stechen: Doppelstern
- 8.01 ABC-Box
- 8.02 Battleships
- 8.03 Kompass
- 8.04 Kreuzsummen ohne Geschwister
- 8.05 Kuromasu
- 8.06 Polygraph
- 8.07 Sashigane

Restzeit

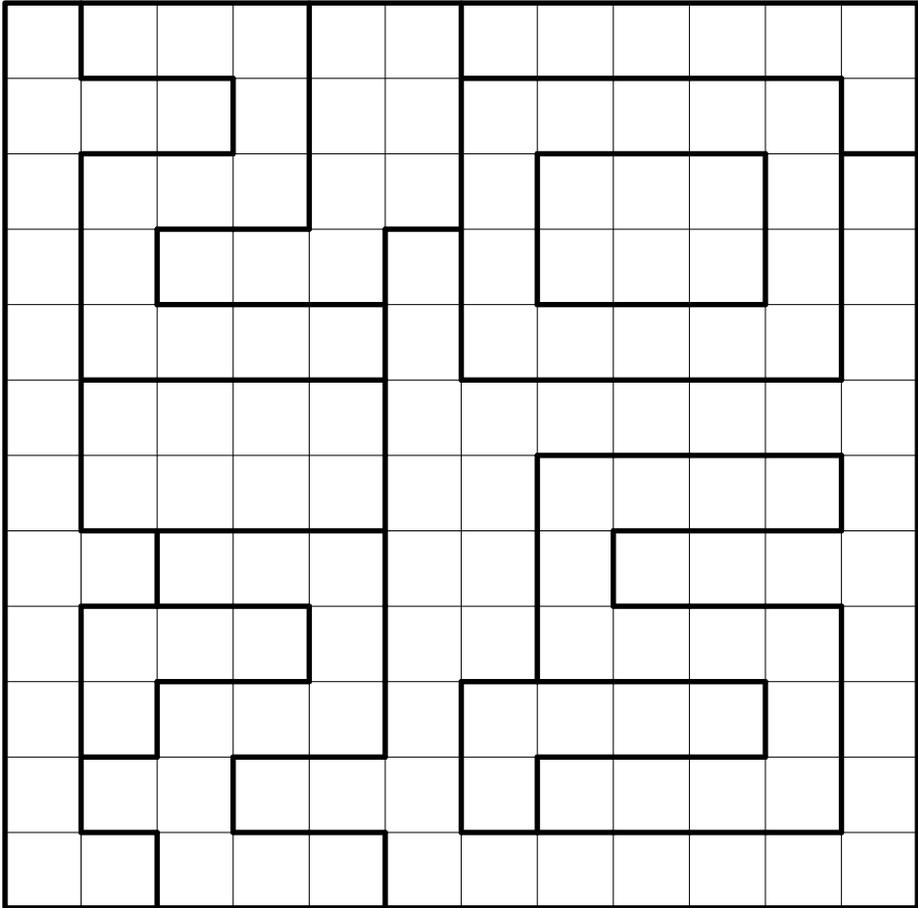
Bonus

Auswerter

Punkte

8.00 – Stechen: Doppelstern

Trage Sterne ins Gitter ein, so dass sich in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.



8.01 – ABC-Box

Trage in jedes Feld einen der Buchstaben A, B, C ein. Die Hinweise außerhalb des Gitters beschreiben den Inhalt der jeweiligen Zeile oder Spalte. Jedes Zeichen – Buchstabe, Zahl oder Fragezeichen – entspricht einer zusammenhängenden Gruppe von Feldern, die denselben Buchstaben enthalten (wobei direkt aufeinanderfolgende Gruppen unterschiedliche Buchstaben enthalten müssen):

- Ein Buchstabe außerhalb des Gitters gibt den Inhalt aller Felder der entsprechenden Gruppe an.
- Eine Zahl gibt die Länge (Anzahl der Felder) der entsprechenden Gruppe an.
- Ein Fragezeichen gibt außer dem Vorhandensein einer solchen Gruppe keine weiteren Informationen.

Für jede Zeile und Spalte sind die Hinweise in der richtigen Reihenfolge gegeben.

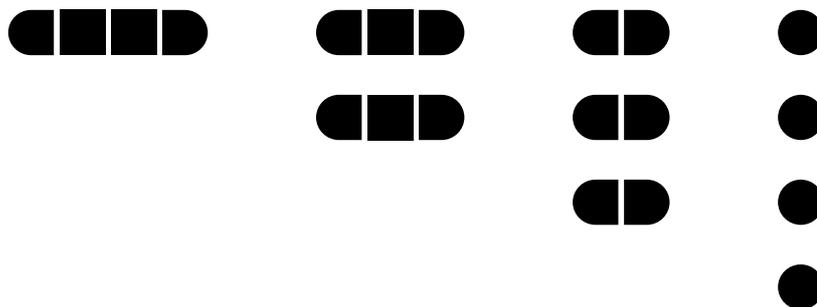
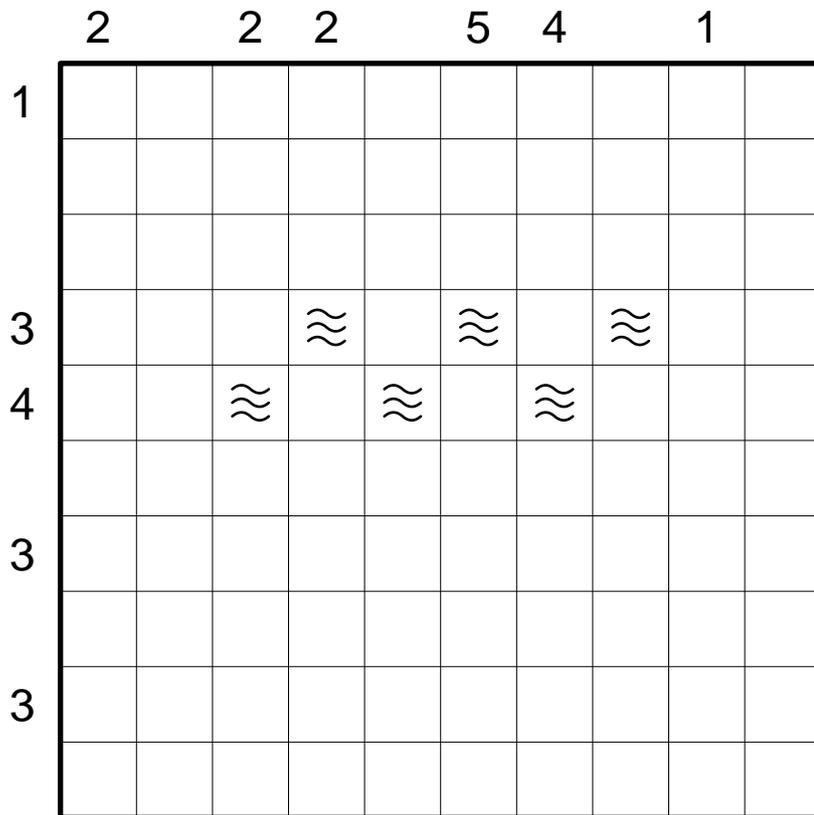
A – C

							?	?		?				
								?	?	?	A			
							?	?	?	2	?	?	?	2
							3	?	?	2	A	2	A	B
							?	?	2	?	2	3	?	1

	A	4	B	?										
	?	1	?	?										
?	A	3	A	?										
	?	2	A	?										
?	B	?	2	2										
	?	1	3	?										
	?	?	?	?										
	B	3	A	?										

8.02 – Battleships

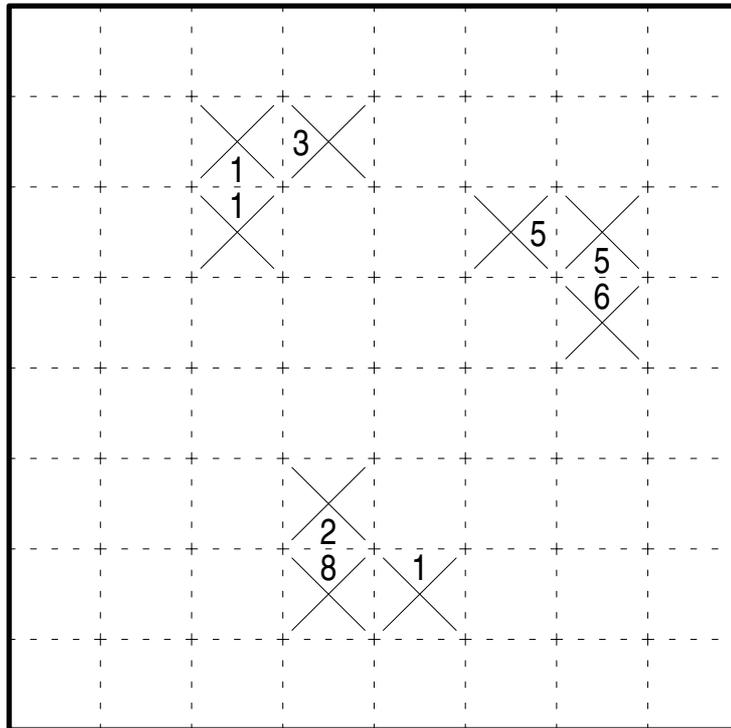
Platziere die angegebenen Schiffe im Gitter, waagrecht oder senkrecht. Schiffe dürfen zueinander nicht waagrecht, senkrecht oder diagonal benachbart sein. Die Zahlen geben an, wieviele Schiffssegmente sich in der jeweiligen Zeile oder Spalte befinden. In den markierten Wasserfeldern dürfen keine Schiffssegmente liegen.



8.03 – Kompass

Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in Gebiete beliebiger Größen, so dass jedes Gebiet genau eines der mit einem Kreuz gekennzeichneten Vorgabefelder enthält. Eine Zahl im nördlichen Sektor eines Vorgabefelds gibt an, wie viele Felder dieses Gebiets sich nördlich des Vorgabefelds befinden, unabhängig von ihrer Lage in Ost-West-Richtung. Die Zahlen in den anderen Sektoren haben eine analoge Bedeutung.

Es kann Vorgabefelder ohne Zahlen geben.



8.04 – Kreuzsummen ohne Geschwister

Trage Zahlen von 1 bis 7 in die weißen Felder ein. Die Zahlen in den grauen Feldern geben jeweils die Summe der Zahlen in der rechts oder unten angrenzenden, waagerechten oder senkrechten Reihe von weißen Feldern an. In jeder solchen Reihe darf jede Zahl höchstens einmal vorkommen.

Zusätzlich gilt: Gleiche Summen, die aus derselben Anzahl Summanden gebildet werden, dürfen nicht exakt dieselben Summanden verwenden. Enthält das Rätsel beispielsweise zweimal die Summe 5 aus zwei Summanden, so muss diese Summe einmal als $1 + 4$ und einmal als $2 + 3$ gebildet werden (in beliebiger Reihenfolge).

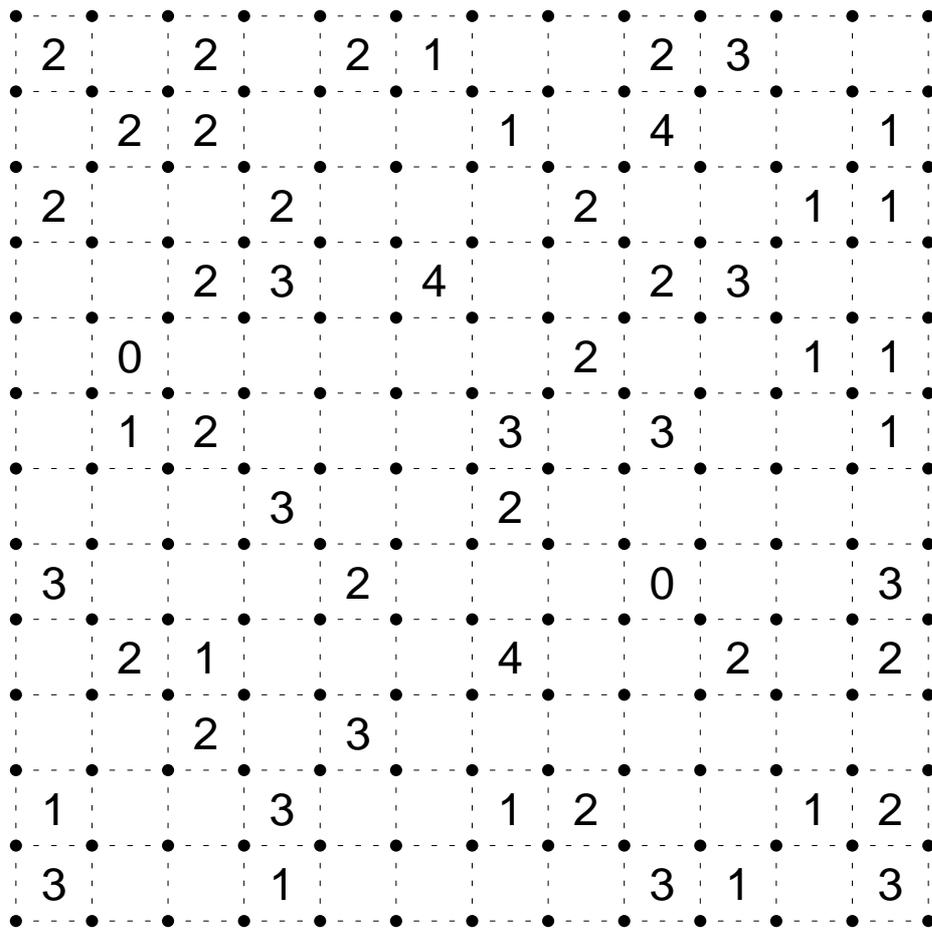
1 – 7

	7	25		15	11		19	5
5			13			3		
8			19					
	21		10					8
11	11				14	10		
11				17		19		
11			15				10	15
	10	26						
22						12		
12						15		

8.06 – Polygraph

Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen Rundweg ins Gitter, der jeden Gitterpunkt höchstens einmal durchläuft. Für die Zahlenfelder gilt:

- Zahlen innerhalb des Rundwegs geben an, wieviele der benachbarten Kanten für den Rundweg verwendet werden.
- Zahlen außerhalb des Rundwegs geben an, wieviele der benachbarten Kanten nicht für den Rundweg verwendet werden.



8.07 – Sashigane

Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in L-förmige Gebiete: Jedes Gebiet besteht aus zwei Rechtecken, beide ein Feld breit und eines waagrecht und das andere senkrecht, die sich an jeweils einem Endfeld überlappen. Die beiden Rechtecke können gleich lang oder unterschiedlich lang sein.

Die Symbole haben folgende Bedeutung:

- Ein Kreis (mit oder ohne Zahl) kennzeichnet ein Feld, in dem ein Gebiet abknickt.
- Eine Zahl gibt an, wieviele Felder das Gebiet enthält.
- Ein Pfeil kennzeichnet einen Endpunkt eines Gebiets, und der Pfeil zeigt in Richtung des Knicks.

Jedes Gebiet kann beliebig viele Symbole enthalten.

