

Dieser Wettbewerb besteht aus 13 Rätseln: zunächst zwölf jeweils für sich allein lösbare Rätsel sowie ein großes Labyrinth, welches erst durch die Lösungscodes der ersten zwölf Rätsel vervollständigt wird.

1+2: Chaos-Sudoku

Trage Ziffern von 1 bis 7 ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten Gebiet genau einmal vorkommt.

Lösungscodes: Der Inhalt der farbig markierten Zeile oder Spalte.

3+4: Hochhäuser

Trage Ziffern von 1 bis 7 in das Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Die Ziffern stellen Hochhäuser dar; die Zahlen am Rand geben an, wieviele Hochhäuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zu sehen sind. Niedrigere Häuser werden dabei von höheren verdeckt.

Lösungscodes: Der Inhalt der farbig markierten Zeile oder Spalte.

5+6: Fillomino

Zerlege das Diagramm in Gebiete und schreibe in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen einander höchstens diagonal berühren.

Mehrere vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist – auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

Lösungscodes: Der Inhalt der farbig markierten Zeile oder Spalte.

7+8: Minesweeper

Plazierte die angegebene Anzahl an Minen im Diagramm. Die Zahlen geben an, wieviele der waagrecht, senkrecht oder diagonal benachbarten Felder Minen enthalten. In Feldern mit Zahlen dürfen keine Minen plazierte werden.

Lösungscodes: Der Inhalt der farbig markierten Zeile oder Spalte. Verwende '#' für Minen und '-' für Leerfelder.

9+10: Buchstabensalat

Trage Buchstaben A, B, C, D, E ins Diagramm ein, so daß in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchsta-

be genau einmal vorkommt; in jeder Zeile und jeder Spalte bleiben genau zwei Felder frei. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen zuerst vorkommt.

Lösungscodes: Der Inhalt der farbig markierten Zeile oder Spalte. Verwende '-' für Leerfelder.

11+12: Magisches Labyrinth

Trage Ziffern 1, 2, 3, 4 ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Folgt man dem Labyrinth von außen nach innen, muß sich die Ziffernfolge –1–2–3–4– ständig wiederholen, beginnend mit der 1.

Lösungscodes: Der Inhalt der farbig markierten Zeile oder Spalte. Verwende '-' für Leerfelder.

13: Riesenlabyrinth

Kopiere die farbigen Zeilen und Spalten der anderen zwölf Rätsel – unter Beibehaltung der Orientierung – in die entsprechend farbig markierten Ausschnitte des Labyrinths.

Finde einen Weg vom Start (S) zum Ziel (Z), der nur waagrecht und senkrecht verläuft und kein Feld öfter als einmal betritt; der Weg muß nicht alle Felder durchlaufen. Unterwegs müssen alle Ziffern durchlaufen werden, einschließlich derer, die in den farbigen Feldern stehen und erst eingetragen werden müssen. Entlang des Weges muß sich die Ziffernfolge –1–2–3–4–5–6–7– ständig wiederholen, von S ausgehend beginnend mit der 1, es ergibt sich also S–1–2–3–4–5–6–7–1–...–7–Z.

Die Buchstaben stellen Teleporter dar: Betritt der Weg ein Feld mit einem Buchstaben, so wird er sofort im anderen Feld mit dem gleichen Buchstaben fortgesetzt. Jeder Teleporter – also jedes Buchstabenpaar – muß genau einmal verwendet werden.

Felder mit Minen dürfen nicht betreten werden.

Der Weg darf durch farbige leere Felder führen.

Lösungscodes: Für alle Zeilen von oben nach unten jeweils die Anzahl der nicht vom Lösungspfad verwendeten Felder.

Als Hilfestellung empfehlen wir Euch, die Runde 5 der LM-Endrunde 2009 anzuschauen, Ihr findet sie unter

<http://www.logic-masters.de/LM/2009.php>

Die Regeln sind zum großen Teil identisch. Im Gegensatz zu der damals verwendeten Version sind hier jedoch alle Einzelrätsel bereits eindeutig lösbar.