




WORLD PUZZLE FEDERATION

NAME

Logic Masters 2006

Teil 3: Medley

11:15 - 12:00

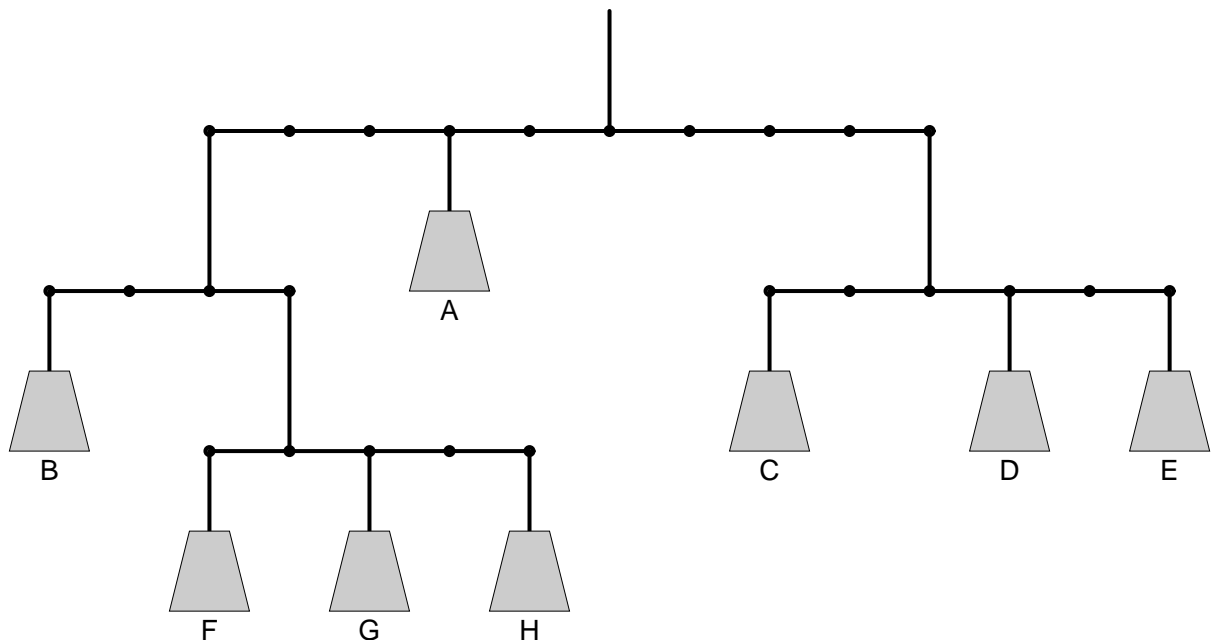
- 1 Gleichgewicht 15 Punkte
- 2 Bahnhöfe 15 Punkte
- 3 Pentomino-Zerlegung 20 Punkte
- 4 Leuchttürme 15 Punkte
- 5 Hiroimono 15 Punkte
- 6 Japanische Summen 20 Punkte

1 Gleichgewicht

15 Punkte

In die grauen Felder sind Gewichte von 1 bis 8 einzutragen, so daß die Waage an jeder Stelle im Gleichgewicht ist. Jedes Gewicht muß genau einmal verwendet werden.

Lösungsschlüssel: Die Buchstaben von A bis H entsprechen jeweils den zugehörigen Gewichten.



Lösungsschlüssel:

A =	E =
B =	F =
C =	G =
D =	H =

2 Bahnhöfe

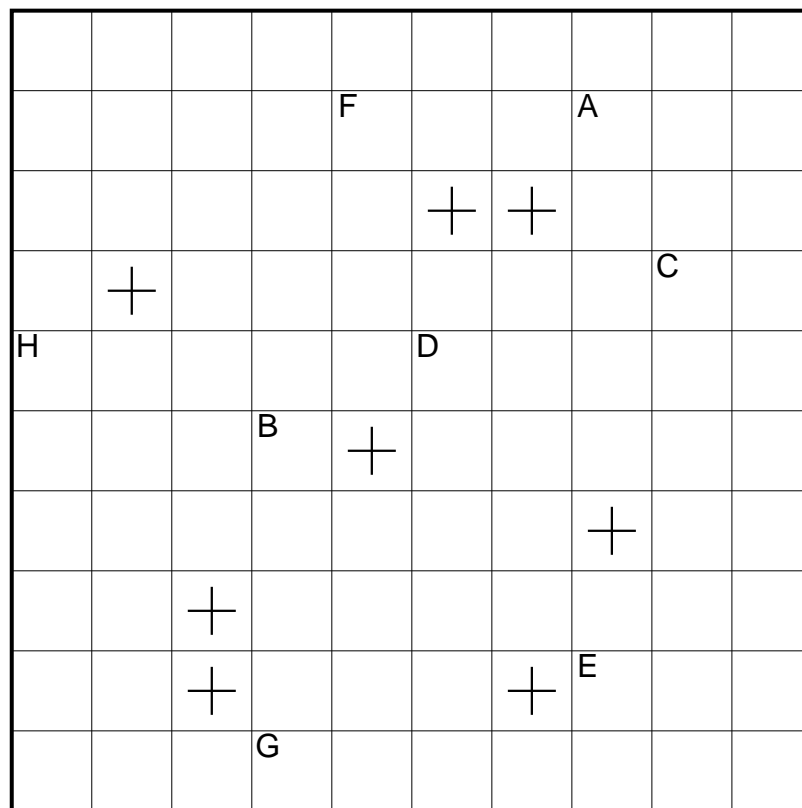
15 Punkte

Ersetzen Sie die Buchstaben von A bis H durch die im vorigen Rätsel bestimmten Zahlen.

In das Diagramm ist ein geschlossener Weg einzutragen, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und (mit Ausnahme der Kreuzungen) jedes Feld genau einmal betritt. In den mit + gekennzeichneten Feldern muß sich der Weg kreuzen; weitere Kreuzungen sind nicht gestattet.

Die Zahlen von 1 bis 8 stellen Bahnhöfe dar; der Weg muß diese der Reihe nach passieren (1-2-3-4-5-6-7-8-1). In den Feldern mit Bahnhöfen darf der Weg nicht abbiegen.

Lösungsschlüssel: Bestimmen Sie die Anzahl der zwischen zwei aufeinanderfolgenden Bahnhöfen durchfahrenen Kreuzungen (diese Anzahl kann auch gleich 0 sein). Beachten Sie: Wird eine Kreuzung zwischen zwei Bahnhöfen zweimal durchfahren, muß sie auch doppelt gezählt werden. Die so gefundenen Zahlen entsprechen den Buchstaben K bis R.



Lösungsschlüssel: Anzahl der Kreuzungen

zwischen 1 und 2: K =	zwischen 5 und 6: O =
zwischen 2 und 3: L =	zwischen 6 und 7: P =
zwischen 3 und 4: M =	zwischen 7 und 8: Q =
zwischen 4 und 5: N =	zwischen 8 und 1: R =

3 Pentomino-Zerlegung

20 Punkte

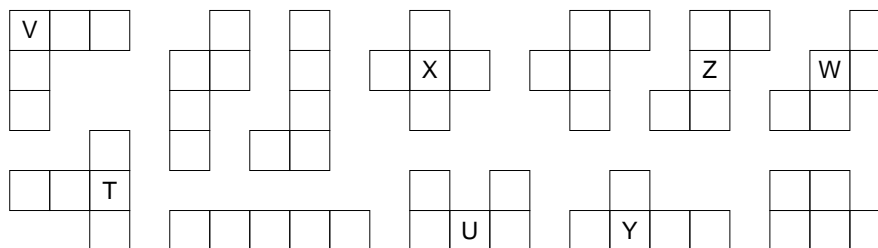
Ersetzen Sie die Buchstaben von K bis R durch die im vorigen Rätsel bestimmten Zahlen.

Zerlegen Sie das Diagramm in zwölf Pentominos. Jedes Pentomino muß genau einmal verwendet werden; Drehungen und Spiegelungen sind erlaubt. Die Summe der Ziffern in jedem Pentomino muß gleich 10 sein.

Lösungsschlüssel: In einigen Pentominos ist ein Feld mit einem Buchstaben gekennzeichnet. Dieser Buchstabe entspricht derjenigen Zahl, die im vollständig gelösten Rätsel an dieser Stelle im Pentomino liegt.

	3	3	4	3	1	2	L	1	1	3
M		1	1	1	2	3	0	3	3	4
	2	4	1	P	1	4	1	1	3	O
	1	1	1	2	2	3	2	Q	1	2
	2	1	R	1	1	2	1	5	3	2
K		2	2	4	1	N	0	2	1	3

Die 12 Pentominos:



Lösungsschlüssel:

T =	X =
U =	Y =
V =	Z =
W =	

4 Leuchttürme

15 Punkte

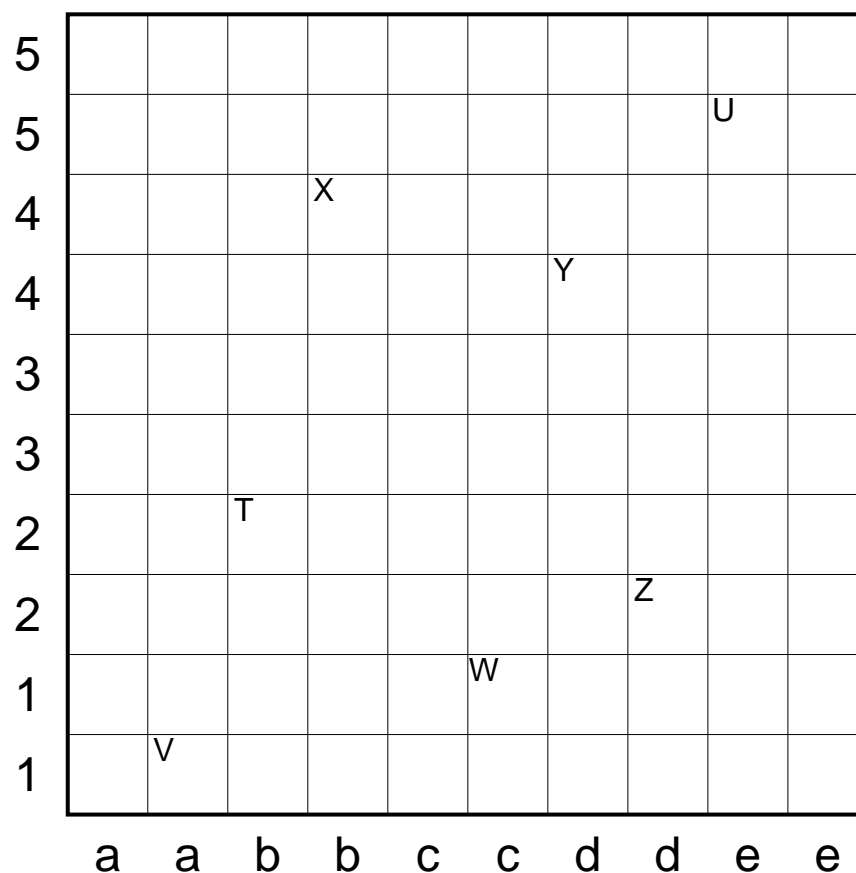
Ersetzen Sie die Buchstaben von T bis Z durch die im vorigen Rätsel bestimmten Zahlen.

Tragen Sie 12 Boote der Größe eines Kästchens ins Diagramm ein. Die Zahlen stellen Leuchttürme dar; jede Zahl gibt an, wieviele Boote sich in derselben Zeile oder derselben Spalte wie der Leuchtturm befinden.

Die Boote dürfen weder zueinander noch zu den Leuchttürmen direkt benachbart sein, auch nicht diagonal.

(Ignorieren Sie beim Lösen dieses Rätsels die Zahlen und Buchstaben am Rand.)

Lösungsschlüssel: Bestimmen Sie die Koordinaten aller Boote anhand der Randbeschriftung. Lassen Sie sich nicht dadurch verwirren, daß jeweils zwei Zeilen oder Spalten die gleichen Koordinaten bekommen.



Lösungsschlüssel: Koordinaten der 12 Boote

5 Hiroimono

15 Punkte

Tragen Sie an den Positionen der im vorigen Rätsel gefundenen Koordinaten Kreise ein. Einige der so erhaltenen Kreise können bereits vorgegeben sein.

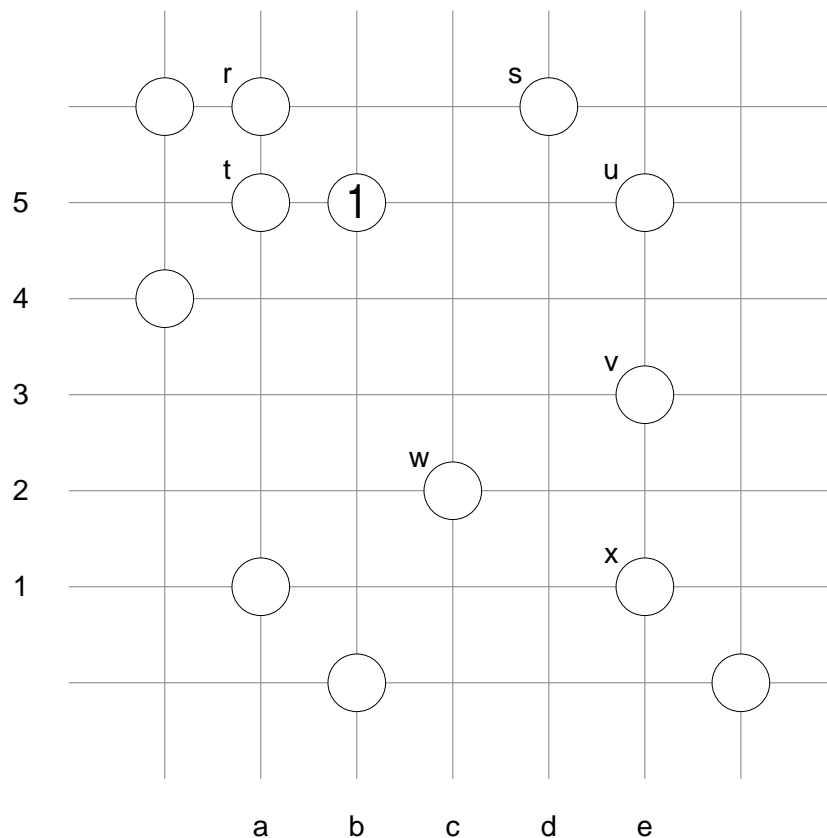
Die Kreise stellen Go-Steine dar. Beginnend mit dem mit '1' markierten Stein müssen Sie entsprechend den folgenden Regeln alle Steine aufsammeln:

Starten Sie bei Stein Nr. 1 und gehen Sie in irgendeine Richtung entlang der Gitterlinien. Sobald Sie einen Stein erreichen, dürfen Sie links oder rechts abbiegen (müssen Sie jedoch nicht); eine komplette Kehrtwende ist nicht gestattet.

Sie müssen alle Steine, die Sie erreichen, sofort aufsammeln; das Überspringen von Steinen ist nicht erlaubt. Es ist auch nicht möglich, auf einem Feld, wo ursprünglich ein Stein lag, die Richtung zu ändern, wenn dieser Stein bereits früher entfernt wurde.

Numerieren Sie die Steine in der Reihenfolge, in der Sie sie aufsammeln.

Lösungsschlüssel: Die Buchstaben von r bis x entsprechen den Zahlen der jeweiligen Steine.



Lösungsschlüssel:

r =	v =
s =	w =
t =	x =
u =	

