




WORLD PUZZLE FEDERATION

NAME

Logic Masters 2006

Runde 4: Gemischte Rätsel II

13:00 - 14:30

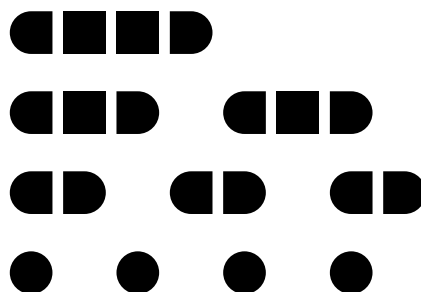
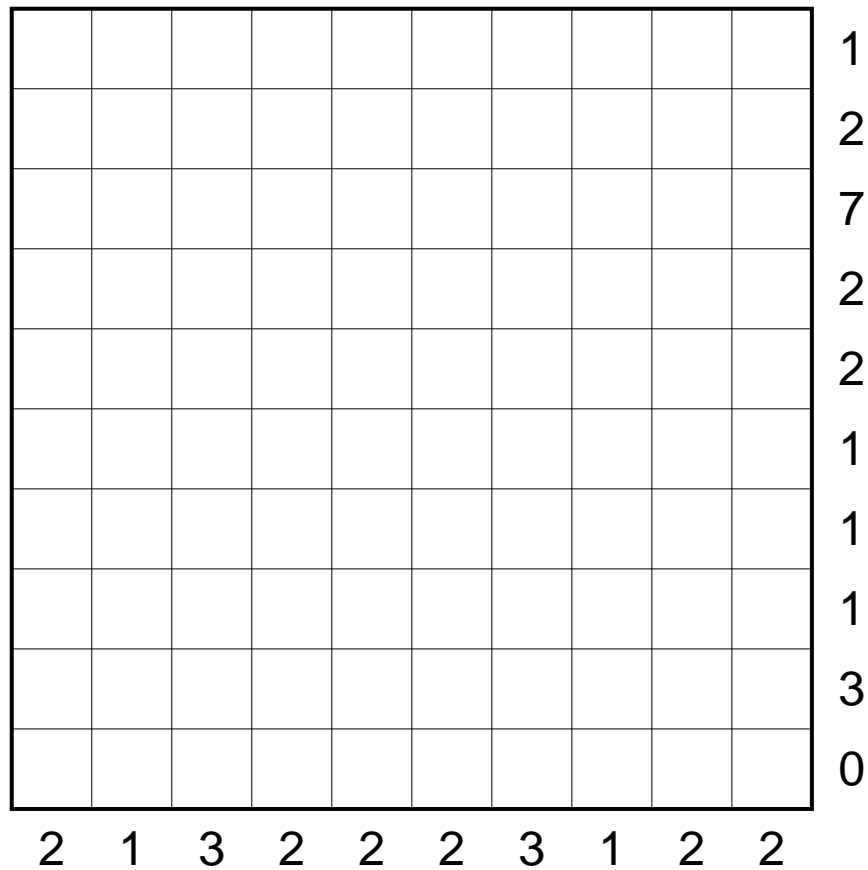
1	Schiffe versenken	10 Punkte
2	Kakuro	20 Punkte
3	Zeltlager	15 Punkte
4	Zwischenknick	5 Punkte
5	Magnetplatten	15 Punkte
6	Sternenhimmel	25 Punkte
7	Seeschlange	15 Punkte
8	Dominofigur	30 Punkte
9	Waben	15 Punkte
10	Differenzen	10 Punkte
11	Hexagon-Sudoku	20 Punkte
12	Wanderweg	15 Punkte
13	Fußballturnier	10 Punkte
14	Gemischter Salat	15 Punkte
15	Tetris	10 Punkte
16	Nonogramm-Rundweg	20 Punkte

1 Schiffe versenken

10 Punkte

Die abgebildete Flotte ist so ins Diagramm einzuzeichnen, daß keine zwei waagrecht, senkrecht oder diagonal benachbarten Felder von verschiedenen Schiffen belegt werden.

Die Zahlen am Rand geben die Anzahl der Schiffssegmente in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.



2 Kakuro

20 Punkte

In jedes weiße Feld ist eine Ziffer von 1 bis 9 einzutragen.

Die Zahlen in den grauen Feldern geben die Summen der Ziffern des jeweiligen 'Wortes' an. Die Summen über dem diagonalen Trennstrich beziehen sich auf die rechts angrenzenden, waagrecht verlaufenden Wörter, die Summen unter dem Trennstrich auf die unten angrenzenden, senkrecht verlaufenden Wörter.

In einem Wort darf keine Ziffer mehrfach verwendet werden.

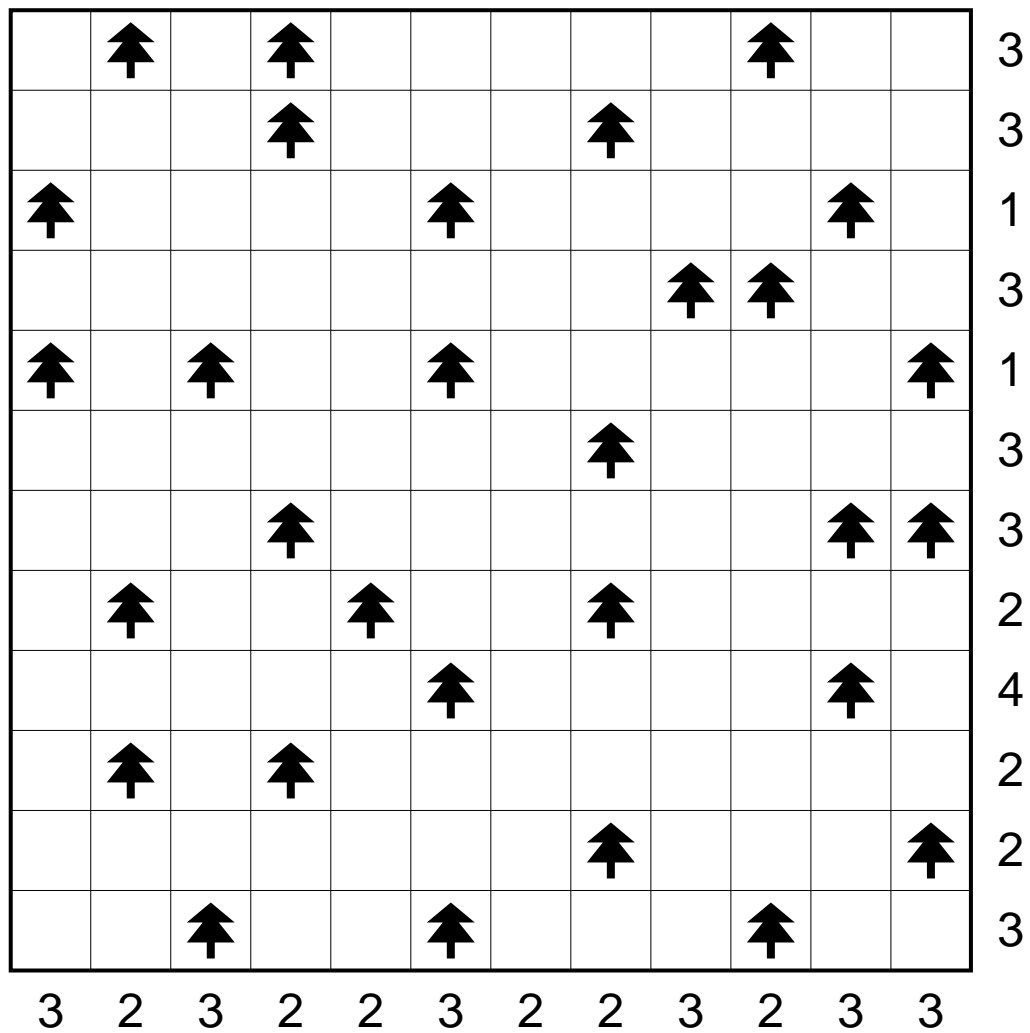
	8	37	4	16		14	11		34	11
17					10			9		
19					31			11		
14			16	17	22					6
	28					20				
4					21					
21							7			
					23		13	10		
14									17	27
	12				24					
19	9				10					
10				12				16		
			6				7	13		
13			10			24				
11			3			10				

3 Zeltlager

15 Punkte

Auf diesem Zeltplatz stehen 30 Zelte von der Größe eines Kästchens; jedem Baum ist dabei waagrecht oder senkrecht benachbart ein Zelt zugeordnet. Die Zelte dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

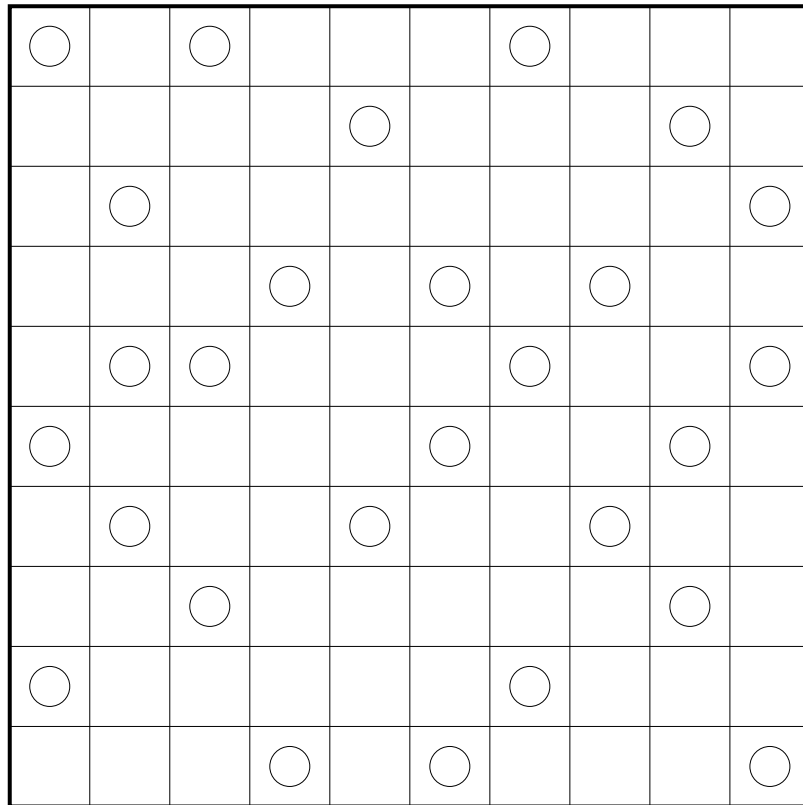
Die Zahlen am Rand geben an, wieviele Zelte in der entsprechenden Zeile oder Spalte stehen. Finden Sie die Positionen aller Zelte.



4 Zwischenknick

5 Punkte

Zeichnen Sie einen geschlossenen Weg ins Diagramm, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und dabei jedes Feld genau einmal betritt. In jedem Feld mit einem Kreis muß der Weg um 90° abbiegen; zwischen zwei Kreisen muß der Weg genau ein weiteres Mal abbiegen.



5 Magnetplatten

15 Punkte

Füllen Sie das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten.

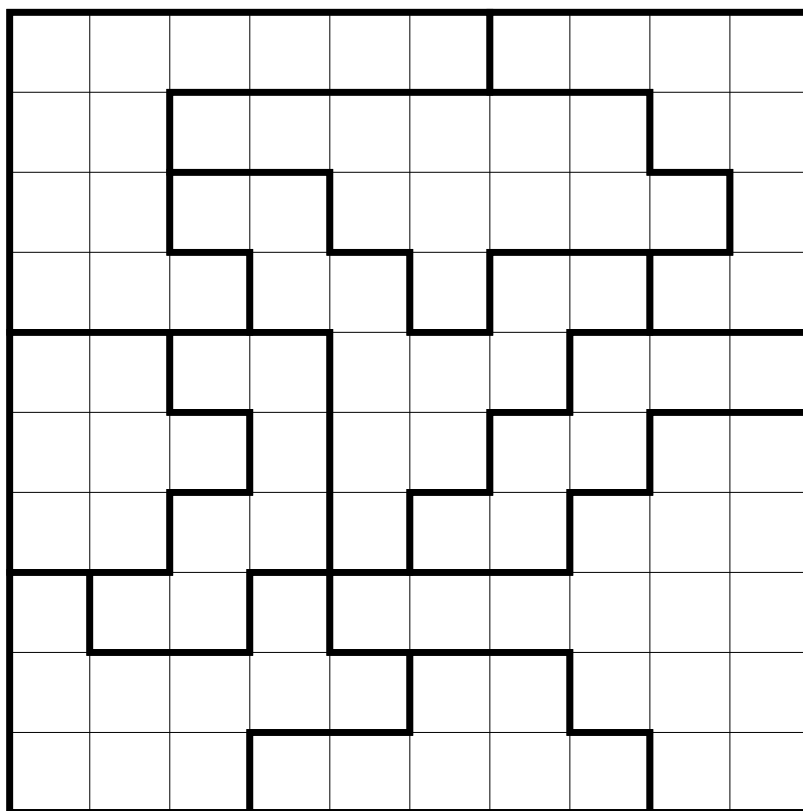
Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waage-
recht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wieviele Plus- und
Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.

-		3	4	3	2	4	3	4	2	3	3
	+	4	3	4	2	1	3	4	4	2	4
4	3										
1	3										
2	1										
4	3										
2	4										
3	2										
4	2										
3	5										
5	4										
3	4										

6 Sternenhimmel

25 Punkte

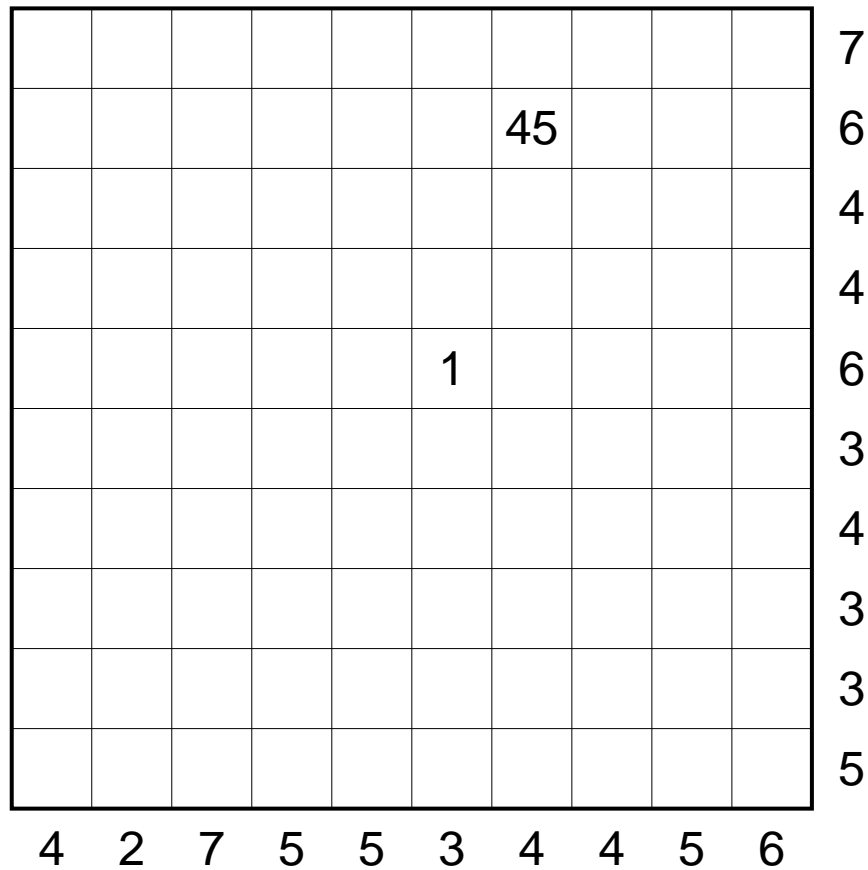
In das Diagramm sind 20 Sterne einzutragen, so daß in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne liegen. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.



7 Seeschlange

15 Punkte

In das Diagramm ist eine 45 Felder lange Schlange einzuzeichnen, die nur waagrecht und senkrecht verläuft und sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Kopf und Schwanz der Schlange sind vorgegeben. Die Zahlen an den Rändern geben an, wieviele Felder der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind.



8 Dominofigur

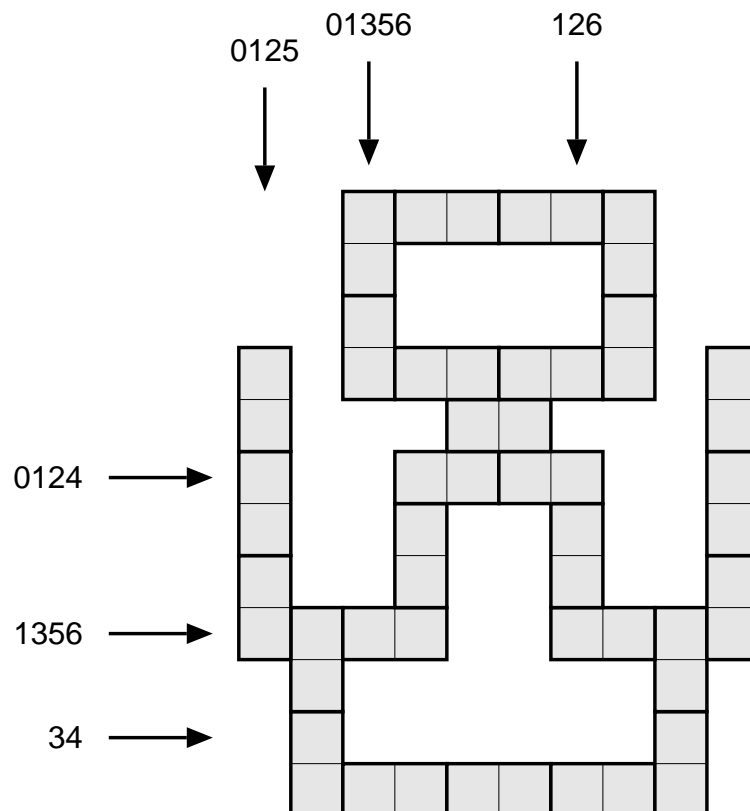
30 Punkte

Die abgebildeten Dominosteine sind unter Beachtung der folgenden Regeln ins Diagramm einzutragen:

Jeder Dominostein wird genau einmal verwendet.

Haben zwei Dominohälften eine gemeinsame Kante, so müssen in diesen beiden Hälften gleiche Ziffern stehen.

In den mit Pfeilen gekennzeichneten Zeilen und Spalten dürfen ausschließlich die angegebenen Ziffern vorkommen. Umgekehrt muß auch jede der abgebildeten Ziffern mindestens einmal in der entsprechenden Zeile oder Spalte stehen.

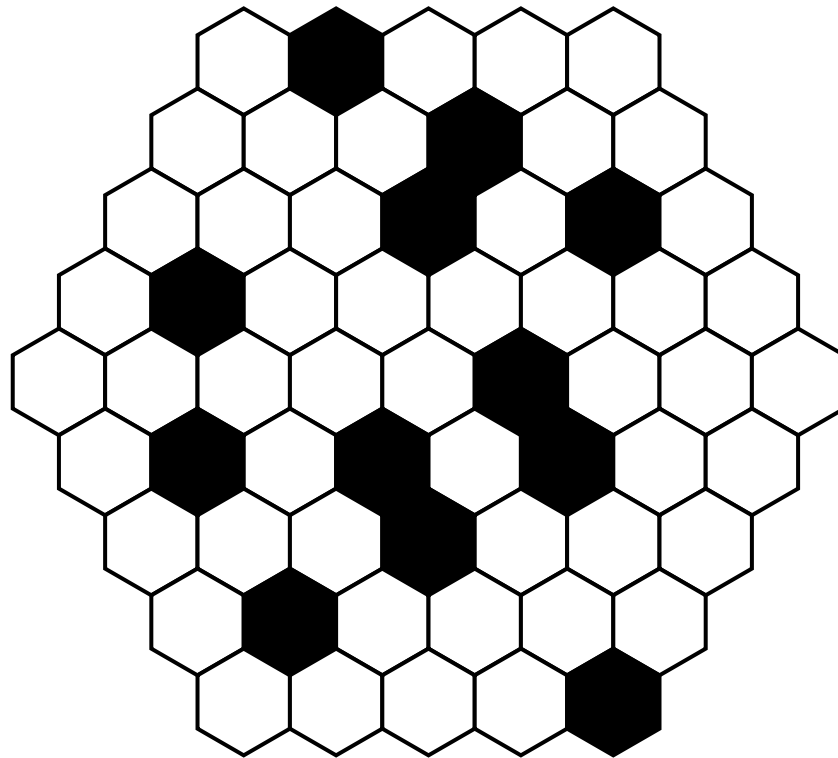


0 6	1 6	2 6	3 6	4 6	5 6	6 6
0 5	1 5	2 5	3 5	4 5	5 5	
0 4	1 4	2 4	3 4	4 4		
0 3	1 3	2 3	3 3			
0 2	1 2	2 2				
0 1	1 1					
0 0						

9 Waben

15 Punkte

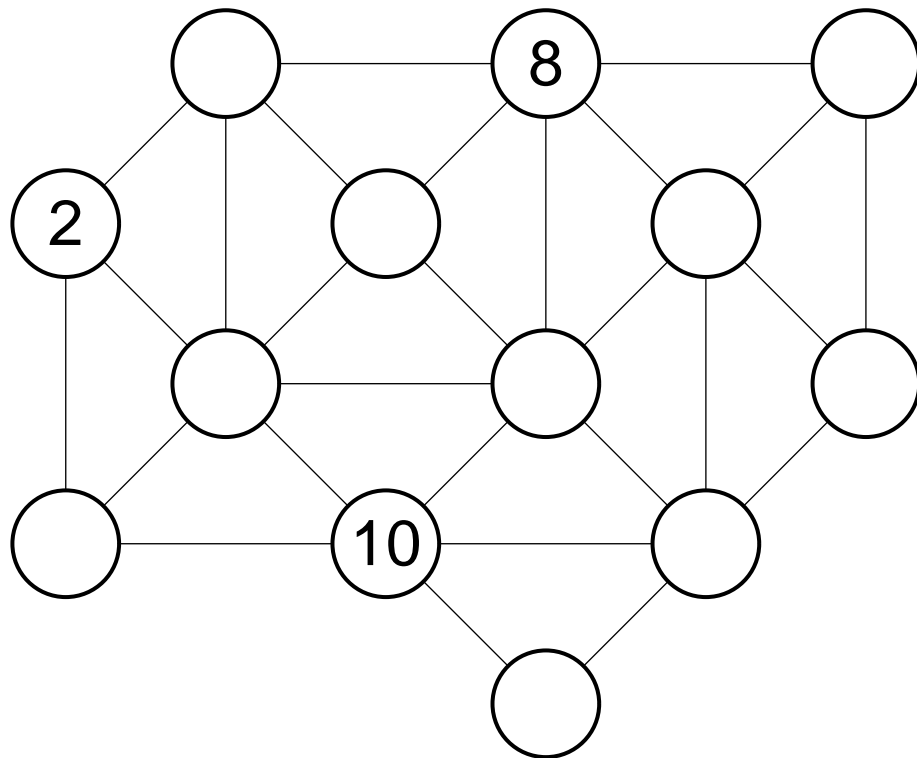
Schwärzen Sie einige Zellen im Diagramm, so daß 6 zusammenhängende Gebiete aus je 6 weißen Zellen entstehen.



10 Differenzen

10 Punkte

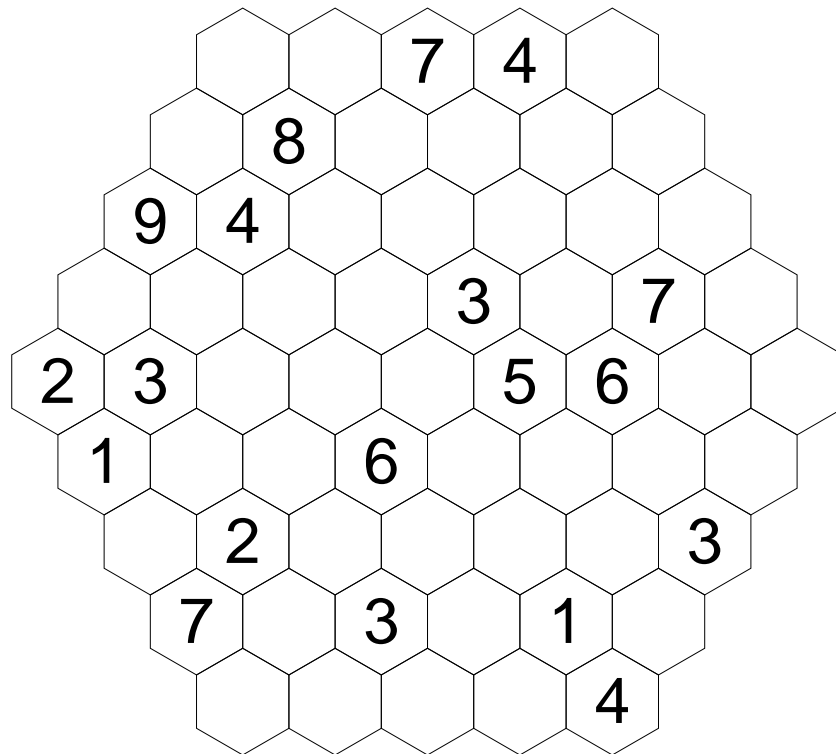
Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 13 in die Kreise ein, so daß die Differenz zweier Zahlen in direkt miteinander verbundenen Kreisen stets mindestens 3 beträgt. Einige Zahlen sind bereits vorgegeben.



11 Hexagon-Sudoku

20 Punkte

In jedes leere Feld ist eine Ziffer von 1 bis 9 einzutragen, so daß in keiner Reihe in einer der drei möglichen Richtungen eine Ziffer mehrfach vorkommt.



12 Wanderweg

15 Punkte

In das Diagramm ist ein geschlossener Weg einzuzeichnen, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und jedes Feld genau einmal betritt. In den Zahlenfeldern muß der Weg abbiegen; die Zahlen geben jeweils die Summe der Entfernungen bis zur jeweils nächsten Kurve in beiden Richtungen entlang des Wegs an.

2									
						4			
	6								
				4				3	
			2						3
	4								
							5		

13 Fußballturnier

10 Punkte

Die Endtabelle eines Fußballturniers zwischen vier Mannschaften ist gegeben. Jede Mannschaft hat dabei genau einmal gegen jede andere gespielt. Für einen Sieg gab es 3 Punkte, bei einem Unentschieden bekamen beide Mannschaften je einen Punkt.

Keine zwei Spiele hatten exakt das gleiche Ergebnis (Heim- oder Auswärtssieg ist egal, d.h. 1:0 und 0:1 werden als gleich betrachtet). Bestimmen Sie die Ergebnisse aller Spiele.

Platz	Mannschaft	Punkte	Tore
1	Sparta	7	7:1
2	Theben	6	3:5
3	Athen	4	5:5
4	Korinth	0	2:6

Sparta - Theben _____

Sparta - Athen _____

Sparta - Korinth _____

Theben - Athen _____

Theben - Korinth _____

Athen - Korinth _____

15 Tetris

10 Punkte

Zerlegen Sie das Diagramm entlang der Gitterlinien in 16 L-förmige Teile aus je vier Feldern. Jedes Teil muß dabei einen weißen Kreis, einen schwarzen Kreis und ein leeres Feld enthalten, das vierte Feld darf beliebigen Inhalt haben.

