

**LOGIC  
MASTERS**  
DEUTSCHLAND e.V.  
**2010**

Just think about it.

  
WORLD PUZZLE FEDERATION

NAME

## Logic Masters 2010

### Runde 1: 7x7-Runde

Bearbeitungszeit: 25 Minuten

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| 1.1 Hitori .....                  | 10 Punkte |
| 1.2 Minesweeper .....             | 10 Punkte |
| 1.3 Heyawake .....                | 10 Punkte |
| 1.4 Kropki .....                  | 20 Punkte |
| 1.5 Daisho .....                  | 20 Punkte |
| 1.6 Summen-Tatami .....           | 30 Punkte |
| 1.7 Sudoku ohne Berührungen ..... | 30 Punkte |

**Jeder Teilnehmer, der vor Ablauf der Zeit alle Rätsel korrekt gelöst hat, erhält einen Zeitbonus: für jeweils 15 Sekunden Restzeit gibt es einen Zusatzpunkt.**

## 1.1 Hitori

10 Punkte

Im Gitter sind einige Zahlenfelder zu schwärzen, so dass sich anschließend in keiner Zeile oder Spalte mehr zwei weiße Felder mit der gleichen Ziffer befinden. Keine zwei geschwärzten Felder dürfen waagerecht oder senkrecht benachbart sein. Alle weißen Felder müssen am Ende noch (auf waagerechtem oder senkrechtem Weg) zusammenhängen.

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 5 | 8 | 6 | 2 | 4 |
| 2 | 8 | 2 | 4 | 7 | 3 | 9 |
| 2 | 4 | 1 | 3 | 6 | 1 | 5 |
| 1 | 7 | 9 | 5 | 4 | 8 | 9 |
| 4 | 8 | 3 | 4 | 2 | 7 | 2 |
| 2 | 5 | 9 | 3 | 7 | 6 | 1 |
| 3 | 6 | 1 | 2 | 5 | 1 | 5 |

## 1.2 Minesweeper

10 Punkte

Im Gitter sind genau 15 Minen zu platzieren, die jeweils die Größe eines Feldes haben. Die Zahlen geben an, wie viele der Nachbarfelder (waagrecht, senkrecht und diagonal direkt angrenzend) eine Mine enthalten; auf den Zahlenfeldern selbst dürfen keine Minen liegen.

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
|   | 1 |   |   |   | 2 |   |
|   |   | 2 |   |   |   |   |
| 3 |   |   | 3 | 3 |   | 4 |
|   |   |   |   |   |   |   |
| 1 |   | 2 |   | 3 |   |   |
|   |   |   | 2 |   |   | 2 |
|   | 3 |   |   | 2 |   |   |

### 1.3 Heyawake

10 Punkte

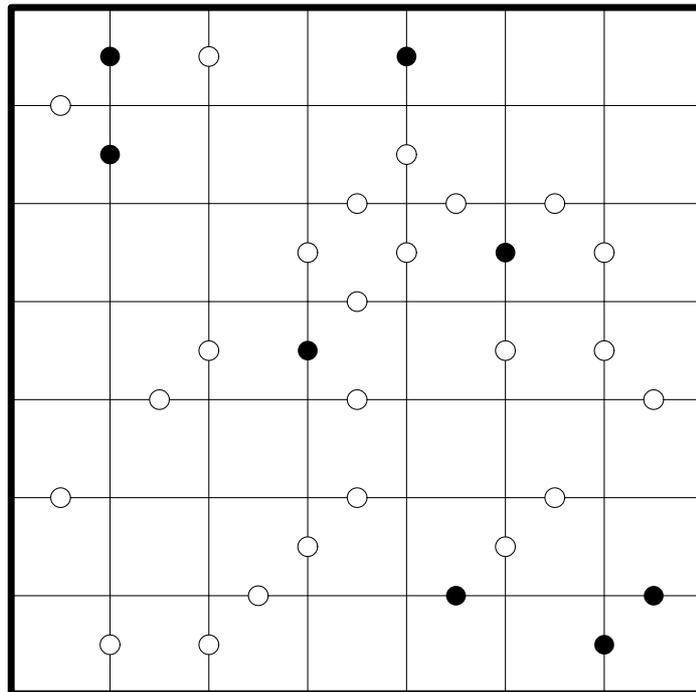
Im Gitter sind einige Felder zu schwärzen, so dass die folgenden Bedingungen erfüllt sind: Keine zwei schwarzen Felder dürfen waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Alle weißen Felder müssen am Ende noch (auf waagrechtem oder senkrechtem Weg) zusammenhängen, und es darf keine waagerechte oder senkrechte Folge von weißen Feldern geben, die durch mehr als zwei Gebiete geht. Die Zahlen geben an, wie viele Schwarzfelder sich innerhalb des vorgezeichneten Gebietes befinden sollen; Zahlenfelder dürfen geschwärzt werden.

|  |  |   |   |   |   |  |
|--|--|---|---|---|---|--|
|  |  |   |   |   |   |  |
|  |  | 0 |   | 1 |   |  |
|  |  |   |   |   |   |  |
|  |  |   | 1 |   | 0 |  |
|  |  |   |   |   |   |  |
|  |  |   |   |   |   |  |
|  |  | 0 |   |   |   |  |

## 1.4 Kropki

20 Punkte

In jedes Gitterfeld ist eine Ziffer von 1 bis 7 einzutragen, so dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede dieser Ziffern genau einmal vorkommt. Befindet sich zwischen zwei Feldern ein schwarzer Kreis, so ist eine der beiden betreffenden Ziffern das Doppelte der anderen. Befindet sich zwischen zwei Feldern ein weißer Kreis, so ist eine der beiden betreffenden Ziffern um genau 1 größer als die andere. Befindet sich zwischen zwei Feldern kein Kreis, so ist auch keine dieser beiden Eigenschaften erfüllt.

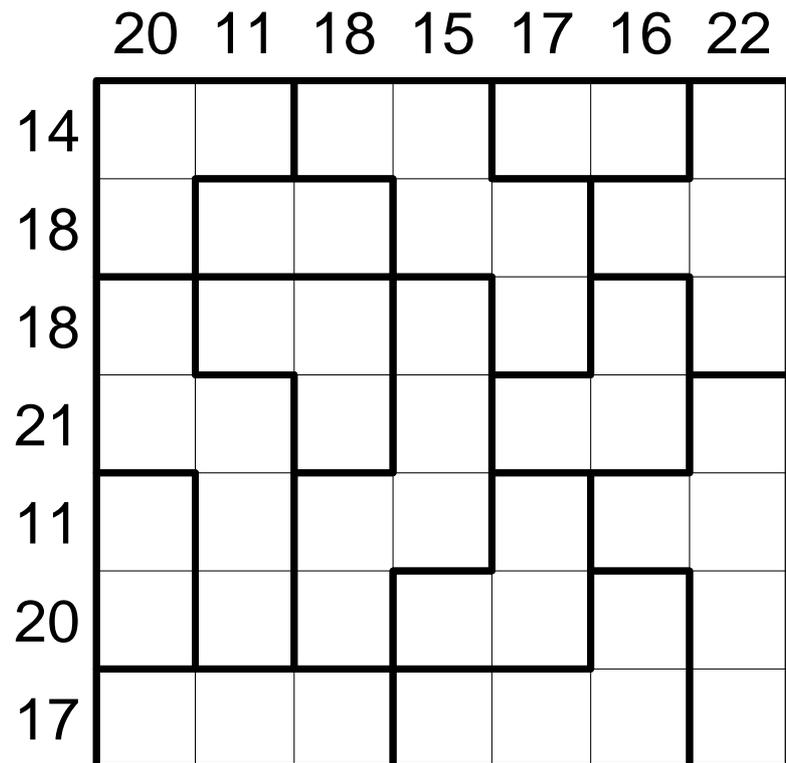




## 1.6 Summen-Tatami

30 Punkte

In jedes Feld des unten abgebildeten Gitters ist eine Ziffer einzutragen. Jedes der fett markierten Gebiete soll die Zahlen von 1 bis  $n$  enthalten, wobei  $n$  die Größe des jeweiligen Gebietes ist. Gleiche Zahlen dürfen nicht waagerecht oder senkrecht benachbart sein (diagonale Berührungen sind jedoch erlaubt). Die Zahlen am Rand geben die Summe der Ziffern in der entsprechenden Zeile bzw. Spalte an.



## 1.7 Sudoku ohne Berührungen

30 Punkte

In die Gitterfelder sind die Ziffern 1 bis 7 so einzutragen, dass jede Ziffer in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem der sieben hervorgehobenen Gebiete genau einmal vorkommt. In diagonal benachbarten Feldern dürfen keine gleichen Ziffern stehen.

