

**LOGIC
MASTERS**
DEUTSCHLAND e.V.
2016

Just think about it.


WORLD PUZZLE FEDERATION

NAME

Logic Masters 2016

Runde 1: 3-2-1-los

Bearbeitungszeit: 25 Minuten

1.1 Slalom	5 Punkte
1.2 Schlange	10 Punkte
1.3 Landkarte	10 Punkte
1.4 Sterntaler	20 Punkte
1.5 Tapa	20 Punkte
1.6 Koralle	25 Punkte
1.7 Trinidad	30 Punkte
<hr/>	
	120 Punkte

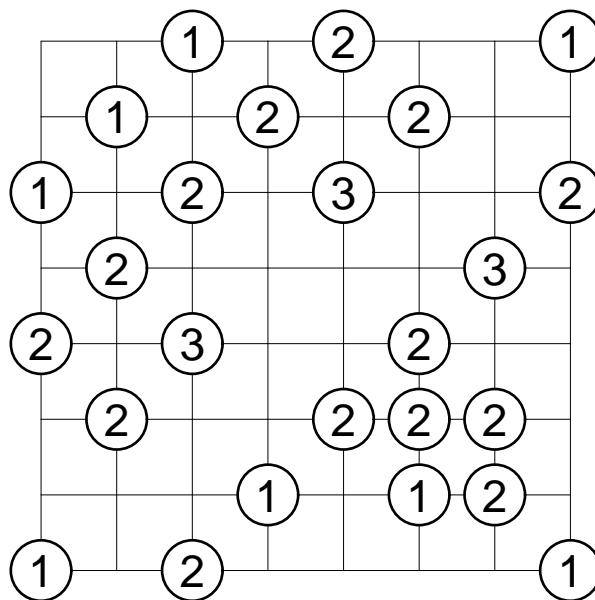
Zeitbonus: 5 Punkte für jede volle Minute Restzeit

PUNKTE

1.1 Slalom

5 Punkte

Zeichne in jedes Feld eine diagonale Wand so ein, dass keine vollständig umschlossenen Innenräume entstehen. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie viele Wände von diesem Kreis ausgehen.

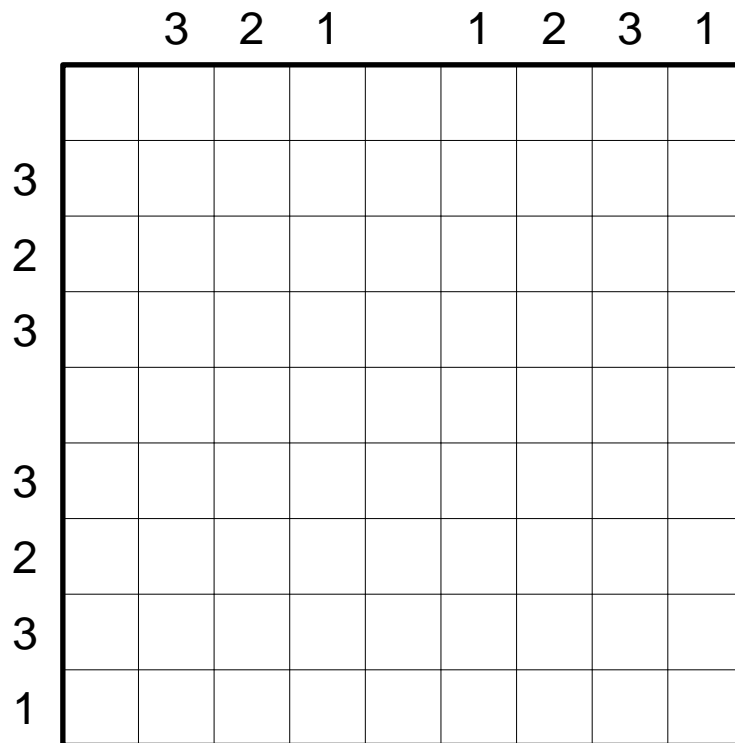


PUNKTE

1.2 Schlange

10 Punkte

Zeichne eine Schlange in das Diagramm. Sie verläuft immer von einem Feld zu einem senkrecht oder waagrecht benachbarten und berührt sich nicht, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind.

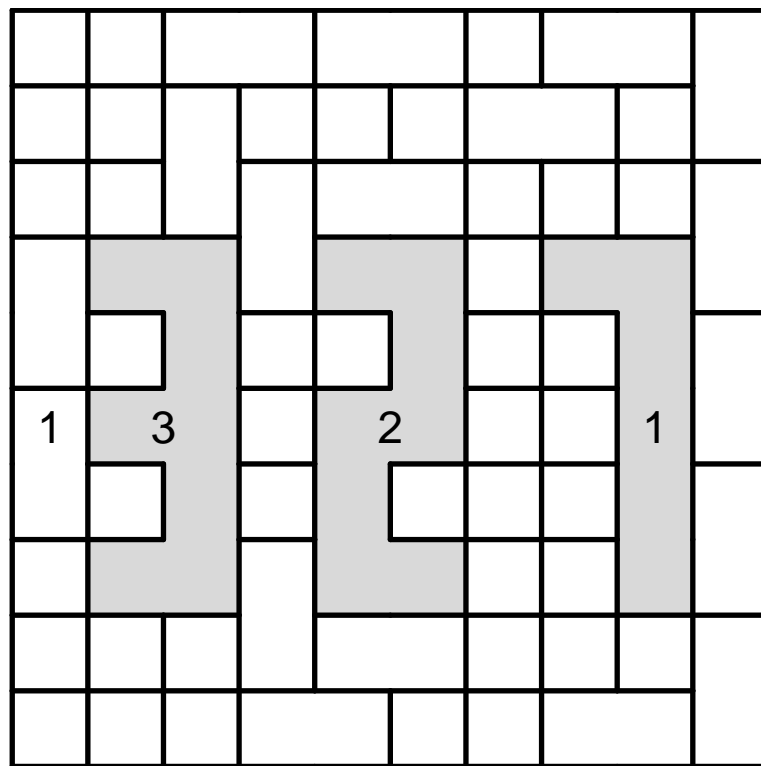


PUNKTE

1.3 Landkarte

10 Punkte

Trage in jedes fettumrandete Gebiet eine der Ziffern von 1 bis 4 so ein, dass sich Gebiete mit gleichen Ziffern nicht berühren, auch nicht über Eck. Die graue Markierung ausgewählter Gebiete dient nur optischen Zwecken.



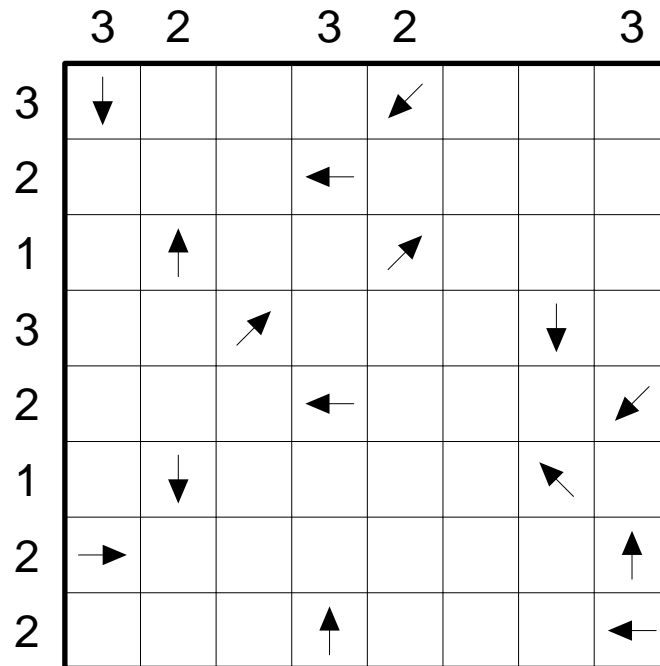
PUNKTE

1.4 Sterntaler

20 Punkte

Zeichne in einige der leeren Felder einen Stern, so dass sowohl auf jeden Stern mindestens ein Pfeil als auch jeder Pfeil auf mindestens einen Stern zeigt. Die Pfeile können hierbei durch andere Pfeile und Sterne hindurchzeigen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Sterne in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind. Fehlt die Randzahl, so ist die Anzahl der Sterne in der entsprechenden Zeile/Spalte unbekannt.

Umkreise dann in jeder Zeile und jeder Spalte einen Stern, so dass sich die umkreisten Sterne nicht gegenseitig berühren, auch nicht diagonal.



PUNKTE

1.5 Tapa

20 Punkte

Schwärze einige der leeren Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.

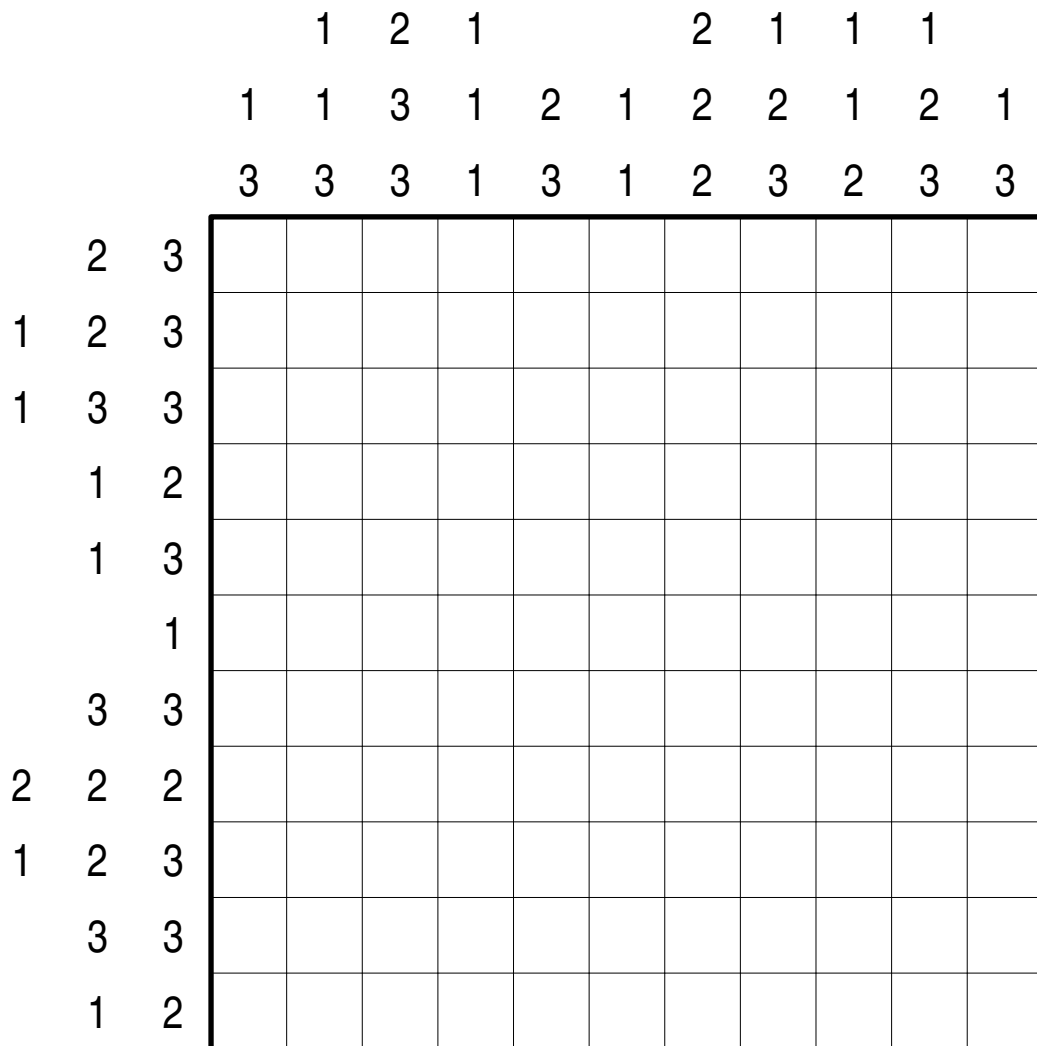
	2										
			2			1					
									3		
					2						
		1						1			
				2							3
3 1							2				
										1 1	
			2 1								
				3 2				2 1			
1											2

PUNKTE

1.6 Koralle

25 Punkte

Im Diagramm sind einige Felder so zu schwärzen, dass dabei eine Koralle entsteht. Eine Koralle ist zusammenhängend und enthält keine 2x2-Bereiche. Alle Leerfelder müssen orthogonal mit dem Rand verbunden sein. Die Zahlen am Rand geben vollständig die Längen aufeinander folgender Blöcke von Korallenfeldern an, allerdings nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge. Zwischen zwei Korallenblöcken muss sich mindestens ein leeres Feld befinden. Es müssen nicht an allen Zeilen oder Spalten Hinweiszahlen gegeben sein, aber wenn, dann sind diese vollständig.

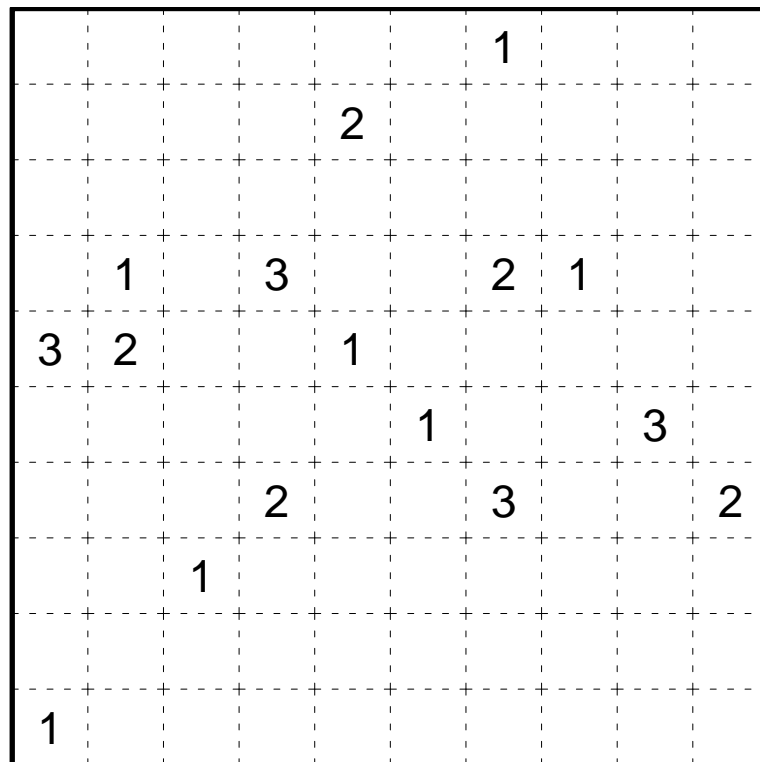


PUNKTE

1.7 Trinudo

30 Punkte

Das Diagramm ist in Gebiete der Größen 1, 2 und 3 zu unterteilen. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist.



PUNKTE