

NAME

Logic Masters 2023

Runde 4: Persistence of Memory & Varianten

Bearbeitungszeit: 40 Minuten

4.1 Persistence of Memory 1	20 Punkte
4.2 Persistence of Memory 2	25 Punkte
4.3 Bahnhof-POM	10 Punkte
4.4 Rundweg-POM	20 Punkte
4.5 Masyu-POM	20 Punkte
4.6 Gepunktete-Schlange-POM	25 Punkte
4.7 Toroidal-POM	25 Punkte
4.8 Arukone-POM	40 Punkte
4.9 U-Bahn-POM	50 Punkte
<hr/>	
	235 Punkte

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

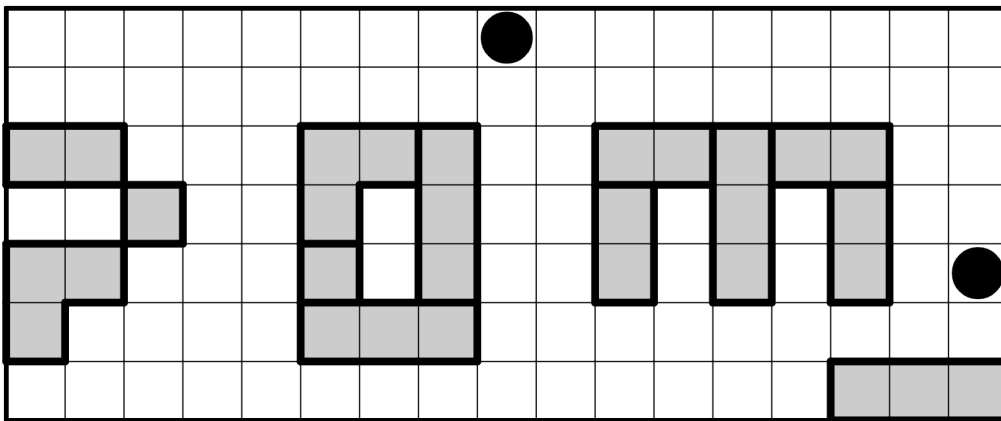
RESTZEIT

PUNKTE

4.1 Persistence of Memory 1

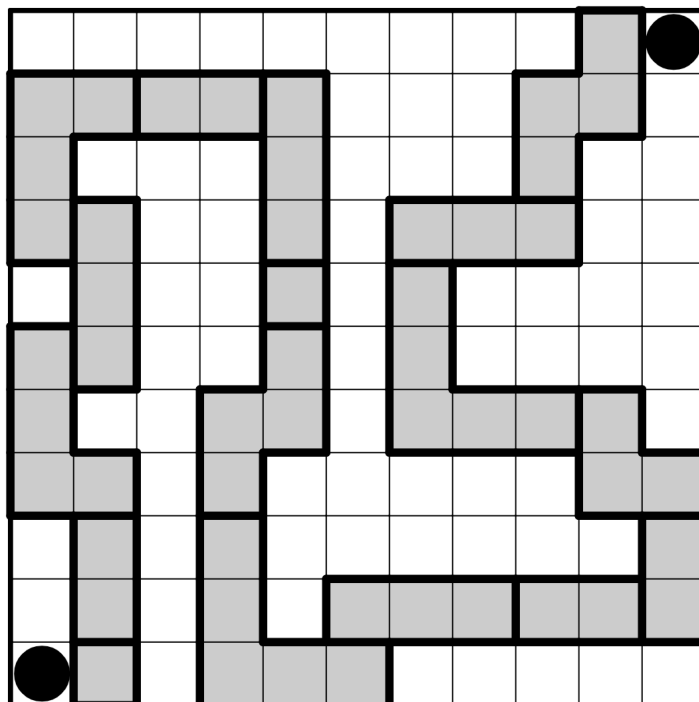
20 Punkte

Zeichne eine Schlange ein, die in einem der beiden durch einen Kreis markierten Felder beginnt und im anderen endet, waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und sich selbst nicht berührt, nicht einmal diagonal. Die Schlange muss durch jedes graue Gebiet hindurchgehen. Haben zwei Gebiete dieselbe Form (ohne drehen und spiegeln), so muss die Schlange diese Gebiete auf dieselbe Art durchlaufen.



4.2 Persistence of Memory 2

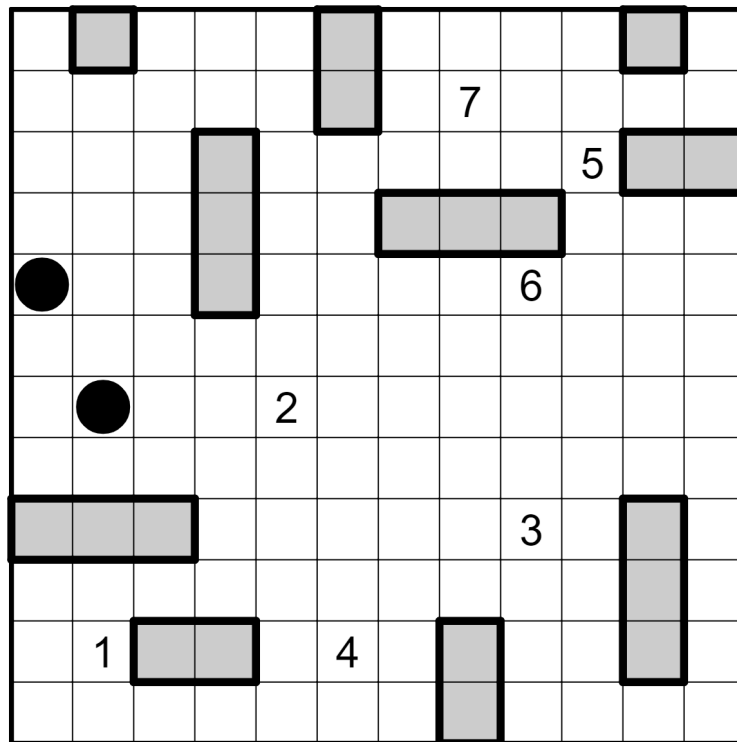
25 Punkte



4.3 Bahnhof-POM

10 Punkte

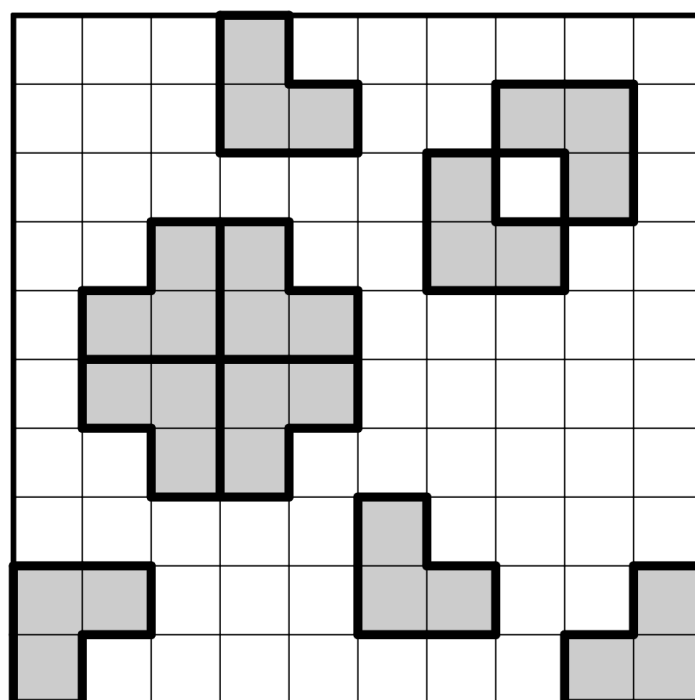
Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Felder mit Zahlen müssen in aufsteigender Reihenfolge durchlaufen werden. Durch Zahlenfelder verläuft die Schlange geradeaus.



4.4 Rundweg-POM

20 Punkte

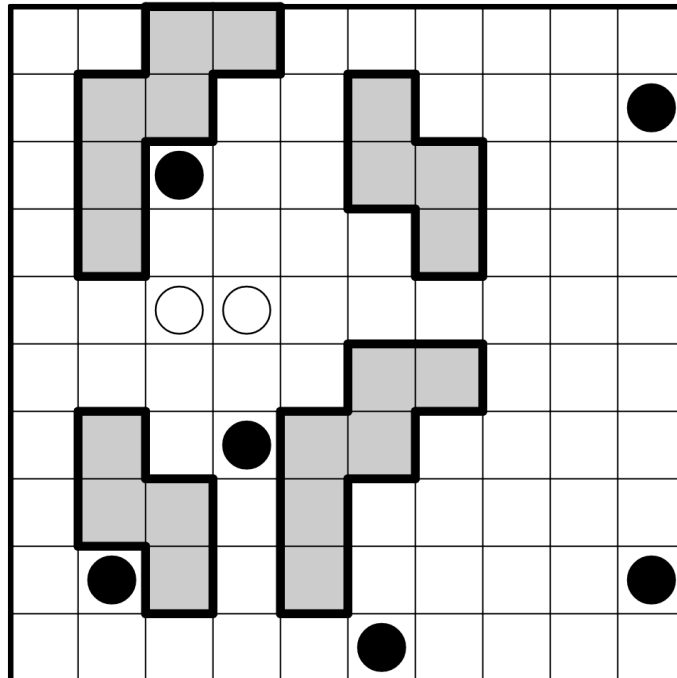
Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Statt einer Schlange ist ein Rundweg einzuzeichnen (für den die gleichen Berührungsregeln gelten).



4.5 Masyu-POM

20 Punkte

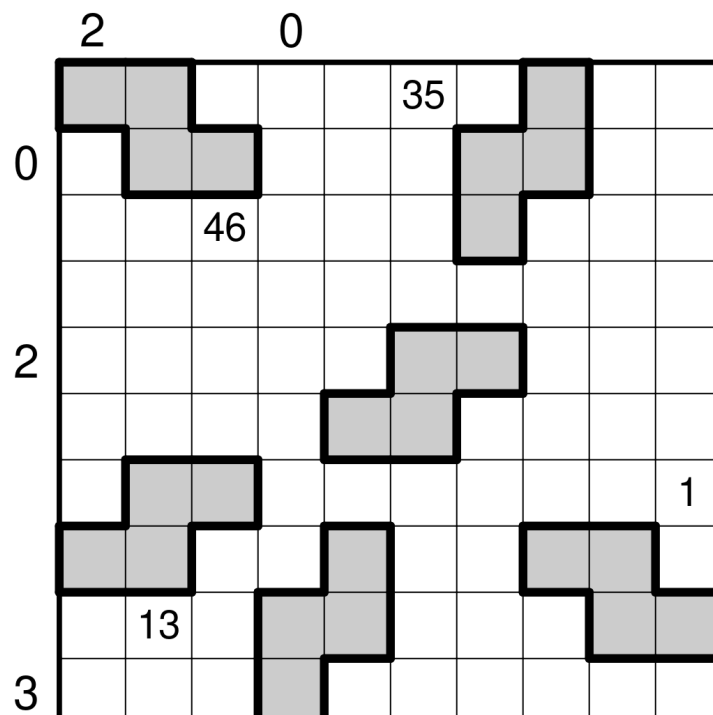
Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Die Schlange durchläuft alle Felder mit Kreisen. Durch weiße Kreise läuft die Schlange geradeaus, und muss in mindestens einem der Felder davor und danach im 90-Grad-Winkel abbiegen. Felder mit schwarzen Kreisen sind entweder Endpunkte der Schlange, oder Masyu-Kreise, in denen die Schlange im 90-Grad-Winkel abbiegt und durch beide Felder davor und danach geradeaus läuft.



4.6 Gepunktete-Schlange-POM

25 Punkte

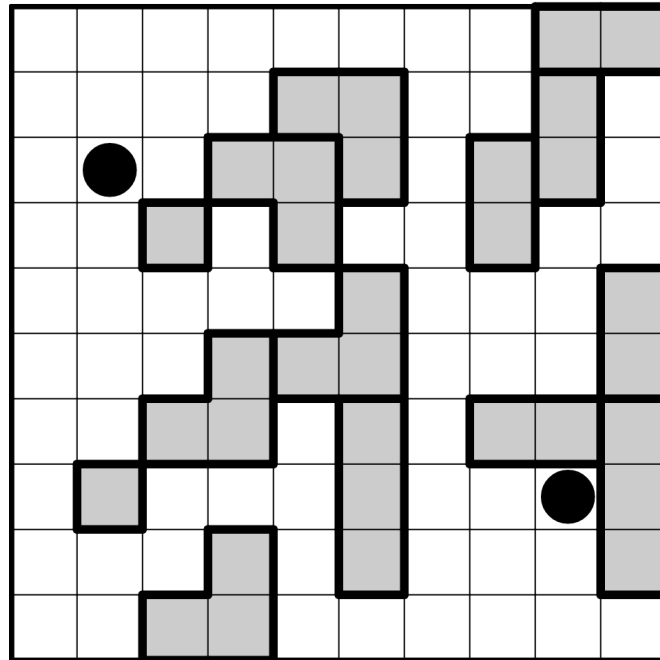
Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Die Schlange ist **46 Felder lang** und vom Kopf an durchnummeriert. Einige Zahlenfelder sind bereits vorgegeben. Hinweise außerhalb des Gitters geben an, wie viele Schlangenfelder in der entsprechenden Zeile oder Spalte eine durch 3 teilbare Nummer besitzen.



4.7 Toroidal-POM

25 Punkte

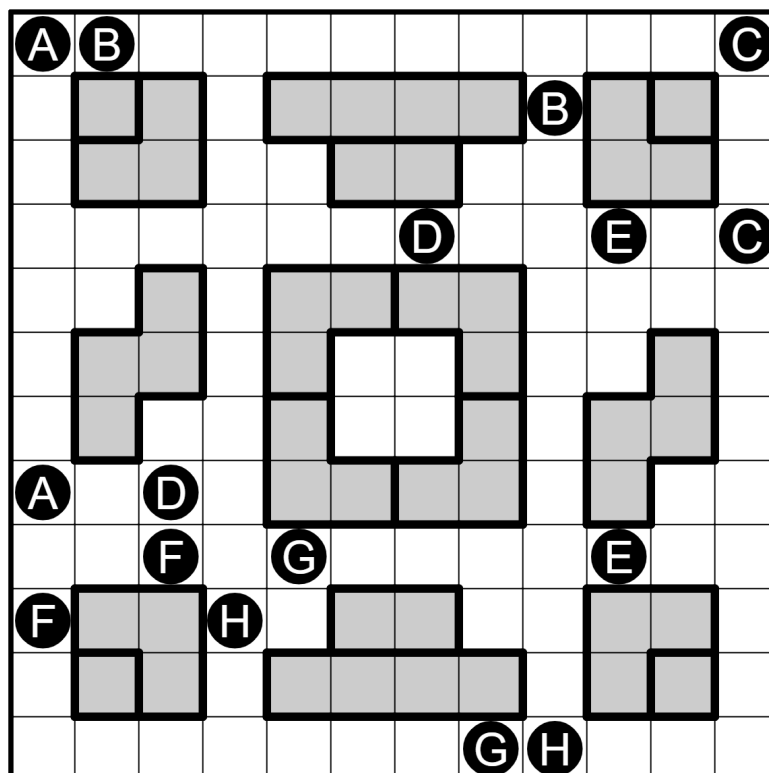
Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Das Diagramm stellt einen Torus dar, d.h. der obere und untere Rand sowie der linke und rechte Rand sind in der gleichen Orientierung miteinander verklebt.



4.8 Arukone-POM

40 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Jedes Paar gleicher Buchstaben ist durch eine Schlange zu verbinden. Verschiedene Schlangen dürfen sich berühren, aber nicht kreuzen. Jedes graue Gebiet muss von mindestens einer Schlange durchlaufen werden.



4.9 U-Bahn-POM

50 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln gilt: Zahlenhinweise geben an, wie oft das entsprechende Wegsegment (Gerade, Knick, Ende) in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommt. Die Segmente dürfen dabei gedreht werden.

