

NAME

Logic Masters 2023

Runde 6: Krypto-Kombination

Bearbeitungszeit: 30 Minuten

Hochhäuser	25 Punkte
Angler	15 Punkte
Vier Winde	15 Punkte
Höhle	15 Punkte
Rundweg	15 Punkte
Rekuto	15 Punkte
Zeltlager	15 Punkte
Schlange	15 Punkte
Zugeordneter Buchstabe	3 Punkte
<hr/>	
	160 Punkte

Zeitbonus: 2 Punkte für jede halbe Minute Restzeit

Diese Runde besteht aus acht Rätseln, in denen die Hinweise durch Buchstaben verschlüsselt sind.

Zur Bepunktung: Für Teillösungen werden nur Punkte vergeben, wenn sie mit der Gesamtlösung übereinstimmen. Punkte gibt es für jedes der 8 Rätsel, sowie für jeden korrekt zugeordneten Buchstaben. **Um die Punkte für Buchstaben zu erhalten, muss der korrekte Wert in der Tabelle eingetragen sein!**

RESTZEIT

PUNKTE

6.1 Krypto-Kombination

160 Punkte

Jeder der Buchstaben von A bis J ist durch eine Ziffer von 0-9 zu ersetzen. Gleiche Buchstaben werden gleich ersetzt, verschiedene verschieden. Anschließend sind mit diesen Werten die acht Rätsel zu lösen. Die Rätsel sind wie folgt angeordnet:



Regeln:

- **Hochhäuser.** In jede Zeile und jede Spalte müssen die **Höhen von 1 bis 8** so eingetragen werden, dass sich keine Ziffer wiederholt. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Hochhäuser aus dieser Richtung in der jeweiligen Zeile oder Spalte sichtbar sind. Dabei werden niedrigere Häuser von höheren verdeckt.
- **Angler.** Die Zahlen außerhalb des Diagramms stellen Angler dar. Jeder Angler hat an seiner Angel eine Angelschnur, die waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt führt und bei einem Fisch endet. Die Zahlen geben die Anzahl der von der Angelschnur belegten Felder inklusive dem Feld mit dem Fisch an. Jedes Feld darf nur von maximal einer Angelschnur benutzt werden. **Es können Felder leer bleiben.**
- **Vier Winde.** Zeichne in das Diagramm waagerechte und senkrechte Strahlen ein, die von den Feldern mit den Zahlen ausgehen. Jedes leere Feld wird von genau einem Strahl benutzt. Die Zahlen in den Feldern geben die Anzahl aller leeren Felder an, die von Strahlen benutzt werden, die von diesem Feld ausgehen.
- **Höhle.** Schwärze einige der leeren Felder so, dass alle geschwärzten Felder waagrecht und senkrecht mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärzten Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus waagrecht und senkrecht sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.
- **Rundweg.** Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.
- **Rekuto.** Unterteile das Diagramm entlang der Linien so in Rechtecke, dass jedes Rechteck genau eine Zahl enthält und jedes Feld zu genau einem Rechteck gehört. Die Zahl ist die Summe aus der Breite und der Höhe des Rechtecks.
- **Zeltlager.** Trage waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.
- **Schlange.** Zeichne eine Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind. **Anfang und Ende der Schlange sind vorgegeben.**

