

Anleitung zum Wettbewerb Japanische Summen

Liste der Rätsel:

1. Japanische Summen - Standard	10 Punkte
2. Japanische Summen auf Magnetplatten	10 Punkte
3. Japanische Summen mit Diagonalen	15 Punkte
4. Japanische Summen mit Hochhäusern	15 Punkte
5. Japanische Summen – Krypto	20 Punkte
6. Japanische Summen mit Rundweg	20 Punkte
7. Japanisches Labyrinth	25 Punkte
8. Japanische Summen gerade – ungerade	25 Punkte
9. Japanische Summen – knapp daneben	30 Punkte
10. Japanische Summen ohne Berührung	30 Punkte
11. Japanische Koralle	35 Punkte
12. Doppelrätsel mit Primzahl	35 Punkte
13. Japanische ABCtje-Summen	40 Punkte
14. Japanische Summen auf einem Torus	50 Punkte

Allgemeine Regeln:

General rules:

Schwärze einige Felder im Diagramm und trage in die restlichen Felder Zahlen von 1 bis 6 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt. Die Zahlen links und oben geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken zusammenhängender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an.

Diese Regeln gelten für alle Varianten, sofern in der jeweiligen Anleitung nicht explizit etwas anderes steht. Außerdem gelten die jeweils angegebenen Zusatzregeln.

Achtung: Die Wettbewerbsdatei enthält keine Anleitungen!

Blacken some fields in the diagram and put digits from 1 to 6 into the other fields, so that no number appears more than once in every row or column. The numbers on the left side and above the diagram give the sum of connected digits (without blackened fields in between) in the correct order.

These rules hold to all variants unless otherwise stated explicitly. In addition there may be special rules.

Please note: The contest file itself doesn't contain any instructions.

Der Lösungscode:

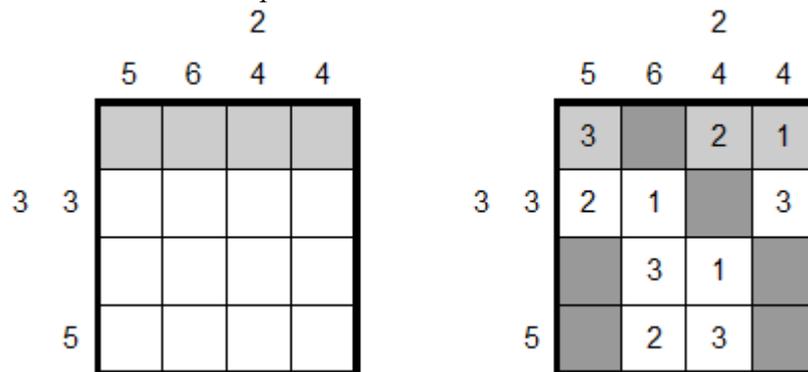
The solution code:

In jedem Rätsel ist eine Zeile grau unterlegt (beim Doppelrätsel in beiden Diagrammen). Diese Zeile ist als Lösungscode einzugeben, S für Schwarzfelder. Sicherheitshalber steht auch in der Eingabemaske, welche Zeile gemeint ist.

In every puzzle one of the rows is coloured grey (for the double puzzle in both of the diagrams). This row is the solution code, S for blackened cells. To be on the safe side it is written in the input mask, which row is required.

1. Japanische Summen - Standard (10 Punkte)

Beispiel mit Zahlen 1-3/Example with numbers 1-3:



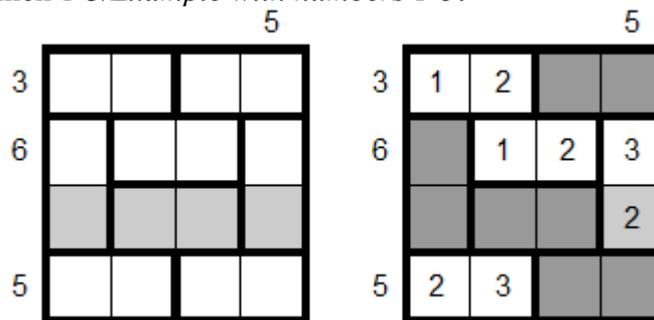
Lösungscod/Solution code: 3S21

2. Japanische Summen auf Magnetplatten (10 Punkte)

Jede Magnetplatte enthält entweder zwei Schwarzfelder oder zwei Zahlen. Zwei gerade oder zwei ungerade Zahlen dürfen nicht orthogonal benachbart sein, auch nicht auf verschiedenen Magnetplatten.

Every magnetic plate contains either two blackened cells or two numbers. Two even or two odd numbers may not be neighboured orthogonally, not even on different magnetic plates.

Beispiel mit Zahlen 1-3/Example with numbers 1-3:



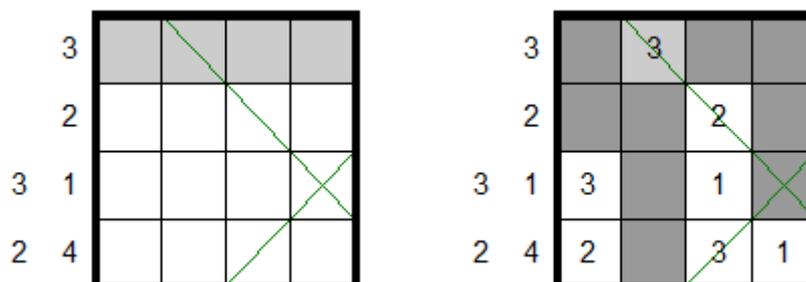
Lösungscod/Solution code: SSS2

3. Japanische Summen mit Diagonalen (15 Punkte)

Auf jeder der eingezeichneten Diagonalen darf höchstens ein Schwarzfeld liegen und jede Ziffer höchstens einmal.

Each of the marked diagonals may contain one blackened field at most and each number only once.

Beispiel mit Zahlen 1-3/Example with numbers 1-3:



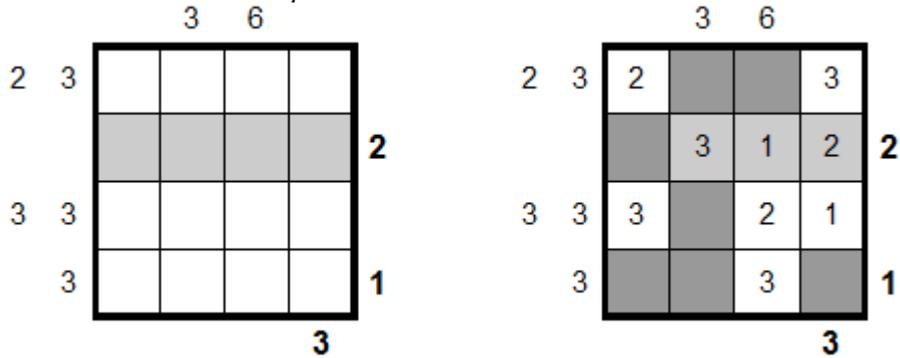
Lösungscod/Solution code: S3SS

4. Japanische Summen mit Hochhäusern (15 Punkte)

Jedes Zahlenfeld wird als Hochhaus der entsprechenden Höhe angesehen. Die Zahlen rechts bzw. unten geben an, wie viele Hochhäuser aus dieser Richtung in der entsprechenden Zeile bzw. Spalte gesehen werden können. Schwarzfelder werden dabei ignoriert.

The number fields are regarded as buildings of the corresponding height. The numbers right and below indicate how many buildings are visible from this direction. Ignore blackened fields.

Beispiel mit Zahlen 1-3/Example with numbers 1-3:



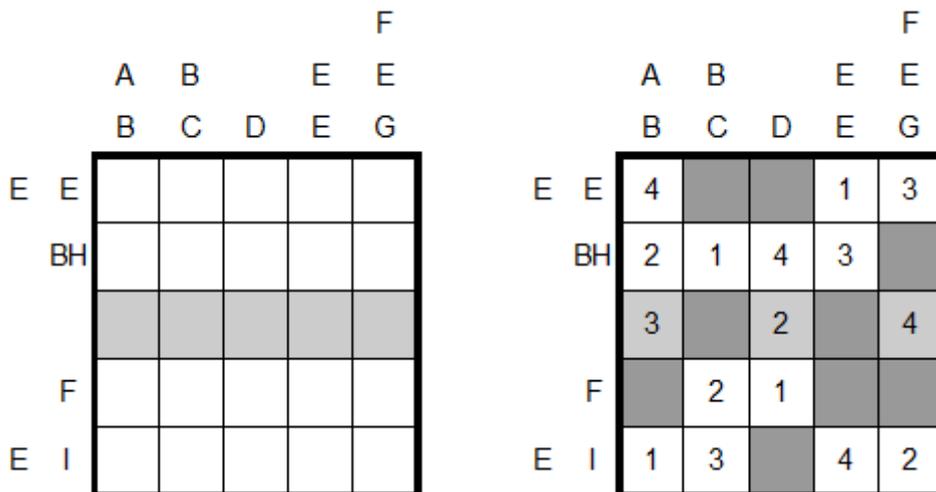
Lösungscod/Solution code: S312

5. Japanische Summen – Krypto (20 Punkte)

In den Vorgaben stehen die Buchstaben für Ziffern von 0 bis 9. Gleiche Buchstaben bedeuten gleiche Ziffern, verschiedene Buchstaben bedeuten verschiedene Ziffern.

The letters mean digits from 0 to 9. Same letters mean same digits, different letters mean different digits.

Beispiel mit Zahlen 1-4/Example with numbers 1-4:



Lösungscod/Solution code: 3S2S4

8. Japanische Summen gerade – ungerade (25 Punkte)

In den Vorgaben steht g für eine gerade und u für eine ungerade Ziffer.

The letter g replaces an even digit, the letter u replaces an odd digit.

Beispiel mit Zahlen 1-5/*Example with numbers 1-5:*

			g			
	g	g		g	g	u
	u	uu	ug	g	g	g

			g			
	g	g		g	g	u
	u	uu	ug	g	g	g

g	u						
u	u						
ug	u						
g	uu						
g	uu						

			g			
	g	g		g	g	u
	u	uu	ug	g	g	g

g	u		2	5	1		3
u	u	5		2	3		4
ug	u	2	5	3		1	
g	uu	1	3		4	5	2
g	uu		4				1
g	uu	3	1		2	4	5

Lösungscod/Solution code: 13S452

9. Japanische Summen – knapp daneben (30 Punkte)

Jede vorgegebene Zahl ist knapp daneben, d.h. um 1 zu groß oder zu klein.

Each of the given numbers is wrong, and the right value is either higher or lower by one.

Beispiel mit Zahlen 1-3/*Example with numbers 1-3:*

			3	4
	5	1	3	3

			3	4
	5	1	3	3

6				
2				
2				
2				

			3	4
	5	1	3	3

6		1		3
2	2	3		
2	1		3	2
2	3	2	1	

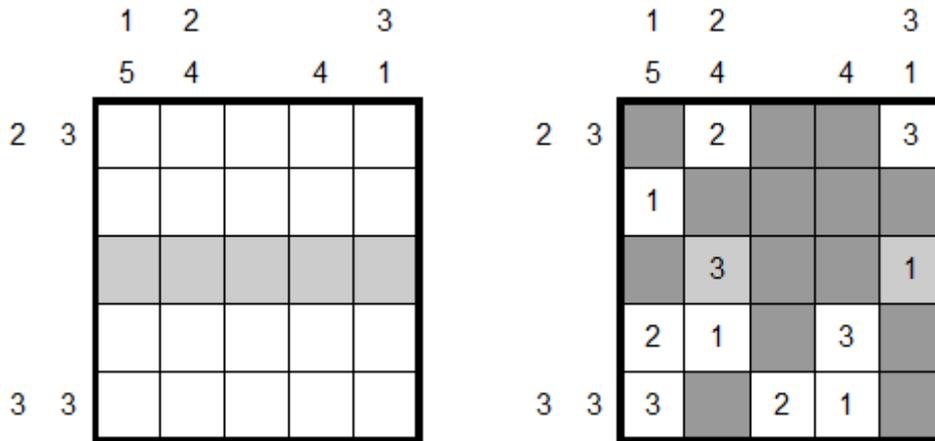
Lösungscod/Solution code: 321S

10. Japanische Summen ohne Berührung (30 Punkte)

Gleiche Zahlen dürfen sich nicht diagonal berühren.

Same numbers may not touch diagonally.

Beispiel mit Zahlen 1-3/*Example with numbers 1-3:*



Lösungscod/Solution code: S3SS1

11. Japanische Koralle (35 Punkte)

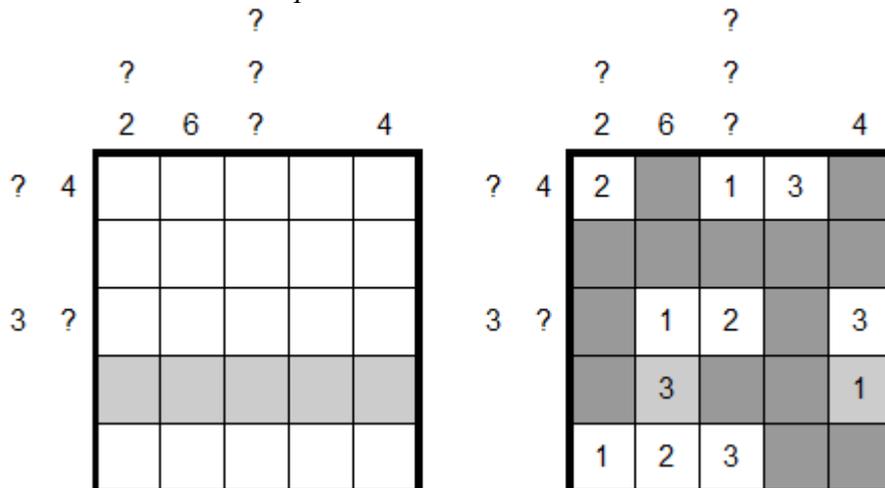
Die Schwarzfelder bilden eine Koralle. D.h. sie hängen orthogonal zusammen, berühren sich nirgends diagonal und enthalten kein 2x2-Gebiet, und alle Zahlenfelder sind orthogonal mit dem Rand des Gitters verbunden.

Die Vorgabenzahlen sind teilweise durch Fragezeichen ersetzt. „?“ steht für eine einstellige, „??“ für eine zweistellige Vorgabe. **Achtung: Die Vorgaben sind nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge angegeben, sondern aufsteigend sortiert.**

The blackened cells form a coral. I.e. they are orthogonally connected, don't touch diagonally and contain no 2x2 area, and the number fields are orthogonally connected to the boundary of the grid.

*Some of the given numbers are replaced by question marks. “?” replaces a one-digit number, “??” a two-digit number. **Please note: The numbers are not necessarily given in the right order, but ascending.***

Beispiel mit Zahlen 1-3/*Example with numbers 1-3:*



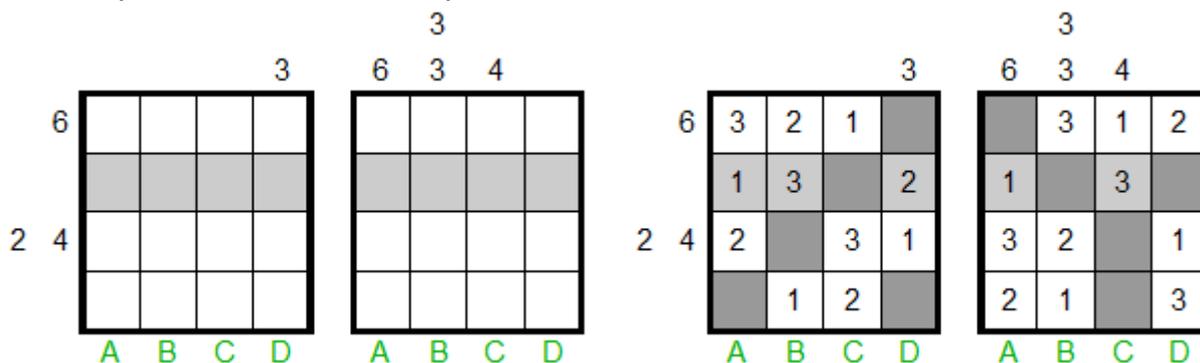
Lösungscod/Solution code: S3SS1

12. Doppelpuzzle mit Primzahl (35 Punkte)

Sich entsprechende Zellen der beiden Rätsel müssen sich zu einer Primzahl addieren. Schwarzfelder gelten dabei als 0. Die Buchstaben unterhalb des Rätsels dienen nur zur Orientierung und haben keine weitere Bedeutung.

Correlated fields of both puzzles have to add up to a prime number. Blackened cells are regarded as 0. The letters below the grid only serve the orientation and have no further meaning.

Beispiel mit Zahlen 1-3/Example with numbers 1-3:



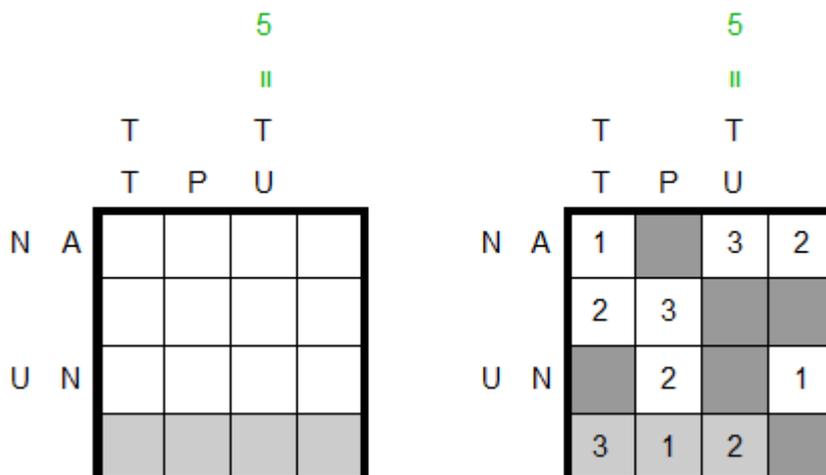
Lösungscode/Solution code: 13S21S3S

13. Japanische ABCtje-Summen (40 Punkte)

Die Buchstaben sind durch Zahlen von 1 bis 21 (im Beispiel 1 bis 6) zu ersetzen, gleiche Buchstaben durch gleiche Zahlen, verschiedene Buchstaben durch verschiedene Zahlen. Für einige Zeilen und/oder Spalten ist die Summe der Vorgaben angegeben.

The letters have to be replaced by numbers from 1 to 21 (in the example from 1 to 6), same letters by same numbers, different letters by different numbers. For some rows and/or columns the sums of the given numbers are indicated.

Beispiel mit Zahlen 1-3/Example with numbers 1-3:



Lösungscode/Solution code: 312S

14. Japanische Summen auf einem Torus (50 Punkte)

Das Rätselgitter ist als Torus anzusehen, d.h. Zeilen und Spalten bilden Kreise. Die Vorgaben sind in der richtigen Reihenfolge angegeben, dürfen aber zyklisch vertauscht werden. Beachte: Es können Schwarzfelder am Rand des Gitters notwendig sein, um die Summen zu trennen.

The grid has to be regarded as a torus, i.e. the rows and the columns form circles. The given numbers are in right order, but may be changed cyclically. Please note: Blackened fields at the border of the grid may be necessary to separate the sums.

Beispiel mit Zahlen 1-3/*Example with numbers 1-3:*

		1				
		3		3	1	1
	4	2	1	3	3	3

		1				
		3		3	1	1
	4	2	1	3	3	3

1	3						
1	2	3					
1	2						

		1				
		3		3	1	1
	4	2	1	3	3	3

		1				
		3		3	1	1
	4	2	1	3	3	3

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

Lösungscode/*Solution code:* SS1S3S