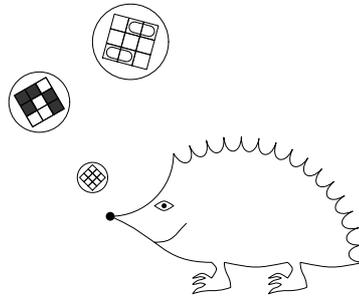


Hausigel Contest Series

Wettbewerb 2: Fast vergessen

Contest 2: Almost forgotten



Allgemeines:

Miscellaneous:

Dieser Rätselwettbewerb besteht aus 20 Rätseln, nämlich jeweils zwei Rätseln zu zehn verschiedenen Rätseltypen. Alle zehn Rätseltypen wurden schon früher in Wettbewerben verwendet, allerdings eher selten, in manchen Fällen erst einmal. Einige der Rätseltypen kamen möglicherweise unter anderem Namen vor, und es ist möglich, dass die gleichen Namen schon für andere Rätseltypen verwendet wurden.

Die Rätseltypen lauten: „Treppe“, „Teile und Herrsche“, „Banknoten“, „Buchstabenplatten“, „Alles oder Nichts“, „Kapseln“, „Schwimmende Dominos“, „Wanderweg“, „Kette“, „Ungarisches Tapa“. Die Regeln zu den einzelnen Rätseltypen werden auf den nächsten Seiten erklärt, dort gibt es auch Anleitungen zu den Lösungs-codes.

Innerhalb von 120 Minuten müssen alle Rätsel bearbeitet und die Lösungs-codes abgeschickt werden. Viel Spaß!

This contest consists of 20 puzzles in total; there are ten puzzle types with two puzzles of each type. All puzzle types have already been used in earlier puzzle contests, but not very often, in some cases only once before. Some puzzle types may have been published under different names, and some of the puzzle names have possibly been used for different puzzle types in the past.

The puzzle types are: ‘Stairs’, ‘Divide and Conquer’, ‘Bank notes’, ‘Letter plates’, ‘All or Nothing’, ‘Capsules’, ‘Swimming dominoes’, ‘Hiking trail’, ‘Chain’, ‘Hungarian tapa’. The rules for those puzzle types are presented on the next pages, including the instructions for the solution key.

The puzzles must be solved and the solution codes must be sent within 120 minutes. Enjoy!

Rätsel 1+2: Treppe (10/20 Punkte)

Puzzle 1+2: Stairs (10/20 points)

Ins Gitter ist ein Pfad von links oben nach rechts unten einzuzeichnen, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und jedes Feld genau einmal betritt. Betrachtet man die Zahlenfolge entlang des Pfades, so darf in jedem Schritt die Zahl um 1 steigen, konstant bleiben oder beliebig fallen, jedoch nie um mehr als 1 steigen.

Lösungscode: Die Anzahl der Kurven in jeder Zeile, von oben nach unten, gefolgt von der Anzahl der Kurven in jeder Spalte, von links nach rechts.

A path from the top-left corner to the bottom-right corner must be found which travels only horizontally and vertically and visits each cell exactly once. If one looks at the number sequence along the path, the number may in each step increase by 1, remain constant or drop arbitrarily, but it can never increase by more than 1.

Solution key: The number of turns in each row, from top to bottom, followed by the number of turns in each column, from left to right.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:

0	1	2	4	5
5	4	2	3	4
6	4	3	6	3
7	6	6	5	4
4	5	7	8	9

0	1	2	4	5
5	4	2	3	4
6	4	3	6	3
7	6	6	5	4
4	5	7	8	9

Lösungscode: / Solution key: 34243 24442

Rätsel 3+4: Teile und Herrsche (10/25 Punkte)

Puzzle 3+4: Divide and Conquer (10/25 points)

Das Gitter ist entlang der Gitterlinien in Teilgebiete der am rechten Rand vorgegebenen Größen zu zerlegen. Felder mit Zahlen müssen zu Gebieten der entsprechenden Größe gehören; ein Gebiet darf auch mehrere Zahlen oder überhaupt keine Zahl enthalten. Gleich große Gebiete dürfen einander nach Belieben berühren.

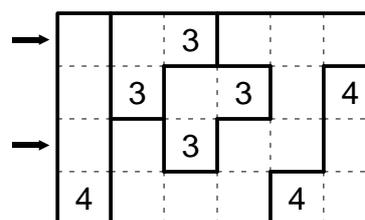
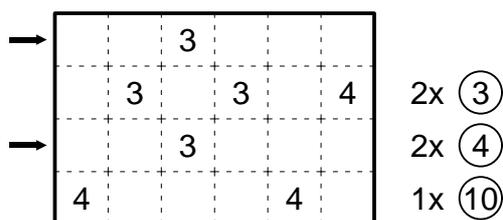
Lösungscode: In den beiden markierten Zeilen für jedes Feld die Größe des entsprechenden Gebietes.

The grid must be dissected along the grid lines into regions of the sizes given to the right of the grid. Cells which contain numbers must belong to regions of the respective size; regions may contain several numbers or none at all. Regions of the same size may touch each other at will.

Solution key: For the two marked rows, enter the size of the respective region for each cell.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:



Lösungscode: / Solution key: 433101010 410310104

Rätsel 5+6: Banknoten (20/25 Punkte)

Puzzle 5+6: Bank notes (20/25 points)

Es sind Banknoten der angegebenen Größen (im Beispiel 1-4) ins Gitter einzuzeichnen. Banknoten sind immer ein Feld breit und drei Felder lang; sie können waagrecht oder senkrecht liegen und dürfen einander niemals überlappen. Die Zahlen am Rand des Gitters geben die Summe aller Banknoten an, die mindestens ein Feld der jeweiligen Zeile bzw. Spalte belegen.

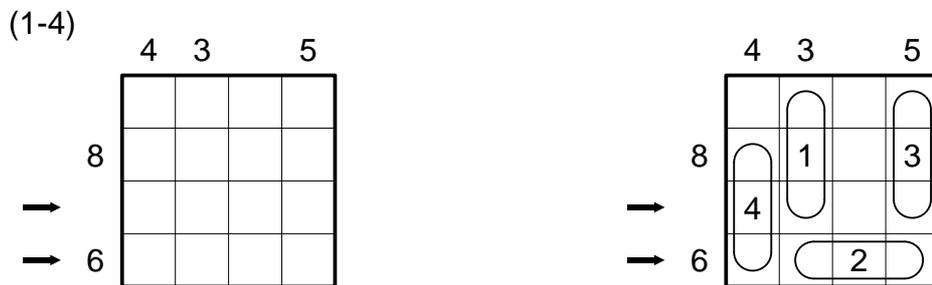
Lösungscode: Der Inhalt der beiden markierten Zeilen, für Leerfelder ist ein Minus (-) einzugeben.

Bank notes of the given sizes (1-4 in the example) must be located in the grid. Bank notes are one cell wide and three cells long; they may be oriented horizontally or vertically, but they can never overlap. The numbers outside the grid indicate the sum of all bank notes which occupy at least one cell in the respective row or column.

Solution key: The contents of the two marked rows, enter a minus sign (-) for empty cells.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:



Lösungscode: / *Solution key:* 41-3 4222

Rätsel 7+8: Buchstabenplatten (10/30 Punkte)

Puzzle 7+8: Letter plates (10/30 points)

Die Buchstaben aus dem vorgegebenen Bereich (im Beispiel A-D) sind in das Gitter einzutragen, so dass jeder der Buchstaben in jeder Zeile und Spalte des Gitter genau einmal vorkommt; die restlichen Felder sind zu schwärzen. Dabei muss jede Platte entweder zwei Buchstaben oder zwei Schwarzfelder enthalten.

Lösungscode: Der Inhalt der beiden markierten Zeilen, für Schwarzfelder ist ein Minus (-) einzugeben.

The given letters (A-D in the example) must be entered into the grid such that each letter occurs exactly once in every row and every column of the grid; the remaining cells must be blackened. Every plate must contain either two letters or two black cells.

Solution key: The contents of the two marked rows, enter a minus sign (-) for blackened cells.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:

(A-D)

			C	D
B	A			
→				
		A	D	
→	C			
	A			

		B	A	C	D
B	A		C	D	
→	D	C		B	A
		A	D	B	C
→	C	B	D		A
	A	D	C		B

Lösungscode: / *Solution key:* DC-BA- CBD--A

Rätsel 9+10: Alles oder Nichts (15/30 Punkte)

Puzzle 9+10: All or Nothing (15/30 points)

Einige der markierten Gebiete sind zu schwärzen, so dass in jeder Zeile und jeder Spalte des Gitters die Anzahl der Schwarzfelder am Rand gegeben ist. Dabei dürfen Gebiete nur als Ganzes geschwärzt werden, d.h. für jedes Gebiet sind entweder alle Felder darin schwarz zu färben oder überhaupt keins.

Lösungscode: Der Inhalt der beiden markierten Zeilen, 1 für ein Schwarzfeld, 0 für ein Weißfeld.

Some of the outlined regions must be blackened such that for each column and each row of the grid, the number of black cells is given outside the grid. A region can only be blackened as a whole, that is, either all of its cells are black or none at all.

Solution key: The contents of the two marked rows, 1 for black cells, 0 for white cells.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:

	3	2	1	4	4	3
3						
2						
→	3					
→	3					
3						
3						

	3	2	1	4	4	3
3						
2						
→	3					
→	3					
3						
3						

Lösungscode: / *Solution key:* 000111 110001

Rätsel 11+12: Kapseln (15/30 Punkte)

Puzzle 11+12: Capsules (15/30 points)

In jedes Gitterfeld ist eine Zahl von 1 bis 5 einzutragen, so dass jedes Gebiet jede Zahl genau einmal enthält. Felder mit gleichen Zahlen dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

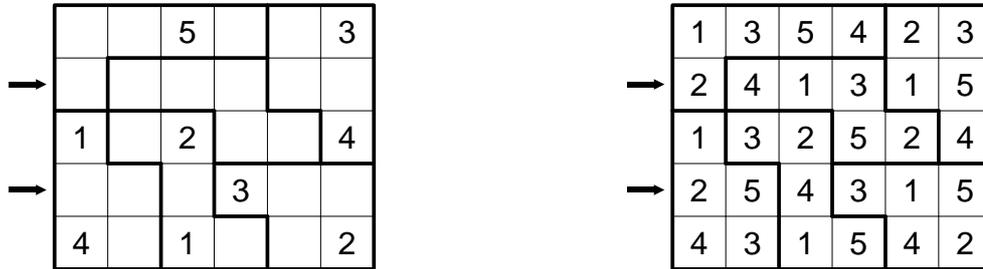
Lösungscode: Der Inhalt der beiden markierten Zeilen.

A number from 1 to 5 must be entered into each cell such that every region contains each number exactly once. Cells with the same number cannot touch each other, not even diagonally.

Solution key: The contents of the two marked rows.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:



Lösungscode: / Solution key: 241315 254315

Rätsel 13+14: Schwimmende Dominos (15/40 Punkte)

Puzzle 13+14: Swimming Dominoes (15/40 points)

Die vorgegebenen Dominosteine sind im Gitter waagrecht oder senkrecht so zu platzieren, dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am linken und oberen Gitterrand geben an, wie viele Dominosteine mindestens ein Segment in der jeweiligen Zeile bzw. Spalte haben. Die Zahlen am rechten und unteren Gitterrand geben die Summe aller in der jeweiligen Zeile bzw. Spalte vorkommenden Zahlen an.

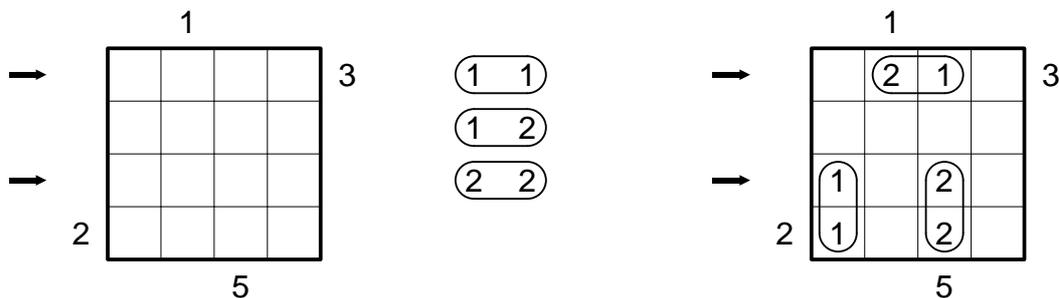
Lösungscode: Der Inhalt der beiden markierten Zeilen, für Leerfelder ist ein Minus (-) einzugeben.

The given dominoes must be placed horizontally or vertically in the grid such that no two dominoes touch each other, not even diagonally. The numbers on the left and above the grid indicate how many dominoes have at least one segment in the respective row or column. The number on the right and below the grid indicate the sum of all numbers in the respective row or column.

Solution key: The contents of the two marked rows, enter a minus sign (-) for empty cells.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:



Lösungscode: / Solution key: -21- 1-2-

Rätsel 15+16: Wanderweg (15/45 Punkte)

Puzzle 15+16: Hiking trail (15/45 points)

In das Gitter ist ein geschlossener Rundweg einzuzeichnen, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und jedes Feld des Gitters genau einmal durchläuft. In Feldern mit Zahlen muss der Weg abbiegen; dabei gibt die Zahl die Summe der Längen der Abschnitte in beiden Wegrichtungen jeweils bis zur nächsten Kurve an.

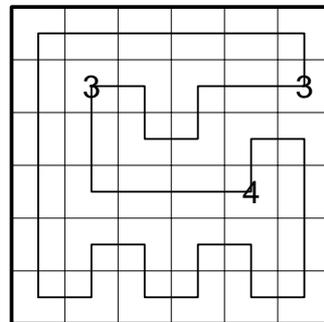
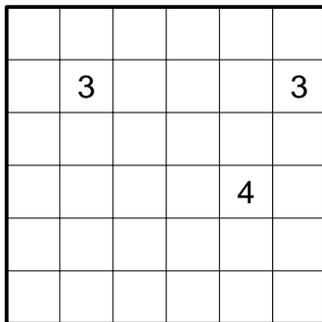
Lösungscode: Die Anzahl der Kurven in jeder Zeile, von oben nach unten, gefolgt von der Anzahl der Kurven in jeder Spalte, von links nach rechts.

A closed loop must be drawn in the grid. The loop can only travel horizontally and vertically and must pass through each cell exactly once. The loop must make a turn in every cell which contains a number; the number indicates the sum of the lengths of the two segments from the respective cell to the next turn in both directions of the loop.

Solution key: The number of turns in each row, from top to bottom, followed by the number of turns in each column, from left to right.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:



Lösungscode: / *Solution key:* 244246 244444

Rätsel 17+18: Kette (15/50 Punkte)

Puzzle 17+18: Chain (15/50 points)

In das Gitter ist ein Pfad einzuzeichnen, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und jedes Feld genau einmal betritt. Der Pfad startet in einem Feld mit einem weißen Kreis und betritt im nächsten Schritt einen anderen Kreis; jeder weitere Abschnitt bis zum nächsten Kreis ist ein Schritt länger als der vorige. Der Pfad muss in dem Feld mit dem schwarzen Kreis enden. Auf jedem Abschnitt darf der Pfad beliebig oft abbiegen.

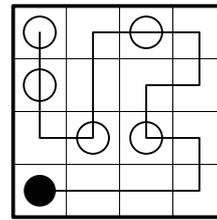
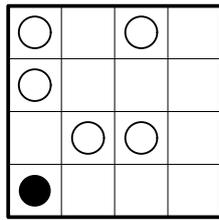
Lösungscode: Die Anzahl der Kurven in jeder Zeile, von oben nach unten, gefolgt von der Anzahl der Kurven in jeder Spalte, von links nach rechts.

A path must be found in the grid which travels only horizontally and vertically and visits each cell of the grid exactly once. The path starts in a cell containing a white circle and visits another circle after one step; each further leg to the next circle is one step longer than the previous one. The path must end in the cell containing the black circle. The path can make an arbitrary number of turns on each leg.

Solution key: The number of turns in each row, from top to bottom, followed by the number of turns in each column, from left to right.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:



Lösungscode: / *Solution key:* 2241 1224

Rätsel 19+20: Ungarisches Tapa (30/50 Punkte)

Puzzle 19+20: Hungarian Tapa (30/50 points)

In das Gitter sind Zahlen aus dem gegebenen Bereich (1-4 im Beispiel) einzutragen, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile und Spalte vorkommt. In Felder, in denen Hinweise stehen, dürfen keine Zahlen eingetragen werden. Die Hinweiszahlen geben an, welche Zahlen in den waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Feldern zu finden sind; genauer gibt jede Hinweiszahl die Summe der Zahlen einer zusammenhängenden Zahlengruppe um das Hinweisfeld herum an, dabei sind verschiedene Gruppen durch mindestens ein Feld voneinander getrennt, in das keine Zahl eingetragen ist. Die Position der Hinweiszahlen innerhalb der Hinweisfelder ist dabei ohne Bedeutung. Alle Felder, in die Zahlen eingetragen werden, müssen auf waagrechtem und senkrechtem Weg miteinander verbunden sein, diese Felder dürfen jedoch keine 2x2-Quadrate bilden.

Lösungscode: Der Inhalt der beiden markierten Zeilen, für Leerfelder und Hinweisfelder ist ein Minus (-) einzugeben.

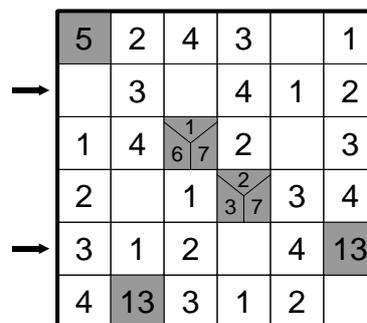
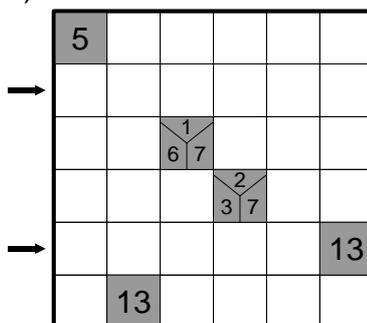
The numbers from the given interval (1-4 in the example) must be entered into the grid such that each number occurs exactly once in every row and every column. Numbers cannot be entered into cells which already contain clues. The clue numbers indicate what numbers must be entered into the neighboring cells (horizontally, vertically and diagonally). More precisely, each clue number indicates the sum of a connected group of numbers around the clue cell; different groups are separated by at least one cell in which no number is entered. The positions of the clue numbers inside the clue cells have no relevance. All cells in which numbers are entered must be connected horizontally and vertically, but they cannot form any 2x2 squares.

Solution key: The contents of the two marked rows, enter a minus sign (-) for empty cells and cells with clues.

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:

(1-4)



Lösungscode: / *Solution key:* -3-412 312-4-