

Für jedes Rätsel gilt:

Das Rätselgitter hat die Größe 9×9 , und es sind jeweils 20 Felder in den vier Farben rot, gelb, grün, blau zu färben; ein Feld bleibt frei. Kein Feld darf für mehr als eine Farbe genutzt werden.

Jedes Team erhält 80 Spielsteine, jeweils 20 in den vier Farben. Jeder Spieler erhält eine der vier Farben, er darf während des Lösens nur die Steine der eigenen Farbe plazieren.

Die Hinweise außerhalb des Rätsels gelten jeweils nur für den Spieler mit der entsprechenden Farbe; die Spieler sitzen an vier Seiten eines Tisches, so daß die Hinweise immer für den Spieler in der entsprechenden Position die korrekte Orientierung haben.

1. Snake Pit

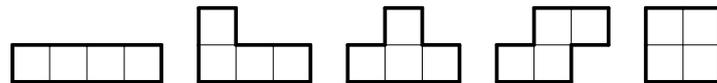
Für jeden Spieler gelten die folgenden Regeln:

Plaziere zwei Schlangen der Länge 10 im Diagramm, wobei Schlangen aus orthogonal miteinander verbundenen Feldern bestehen. Die Schlangen dürfen weder sich selbst noch einander berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen geben die Anzahl der von Schlangen belegten Feldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte an. Köpfe und Schwänze der Schlangen sind als Kreise vorgegeben.

2. Paint it Black Tetrominos

Für jeden Spieler gelten die folgenden Regeln:

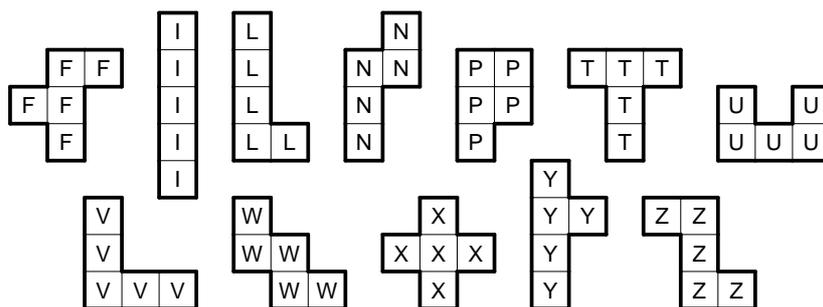
Plaziere die fünf Tetrominos im Diagramm, so daß sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Tetrominos dürfen beliebig gedreht und gespiegelt werden. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben die Längen der in der entsprechenden Zeile oder Spalte liegenden Blöcke von Tetromino-Feldern an. Die Zahlen stehen in der richtigen Reihenfolge, und zwischen zwei Blöcken muß sich mindestens ein weiteres Feld befinden.



3. Easy as Pentomino

Für jeden Spieler gelten die folgenden Regeln:

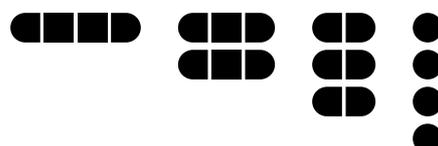
Plaziere vier verschiedene Pentominos im Diagramm, so daß sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Pentominos dürfen beliebig gedreht und gespiegelt werden. Buchstaben außerhalb des Gitters geben an, welches Pentomino in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der jeweiligen Richtung zuerst zu sehen ist.



4. Battleship

Für jeden Spieler gelten die folgenden Regeln:

Plaziere die gegebene Flotte im Diagramm, so daß die Schiffe einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben die Anzahl der belegten Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte an. Einige Schiffsegmente sind vorgegeben - es ist selbst zu ermitteln, zu welcher Farbe jedes Segment gehört.



2

○								○
				○				○
	○	○						
						○		
		○			○			
	○							
						○	○	
	○	○		○				
								○

3

2

3

1

2

1

3

1

2

1

1

1

2

1

2

1

2

2

3

1

2

1

1

3

1

1

1

2

2

2

3

