Name

Rätsel-Zehnkampf 2016

Runde 1: 100-Meter-Lauf

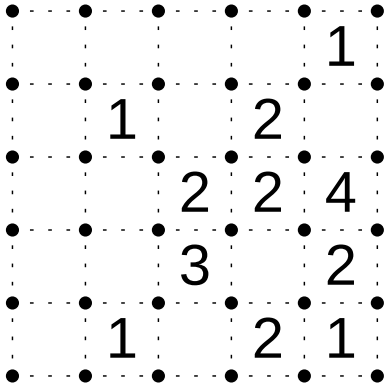
Freitag, 20:00 – 20:20

1	Abbiegerundweg	5 Punkte
2	Buchstabensalat	5 Punkte
3	Chatroom	5 Punkte
4	Dominosuche	5 Punkte
5	Doppelblock	5 Punkte
6	Fillomino	5 Punkte
7	Gleiche-Form-Sudoku	5 Punkte
8	Hitori	5 Punkte
9	Höhle	5 Punkte
10	Pfeile	5 Punkte
11	Pyramide	5 Punkte
12	Rechtecke	5 Punkte
13	Restaurant	5 Punkte
14	Sikaku	5 Punkte
15	Summon	5 Punkte
16	Waage	5 Punkte
17	Yajilin	5 Punkte
18	Zahlenlabyrinth	5 Punkte
19	Zeltlager	5 Punkte
20	Zyklus	5 Punkte

Rundenpunkte	Zehnkampf-Punkte

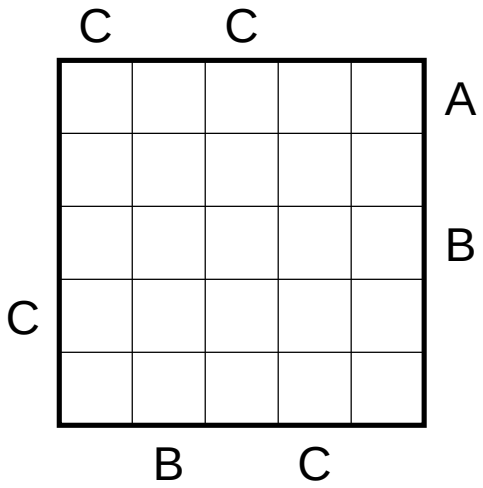
1. Abbiegerundweg (5 Punkte)

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie oft der Weg an den Ecken dieses Felds abbiegt.



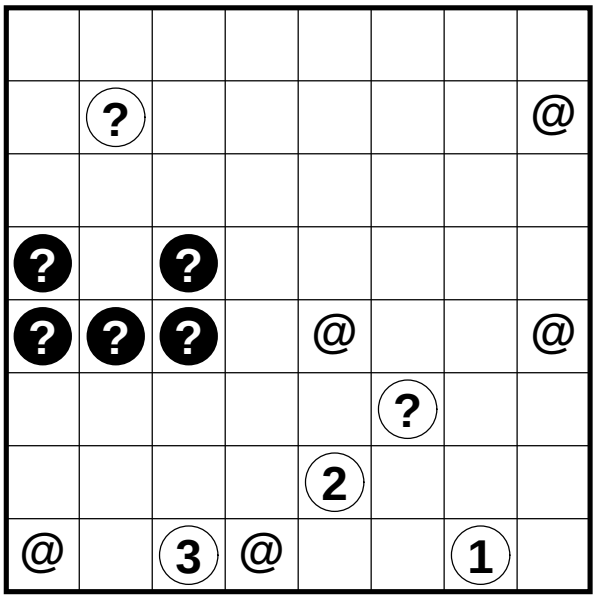
2. Buchstabensalat (A–C) (5 Punkte)

Tragen Sie die Buchstaben von A bis C so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen als erstes steht.



3. Chatroom (5 Punkte)

Verbinden Sie die Kreise so mit den Chat-Zentralen, dass jede Zentrale mit genau einem weißen und einem schwarzen Kreis verbunden ist. Die Verbindungen laufen dabei waagerecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt, wobei jedes Feld genau einmal benutzt wird. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie oft der Weg von der Zentrale bis zum Kreis abknickt. Bei einem Fragezeichen ist die Anzahl der Knicke unbekannt.



4. Dominosuche (5 Punkte)

Zerlegen Sie das Feld so in Dominosteine, dass jeder der abgebildeten Dominosteine genau einmal vorkommt. Die Zahlen auf den Dominosteinen sind dabei bereits eingezeichnet.

2	1	5	2	1	6	4
3	2	6	6	4	3	2
2	4	5	3	3	5	5
4	5	5	1	1	6	2
4	3	4	1	6	6	2
5	4	1	1	6	3	3

1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6
2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	
3 3	3 4	3 5	3 6		
4 4	4 5	4 6			
5 5	5 6				
6 6					

5. Doppelblock (1–4) (5 Punkte)

Schwärzen Sie einige Felder und tragen Sie die Zahlen von 1 bis 4 in die verbleibenden Felder so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte genau zwei Felder geschwärzt sind und jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben dabei die Summe der Zahlen an, die sich zwischen den beiden Schwarzfeldern befinden.

	9	4		5		
4						
2						
6						
3						
1						

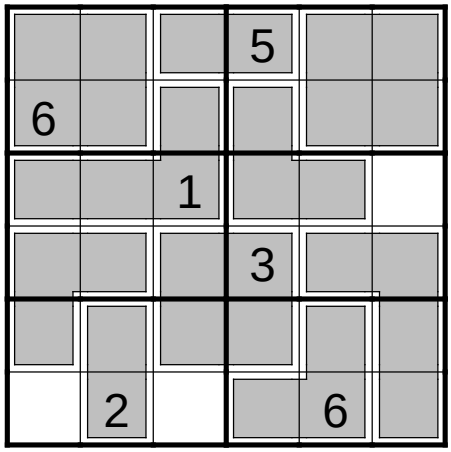
6. Fillomino (5 Punkte)

Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagerecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal.

4	5					6	
					5		
3			3				
				2			1
	3		2		1		
				7			
	2			3		3	
	7	1			3		1

7. Gleiche-Form-Sudoku (5 Punkte)

Tragen Sie die angegebenen Zahlen so in das Diagramm ein, dass jede Zahl in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet genau einmal vorkommt. Zusätzlich stehen in gleich geformten, grau hinterlegten, Gebieten die gleichen Zahlen, aber nicht unbedingt an der selben Stelle. Dabei gelten zwei Formen auch dann als gleich, wenn sie durch drehen oder spiegeln auseinander hervorgehen.



8. Hitori (5 Punkte)

Schwärzen Sie einige der leeren Felder so, dass alle geschwärzten Felder waagerecht und senkrecht mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärzten Felder waagerecht und senkrecht zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus waagerecht und senkrecht sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.

1	5				3	1	
	4	1	5				1
		3	2		1	3	
	5	2				2	
2		2			2		2
1			1		3		
3		4	5	5		3	4
3	4		2	2	1	5	5

9. Höhle (5 Punkte)

Schwärzen Sie einige der leeren Felder so, dass alle geschwärzten Felder waagerecht und senkrecht mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärzten Felder waagerecht und senkrecht zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus waagerecht und senkrecht sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.

					3		
		2					
	4	4			6		
			2				
4							9
		4				4	
		4		3			

10. Pfeile (5 Punkte)

Tragen Sie in die Felder am Rand Pfeile (waagerecht, senkrecht oder diagonal) so ein, dass jeder Pfeil auf mindestens eine Zahl zeigt und die Zahlen angeben, wie viele Pfeile auf diese Zahl zeigen.

	5	5	3	4	
	4	0	1	3	
	1	1	1	3	
	2	2	3	3	

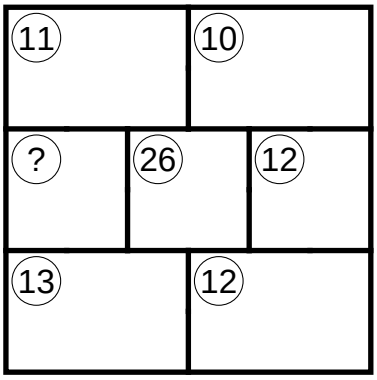
11. Pyramide (5 Punkte)

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 9 so in die Felder der Pyramide ein, dass jedes Feld die Summe oder die Differenz der beiden darunter liegenden Felder enthält. In grau gefärbten Zeilen kommt keine Ziffer doppelt vor und in weiß gefärbten Zeilen muss mindestens eine Ziffer mindestens doppelt vorkommen.

				2				
			5			3		
		7					9	
	2							8
9				1				3

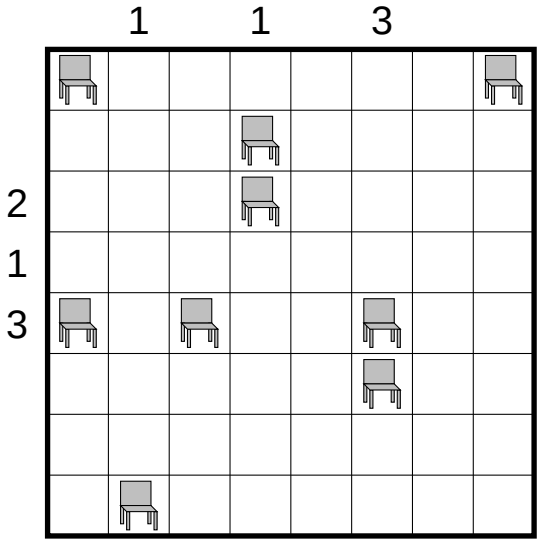
12. Rechtecke (1–7) (5 Punkte)

Tragen Sie die angegebenen Zahlen so in die Rechtecke des Diagramms ein, dass jede Zahl genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Kreisen geben die Summe aller Zahlen in den benachbarten Rechtecken an. Dabei gelten Rechtecke als benachbart, wenn Sie mindestens eine gemeinsame Kante haben.



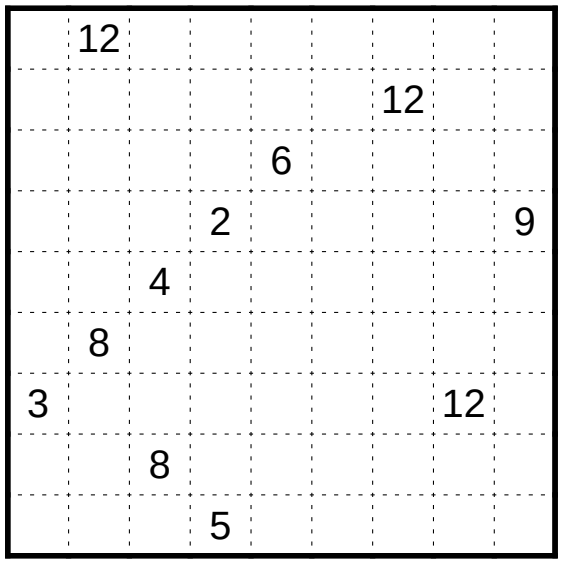
13. Restaurant (5 Punkte)

Zeichnen Sie Tische der Größe 1x2 so in das Diagramm ein, dass jeder Stuhl waagerecht oder senkrecht an mindestens einen Tisch angrenzt, wobei die Tische auch um 90 Grad gedreht werden dürfen. Die Tische dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Tische sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.



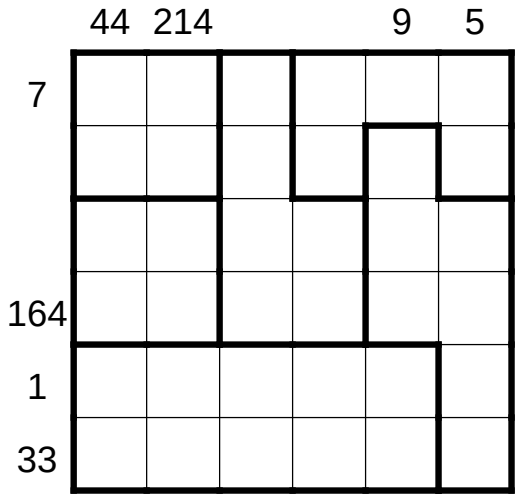
14. Sikaku (5 Punkte)

Unterteilen Sie das Diagramm entlang der Gitterlinien in rechteckige Gebiete, so dass jedes Gebiet genau eine Zahl enthält, welche angibt, aus wie vielen Feldern das Gebiet besteht.



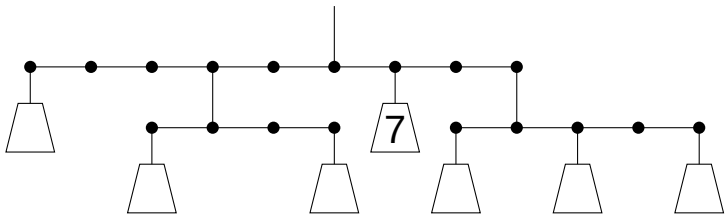
15. Summon (1–3) (5 Punkte)

Tragen Sie in einige Felder Zahlen von 1 bis 3 so ein, dass sich gleiche Zahlen nicht berühren, auch nicht diagonal, und in jedem fettumrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Hinweise geben die Summe der Zahlen, die aus zusammenhängenden Ziffernblöcken innerhalb der Zeile oder Spalte entstehen, an.



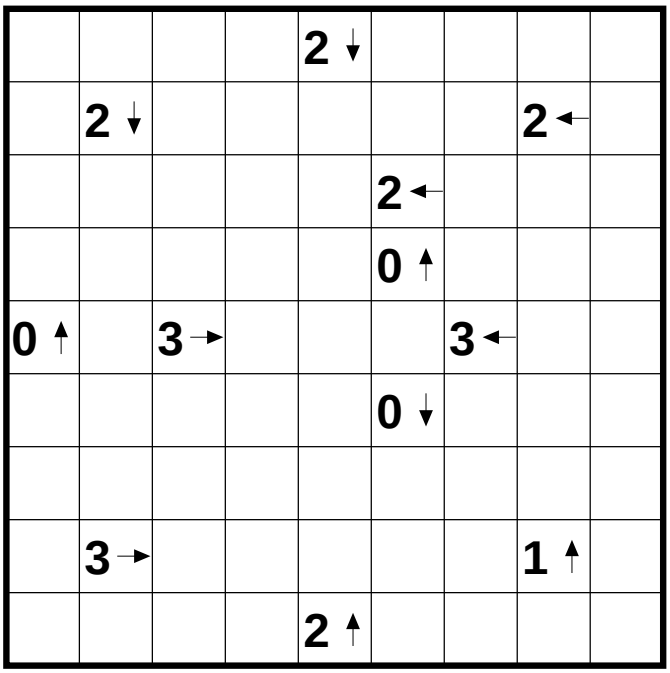
16. Waage (1–7) (5 Punkte)

Platzieren Sie die angegebenen Gewichte so in den dafür vorgesehenen Feldern, dass die Waage an jeder Stelle im Gleichgewicht ist. Jedes Gewicht darf nur einmal verwendet werden.



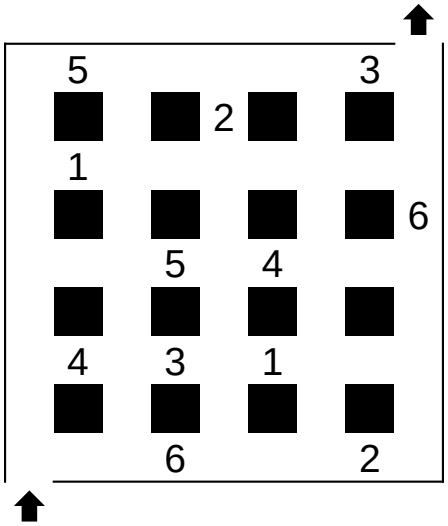
17. Yajilin (5 Punkte)

Platzieren Sie einige Schwarzfelder im Diagramm, so dass jeder Pfeil auf die entsprechende Anzahl an Schwarzfeldern zeigt. Die Schwarzfelder dürfen sich waagerecht und senkrecht nicht berühren. Zeichnen Sie dann durch alle verbleibenden leeren Felder einen Rundweg, der waagerecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt geht, ein. Es müssen nicht unbedingt auf alle Schwarzfelder Pfeile zeigen.



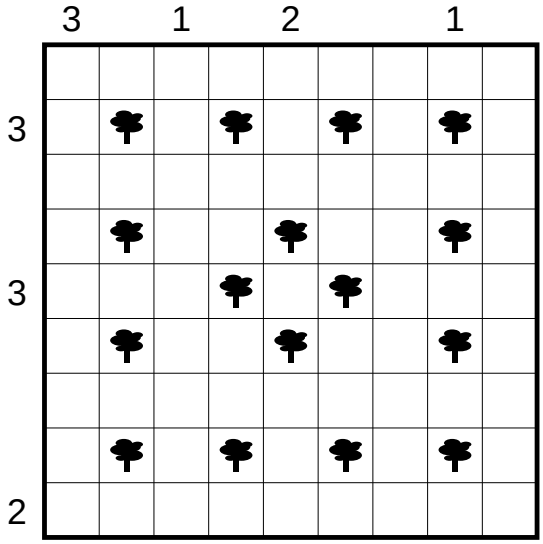
18. Zahlenlabyrinth (1–6) (5 Punkte)

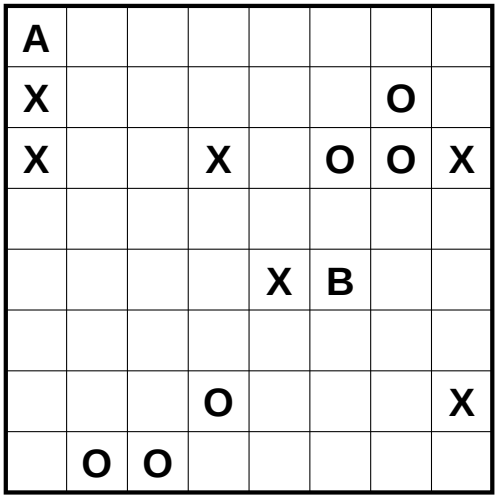
Finden Sie einen Weg durch das Labyrinth, der die angegebenen Zahlen in aufsteigender Reihenfolge jeweils genau einmal durchläuft. Der Weg darf sich an den Kreuzungen berühren oder auch kreuzen, jedoch darf kein Wegstück mehr als einmal durchlaufen werden.



19. Zeltlager (5 Punkte)

Tragen Sie waagerecht 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.



20. Zyklus (5 Punkte)

Zeichnen Sie einen Weg ein, der bei A beginnt und bei B endet. Der Weg benutzt jedes Feld genau einmal und verläuft waagerecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt. Entlang des Weges müssen sich die Markierungen in den Feldern zyklisch wiederholen, wobei die Zykluslänge der Anzahl der verschiedenen Markierungen entspricht.