Name

Rätsel-Zehnkampf 2016

Runde 5: 400-Meter-Lauf

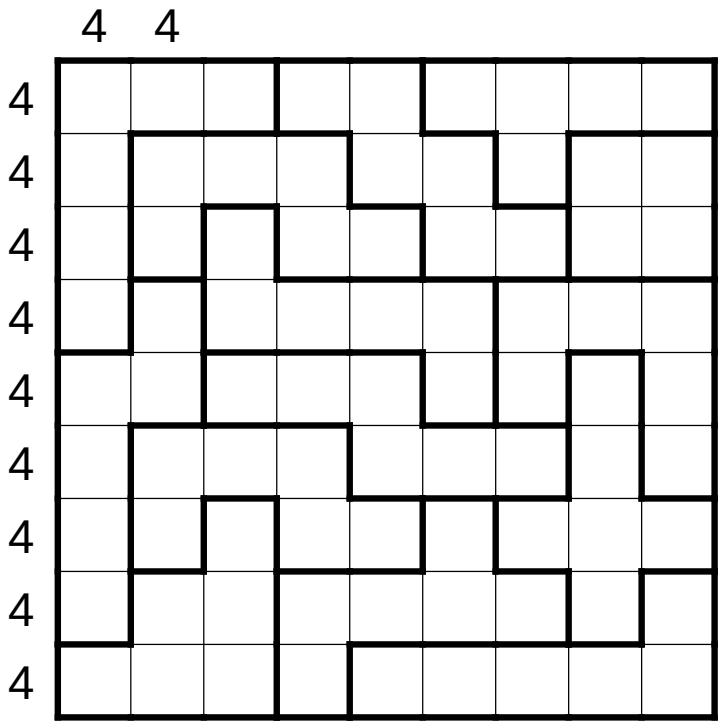
Samstag, 10:45 – 11:30

1	Aquarium	20 Punkte
2	Bahnhöfe	20 Punkte
3	Blackout Domino	20 Punkte
4	Ecken-Rundweg	20 Punkte
5	Galaxien	20 Punkte
6	Gitterbastelrätsel	20 Punkte
7	Hakyuu	20 Punkte
8	Hanami	20 Punkte
9	Heyawake	20 Punkte
10	Hochhäuser	20 Punkte
11	Laser	20 Punkte
12	Magnetplatten	20 Punkte
13	Nanro	20 Punkte
14	Nonogramm-Schlange	20 Punkte
15	Penthouse	20 Punkte
16	Pillen	20 Punkte
17	Sternenhimmel	20 Punkte
18	U-Bahn	20 Punkte
19	Yin-Yang	20 Punkte
20	Yonbun	20 Punkte

Rundenpunkte	Zehnkampf-Punkte

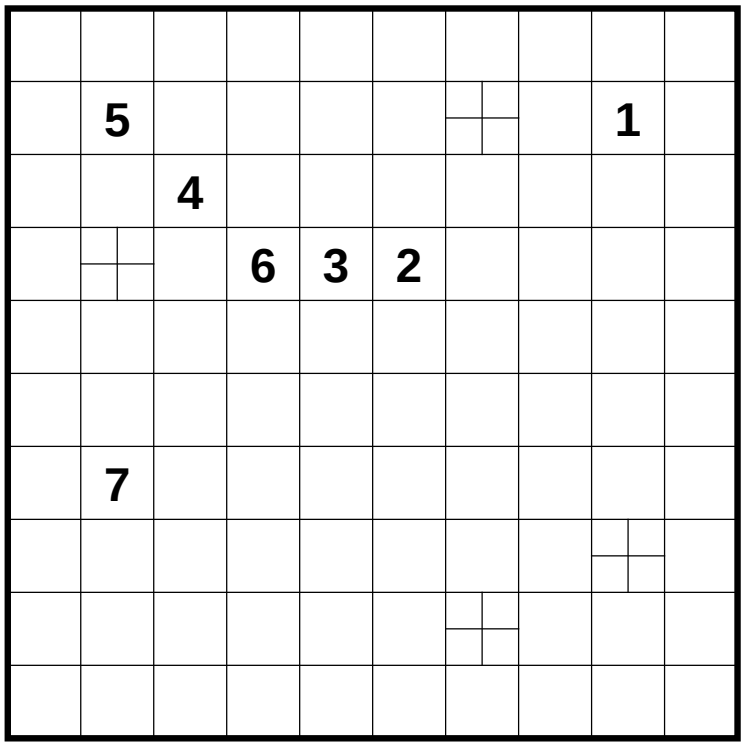
1. Aquarium (20 Punkte)

Füllen Sie einige Felder mit Wasser, sodass die Zahlen am Rand angeben, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte Wasser enthalten. Innerhalb eines Gebiets müssen dabei die Felder von unten nach oben aufgefüllt werden. Innerhalb einer Zeile eines Gebiets müssen immer alle Felder mit Wasser gefüllt sein oder keines.



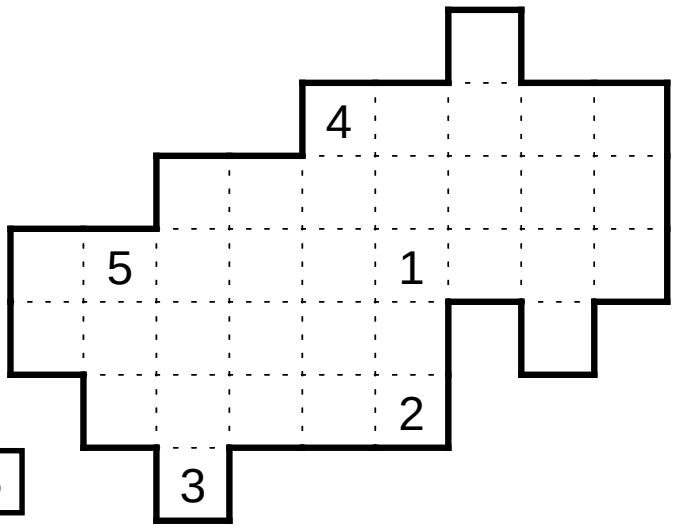
2. Bahnhöfe (20 Punkte)

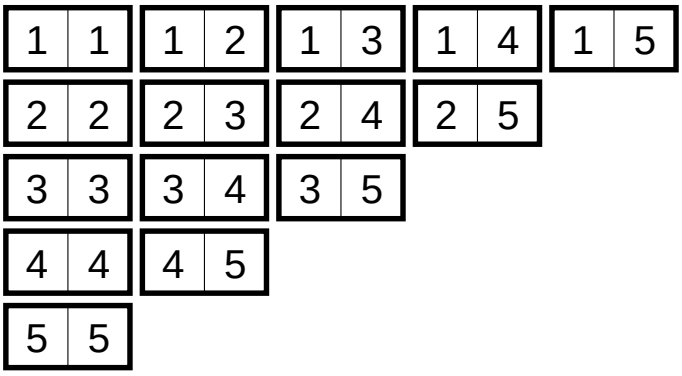
Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der waagerecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und durch alle Felder hindurch geht. An den markierten Stellen kreuzt sich der Rundweg selbst, aber nirgends sonst. Durch die Felder mit Zahlen muss der Weg geradeaus hindurchgehen. Die Zahlen sind entlang des Rundwegs in aufsteigender Reihenfolge zu durchlaufen.



3. Blackout Domino (20 Punkte)

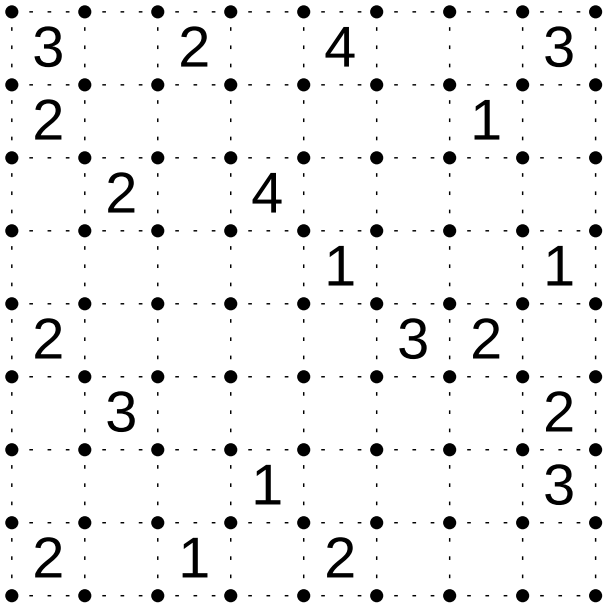
Schwärzen Sie einige Felder und tragen Sie dann die angegebenen Dominosteine so in die Figur ein, dass jeder Stein genau einmal vorkommt. Waagerecht und senkrecht benachbarte Halbfelder von unterschiedlichen Dominosteinen müssen dabei die selbe Zahl aufweisen. Schwarzfelder dürfen sowohl andere Schwarzfelder, als auch den Rand waagerecht und senkrecht nicht berühren.





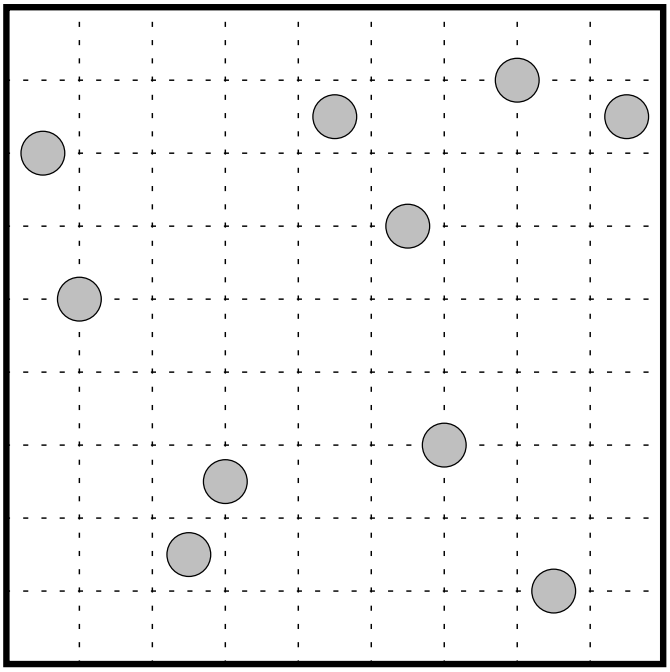
4. Ecken-Rundweg (20 Punkte)

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 viele der benachbarten Ecken für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.



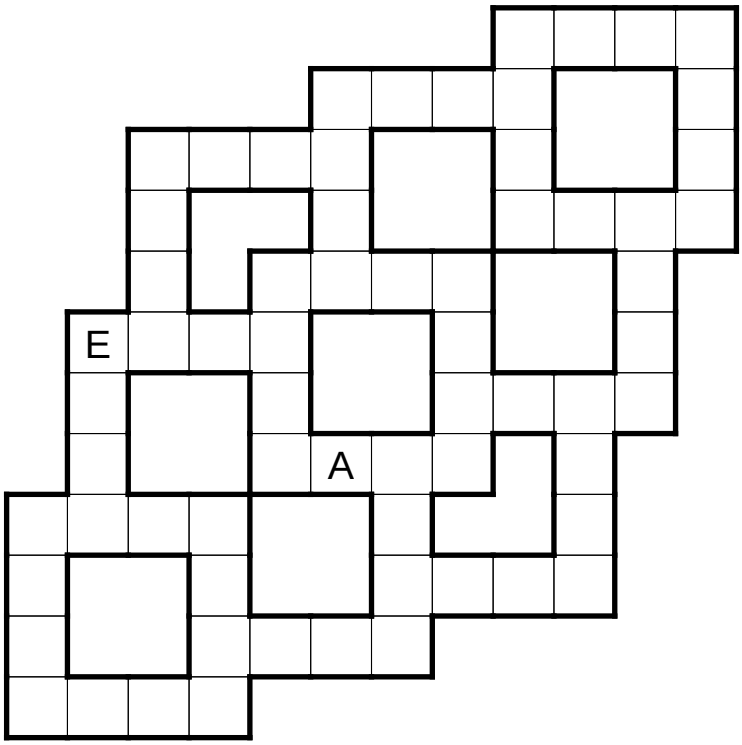
5. Galaxien (20 Punkte)

Zerlegen Sie das Diagramm entlang der Gitterlinien in Gebiete. Jedes Gebiet muss genau einen Kreis enthalten und punktsymmetrisch bezüglich dieses Kreises sein.



6. Gitterbastelrätsel (20 Punkte)

Tragen Sie die vorgegebenen Wörter in das Diagramm ein.

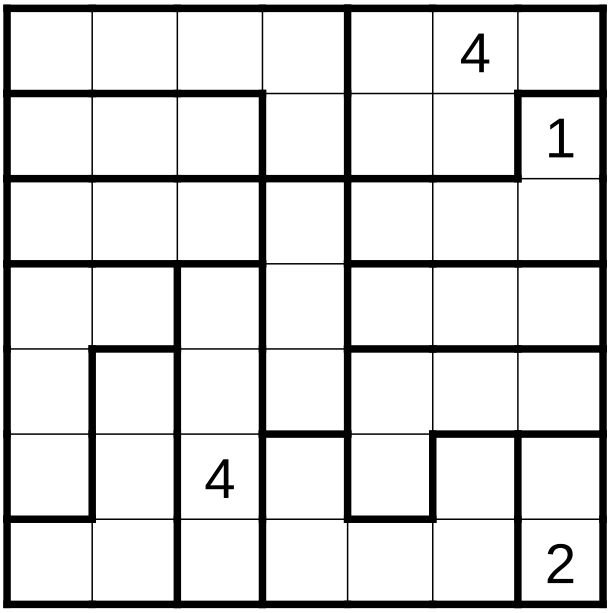


Liste der Wörter:

BUCH, CHEF, CHIC, CHIP,
CHOR, CHUR, CLUB, CODE,
DACH, ECHO, EINS, ELCH,
GRAF, HANF, MAUS, MOND,
NAPF, OCHS, PECH, STEG,
STEH, SUCH, ZETA, ZELT

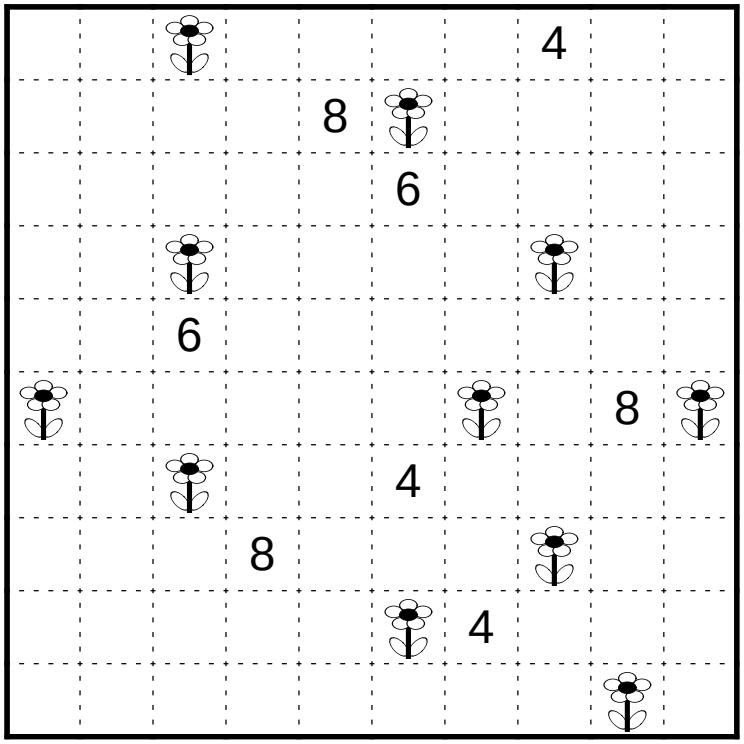
7. Hakyuu (20 Punkte)

Tragen Sie Zahlen so in die Felder ein, dass in jedem umrahmten Bereich die Zahlen von 1 bis zur Anzahl der Felder dieses Bereichs genau einmal enthalten ist. Innerhalb einer Zeile oder einer Spalte müssen zwischen zwei Feldern mit der gleichen Zahl immer mindestens so viele Felder mit anderen Zahlen stehen, wie diese Zahl angibt.



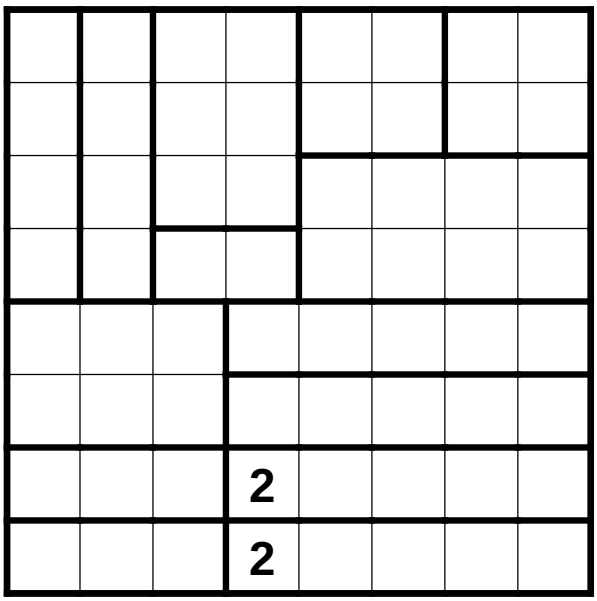
8. Hanami (20 Punkte)

Plazieren Sie im Diagramm einige rechteckige Gebiete so, dass sich in jedem Gebiet genau eine Zahl befindet, die angibt, wie viele Felder das Gebiet groß ist. Die Gebiete dürfen sich nicht überlappen und es dürfen sich keine Blumen in den Gebieten befinden. Alle verbleibenden Felder müssen waagerecht und senkrecht zusammenhängen.



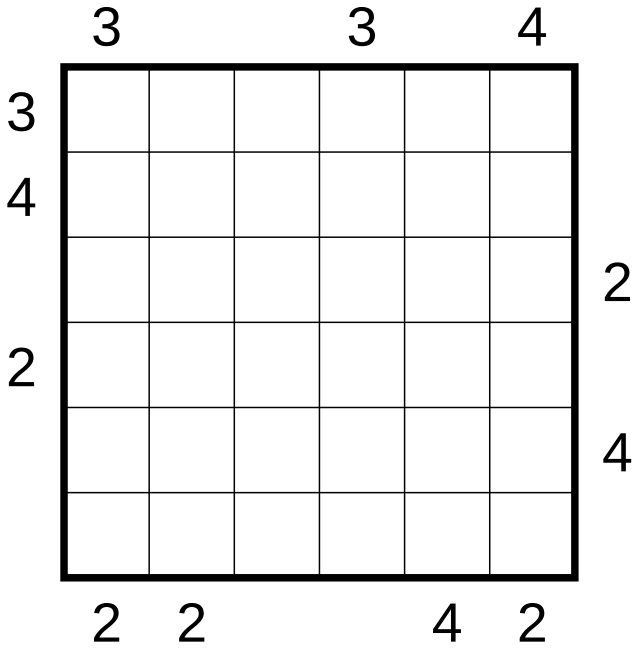
9. Heyawake (20 Punkte)

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm, sodass keine zwei schwarzen Felder waagerecht oder senkrecht nebeneinander stehen und alle weißen Felder zusammenhängen (d. h. die schwarzen Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). Zudem darf keine waagerechte oder senkrechte Folge von weißen Feldern durch mehr als zwei Gebiete gehen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Schwarzfelder in diesem Gebiet zu finden sind. Felder mit Zahlen dürfen geschwärzt werden.



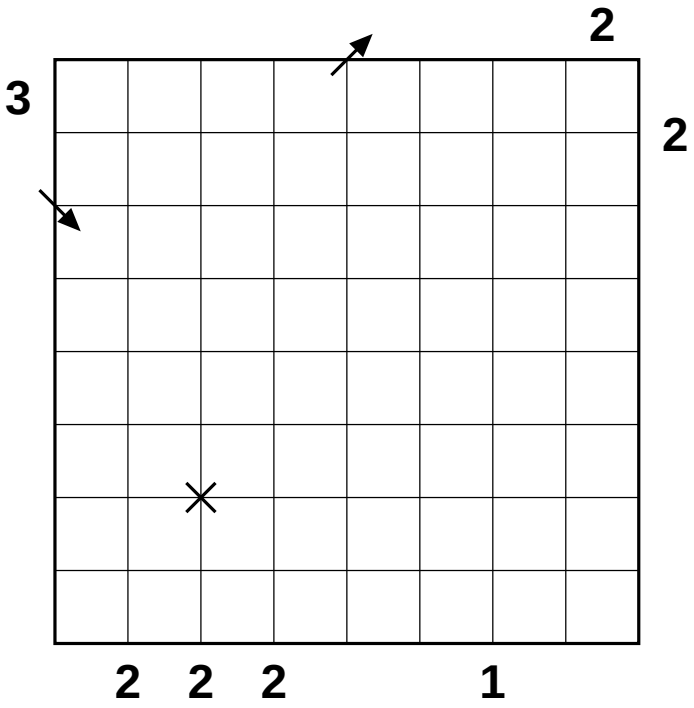
10. Hochhäuser (1–6) (20 Punkte)

Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.



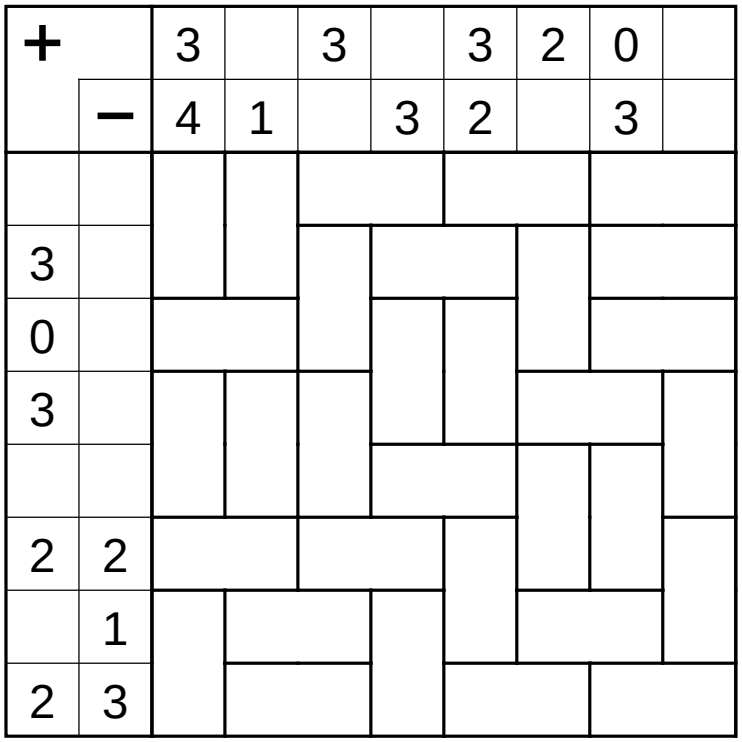
11. Laser (20 Punkte)

Zeichnen Sie einen Laserstrahl in das Diagramm, der nur diagonal verläuft und das Diagramm an den mit Pfeilen markierten Stellen betritt und verlässt. Platzieren Sie an einigen Gitterpunkten Spiegel, sodass jeder Spiegel vom Laserstrahl auf genau einer Seite getroffen wird. Die Zahlen links und oben geben an, wie viele Felder der Strahl in der entsprechenden Zeile oder Spalte durchläuft und die Zahlen rechts und unten geben die Anzahl der entlang der entsprechenden Linie zu platzierenden Spiegel an. Alle Kreuzungen sind bereits vorgegeben.



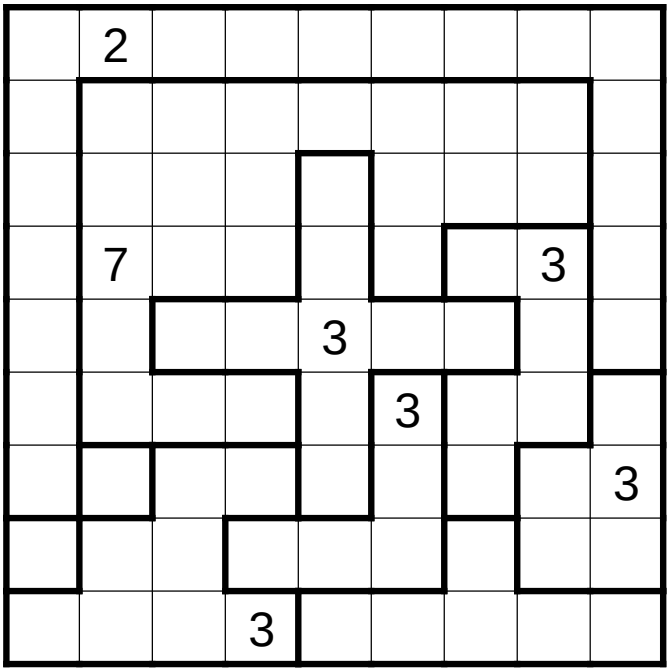
12. Magnetplatten (20 Punkte)

Füllen Sie das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und −). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagerecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wie viele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.



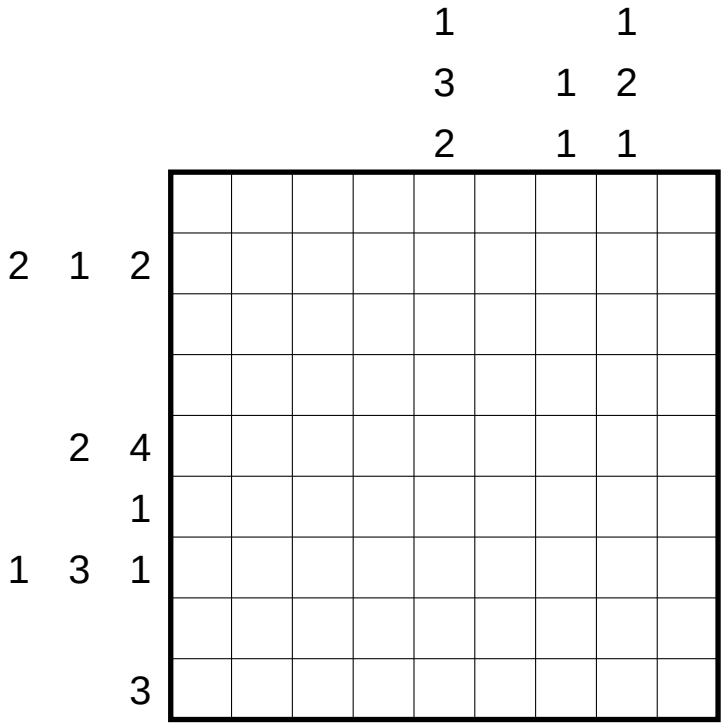
13. Nanro (20 Punkte)

Schreiben Sie in einige der Felder Zahlen, so dass alle Zahlen innerhalb eines Gebiets gleich sind und die Anzahl der Zahlen in diesem Gebiet angeben. In jedem Gebiet muss mindestens eine Zahl stehen. Über Gebietsgrenzen hinweg dürfen sich Felder mit gleichen Zahlen waagerecht und senkrecht nicht berühren. Zudem darf kein 2x2-Bereich vollständig mit Zahlenfeldern bedeckt sein und alle Zahlenfelder müssen waagerecht und senkrecht zusammenhängen.



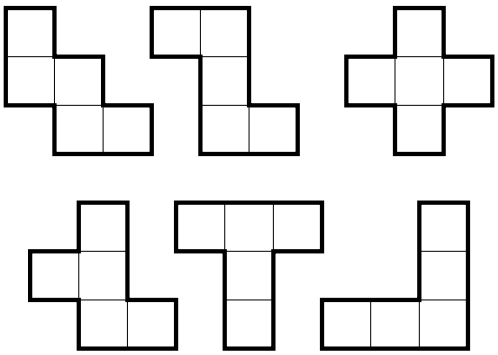
14. Nonogramm-Schlange (20 Punkte)

Schwärzen Sie einige der Felder im Diagramm so, dass die Zahlen am Rand in der richtigen Reihenfolge die Längen aufeinanderfolgender Blöcke von Schwarzfeldern angeben. Zwischen zwei Blöcken muss sich mindestens ein weißes Feld befinden. Die geschwärzten Felder müssen dabei eine Schlange bilden.



15. Penthouse (20 Punkte)

Platzieren Sie die angegebenen Pentominos so im Diagramm, dass diese sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Pentominos dürfen gedreht und gespiegelt werden. Die Zahlen links und oben geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu Pentominos gehören. Die Zahlen rechts und unten geben an, wie viele Pentominos in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.



	3	5	2	1	5	3	3	2	6	
5										2
3										3
5										3
2						×				1
1										1
3								×		1
3										3
6					×					2
2										2
	2	2	2	1	2	2	3	2	2	

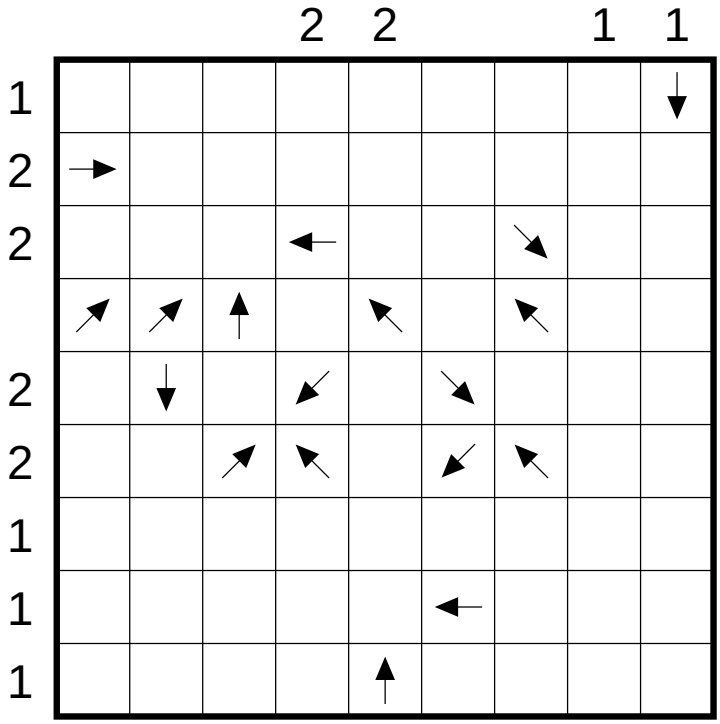
16. Pillen (1–9) (20 Punkte)

Zeichnen Sie in das Diagramm Pillen mit den angegebenen Werten ein, wobei jeder Wert genau einmal vorkommt. Die Pillen sind genau drei Felder lang und liegen waagerecht oder senkrecht. Die Summe der drei Zahlen in der Pille ergibt deren Wert. Die Zahlen am Rand geben die Summe aller Zahlen in Pillenfeldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

	3	2	7	8	3	2	10	4	6
5	3	2	0	2	1	1	1	1	2
5	0	1	2	3	2	2	3	3	2
5	2	2	3	3	0	1	3	0	2
5	2	1	2	2	1	0	3	1	2
5	0	0	2	3	3	2	0	3	2
5	2	1	3	0	0	1	3	1	2
5	0	1	2	2	1	2	3	0	2
5	0	0	2	3	2	2	3	1	2
5	2	2	3	2	3	1	1	0	2

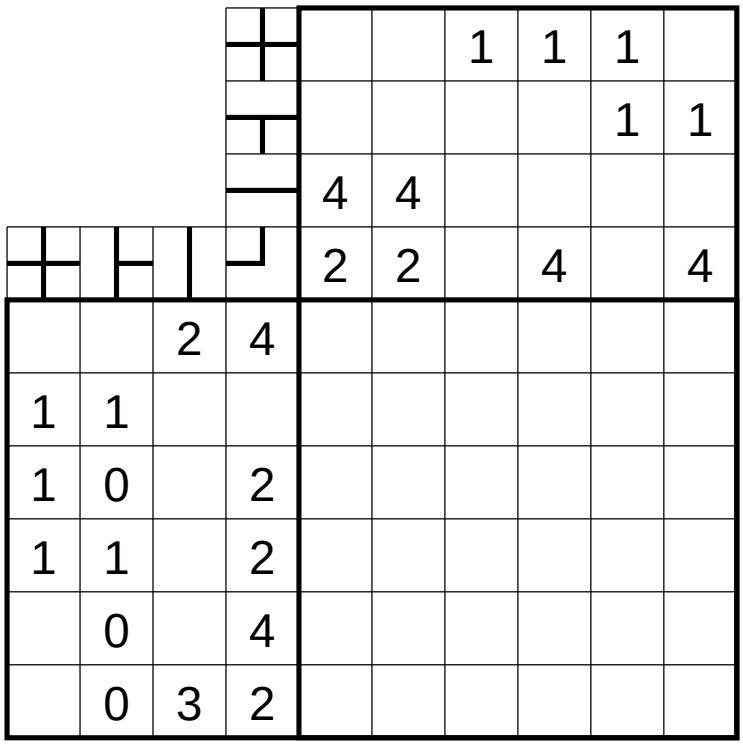
17. Sternenhimmel (20 Punkte)

Zeichnen Sie in einige der leeren Felder einen Stern, so dass sowohl auf jeden Stern mindestens ein Pfeil als auch jeder Pfeil auf mindestens einen Stern zeigt. Die Pfeile können hierbei durch andere Pfeile und Sterne hindurchzeigen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Sterne in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.



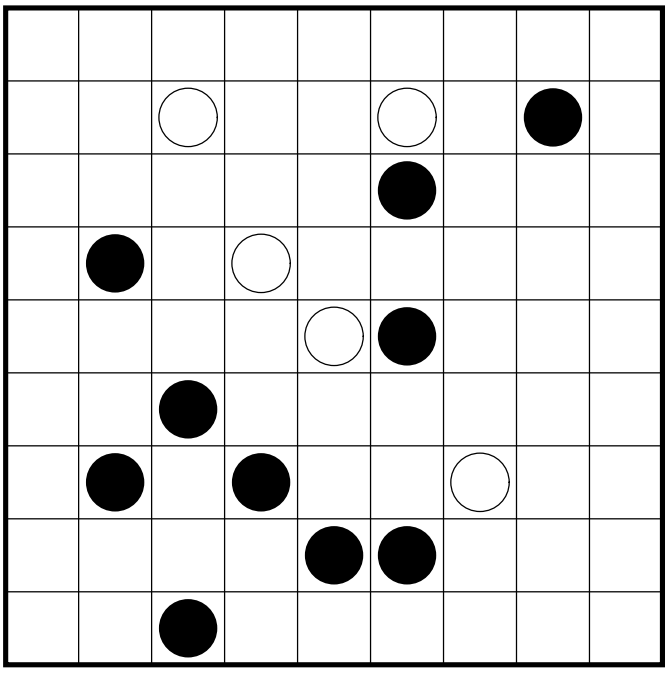
18. U-Bahn (20 Punkte)

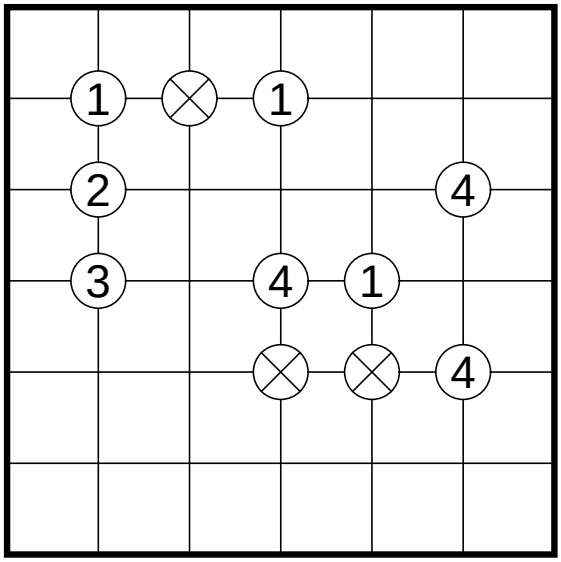
Zeichnen Sie in das Rätsel einen zusammenhängenden U-Bahn-Linienplan ein, der waagerecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und das Diagramm nirgends verlässt. An den Feldmittelpunkten können die Linien verzweigen oder abbiegen, es gibt aber keine Sackgassen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der entsprechenden Linienführungen in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen. Die Linienführungen dürfen dabei auch gedreht werden.



19. Yin-Yang (20 Punkte)

Tragen Sie in jedes Feld einen weißen oder einen schwarzen Kreis so ein, dass alle Kreise der selben Farbe horizontal und vertikal verbunden sind und kein 2x2-Bereich komplett mit Kreisen einer Farbe gefüllt ist.



20. Yonbun (20 Punkte)

Tragen Sie in jedes Feld eine der Zahlen von 1 bis 4 so ein, dass immer genau vier Felder mit gleichen Zahlen zusammenhängen. Die Kreise geben an, welche Zahl in den benachbarten Feldern am häufigsten vorkommt. Ein Kreis mit Kreuz bedeutet, dass keine Zahl am häufigsten vorkommt.