

NAME:

Runde 5: Gemischtes

75 Minuten / 850 Punkte

5.01 Buchstabensalat	10 Punkte
5.02 Angler	15 Punkte
5.03 Double Back	25 Punkte
5.04 Castle Wall	30 Punkte
5.05 Spiegel	35 Punkte
5.06 Waben	40 Punkte
5.07 Aqre	40 Punkte
5.08 Slash Pack	40 Punkte
5.09 Überlappende Quadrate	45 Punkte
5.10 Choco Banana	50 Punkte
5.11 Shakashaka	55 Punkte
5.12 Round Trip	60 Punkte
5.13 Canal View	70 Punkte
5.14 TomTom	75 Punkte
5.15 Roller Coaster	80 Punkte
5.16 Magnetplatten	90 Punkte
5.17 Top Heavy Number Place	90 Punkte

Restzeit

Bonus

Auswerter

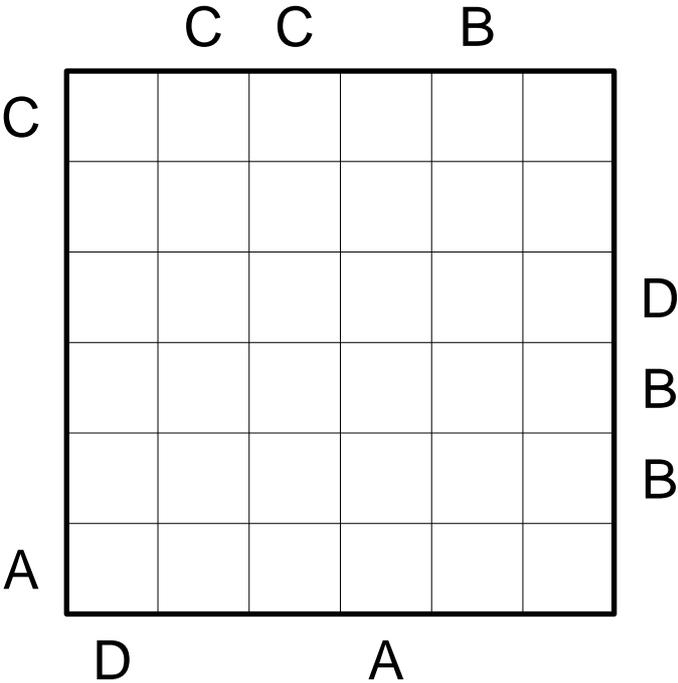
Punkte

5.01 – Buchstabensalat

10 Punkte

Trage Buchstaben A, B, C, D ins Gitter ein, so dass jeder Buchstabe genau einmal in jeder Zeile und in jeder Spalte vorkommt; die restlichen Felder bleiben leer. Die Buchstaben außerhalb des Gitters geben an, welcher Buchstabe in der jeweiligen Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zuerst gesehen wird.

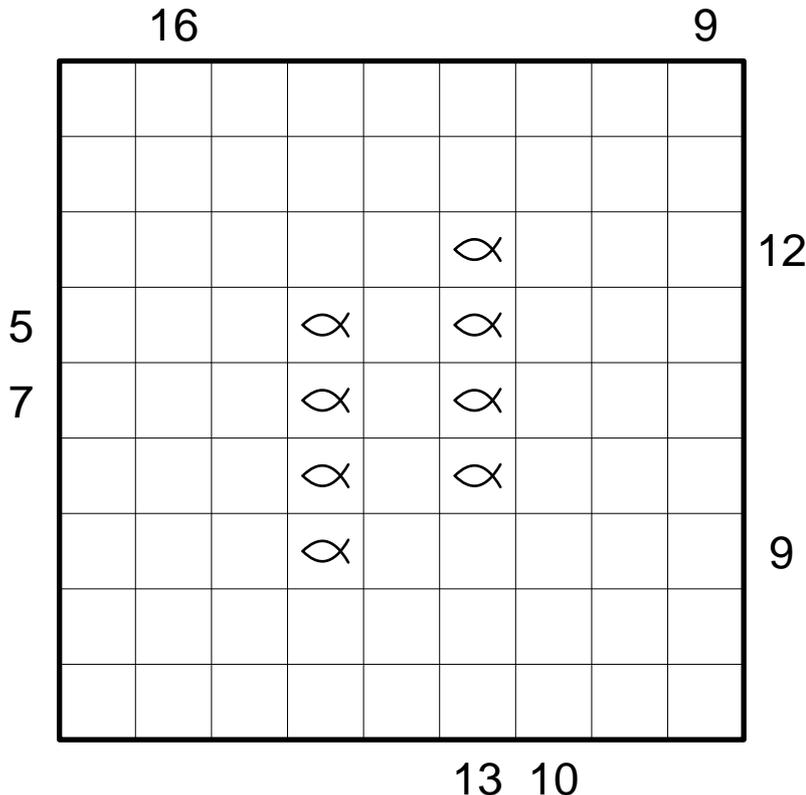
A – D



5.02 – Angler

15 Punkte

Verbinde jeden Angler, dargestellt durch eine Zahl, mit einem Fisch. Die Verbindungslinien verlaufen waagrecht und senkrecht, und die Zahlen geben die Länge (Anzahl der benutzten Felder, einschließlich des Fisches) der jeweiligen Verbindungslinien an. Jeder Fisch wird von genau einem Angler gefangen, und jedes Feld wird von genau einer Angelschnur verwendet.

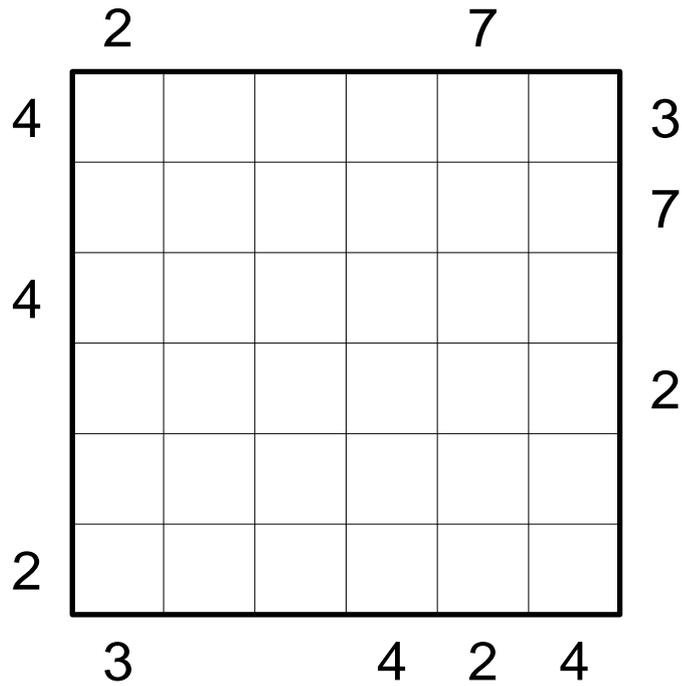


5.05 – Spiegel

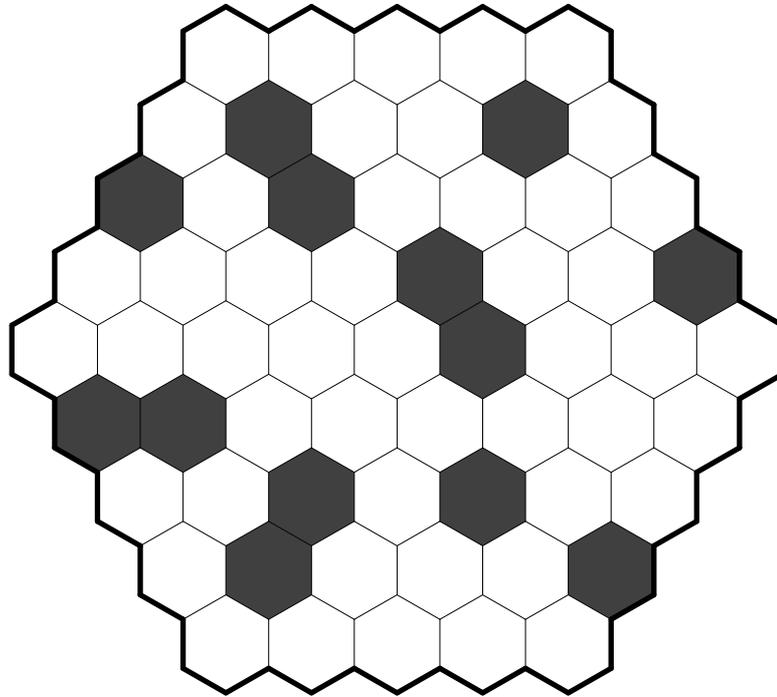
35 Punkte

Platziere in einige Felder des Gitters diagonale Spiegel. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben an, auf wieviele Spiegel ein aus der jeweiligen Richtung kommender waagrecht oder senkrecht verlaufender Lichtstrahl trifft, bevor er das Gitter wieder verlässt. Die Spiegel können von beiden Seiten genutzt werden; es ist möglich, dass ein Lichtstrahl einen Spiegel von beiden Seiten trifft, in diesem Fall wird der Spiegel auch doppelt gezählt.

Für jeden solchen Lichtstrahl sind sowohl Eingang als auch Ausgang mit einer Zahl markiert, es gehören also immer zwei (gleiche) Zahlen zu einem Lichtstrahl.



Schwärze einige Felder, so dass sechs Gruppen von jeweils genau sechs zusammenhängenden ungeschwärzten Feldern entstehen.



5.08 – Slash Pack

40 Punkte

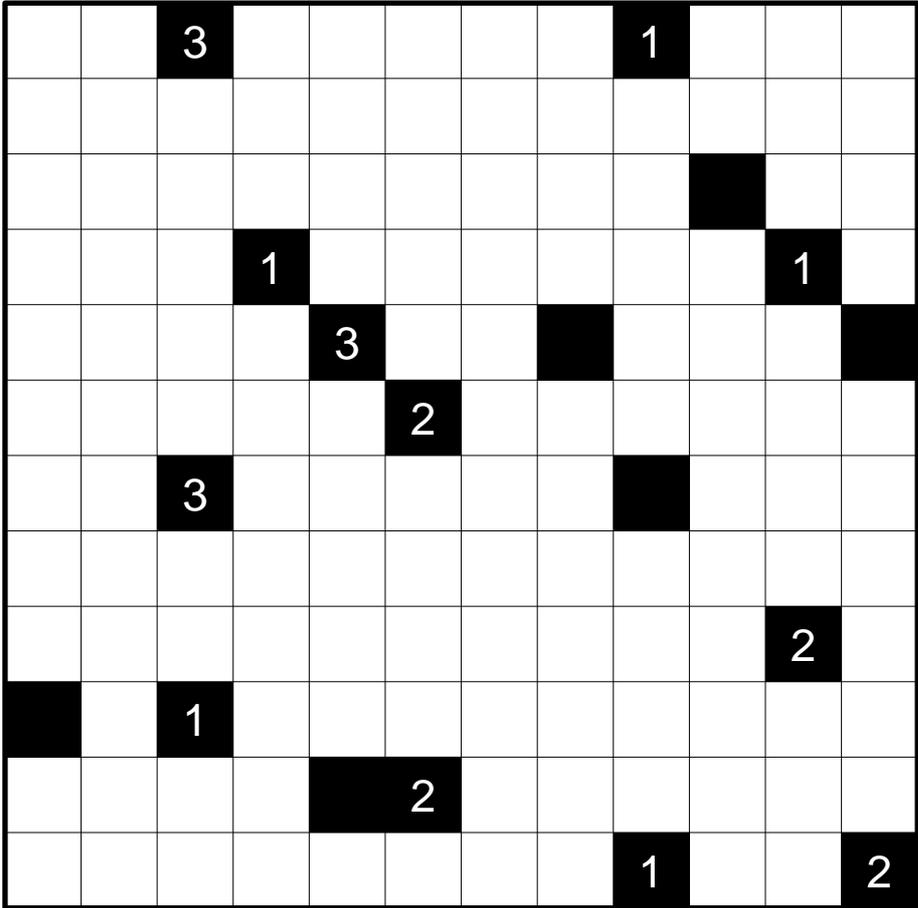
Zeichne in einige Felder diagonale Linien, welche das Gitter in mehrere Regionen zerlegen; es darf hierbei keine offenen Enden geben. Jede solche Region muss jede Zahl von 1 bis 5 genau einmal enthalten. In Zahlenfelder dürfen keine Diagonalen eingezeichnet werden, und innerhalb eines Feldes dürfen sich nicht zwei Diagonalen kreuzen.

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

5.11 – Shakashaka

55 Punkte

Zeichne in einige Felder eine Diagonale ein und schwärze eine Hälfte des Feldes, so dass alle ungeschwärtzten Flächen Rechtecke bilden. Die Zahlen geben an, wie viele der waagrecht und senkrecht angrenzenden Felder auf diese Weise zur Hälfte geschwärzt sind.



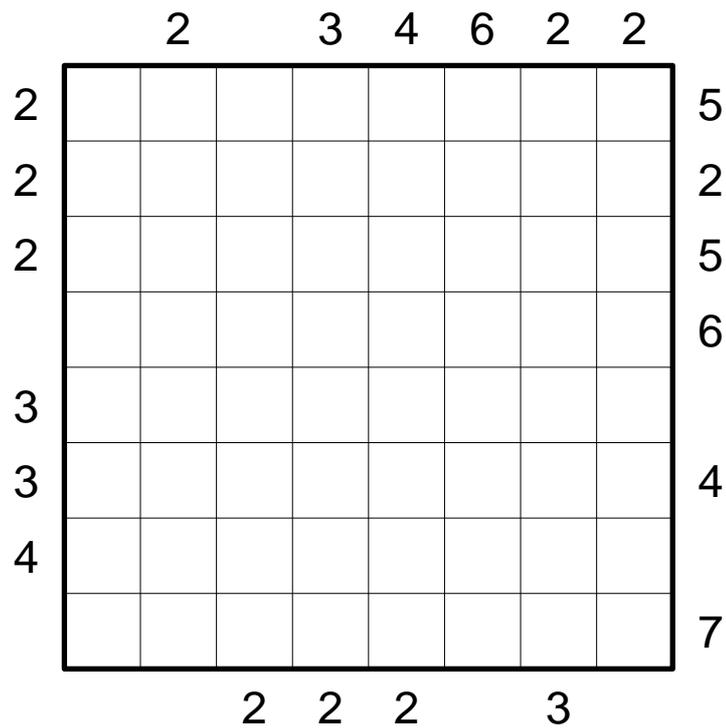
5.12 – Round Trip

60 Punkte

Zeichne einen Rundweg ins Gitter ein, der nur waagrecht und senkrecht verläuft. Der Weg darf sich selbst kreuzen und ansonsten jedes Feld höchstens einmal durchlaufen; es können Felder leer bleiben.

Die Zahlen links und rechts neben dem Gitter geben die Länge des nächstgelegenen waagerechten Wegsegments in der jeweiligen Zeile an; analog geben die Zahlen oberhalb und unterhalb des Gitters die Länge des nächstgelegenen senkrechten Wegsegments in der jeweiligen Spalte an.

In diesem Rätsel entspricht die Länge eines Wegsegments der Anzahl der hierfür verwendeten Felder; das kürzestmögliche Wegsegment, das zwei benachbarte Felder miteinander verbindet, hat also die Länge 2.



5.13 – Canal View

70 Punkte

Schwärze einige Felder, so dass alle Schwarzfelder waagrecht und senkrecht miteinander verbunden sind und nirgends ein 2×2 -Quadrat aus Schwarzfeldern entsteht. Zahlenfelder dürfen nicht geschwärzt werden. Jede Zahl gibt die Gesamtzahl der Schwarzfelder an, die waagrecht in der jeweiligen Zeile und senkrecht in der jeweiligen Spalte (in allen vier Richtungen) mit dem Zahlenfeld verbunden sind.

15								2				1	
					1								
		2		2					15				
			12							6			
		2											
	1						1						4
					11								
			9										
		2						5		7			
			8			5							
										10			
				13								15	
13								3					4

5.14 – TomTom

75 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 7 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile und in jeder Spalte vorkommt.

Für jedes fettumrandete Gebiet ist das Ergebnis einer arithmetischen Operation gegeben, die auf alle Zahlen des Gebiets anzuwenden ist. Bei einer Addition oder Multiplikation werden alle Zahlen innerhalb des Gebiets addiert oder multipliziert. Bei einer Subtraktion oder Division wird mit der größten Zahl begonnen, alle anderen Zahlen werden nacheinander von dieser Zahl abgezogen bzw. diese Zahl wird nacheinander durch alle anderen Zahlen dieses Gebiets geteilt.

Wenn in einem Gebiet kein arithmetischer Operator vorgegeben ist, muss mindestens eine der vier Operationen das gegebene Ergebnis liefern.

Innerhalb eines Gebiets dürfen Zahlen mehrfach vorkommen.

1		9		9		11
15		4	4			
	1			5		
					10	11
15	12			12		
	5	10			12	
			5			

5.16 – Magnetplatten

90 Punkte

Fülle das Gitter mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole, die durch + und – dargestellt werden. Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben an, wieviele Pole des entsprechenden Typs in der jeweiligen Zeile oder Spalte zu finden sind.

+			2		1		3		3
	–	3		3		1		1	
	1								
	2								
	1								
	4								
3									
2									
4									
2									

5.17 – Top Heavy Number Place

90 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 6 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile und in jeder Spalte vorkommt; die restlichen Felder bleiben leer. Überall, wo zwei Zahlenfelder senkrecht aneinandergrenzen, muss die größere Zahl über der kleineren stehen.

1 – 6

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