

NAME:

Runde 7: Matchmaker – Hexagonal

45 Minuten / 320 Punkte

7.01 Matchmaker	8×10 Punkte
7.02 Geradeweg hexagonal	30 Punkte
7.03 Höhle hexagonal	30 Punkte
7.04 Kurotto hexagonal	30 Punkte
7.05 Loop hexagonal	30 Punkte
7.06 Nonconsecutive hexagonal	30 Punkte
7.07 Nurikabe hexagonal	30 Punkte
7.08 Sechs Winde hexagonal	30 Punkte
7.09 Shikaku hexagonal	30 Punkte

Restzeit

Bonus

Auswerter

Punkte

7.01 Matchmaker

Finde eine Zuordnung der acht Rätseltypen zu den acht Rätselgittern, so dass acht lösbare Rätsel entstehen, und löse diese. Jeder Rätseltyp und jedes Gitter wird genau einmal verwendet.

7.02 Geradeweg hexagonal

Zeichne einen Rundweg ins Gitter, der jedes Feld höchstens einmal betritt. Der Weg muss alle Zahlenfelder durchlaufen. Jede Zahl gibt die Länge des Wegsegments an, das durch das entsprechende Feld verläuft. Wenn der Weg in einem Feld mit einer Zahl abbiegt, müssen beide Segmente die entsprechende Länge haben.

In diesem Rätsel ist die Länge eines Wegsegments von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt gerechnet, ein Wegsegment von einem Feld zu einem Nachbarfeld hat also die Länge 1.

7.03 Höhle hexagonal

Schwärze einige Felder, so dass alle ungeschwärzten Felder zusammenhängen und alle Schwarzfelder mit dem Rand des Gitters verbunden sind. Zahlenfelder dürfen nicht geschwärzt werden. Jede Zahl gibt die Gesamtzahl der ungeschwärzten Felder an, die in allen sechs Richtungen zu sehen sind, einschließlich des Zahlenfelds selbst.

7.04 Kurotto hexagonal

Schwärze einige Felder, so dass Gruppen von zusammenhängenden Schwarzfeldern entstehen. Zahlenfelder dürfen nicht geschwärzt werden. Jede Zahl gibt die Summe der Größen (Anzahl der Felder) aller solcher Gruppen an, bei denen mindestens ein Schwarzfeld an das Zahlenfeld angrenzt.

7.05 Loop hexagonal

Zeichne einen Rundweg ein, der jedes Feld höchstens einmal betritt und keine spitzen Winkel bildet. Zahlenfelder dürfen nicht durchlaufen werden. Jede Zahl gibt an, wieviele Nachbarfelder vom Rundweg benutzt werden.

7.06 Nonconsecutive hexagonal

Trage in jedes leere Feld eine Zahl von 1 bis 9 ein, so dass in jeder Reihe (in allen drei möglichen Richtungen) jede Zahl höchstens einmal vorkommt. In benachbarten Feldern dürfen keine aufeinanderfolgenden Zahlen stehen.

7.07 Nurikabe hexagonal

Schwärze einige Felder, so dass alle Schwarzfelder miteinander verbunden sind und nirgends ein schwarzes „Dreieck“ entsteht – drei Felder, die sich in einem Gitterpunkt treffen, dürfen nicht komplett geschwärzt werden. Jedes Gebiet von zusammenhängenden, ungeschwärzten Feldern muss genau eine Zahl enthalten, die der Anzahl der Felder des jeweiligen Gebiets entspricht.

7.08 Sechs Winde hexagonal

Zeichne gerade Linien, die in den Zahlenfeldern beginnen, so dass jedes Leerfeld von genau einer Linie verwendet wird. Jede Zahl gibt an, wie viele Felder von Linien bedeckt sind, die in dem jeweiligen Zahlenfeld beginnen, wobei das Zahlenfeld selbst nicht mitgezählt wird. Abgesehen von ihren Ausgangsfeldern dürfen die Linien keine anderen Zahlenfelder betreten.

7.09 Shikaku hexagonal

Zerlege das Gitter in Gebiete, so dass jedes Feld zu genau einem Gebiet gehört. Jedes Gebiet muss genau eine Zahl enthalten, die die Anzahl der Felder dieses Gebiets angibt.

Alle Gebiete müssen die Form eines „Parallelogramms“ haben. Damit ist gemeint: Betrachte die Mittelpunkte der Felder eines Gebiets. Diese Mittelpunkte müssen entweder alle auf einer geraden Linie liegen oder ein Parallelogramm bilden, wobei am Rand und im Innern des Parallelogramms kein Feld fehlen darf.

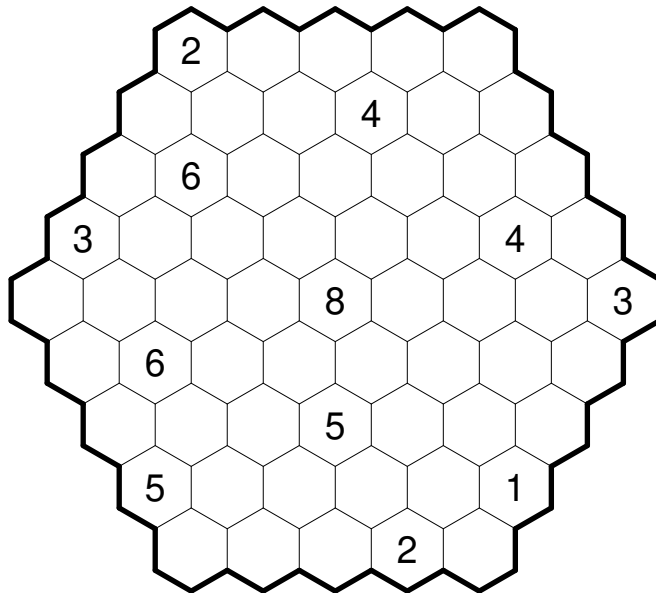
Punktwertung

Für jede korrekte Zuordnung von einem Rätseltyp zu einem Rätselgitter gibt es 10 Punkte, insgesamt sind hierfür also 80 Punkte möglich. Dazu müssen die Zuordnungen in der Tabelle markiert werden; das gilt auch, wenn die Rätsel anschließend gelöst werden. Sind in einer Zeile oder Spalte der Tabelle mehrere Zuordnungen eingetragen, so gibt es hierfür keine Punkte. Für falsche Zuordnungen werden keine Punkte abgezogen.

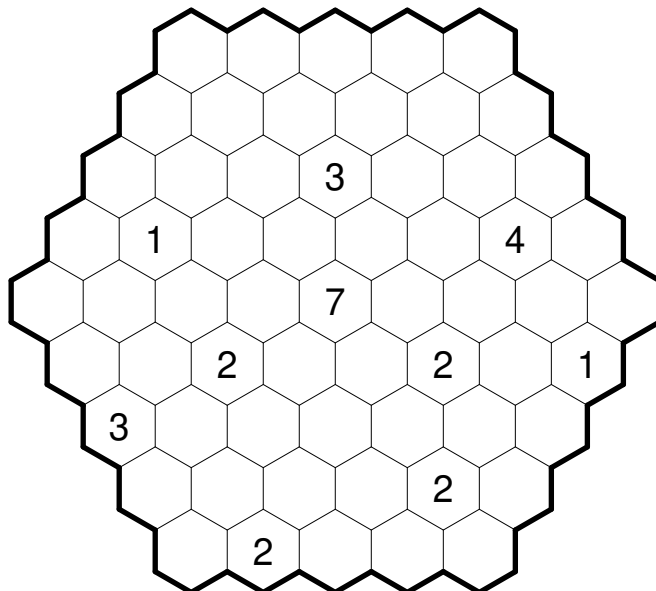
Jedes korrekt gelöste Einzelrätsel gibt 30 Punkte. Hierbei werden nur Lösungen gewertet, die Teil der Gesamtlösung sind. Es ist möglich, dass auch mit einer falschen Zuordnung lösbare Rätsel entstehen; hierfür gibt es keine Punkte.

	A	B	C	D	E	F	G	H
Geradeweg								
Höhle								
Kurotto								
Loop								
Nonconsecutive								
Nurikabe								
Sechs Winde								
Shikaku								

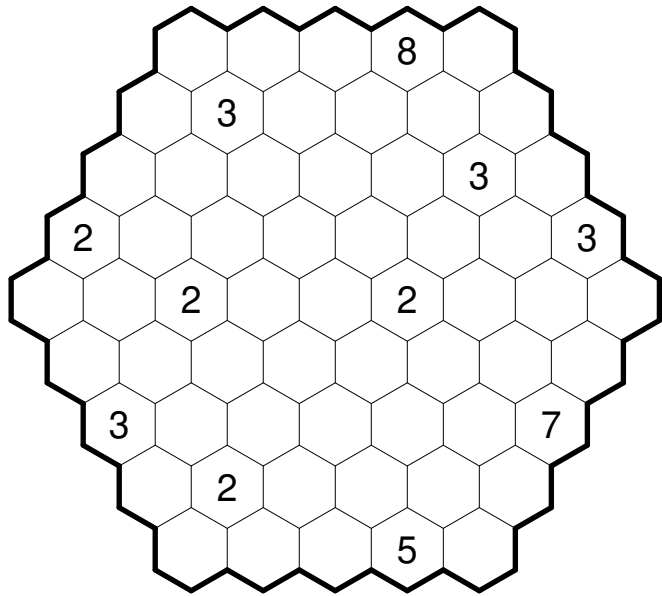
A



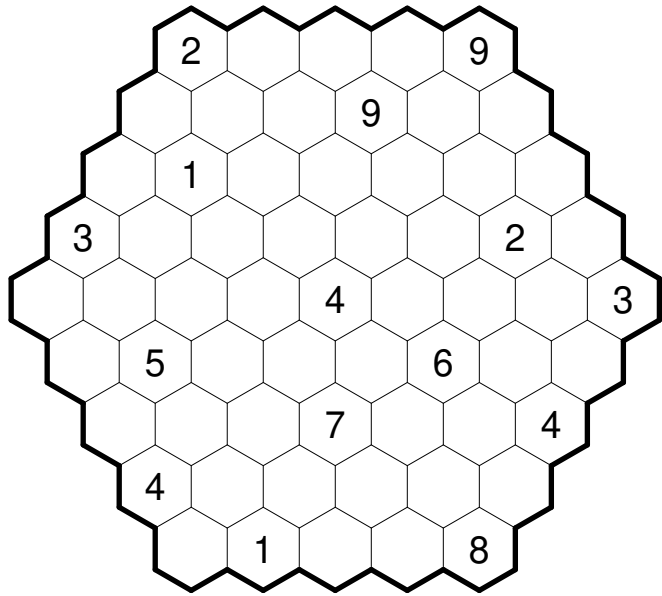
B



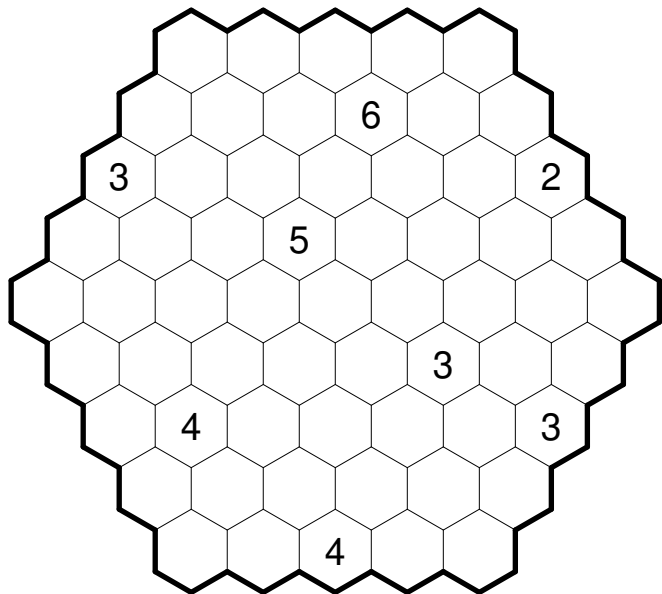
C



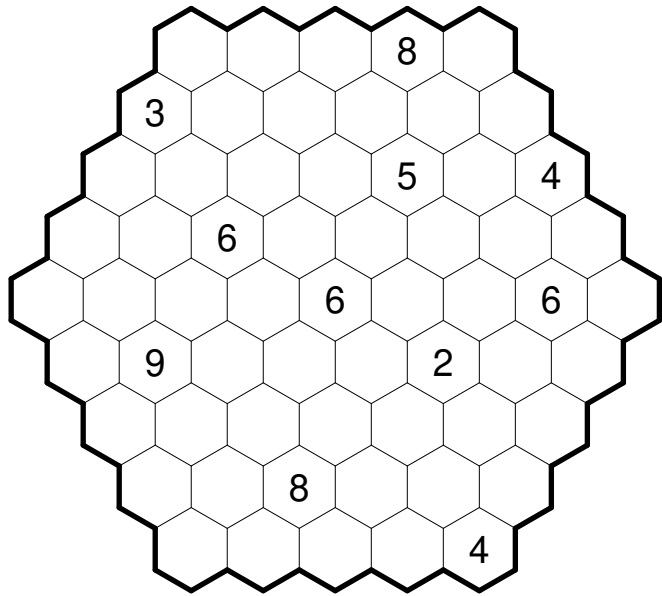
D



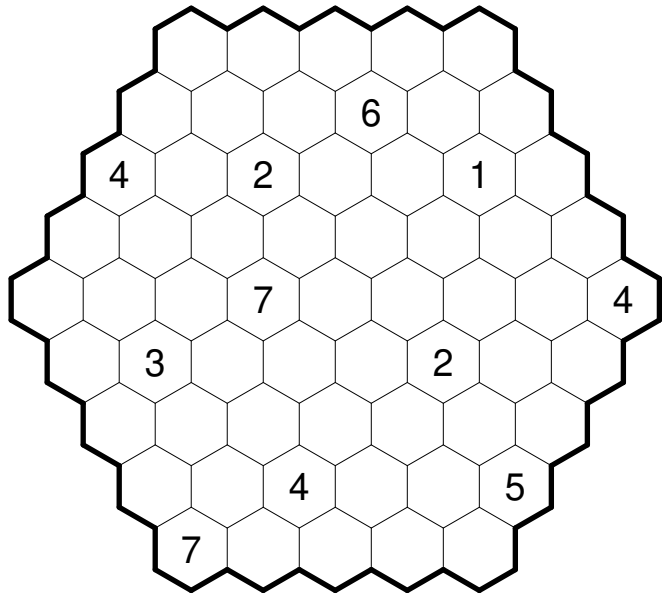
E



F



G



H

