



NAME:

## Runde 3: Kryptische Linienformen

70 Minuten / 600 Punkte

3.01 Außengebiete .....	70 Punkte
3.02 Kompass .....	70 Punkte
3.03 Rundweg mit Kreuzungen .....	70 Punkte
3.04 Sashigane .....	70 Punkte
3.05 Schlange .....	70 Punkte
3.06 Square Jam .....	70 Punkte
3.07 Linienformen – Zuordnung .....	9×20 Punkte

**Punktwertung:** Für jede korrekte Zuordnung von einem Buchstaben zu einer Linienform gibt es 20 Punkte, insgesamt sind hierfür also 180 Punkte möglich. Dazu müssen die Zuordnungen in der Tabelle markiert werden; das gilt auch, wenn die Rätsel anschließend gelöst werden. Für falsche Zuordnungen werden keine Punkte abgezogen.

Jedes korrekt gelöste Einzelrätsel gibt 70 Punkte. Hierbei werden nur Lösungen gewertet, die Teil der Gesamtlösung sind. Es ist möglich, dass auch mit einer falschen Zuordnung der Linienformen einige lösbare Rätsel entstehen; hierfür gibt es keine Punkte.

Es ist nicht nötig, in den gelösten Rätseln die Linienformen zu markieren.

Restzeit

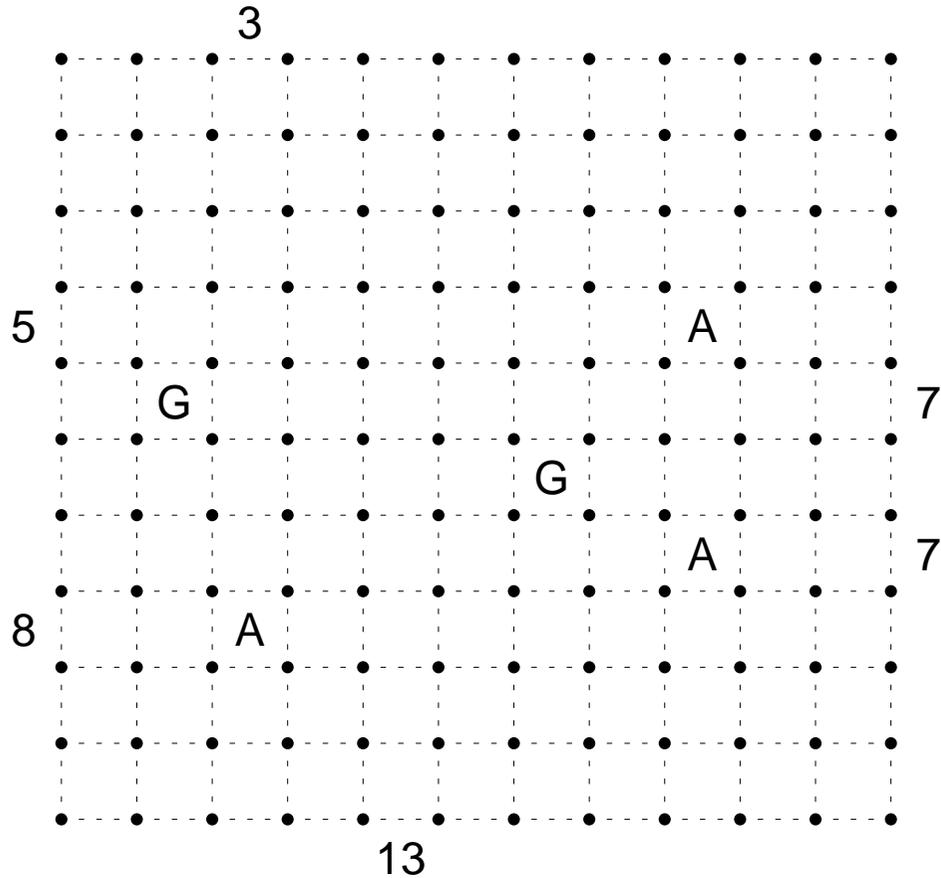
Bonus

Auswerter

Punkte



### 3.01 – Außengebiete

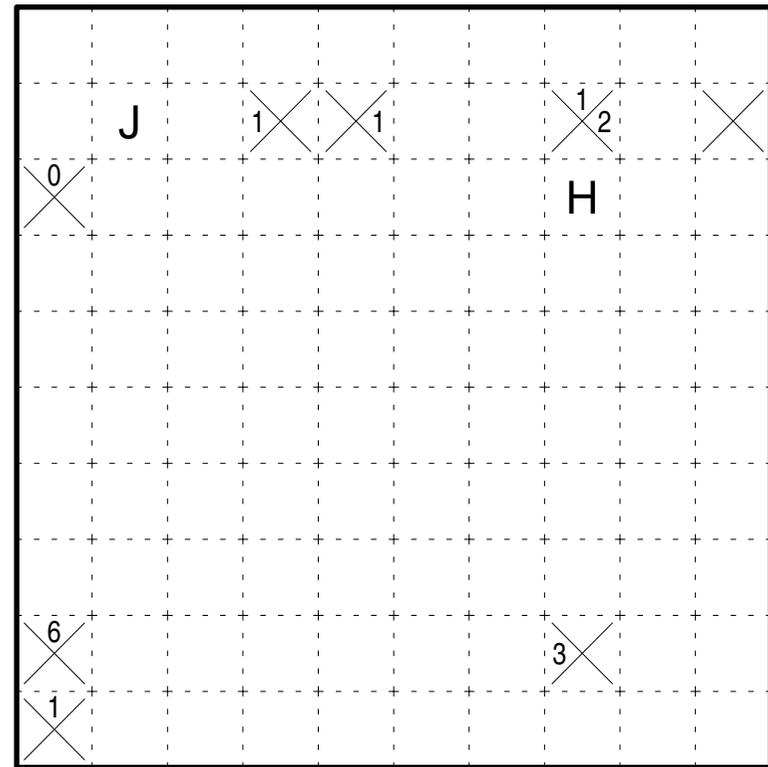


Zeichne entlang der Gitterlinien einen Rundweg ins Gitter, der jeden Gitterpunkt genau einmal durchläuft. Jede Zahl steht für ein Gebiet außerhalb des Rundwegs, welches das erste Feld der jeweiligen Zeile oder Spalte enthält, aus der entsprechenden Richtung gesehen; die Zahl gibt die Größe (Anzahl der Felder) des jeweiligen Außengebiets an.

Es kann Außengebiete geben, für die keine Zahl vorgegeben ist.

**Die Linienformen sind Teil des Rundwegs.**

### 3.02 – Kompass

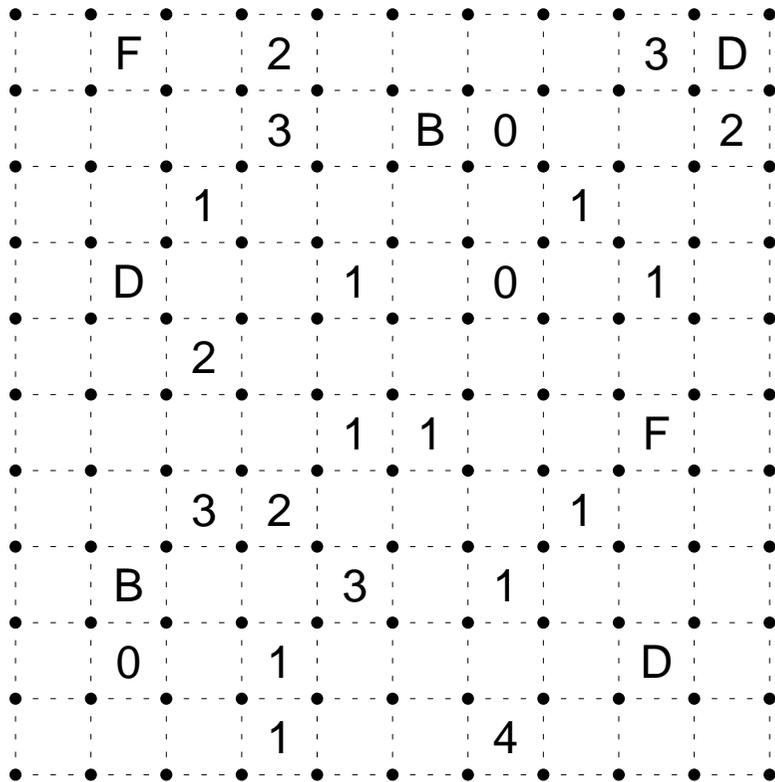


Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in Gebiete beliebiger Größen, so dass jedes Gebiet genau eines der mit einem Kreuz gekennzeichneten Vorgabefelder enthält. Eine Zahl im nördlichen Sektor eines Vorgabefelds gibt an, wie viele Felder dieses Gebiets sich nördlich des Vorgabefelds befinden, unabhängig von ihrer Lage in Ost-West-Richtung. Die Zahlen in den anderen Sektoren haben eine analoge Bedeutung.

Es kann Vorgabefelder ohne Zahlen geben.

**Die Linienformen sind Teil der Gebietsgrenzen einschließlich des äußeren Randes des Gitters.**

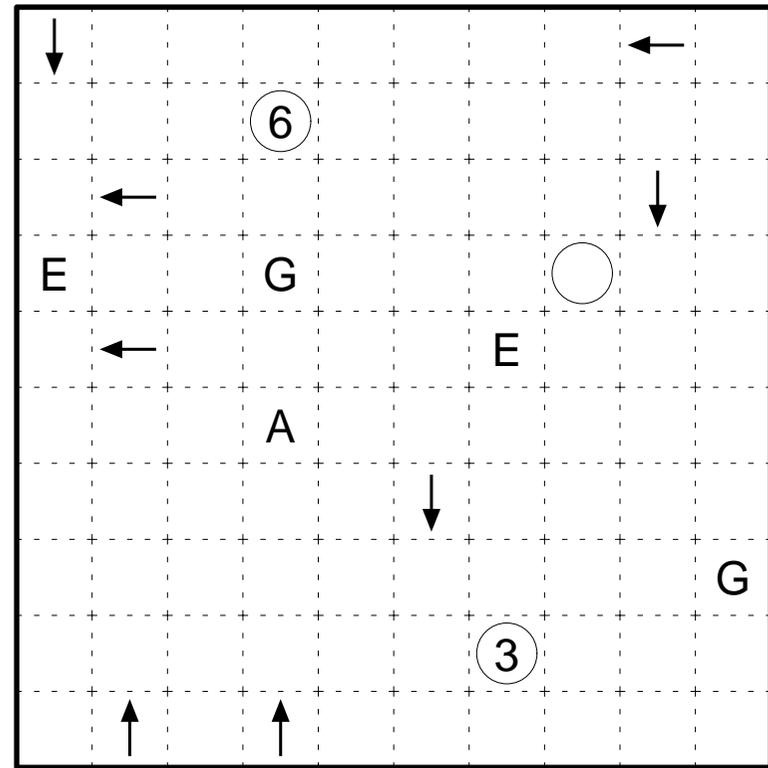
### 3.03 – Rundweg mit Kreuzungen



Zeichne entlang der Gitterlinien einen Rundweg ins Gitter. Der Rundweg darf sich an den Gitterpunkten selbst kreuzen, aber nicht berühren, d. h. der Rundweg darf jeden Gitterpunkt einmal waagrecht und einmal senkrecht geradeaus durchlaufen, aber nicht an einem Gitterpunkt zweimal abbiegen. Die Zahlen geben an, wieviele der benachbarten Kanten für den Rundweg verwendet werden.

**Die Linienformen sind Teil des Rundwegs.**

### 3.04 – Sashigane



Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in L-förmige Gebiete: Jedes Gebiet ist zusammengesetzt aus zwei Rechtecken, beide mindestens zwei Felder lang und genau ein Feld breit. Eines der beiden Rechtecke liegt waagrecht und das andere senkrecht, und sie überlappen sich an jeweils einem Endfeld. Die beiden Rechtecke können gleich lang oder unterschiedlich lang sein.

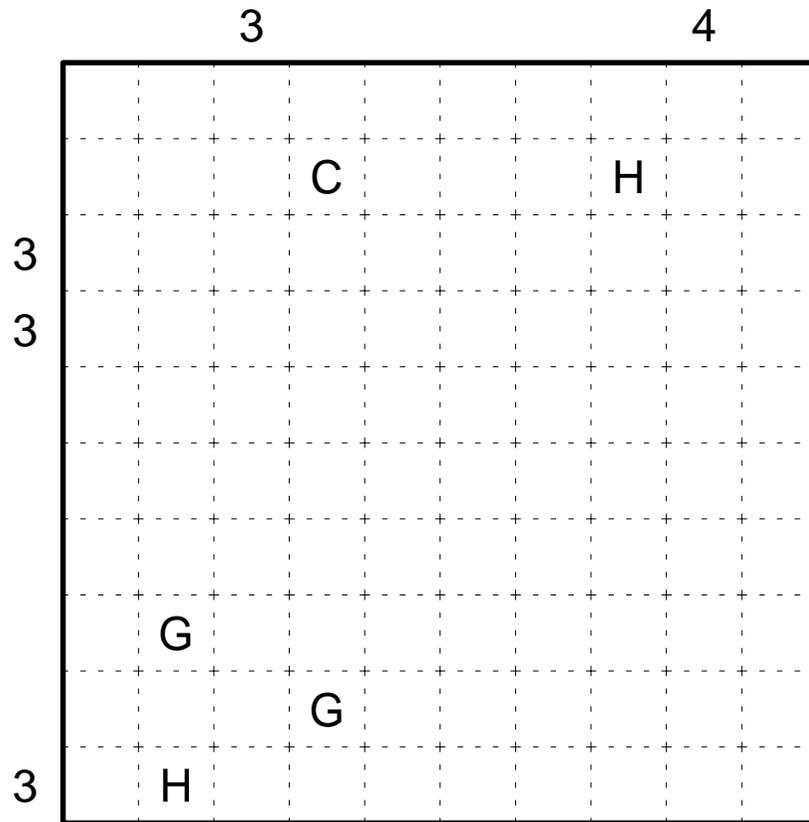
Die Symbole haben folgende Bedeutung:

- Ein Kreis (mit oder ohne Zahl) kennzeichnet ein Feld, in dem ein Gebiet abknickt.
- Eine Zahl gibt an, wieviele Felder das Gebiet enthält.
- Ein Pfeil kennzeichnet ein Endfeld eines Gebiets, und der Pfeil zeigt in Richtung des Knicks.

Jedes Gebiet kann beliebig viele Symbole enthalten.

**Die Linienformen sind Teil der Gebietsgrenzen einschließlich des äußeren Randes des Gitters.**

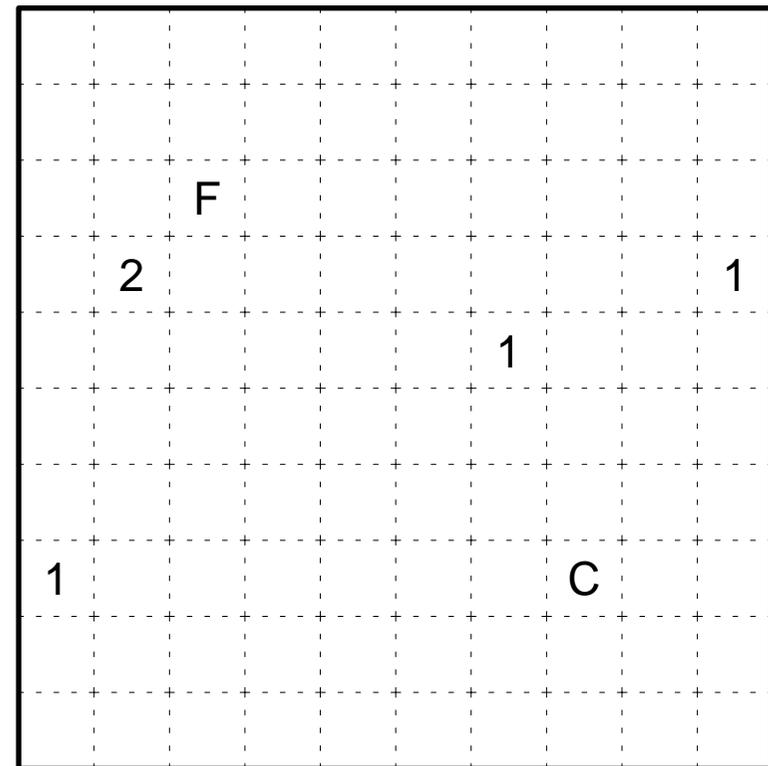
### 3.05 – Schlange



Schwärze einige Felder im Gitter, so dass die Schwarzfelder eine Schlange bilden, die an jeder Stelle genau ein Feld breit ist und sich selbst nicht berührt, auch nicht diagonal. Kopf und Schwanz der Schlange sind nicht gegeben. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben an, wieviele Schlangenfelder sich in der jeweiligen Zeile oder Spalte befinden.

**Die Linienformen sind Teil der Begrenzungslinien der Schlange (wenn man die Schlange als das Innere eines ein Feld breiten Rundwegs betrachtet) sowie des äußeren Randes des Gitters.**

### 3.06 – Square Jam



Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in Quadrate, so dass sich in keinem Gitterpunkt vier Quadrate treffen. Jede Zahl gibt die Seitenlänge des Quadrats an, in dem sich die Zahl befindet. Quadrate können beliebig viele Zahlen enthalten.

**Die Linienformen sind Teil der Gebietsgrenzen einschließlich des äußeren Randes des Gitters.**