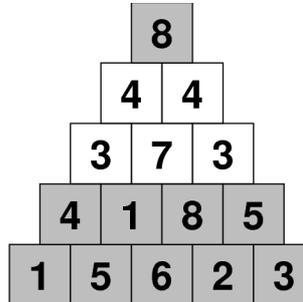
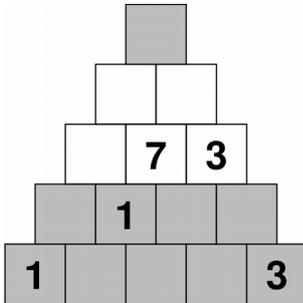


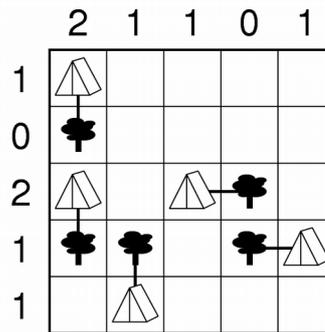
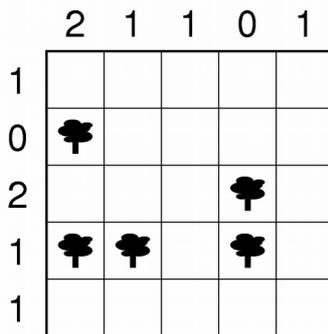
5.24 Pyramide (20 Punkte)

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.



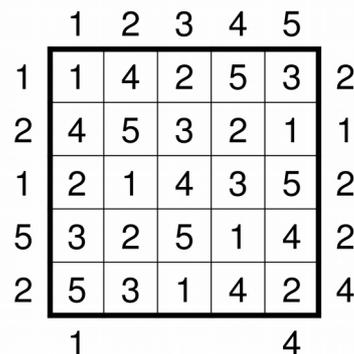
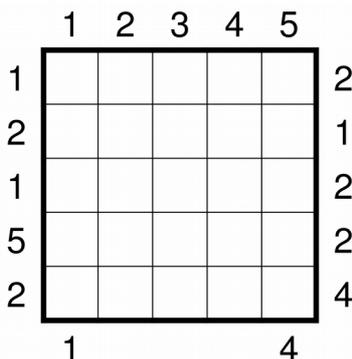
5.25 Zeltlager (20 Punkte)

Tragen Sie waagrecht 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.



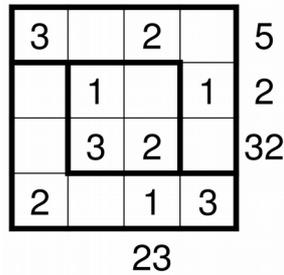
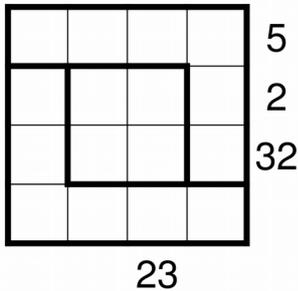
5.26 Numbered Rooms (30 Punkte)

Tragen Sie in jedes Feld eine Zahl von 1 bis n so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Zahl genau einmal vorkommt. Dabei steht n für die Anzahl der Spalten im Diagramm. Zahlen am Rand geben den Inhalt des Feldes an, das aus der entsprechenden Richtung gesehen an der x . Stelle der korrespondierenden Zeile oder Spalte steht, wobei x die Zahl ist, die im ersten Feld dieser Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung steht.



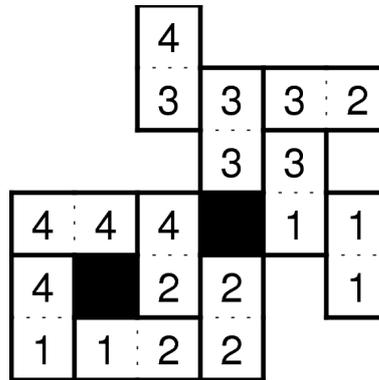
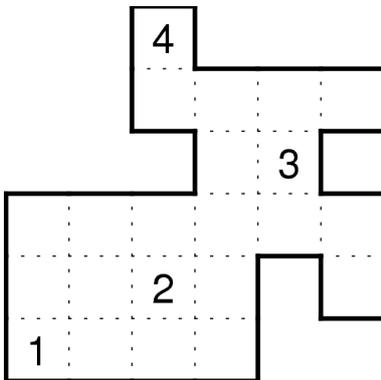
5.28 Summon (40 Punkte)

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.



5. 27 Blackout-Domino (60 Punkte)

Schwärzen Sie einige Felder und tragen Sie dann die Dominosteine von 1-1 bis 6-6 (im Beispiel nur 1-1 bis 4-4) so in die verbleibenden Felder der Figur ein, dass jeder Stein genau einmal vorkommt. Waagerecht und senkrecht benachbarte Halbfelder von unterschiedlichen Dominosteinen müssen dabei die selbe Zahl enthalten. Schwarzfelder dürfen sowohl andere Schwarzfelder, als auch den Rand waagerecht und senkrecht nicht berühren.



Runde 6: Zweiter Sprint: Five Fences

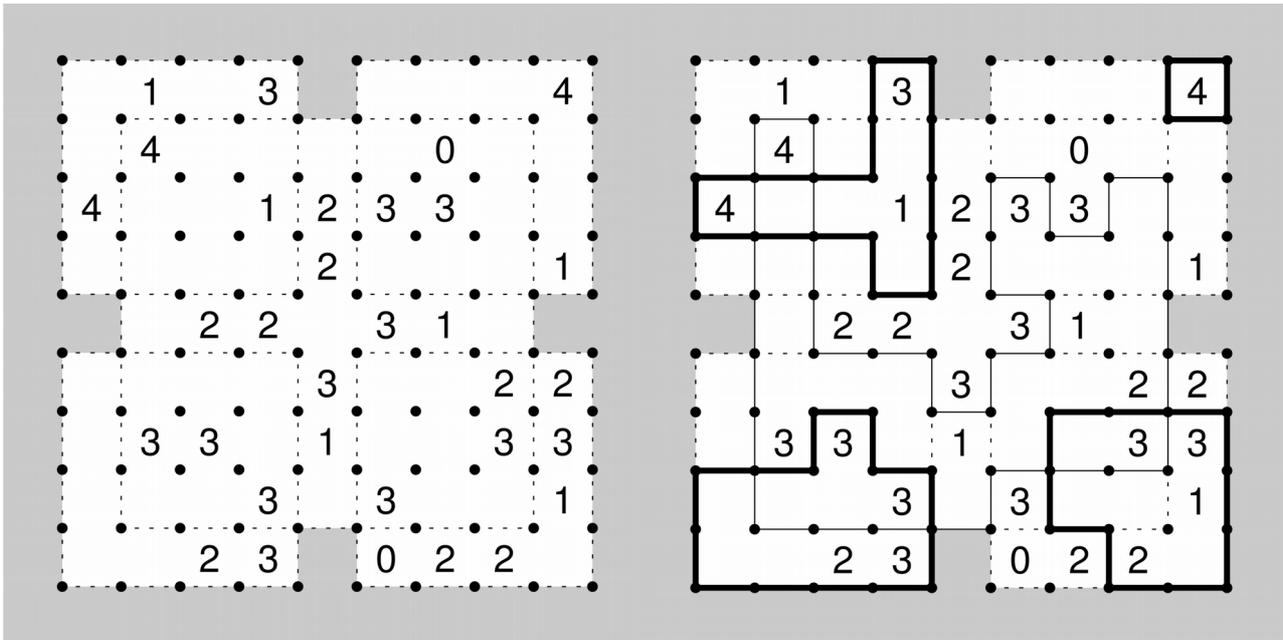
Bearbeitungszeit: 20 Minuten

Gesamtpunktzahl: 40 Punkte

Bonuspunkte wie in jeder Runde: 2 pro verbleibender halber Minute, nur bei korrekter Lösung

Das Rätsel besteht aus fünf Gittern, die sich teilweise überlappen. Zeichnen Sie in jedes der Gitter waagerecht und senkrecht von Punkt zu Punkt einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für die Wege verwendet werden. Jeder Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren. Die fünf Rundwege dürfen einander kreuzen, auch mehrmals, sich aber ansonsten nicht berühren.

Es gibt Teilpunkte für jeden richtig eingezeichneten Rundweg (der also mit der korrekten Gesamtlösung übereinstimmt), nämlich jeweils 8 Punkte. Wir rechnen damit, dass es in der Runde vielen Teilnehmern möglich sein wird, innerhalb der 20 Minuten komplett fertig zu werden.



Runde 7: Portal-Spezialrunde von Eva

Bearbeitungszeit: 60 Minuten
 Gesamtpunktzahl: 380 Punkte

7.1 und 7.2 Koralle in Blöcken (5 und 15 Punkte)

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm, so dass dabei eine Koralle entsteht. Eine Koralle ist zusammenhängend, berührt sich nirgends selbst, auch nicht diagonal, und enthält keine 2x2-Bereiche. Alle nicht geschwärtzten Felder sind orthogonal mit dem Rand verbunden.

Die Hinweise am oberen und linken Rand: Die Zahl ganz oben bzw. ganz links gibt an, wie viele Korallenfelder insgesamt in der Spalte bzw. Zeile vorhanden sind. Die zweite Zahl gibt an, wie viele Korallenblöcke (getrennt durch mindestens ein Nicht-Korallenfeld) in dieser Spalte bzw. Zeile sind. Die Hinweise am unteren und rechten Rand geben den längsten zusammenhängenden Block von geschwärtzten Feldern der Koralle in dieser Spalte bzw. Zeile an.

Ein Fragezeichen '?' steht für eine beliebige Ziffer von 0 - 9. Eine zweistellige Summe kann nicht mit einer '0' beginnen (muss also größer oder gleich 10 sein).

