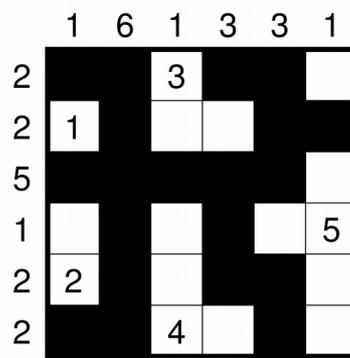
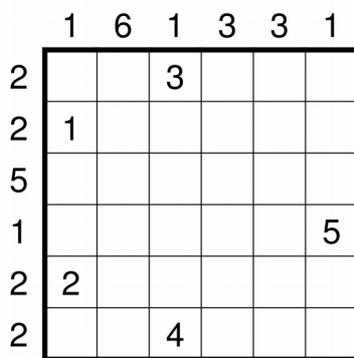


7.3 Koralle mit Außengebieten (15 Punkte)

Schwärzen Sie einige Felder des Diagramms, so dass diese eine Koralle bilden - die Koralle füllt jedes Feld des Diagramms entweder komplett oder gar nicht aus, enthält keinen vollständigen 2x2-Bereich, ist orthogonal zusammenhängend und berührt sich nicht selbst (auch nicht diagonal).

Zahlen außerhalb des Diagramms geben nur den längsten zusammenhängenden Block von geschwärzten Feldern der Koralle an. (Es kann auch mehrere Blöcke derselben Länge geben.)

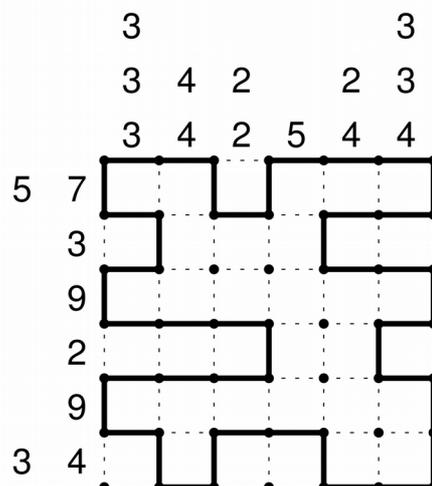
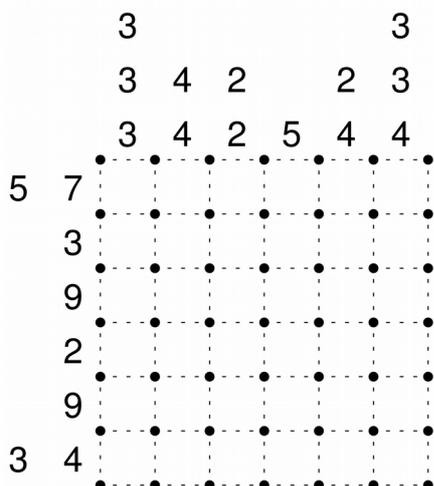
Alle nicht geschwärzten Felder bilden die Außengebiete und sind orthogonal mit dem Rand verbunden. Zahlen innerhalb des Diagramms geben die Größe der zusammenhängenden Felder der Außengebiete an. Es gibt pro Gebiet nur eine Zahl, und es kann Außengebiete geben, von denen keine Zahl gegeben ist. Zahlfelder dürfen nicht geschwärzt werden.



7.4 und 7.5 Summenbild-Rundweg (10 und 50 Punkte)

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Die Zahlen außerhalb des Diagramms geben, in der richtigen Reihenfolge, die Anzahl der Kanten von miteinander verbundenen Kästchen im Inneren des Rundwegs an. Zwischen zwei Gruppen muss immer mindestens ein Kästchen außerhalb des Rundwegs liegen. 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). Ein einzelnes Fragezeichen kann nicht für die '0' stehen.



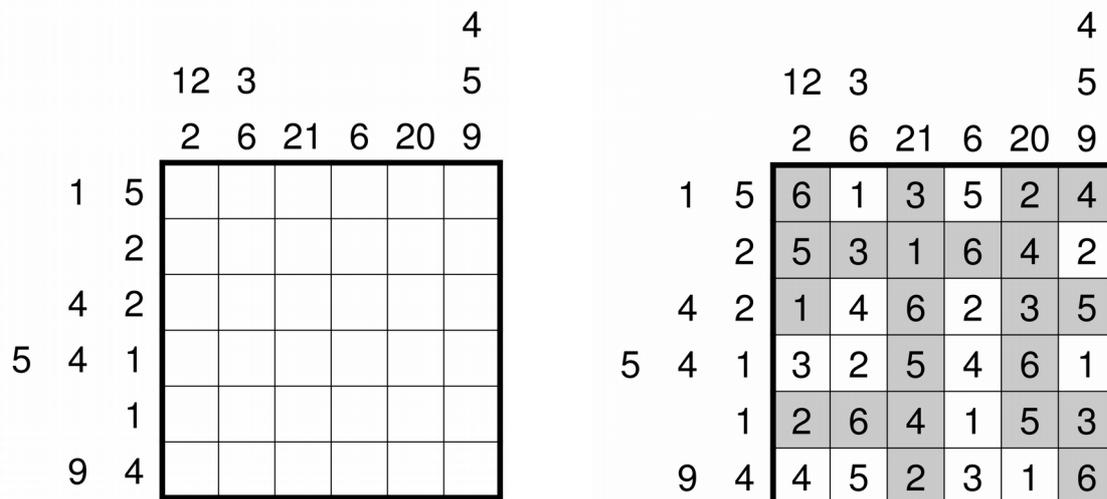
7.7 und 7.8 Japanische Koralle (40 und 50 Punkte)

Tragen Sie in jedes Feld die Ziffern 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 Zeilen und Spalten im Diagramm.

Desweiteren ist eine Koralle einzuzichnen. Die Koralle füllt jedes Feld des Diagramms entweder komplett oder gar nicht aus, enthält keinen vollständigen 2x2-Bereich, ist orthogonal zusammenhängend und berührt sich nicht selbst (auch nicht diagonal). Bei Zahlen, die im Diagramm vorgegeben sind, muss selbst herausgefunden werden, ob sie auf der Koralle liegen oder nicht.

Für die linke *oder* obere Seite gilt: Die Zahlen geben in der richtigen Reihenfolge die Summen zusammenhängender Ziffern, die auf der Koralle sind, an (getrennt von mindestens einem Nicht-Korallenfeld). Auch einzelne Zahlen werden angegeben.

Für die *andere* der beiden Seiten gilt: Die Zahlen geben in der richtigen Reihenfolge die Summen zusammenhängender Ziffern, die nicht auf der Koralle sind, an (getrennt von mindestens einem Korallenfeld). Auch einzelne Zahlen werden angegeben.



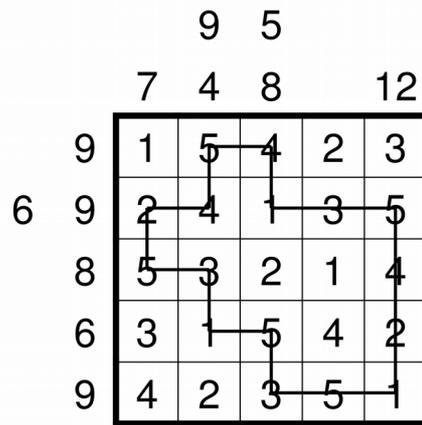
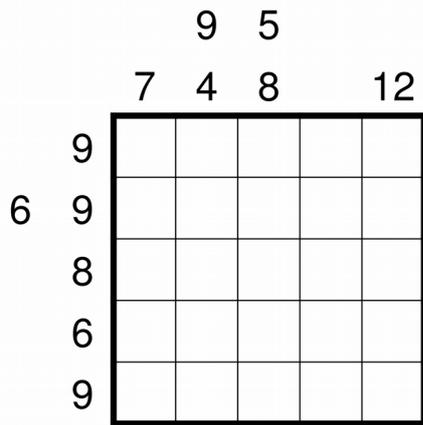
7.9 und 7.10 Rollercoaster (30 und 70 Punkte)

Tragen Sie in jedes Feld die Ziffern 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 Zeilen und Spalten im Diagramm. Zeichnen Sie auch einen Rundweg durch einige Zellen ein, der die Mittelpunkte orthogonal benachbarter Zellen verbindet und sich nicht selbst kreuzt.

Zahlen, die links außerhalb stehen, geben die Summe von Ziffern in dieser Zeile an (in der richtigen Reihenfolge). Jede Summe liegt auf einem waagrechten Wegsegment, wobei ein Wegsegment von einer Abbiegung bis zur nächsten Abbiegung geht. Zahlen, die oben außerhalb stehen, geben die Summe von Ziffern in der darunterliegenden Spalte an (in der richtigen Reihenfolge). Jede Summe liegt auf einem senkrechten Wegsegment, wobei ein Wegsegment von einer Abbiegung bis zur nächsten Abbiegung geht.

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).

Es sind alle Summen gegeben.



Weitere Exemplare der von Eva vorgestellten Rätselarten finden Sie im Portal unter:
www.logic-masters.de/Raetselportal/Suche/erweitert.php?suchautor=Uhu
 Der Schwierigkeitsgrad im Portal ist allerdings meist höher als derjenige der Meisterschaftsrätsel.

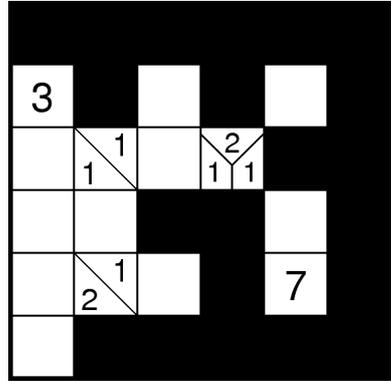
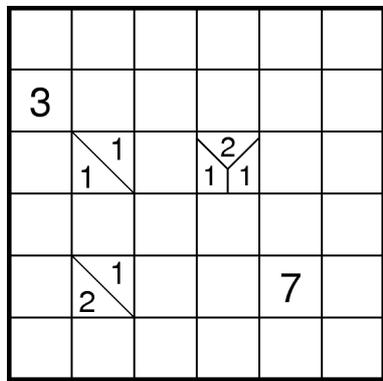
Runde 8: Tapas

Bearbeitungszeit: 30 Minuten
 Gesamtpunktzahl: 160 Punkte

8.1 und 8.2 Tapa (5 und 5 Punkte)

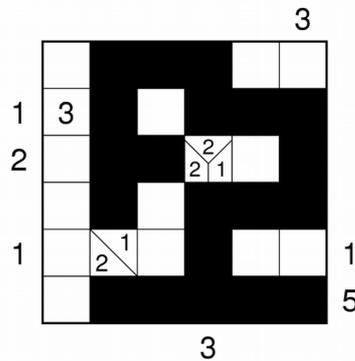
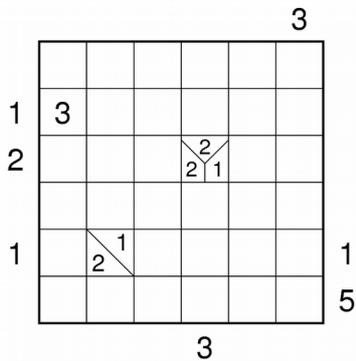
Schwärzen Sie einige der leeren Felder, so dass alle schwarzen Felder orthogonal zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden.

Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.



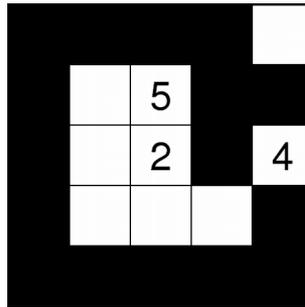
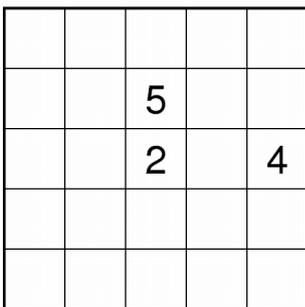
8.3 Erstsicht-Tapa (10 Punkte)

Zusätzlich zu den Standard-Tapa-Regeln gilt: Die Zahlen am Rand geben, aus der entsprechenden Richtung, die Länge des ersten zusammenhängenden Blocks aus Schwarzfeldern an.



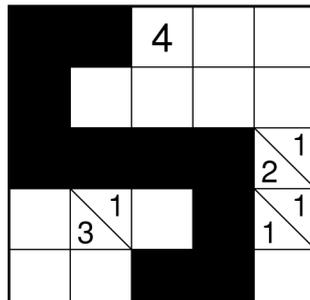
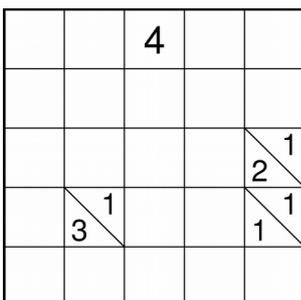
8.4 Minesweeper-Tapa (10 Punkte)

Schwärzen Sie einige der leeren Felder, so dass alle schwarzen Felder orthogonal zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind.



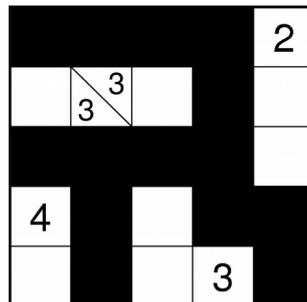
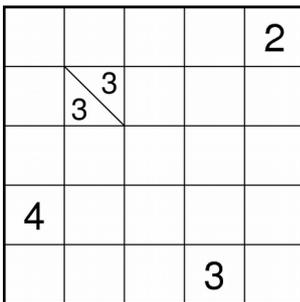
8.5 Pata (10 Punkte)

Schwärzen Sie einige der leeren Felder, so dass alle schwarzen Felder orthogonal zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder *weiß* bleiben: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden *Weißfeldern*, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere *schwarze* Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle. Zahlenfelder zählen dabei als Weißfelder.



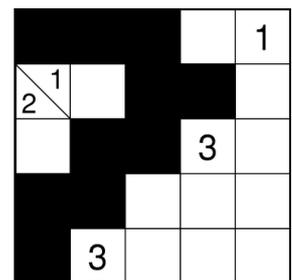
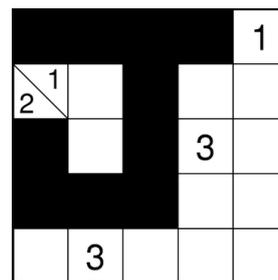
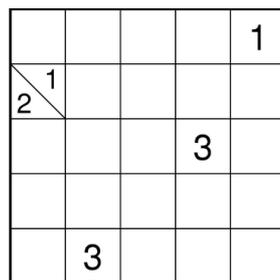
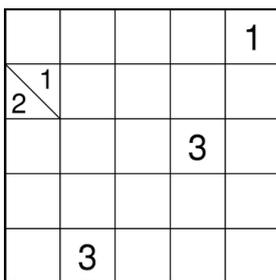
8.6 No-Islands-Tapa (20 Punkte)

Zusätzlich zu den Standard-Tapa-Regeln gilt: Alle Weißfelder sind orthogonal mit dem Rand verbunden.



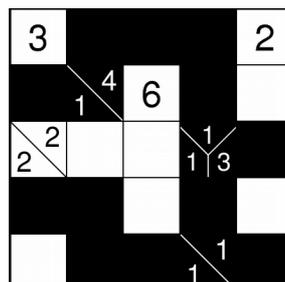
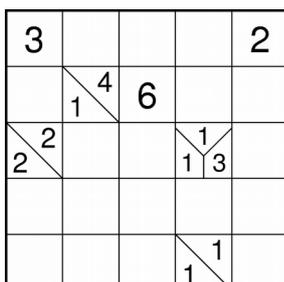
8.7 Twopa (30 Punkte)

Für beide Diagramme gelten die Standard-Tapa-Regeln. Finden Sie nun diejenige Lösung, bei der für jedes Zahlenfeld gilt, dass die Schwarzfelder um dieses Feld nicht bei beiden Diagramm an derselben Position sind. (Die beiden Lösungen sind natürlich vertauschbar.)



8.8 und 8.9 Twilight-Tapa (30 und 40 Punkte)

Schwärzen Sie einige Felder, so dass alle schwarzen Felder waagrecht oder senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Feld komplett geschwärzt ist. *Weiße* Felder mit Zahlen geben die Länge der *schwarzen* Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. *Schwarze* Felder mit Zahlen geben die Länge der *weißen* Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Dabei besteht eine Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe. Enthält ein Feld mehr als eine Zahl, muss zwischen den Gruppen mindestens ein Feld der anderen Art bleiben. Die Reihenfolge der Zahlen in den Feldern spielt dabei keine Rolle.



Stichrätsel: Akari und Zeltlager

Finale: Summenbild-Rundweg, Partiti, Zylindrisches Dominion, Twopa, Doppelstern, Nanro

Einige Hinweise zur Auswertung

Üblicherweise werden in der Fragestunde hauptsächlich Fragen gestellt, die mit „Gilt es als richtig, wenn“ beginnen. Deswegen haben wir uns im Vorfeld schon mal ein paar Gedanken dazu gemacht, die eventuell nach Veröffentlichung des Anleitungsheftes noch weiter ergänzt werden:

1. Fillomino, Hidato:

Eine Notation muss komplett eingetragen sein, und nur diese wird dann auf Korrektheit überprüft. Wenn zwei oder mehr Notationen komplett eingetragen sind, müssen sie alle korrekt sein, damit das Rätsel als korrekt gewertet wird. (Mögliche „Notationen“ wären beim Fillomino: Zahlen / Verbindungen / Abgrenzungen. Beim Hidato: Zahlen oder Verbindungslinien.)

Beim karierten Fillomino ist es nicht notwendig, Färbungen vorzunehmen.

2. A38:

Es reicht aus, den Rundweg korrekt einzuzichnen. Die Richtung muss nicht markiert werden, und auch nicht, auf welchen Feldern ein Passierschein erhalten wird.

3. Halligen:

Entweder alle Wasser- oder alle Halligenfelder sind zu markieren, nicht notwendigerweise beide. Alle Schiffsfelder müssen als solche markiert werden.

4. Masyu-Yinyang:

Masyu-Weg und Schwarzfärbungen müssen eingetragen sein. Wegen der Verwechslungsgefahr von weißen Masyu-Feldern und weißen Feldern im Yinyang müssen entweder alle weißen Felder im Yinyang auf gleiche Weise markiert werden, oder es muss eine Linie zwischen den beiden Rästelteilen gezogen werden. (Im Beispiel haben wir beides getan.)

5. U-Bahn mit Haltestellen:

Das korrekte Einzeichnen der U-Bahn reicht aus. Die Wege von Haltestelle zu Haltestelle müssen nicht gesondert markiert werden.

6. Japanische-Summen-Varianten:

Es ist notwendig und hinreichend, alle Zahlen korrekt einzutragen. Färbungen, Masyu-Kreise, Masyu-Weg usw. werden nicht mit korrigiert (dürfen also komplett fehlen, teilweise fehlen oder auch falsch sein.)

7. Zylindrischer Rundweg:

Es reicht bei der doppelt vorkommenden Kante (ganz links und ganz rechts) aus, wenn die Rundwegsegmente auf einer von ihnen eingezeichnet sind. (Es ist aber beim Lösen evtl. übersichtlicher, beide Kanten zu verwenden.)