Winkelrundweg

Zeichne einen Rundweg nach folgenden Regeln ein:

Der Rundweg besteht aus Strecken, die von Knoten zu Knoten führen. Als Knoten zählen Quadrat, Dreieck und Kreis. Die kleinen schwarzen Punkte sind keine Knoten und dienen nur zur Orientierung. Eine Strecke darf nur in 12 verschiedene Richtungen laufen: Von einem Knoten zu den 6 benachbarten Knoten und in Richtung der Winkelhalbierenden dazwischen (also genau die Richtungen der 12 Zahlen auf der Uhr).

Die verschiedenen Knoten geben an, in welchem Winkel der Rundweg an dieser Stelle abknicken darf:

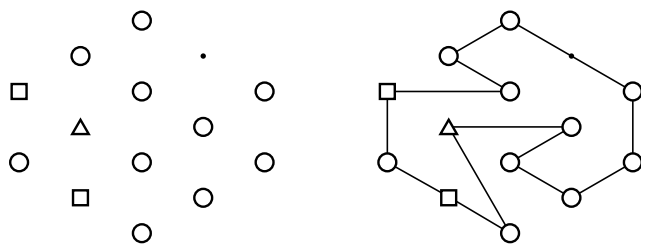
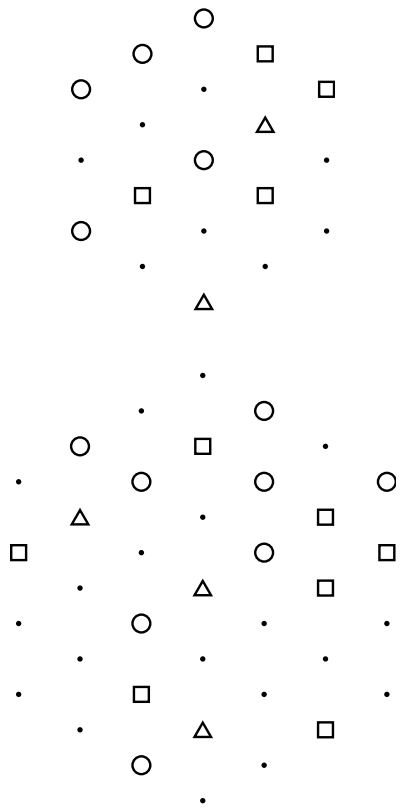
Quadrat - 90° oder 180°

Dreieck - 60° oder 120°

Kreis - beliebiger Winkel

Der Rundweg muss alle Knoten durchlaufen und darf sich nicht selbst berühren oder schneiden.

Beispiel:



Hier zwei Rätsel: