

Rätselwochenende 2024

Anleitung einer Runde

Christian König

Rätselarten	Reihenfolge
• ShakaShaka20	1. Wortsuche (25)
• Sudoku 20	2.
• Akari 25	3.
• Wortsuche 25	4.
• Nurikabe 35	5.
• Fillomino 40	6.
• LITS 40	7.
• Masyu 40	8.
• Tapa 50	9.
• Pentominous 55	10.
• Doppelblock 65	11.
• Rundweg 70	12.
• Star Battle 85	13.
• Yajilin 85	14.
• Hochhäuser145	15.

Regeln

Die Runde dauert 90 Minuten und besteht aus 15 Rätseln, die in Summe bis zu 800 Punkte ergeben. Nur vollständig, korrekt gelöste und mit Namen (Initialen reichen hierfür aus) versehene Rätsel geben Punkte.

Die Rätsel sind in fester Reihenfolge zu bearbeiten: Zu Beginn erhält jeder Teilnehmer nur das erste Rätsel (die Wortsuche). Erst nach Abgabe eines Rätsels erhält der Teilnehmer dann das nächste Rätsel. Die Rätsel werden im Raum verteilt ausliegen, sodass man für diesen Vorgang aufstehen muss. Sobald ein Rätsel abgegeben wurde, darf es nicht mehr bearbeitet werden. Zusätzlich dürfen Teilnehmer einzelne Rätsel überspringen, dies wird wie die Abgabe eines unausgefüllten Rätsels gewertet.

Die Reihenfolge der Rätsel steht (bis auf die Wortsuche) noch nicht fest und wird von den Teilnehmern selbst gewählt: Unmittelbar vor der Runde werden 13 zufällig ausgeloste Teilnehmer je ein noch nicht platziertes Rätsel einer noch freien Stelle in der Reihenfolge zuweisen dürfen. Es lohnt sich also, das Deckblatt der Anleitung ausgedruckt mitzubringen, um sich die Reihenfolge notieren zu können!

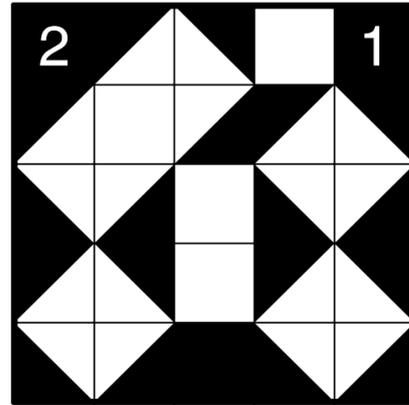
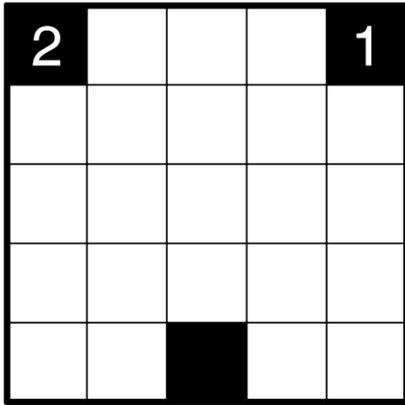
Im Folgenden befinden sich die Regeln und Beispiele zu den einzelnen Rätselarten. Es handelt sich um übliche und vermutlich bekannte Rätselarten. In dieser Anleitung sind die Rätsel aufsteigend nach Punkten und bei gleicher Punktzahl alphabetisch sortiert.

Vielen Dank an meine Testlöser Benedikt Hahn, Eva Schuckert, kays, Kevin Sun, Marco Wahnschafft, Martin Merker, Paula Welz, Prasanna Seshadri, Roger Kohler, Thomas Luo und Valentin Miakinen!

Und: Habt Spaß beim Rätseln! :)

ShakaShaka (20)

Schwärze manche Felder halb, sodass ein Dreieck entsteht. Alle ungeschwärzten Gebiete müssen Rechtecke bilden. Zahlen geben an, in wie vielen der (bis zu vier) orthogonal benachbarten Felder ein Dreieck zu schwärzen ist.



Sudoku (20)

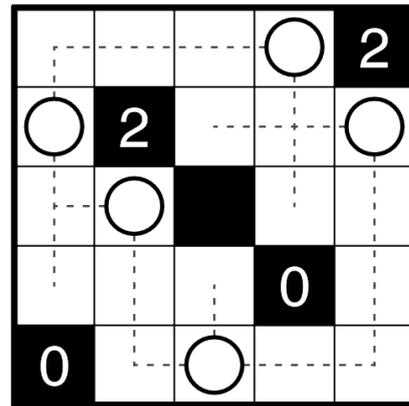
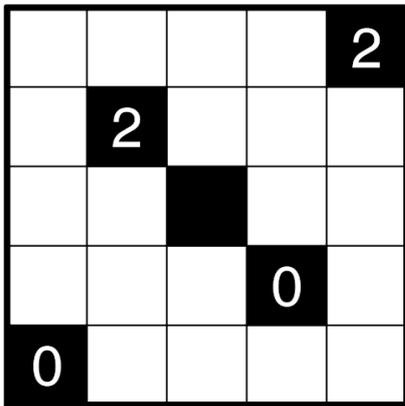
Schreibe in jedes leere Feld eine Zahl, sodass in jeder Zeile, Spalte und in jedem Gebiet die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel 1 bis 6) je genau einmal vorkommen.

1				3	
	2		1		
		3			
			4		
		4		5	
	3				6

1	4	6	5	3	2
3	2	5	1	6	4
4	1	3	6	2	5
6	5	2	4	1	3
2	6	4	3	5	1
5	3	1	2	4	6

Akari (25)

Platziere in manche Felder je eine Lampe, sodass alle Felder beleuchtet sind. Lampen leuchten waagrecht und senkrecht bis zum nächsten Schwarzfeld oder zum Rand des Gitters. Lampen dürfen sich nicht gegenseitig beleuchten. Zahlen geben an, wie viele Lampen in den (bis zu vier) orthogonal benachbarten Feldern platziert werden müssen.



Wortsuche (25)

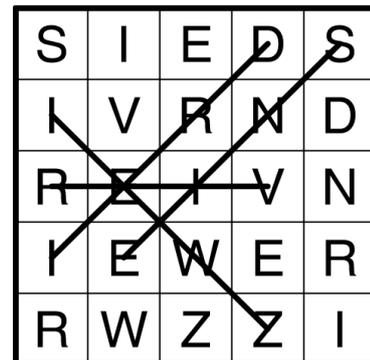
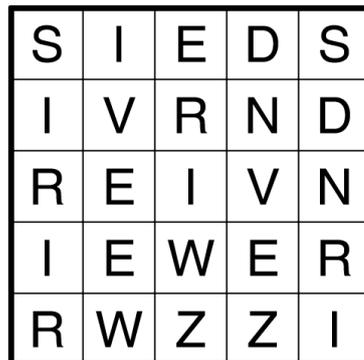
Finde alle (im Wettbewerbsrätsel unter dem Gitter) gegebenen Wörter im Gitter. Jedes Wort ist waagrecht, senkrecht oder diagonal vorwärts oder rückwärts in gerader Linie zu finden.

EINS

ZWEI

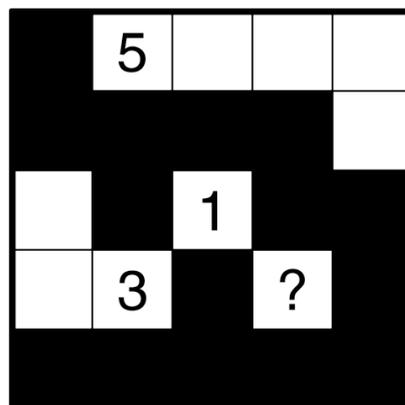
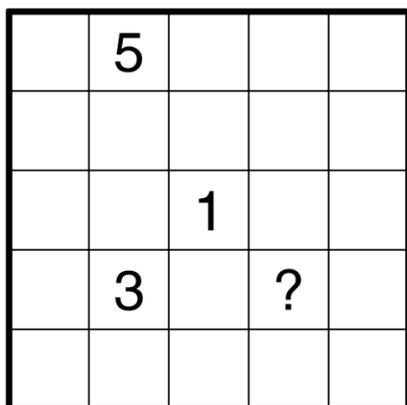
DREI

VIER



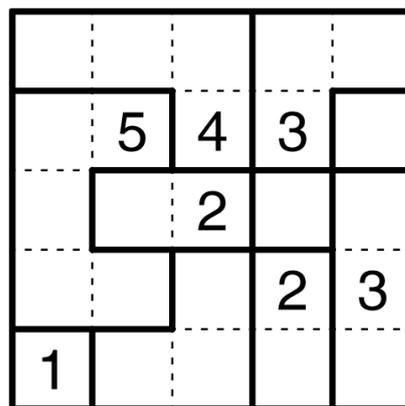
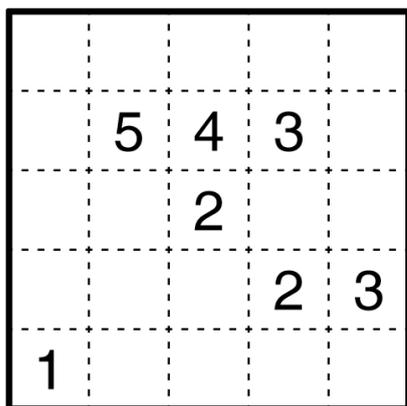
Nurikabe (35)

Schwärze einige Felder, sodass alle geschwärzten Felder orthogonal zusammenhängen und kein 2x2-Bereich geschwärzt ist. In jedem ungeschwärzten Gebiet steht genau eine Zahl. Diese Zahl gibt die Größe des jeweiligen ungeschwärzten Gebietes an. Fragezeichen stehen für beliebige Zahlen.



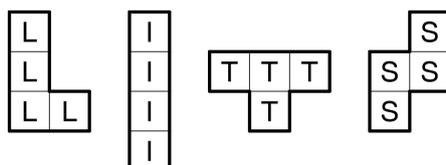
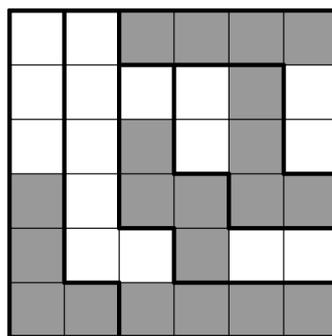
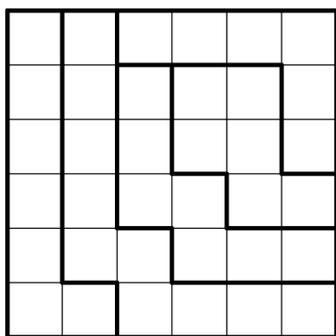
Fillomino (40)

Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in Gebiete, sodass sich Gebiete gleicher Größe nicht orthogonal berühren. Zahlen geben die Größe des Gebietes an, in dem sie liegen.



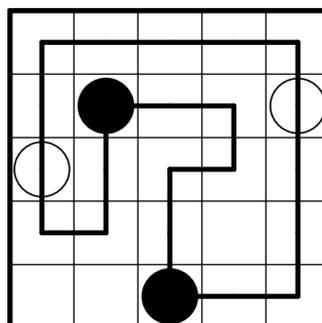
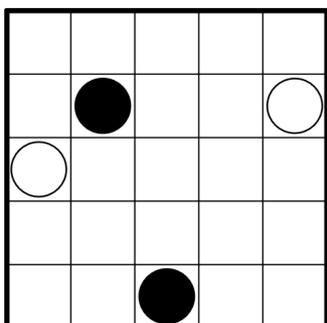
LITS (40)

Schwärze in jedem Gebiet vier zusammenhängende Felder, die ein Tetromino bilden. Gleiche Tetrominos dürfen sich nicht orthogonal berühren, wobei gespiegelte und gedrehte Tetrominos als gleich zählen. Alle geschwärzten Felder müssen orthogonal zusammenhängen. Es darf keinen geschwärzten 2x2-Bereich geben. Als Hilfe sind unter dem Gitter die vier möglichen Tetrominos gegeben.



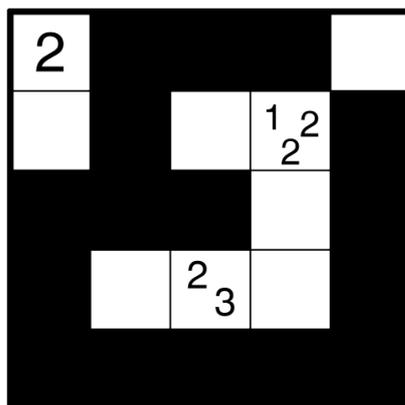
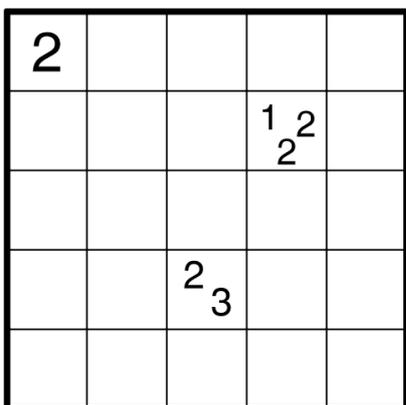
Masyu (40)

Zeichne einen Rundweg ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Der Rundweg muss durch alle schwarzen und weißen Kreise verlaufen. In schwarzen Kreisen biegt der Rundweg ab und verläuft davor und danach geradeaus. Durch weiße Kreise geht der Rundweg geradeaus hindurch und biegt davor oder danach (oder beide Male) ab.



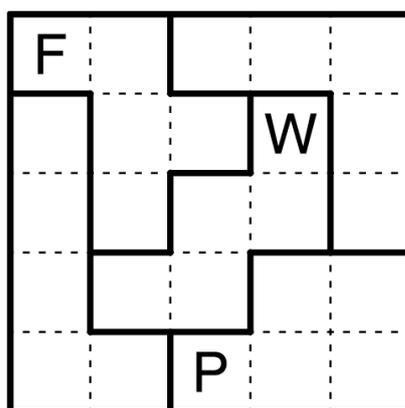
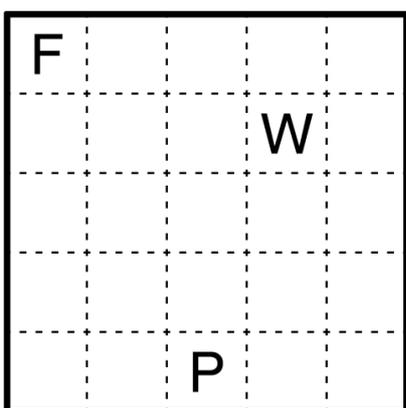
Tapa (50)

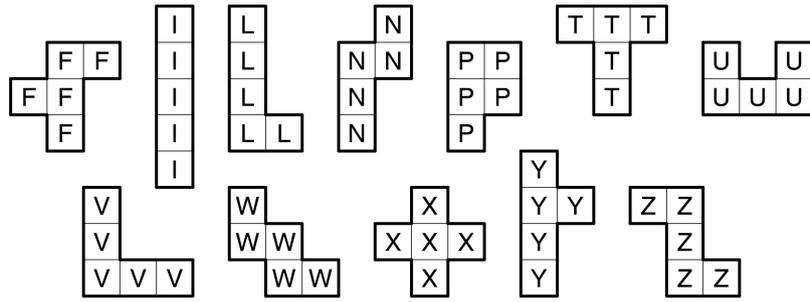
Schwärze einige Felder, sodass alle geschwärtzten Felder orthogonal zusammenhängen und kein 2x2-Bereich geschwärtzt ist. Zahlen geben die Größe aller geschwärtzten Gruppen in den umliegenden (bis zu acht) Feldern an. Zwischen zwei geschwärtzten Gruppen muss mindestens ein ungeschwärtztes Feld liegen.



Pentominous (55)

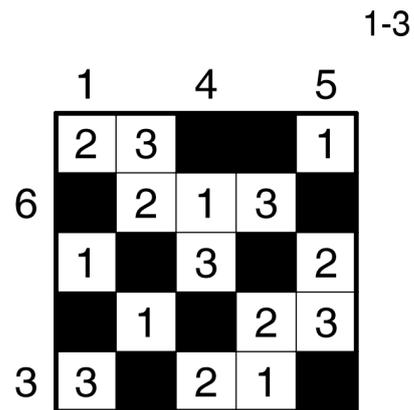
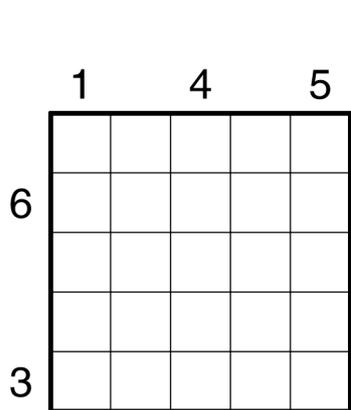
Zerteile das Gitter entlang der Gitterlinien in Pentominos (Gebiete der Größe 5). Gleiche Pentominos dürfen (auch gedreht oder gespiegelt) nicht orthogonal benachbart sein. Buchstaben geben das Pentomino ihres jeweiligen Gebietes an. Als Hilfe sind alle zwölf Pentominos unter dem Gitter dargestellt.





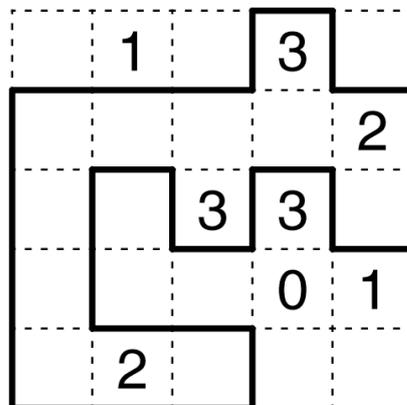
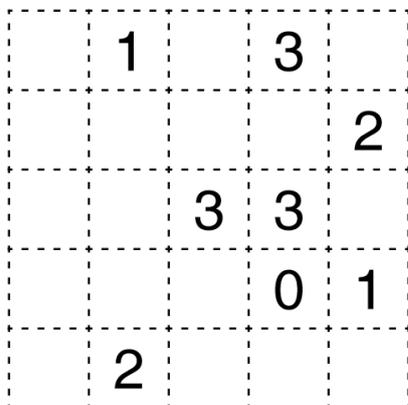
Doppelblock (65)

Schwärze einige Felder, sodass in jeder Zeile und Spalte genau zwei Felder geschwärzt sind. Trage in jedes ungeschwärzte Feld eine Zahl von 1 bis $n - 2$ ein, wobei n die Gittergröße ist, sodass in jeder Zeile und Spalte jede Zahl genau einmal vorkommt. Zahlen außerhalb des Gitters geben die Summe aller Zahlen zwischen den beiden Schwarzfeldern in der jeweiligen Zeile oder Spalte an.



Rundweg (70)

Zeichne einen Rundweg entlang der Gitterlinien ein. Zahlen geben an, wie viele der vier benachbarten Kanten vom Rundweg verwendet werden.



Star Battle (85)

Zeichne in einige Felder je einen Stern ein, sodass in jeder Zeile, Spalte und jedem Gebiet genau zwei Sterne stehen. Sterne dürfen nicht in benachbarten Feldern platziert werden, auch nicht in diagonal benachbarten Feldern.

