

# Rätselwochenende 2024

## Unvollständige Runde

Name:

Punkte:

1. Unvollständiges Nurikabe (10 Punkte)

Es gelten die Standard-Nurikabe-Regeln: Schwärze einige Felder des Diagramms, wobei die geschwärzten Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen müssen und kein 2x2-Bereich vollständig geschwärzt sein darf. Jede weiße zusammenhängende Fläche, die Inseln, muss genau eine Zahl enthalten, die angibt, aus wie vielen Feldern diese Fläche besteht.

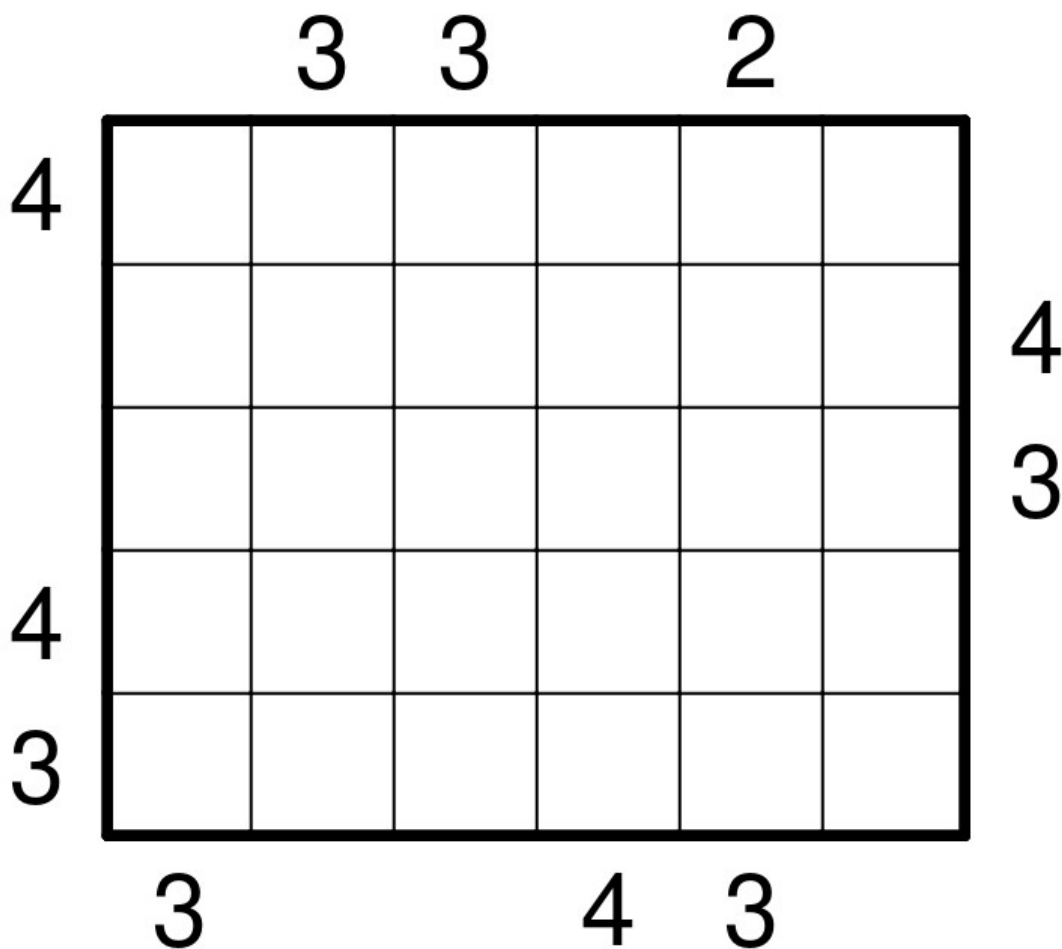
Allerdings habe ich eine Zahl vergessen hinzuschreiben. Das heißt, es gibt noch eine weitere Insel.

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

## 2. Unvollständige Hochhäuser (20 Punkte)

Es gelten die Standard-Hochhaus-Regeln: Trage in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 6 so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte nur unterschiedliche Hochhäuser vorkommen. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

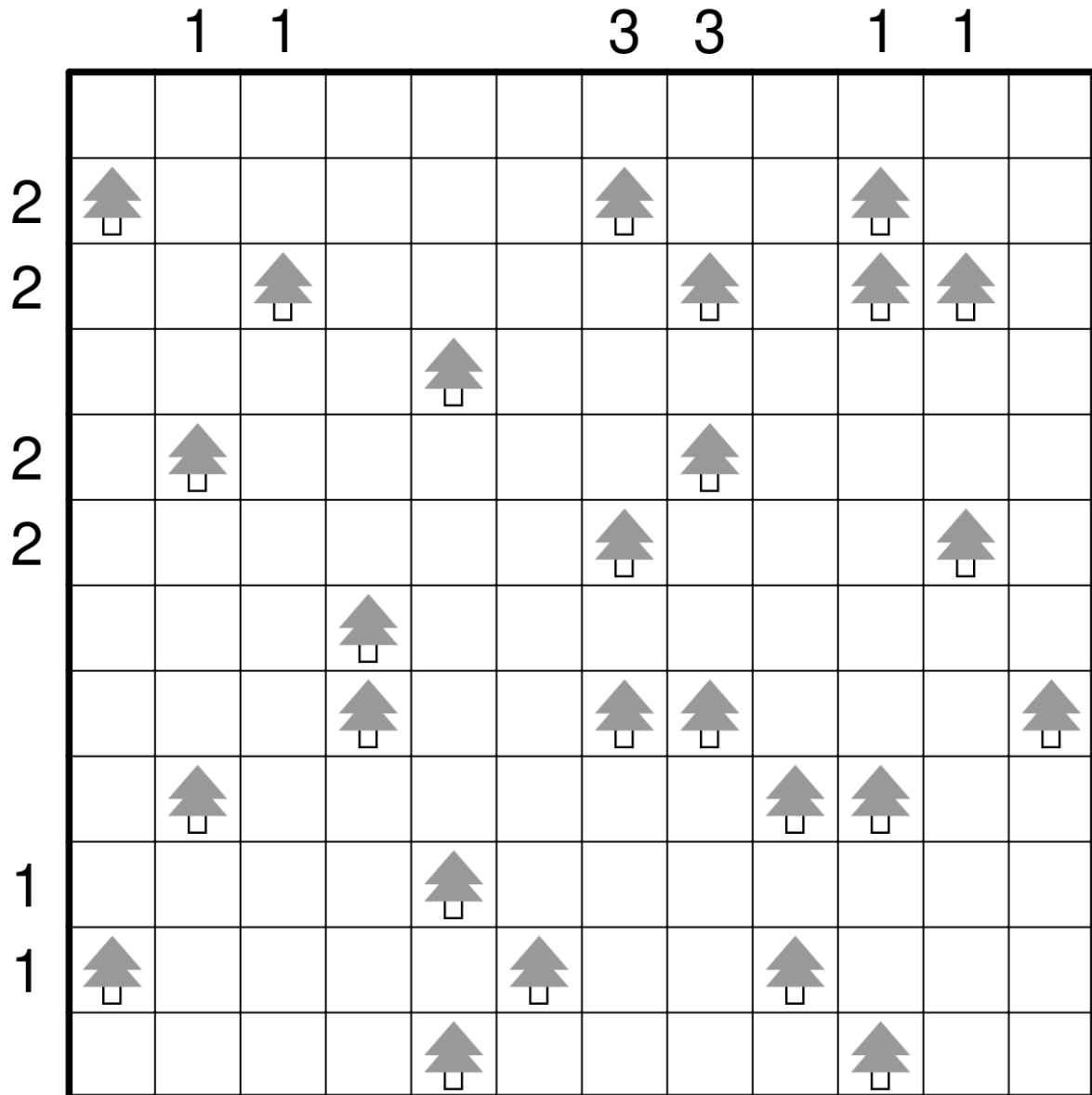
Allerdings fehlt dem Rätsel eine Zeile. Jede Zeile enthält also alle Zahlen von 1 bis 6, jeder Spalte fehlt aber eine der Zahlen.



### 3. Unvollständiger Zeltplatz (30 Punkte)

Es gelten die Standard-Zeltplatz-Regeln: Trage 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.

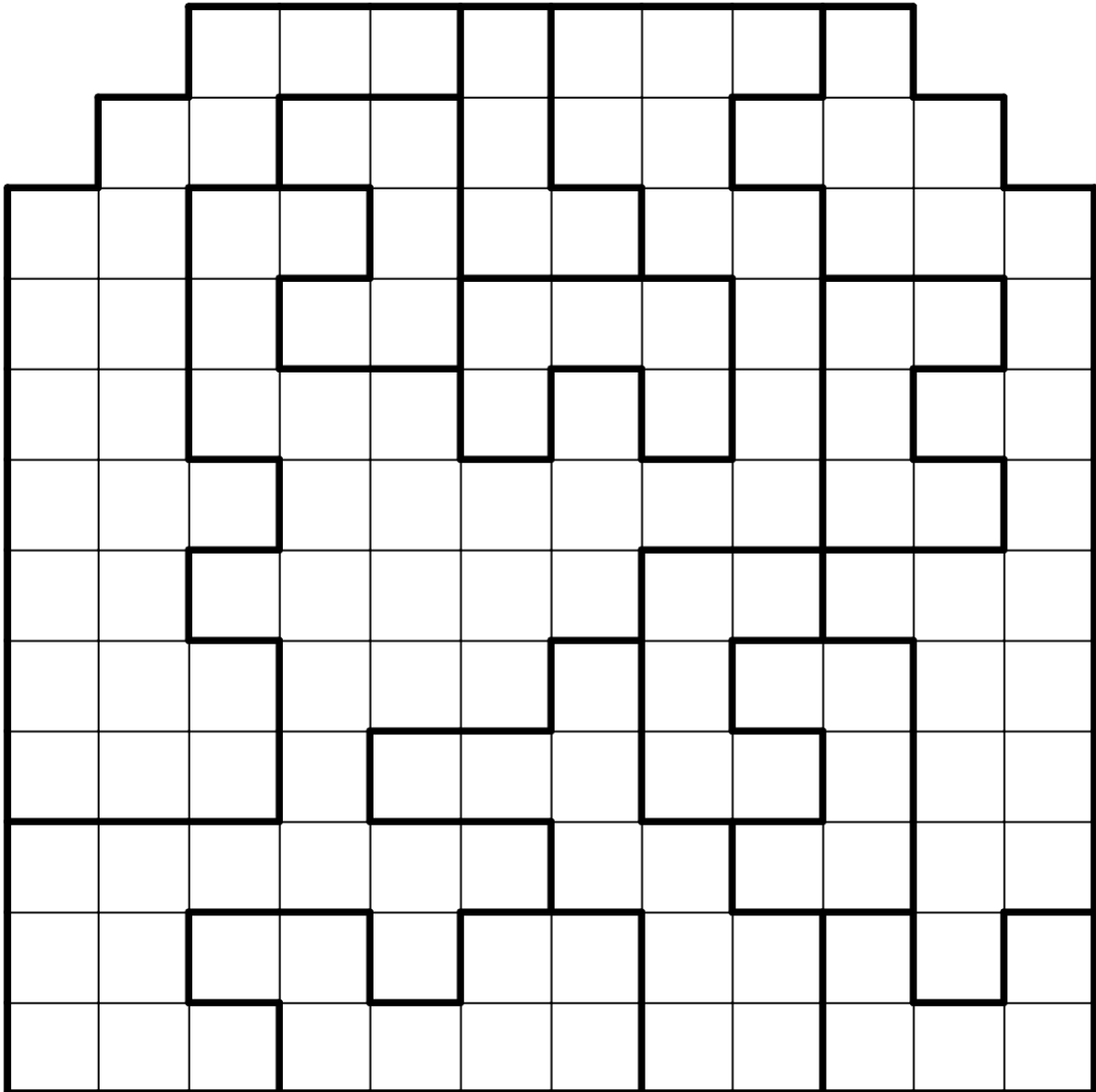
Allerdings ist ein Baum unbelegt. Das heißt, an ihm steht kein Zelt.



#### 4. Unvollständiges Doppelstern-Rätsel (30 Punkte)

Es gelten die Standard-Doppelstern-Regeln: Trage in das Diagramm Sterne so ein, dass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

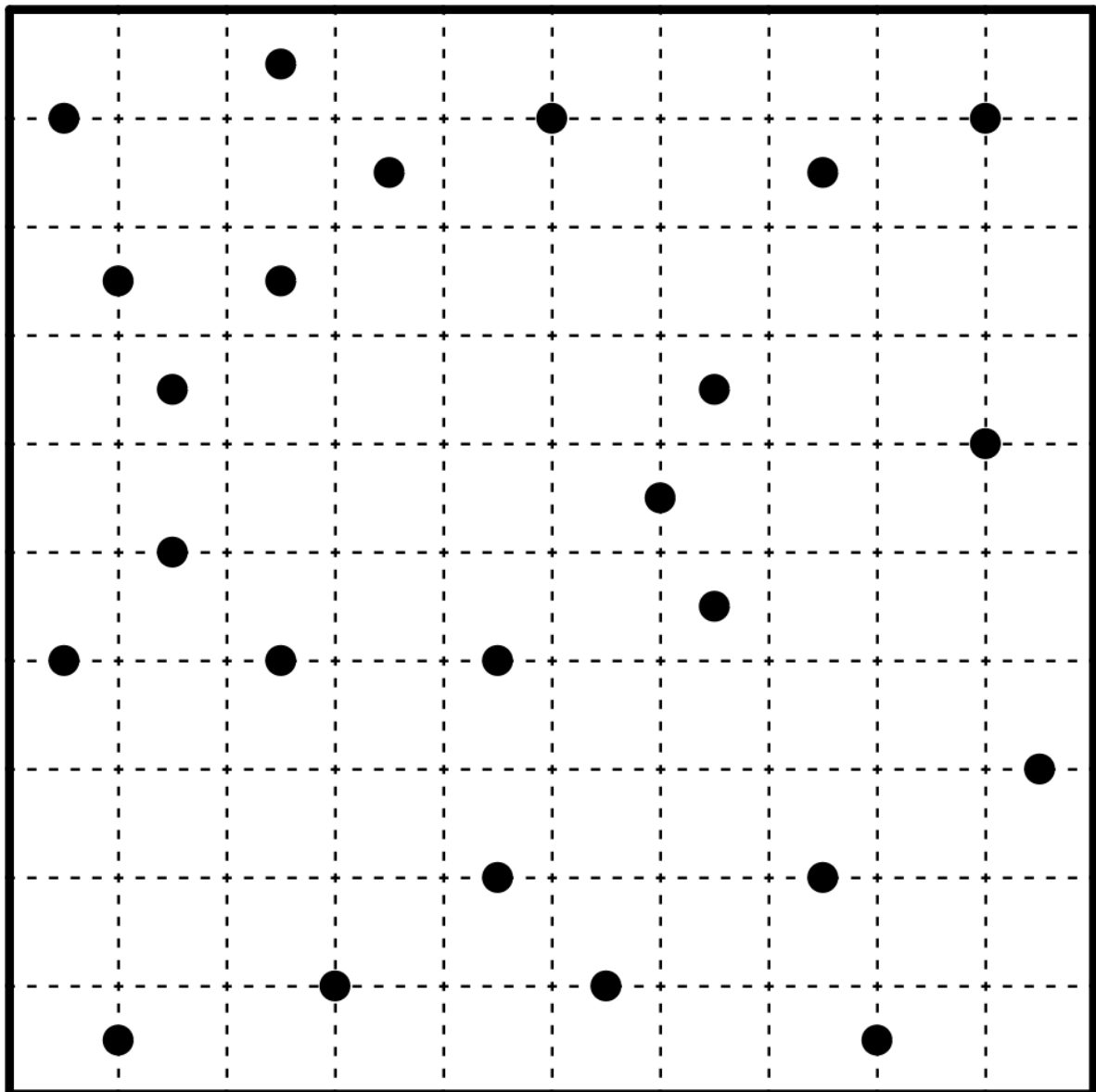
Allerdings fehlt ein Stern. Das heißt, es gibt ein Gebiet, eine Zeile und eine Spalte, die nur einen Stern enthalten.



### 5. Unvollständige Galaxien (30 Punkte)

Es gelten die Standard-Galaxien-Regeln: Zerlege das Diagramm entlang der Gitterlinien in Gebiete. Jedes Gebiet muss genau einen Kreis enthalten und punktsymmetrisch bezüglich dieses Kreises sein.

Allerdings fehlt ein Kreis. Das heißt, es gibt ein Gebiet ohne Kreis. Achtung: Dieses muss dennoch punktsymmetrisch sein.



6. Defizit-Sudoku (30 Punkte)

Es gelten die Standard-Sudoku-Regeln: Trage die Ziffern von 1 bis 8 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet nur unterschiedliche Ziffern vorkommen.

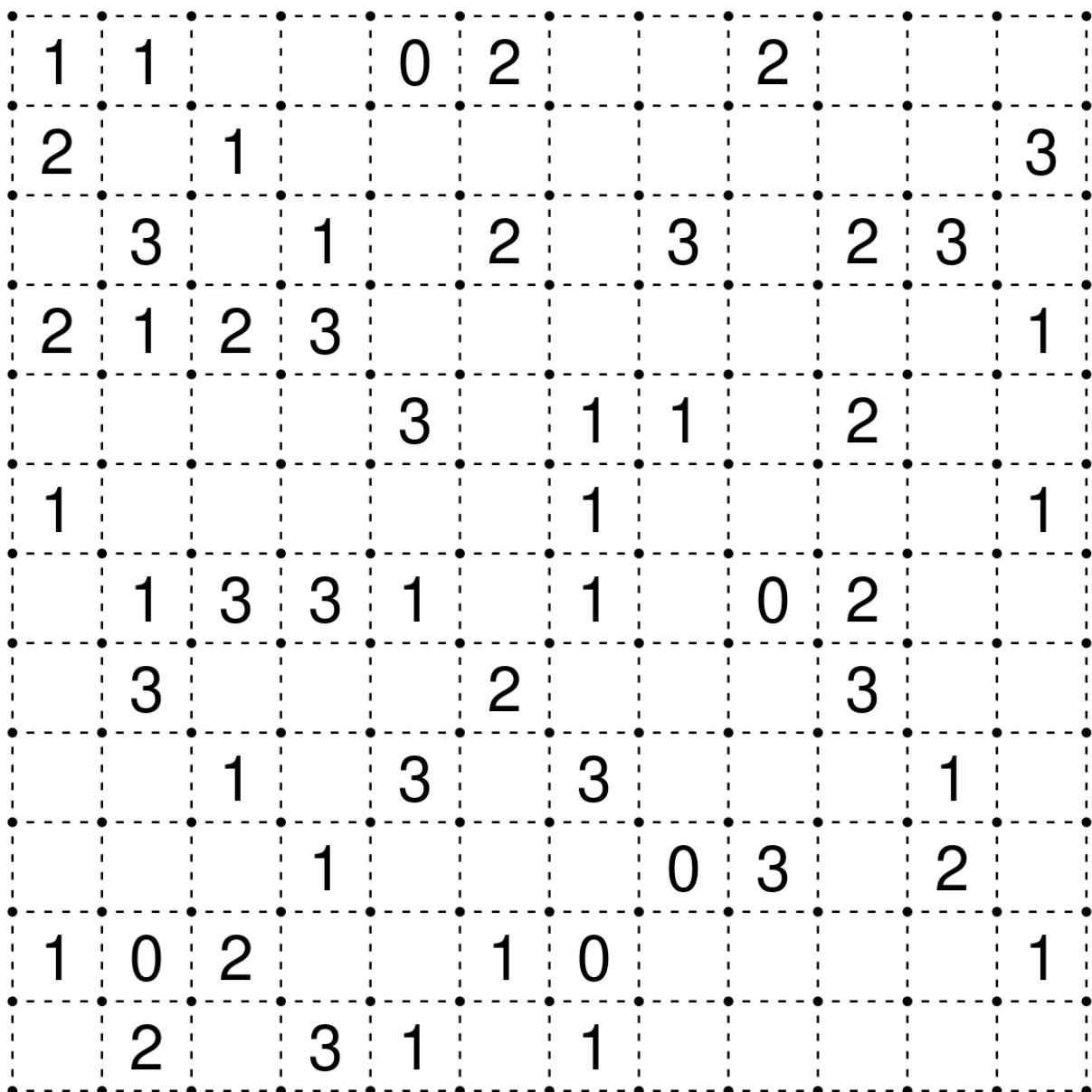
Die Gebiete sind alle kleiner als acht Kästchen. Jedem Gebiet fehlt also mindestens eine der acht Zahlen.

						6	
4	3						
8			2	3			
		1			4		
3		8			5		6
1			7	6			4
	2						7
			1		6	4	

7. Unvollständiger Rundweg (40 Punkte)

Es gelten die Standard-Rundweg-Regeln: Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Allerdings habe ich ein Segment vergessen, so dass der Rundweg nicht geschlossen ist, sondern nur fast geschlossen. Dieses Segment wird in den Hinweisen nicht berücksichtigt.







### 9. Fehlendes Schiffe-versenken-Rätsel (20 Punkte)

Da ich es leider nicht mehr geschafft habe, dieses Rätsel zu erstellen, müsst ihr das selbst machen. Das Rätsel soll eindeutig lösbar sein und den Standard-Schiffe-versenken-Regeln gehorchen: Trage die abgebildete Flotte so in das Diagramm ein, dass die Schiffe sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Dabei dürfen die Schiffe um 90° gedreht werden. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Schiffsteile in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.

Beim Rätseldiagramm stehen weitere Einschränkungen, denen das Rätsel gehorchen soll.

Wenn ihr Innenvorgaben macht (Schiffsteile oder Wasser – sofern erlaubt), macht das bitte so, dass man sie deutlich von der Lösung unterscheiden kann.

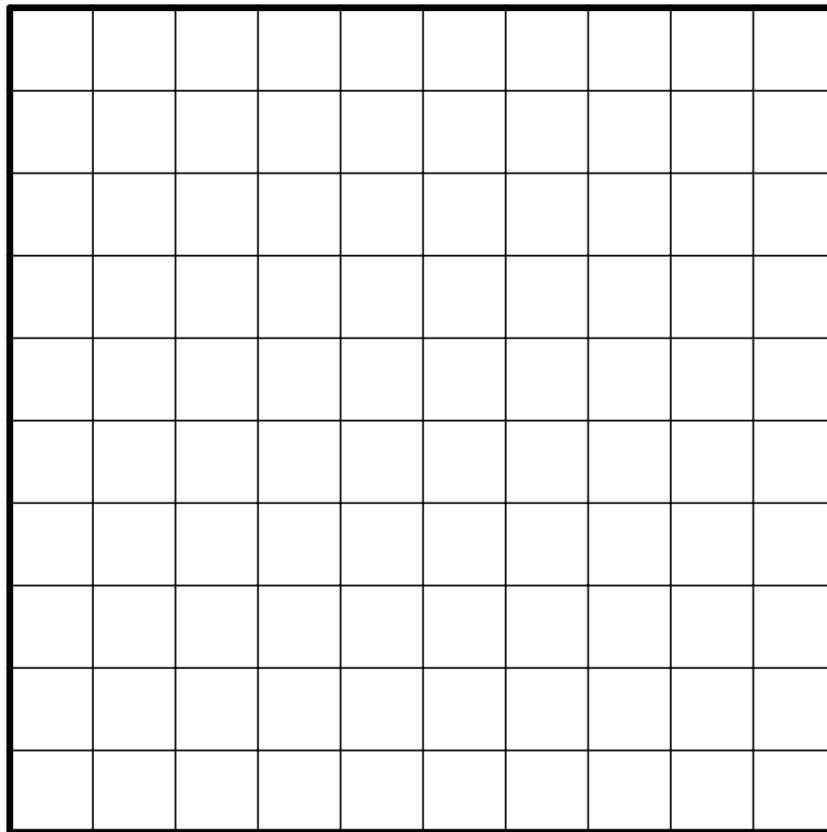
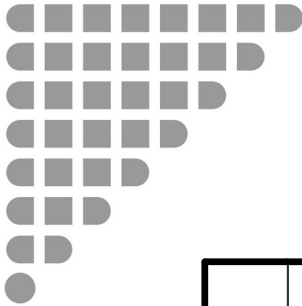
#### Vorgaben:

Größe: 10x10.

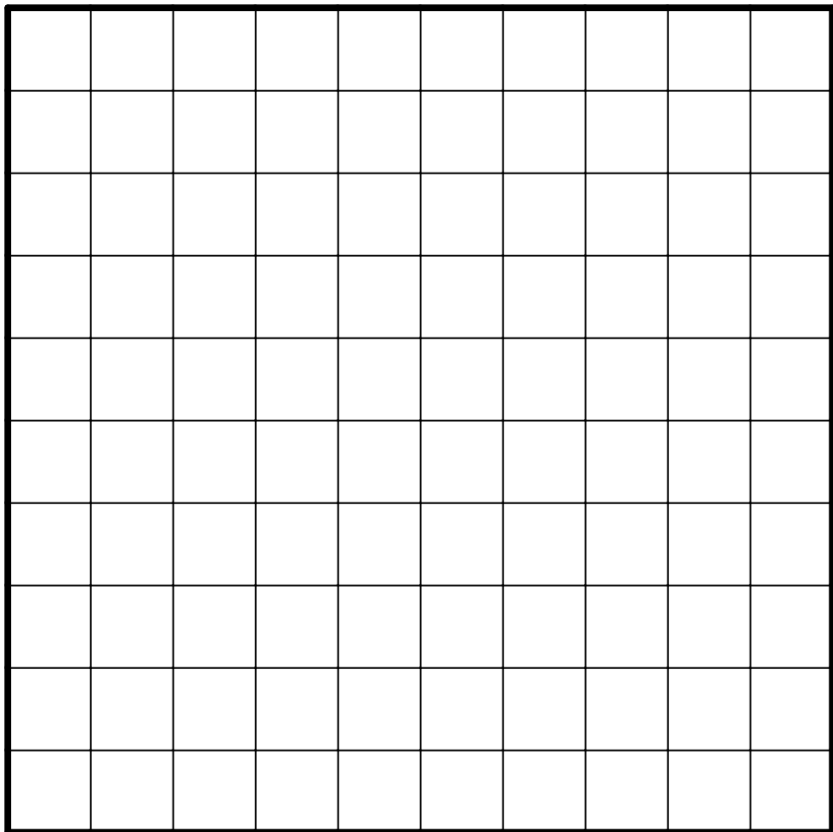
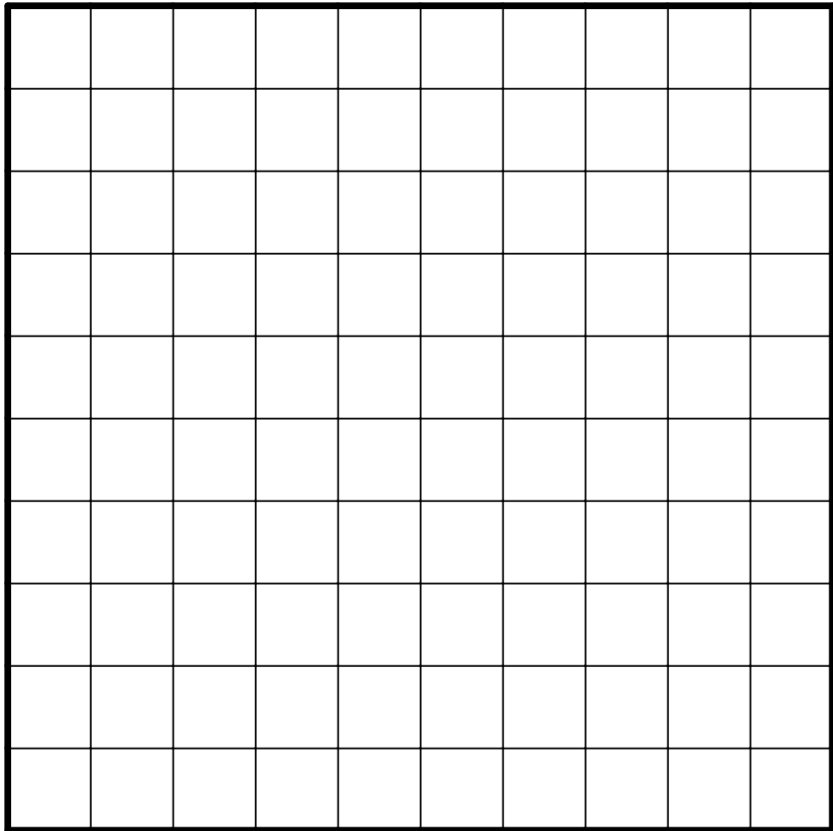
Es darf keine Nullen als Hinweise geben.

Es dürfen bis zu drei Schiffsteile im Diagramm vorgegeben werden, aber keine Wasserfelder.

Flotte:



Weitere Leerdigramme auf der nächsten Seite.



10. Fehlendes Persistence-of-Memory-Rätsel (40 Punkte)

Da ich es leider nicht mehr geschafft habe, dieses Rätsel zu erstellen, müsst ihr das selbst machen. Das Rätsel soll eindeutig lösbar sein und den Persistence-of-Memory-Regeln gehorchen: Zeichne einen Weg ein, der in einem der beiden durch einen Kreis markierten Felder beginnt und im anderen endet, waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und sich selbst nicht berührt. Der Weg muss durch jedes kleine Gebiet hindurchgehen. Haben zwei Gebiete die selbe Form (ohne drehen und spiegeln), so muss der Weg dieses Gebiet auch auf die gleiche Art durchlaufen.

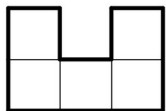
Die beiden Punkte dürfen frei gesetzt werden. Wenn ein Punkt auf einem Gebiet liegt, muss allerdings jedes Gebiet dieser Form dort auch einen Punkt haben. (Es darf also höchstens zwei solche Gebiete geben.) Vorgegebene Formen dürft ihr nicht drehen und nicht spiegeln.

Vorgaben:

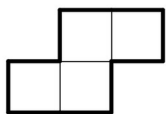
Größe: 10x10.

Keine Vorgaben außer der vorgegebenen Formen und der beiden Punkte.

Formen:



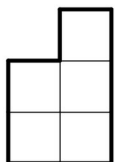
2-5 mal



2-5 mal



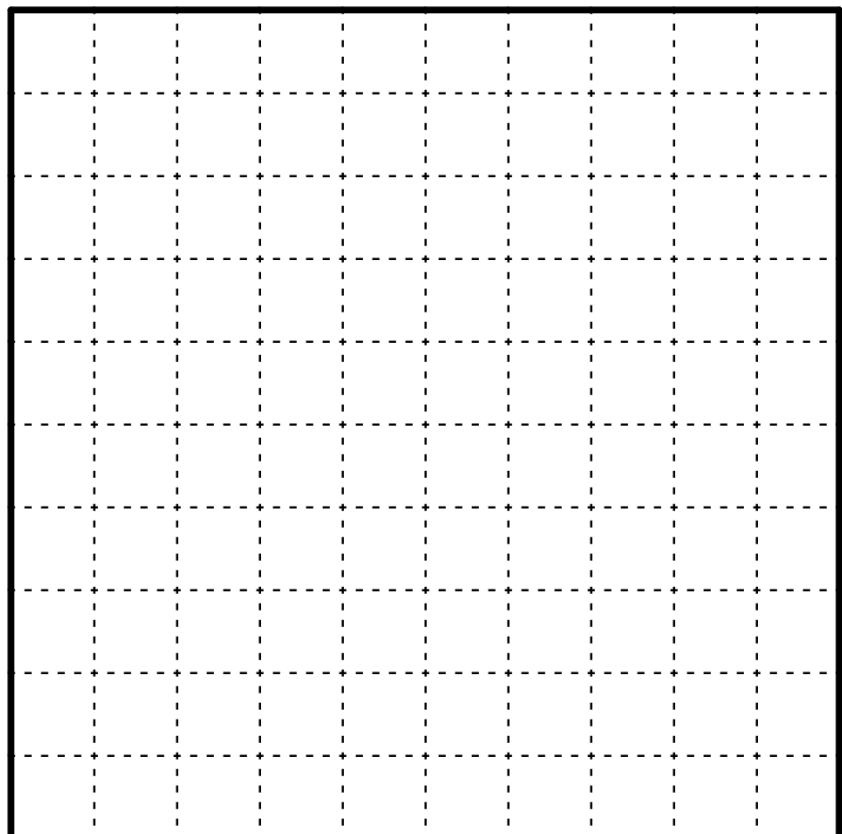
2-5 mal



2-5 mal



2-5 mal



Weitere Leerdiagramme auf der nächsten Seite.

