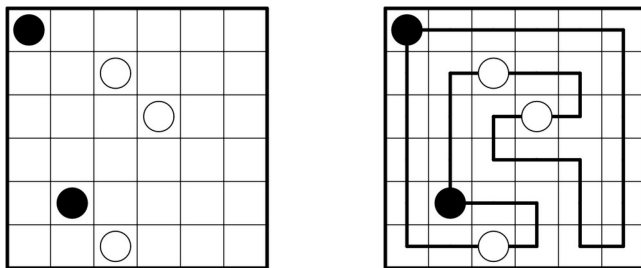


Diese Runde besteht aus zehn Rätseln, bei denen vorher noch nicht bekannt ist, welche der folgenden Hinweisarten sie jeweils enthalten.

Allgemein gilt: Zeichne einen Rundweg, der orthogonal von Feldmitte zu Feldmitte verläuft. Weiße Felder mit und ohne Hinweis werden genau einmal durchquert. Farbige Felder werden mindestens einmal durchquert (siehe Regeln für „Eis“ und „Feuer“).

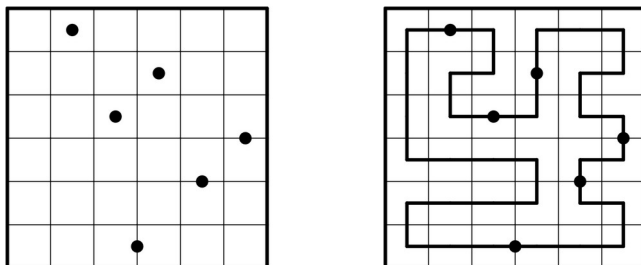
Masyu-Hinweise:

Große Kreise müssen nach Masyu-Regeln durchquert werden: In einem schwarzen Kreis biegt der Weg ab und passiert in beide Richtungen das jeweils nächste Feld ohne Abbiegung. Durch weiße Kreise geht der Weg geradeaus und biegt in mindestens einer der beiden Richtungen direkt im nächsten Feld ab.



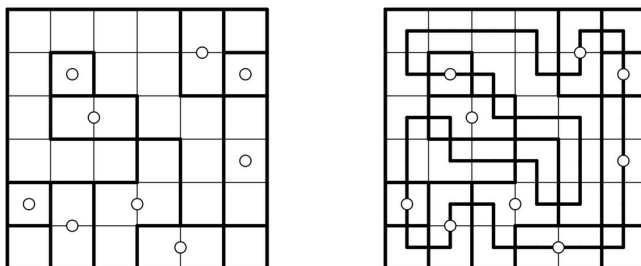
Midloop-Hinweise:

Kleine schwarze Kreise markieren die Mitte eines geraden Loop-Abschnitts.



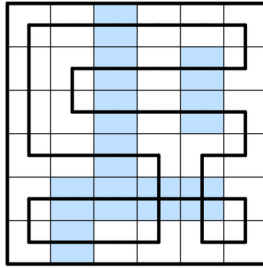
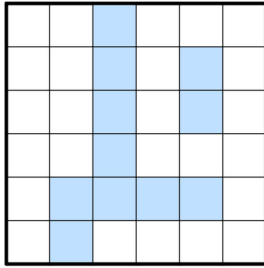
Equal-Segments-Regions-Hinweise:

Umrandete Regionen mit einem *kleinen weißen Kreis* in der Mitte müssen symmetrisch durchlaufen werden. (Rotationssymmetrie 180 Grad.) Es ist möglich, dass ein Gebiet mehrfach betreten wird, aber es ist auch möglich, dass ein Gebiet direkt komplett durchlaufen wird.



Eis-Hinweise:

Durch blaue Felder geht der Weg geradeaus. Er darf sich in blauen Feldern kreuzen.



Feuer-Hinweise:

In roten Feldern biegt der Weg ab. Er darf das Feld zweimal durchqueren, aber nicht die gleiche Strecke zweimal laufen. Wenn eine doppelte Durchquerung stattfindet, muss dies so geschehen, dass der Feldmittelpunkt innerhalb des Rundwegs ist.

Achtung 1: Da sich der Weg bei Eisfeldern kreuzen kann, ist es nicht immer trivial zu erkennen, wo gerade außen und innen ist. Es ist aber eindeutig bestimmbar, und die Regel gilt trotzdem. ;)

Achtung 2: Zum besseren Erkennen ist es üblich, in den Lösungen von Feuer-Loops den Weg als Kurve zu malen, wenn er in einem Feuerfeld abknickt. Für Längenmessungen im Zusammenhang mit den anderen Regeln gilt er jedoch als bis zum Mittelpunkt des Feuerfelds gehend.

