

# Anfänger-Rätselwettbewerb am 18.+19. Februar

Liebe Rätselfreunde,

Ihr haltet die Anleitungsdatei zum Anfänger-Rätselwettbewerb am 18.+19. Februar in den Händen. Dieser Wettbewerb ist, was den Umfang und die Schwierigkeit angeht, auf noch unerfahrene Rätsellöser zugeschnitten. Wenn Ihr das erste Mal an einem Rätselwettbewerb teilnehmt oder noch nicht vertraut mit Online-Wettbewerben seid, empfehlen wir Euch, diese Datei sorgfältig durchzulesen, bevor Ihr den Wettbewerb startet.

Der Wettbewerb besteht aus zwei Dateien, nämlich der Euch gerade vorliegenden Anleitungsdatei und der eigentlichen Wettbewerbsdatei. Die Wettbewerbsdatei ist verschlüsselt; Ihr könnt sie zwar herunterladen, aber wenn Ihr versucht, sie zu öffnen, werdet Ihr nach einem Passwort gefragt. Das hat so seine Richtigkeit, denn diese Datei enthält die Wettbewerbsrätsel, und die Teilnehmer sollen die Rätsel erst sehen können, wenn sie mit dem Wettbewerb begonnen haben.

Der Wettbewerb läuft insgesamt über zwei Tage, allerdings habt Ihr für die Bearbeitung der Rätsel in Wirklichkeit nur 60 Minuten Zeit. Eure Zeit beginnt zu laufen, wenn Ihr auf den Button „Wettbewerb starten“ klickt. Von diesem Moment an gibt es kein Zurück mehr! Euch wird dann das Passwort für die verschlüsselte Wettbewerbsdatei eingeblendet, mit dem Ihr die Datei öffnen und ausdrucken könnt. Damit Euch hier nicht unnötig Zeit verloren geht, solltet Ihr sicherstellen, dass Euer Drucker druckbereit ist, und Ihr solltet auch schon Bleistift und Radiergummi zurechtgelegt haben.

Der Wettbewerb umfasst zwölf Rätsel, nämlich jeweils zwei Exemplare von sechs ausgewählten Rätseltypen. Diese lauten: **Buchstabensalat**, **Zeltlager**, **Dominozerlegung**, **Magnetplatten**, **Kakuro** und **Rundweg**. Auch wenn Euch die Namen vielleicht seltsam vorkommen, handelt es sich doch um Standardtypen aus der Kategorie „Logische Rätsel“. Auf den nächsten Seiten findet Ihr die Anleitung zu diesen sechs Rätseltypen mit jeweils einem kleinen Beispiel. Ihr solltet sicherstellen, dass Ihr die Regeln genau verstanden habt, bevor Ihr mit dem Wettbewerb beginnt. Wenn Ihr Fragen habt, könnt Ihr sie gern in unserem Forum stellen.

Nachdem Ihr auf den Button „Wettbewerb starten“ geklickt habt, seht Ihr unter dem Passwort für die Wettbewerbsdatei auch noch ein Eingabefenster mit zwölf Eingabemöglichkeiten sowie einem weiteren Button „Lösungen absenden“. Was es damit auf sich hat, erfahrt Ihr jetzt.

Da Ihr die Rätsel ja auf Papier und nicht direkt am Bildschirm löst, muss der Computer ja irgendwie davon erfahren, dass Ihr die Rätsel gelöst habt. Aus diesem Grund gibt es zu jedem Rätsel einen sogenannten „Lösungscode“. Anstatt die kompletten Lösungen irgendwie abzutippen, was zeitaufwendig und ohnehin unpraktikabel wäre, müsst Ihr nur die Lösungscode zu den von Euch gelösten Rätseln eingeben.

Der Lösungscode kann ja nach Rätseltyp beispielsweise aus dem Inhalt einer durch einen Pfeil hervorgehobenen Zeile, Spalte oder Diagonale des Rätselgitters bestehen. Wenn Ihr das Rätsel vollständig gelöst habt, könnt Ihr den Lösungscode im Normalfall schnell und ohne große Schwierigkeit ablesen. Zwar kann man unter Umständen den Lösungscode erraten, wenn man das Rätsel nicht oder nur teilweise bearbeitet hat, dieses Verfahren hat sich jedoch allgemein bei Online-Rätselwettbewerben durchgesetzt.

Wie der Lösungscode zu jedem Rätsel aussieht, erfahrt Ihr ebenfalls auf den nachfolgenden Seiten. Jeder Lösungscode ist in die dafür vorgesehene Zeile im Eingabefenster einzutragen. Bitte achtet darauf, dass Ihr auch jeden Lösungscode in die richtige Zeile eintragt! Nachdem Ihr einen Code eingegeben habt, solltet Ihr auf den Button „Lösungen absenden“ klicken, damit unser Wettbewerbsserver auch mitbekommt, dass Ihr ein Rätsel gelöst habt.

Der Computer unterscheidet bei den Lösungscode nicht zwischen Groß- und Kleinbuchstaben, und er ignoriert alle Leerzeichen; um diese Punkte müsst Ihr Euch also keine Sorgen machen. Sonderzeichen werden auch nur berücksichtigt, wenn sie bei dem jeweiligen Rätseltyp explizit verlangt werden. Zum Beispiel könnt Ihr gefahrlos Kommas einfügen, wenn es dadurch für Euch übersichtlicher wird.

Zu jedem Rätsel gibt es eine feste Punktzahl, die Ihr erhaltet, wenn Ihr das Rätsel korrekt gelöst habt. Für Rätsel, die Ihr nicht gelöst oder bei denen Ihr einen falschen Lösungscode eingegeben habt, bekommt Ihr keine Punkte. Das erste Exemplar jedes Räseltyps ist 10 Punkte wert, das zweite Exemplar ist etwas größer bzw. schwieriger und bringt 15 Punkte.

Ihr habt nach dem Start des Wettbewerbs genau 60 Minuten Zeit, die Rätsel zu lösen und die Lösungscodes einzugeben. Spätere Eingaben werden vom Server leider nicht mehr angenommen. Ist Eure Zeit um, könnt Ihr Euch entspannt zurücklehnen. Dabei ist zu beachten, dass Ihr Eure Startzeit innerhalb der zwei Wettbewerbstage frei wählen könnt! (Ihr solltet also ein Zeitfenster wählen, in dem Ihr möglichst ungestört seid und nicht abgelenkt werdet.) Am 20. Februar wird dann die Ergebnistabelle eingeblendet.

Einige der geschilderten Abläufe werden Euch vielleicht kompliziert und anstrengend vorkommen. Man gewöhnt sich normalerweise aber sehr schnell daran. Solltet Ihr dennoch nicht an dem Wettbewerb teilnehmen können oder wollen, könnt Ihr Euch trotzdem sehr gern die Rätsel herunterladen und sie in einer ruhigen Minute ohne den Wettbewerbsdruck lösen. Dennoch würden wir uns natürlich freuen, wenn Ihr an diesem Wettbewerb und vielleicht auch an zukünftigen Rätselwettbewerben teilnehmt.

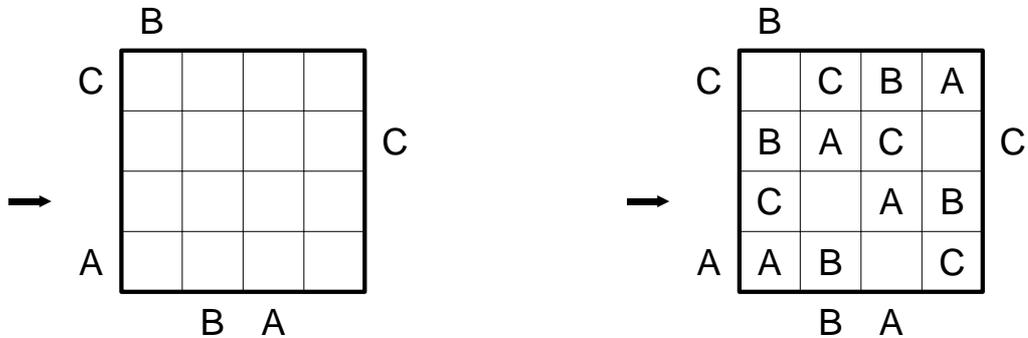
Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß mit den Rätseln!

*Roland Voigt*

# Buchstabensalat

Tragen Sie die Buchstaben A, B und C so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen als erstes steht.

**Beispiel und Lösung:**



**Lösungscod:** Geben Sie die Buchstaben in der markierten Zeile von links nach rechts ein; verwenden Sie ein Minus (-) für ein leeres Feld.

Im Beispiel würde der Lösungscode lauten: **C - A B**

# Zeltlager

Tragen Sie 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.

**Beispiel und Lösung:**



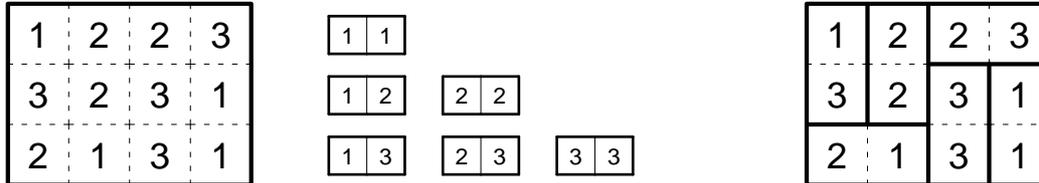
**Lösungscod:** Geben Sie für jede Zeile von oben nach unten ein, wie viele Zelte sich in der jeweiligen Zeile befinden, die waagrecht mit einem Baum verbunden sind.

Im Beispiel würde der Lösungscode lauten: **1 0 1 1 0**

# Dominozerlegung

Die abgebildeten Dominosteine wurden zu einem  $4 \times 3$ -Rechteck aneinandergelegt; anschließend wurden die Trennlinien zwischen den Dominosteinen entfernt. Rekonstruieren Sie die fehlenden Trennlinien, so dass jeder Dominostein genau einmal im Diagramm vorkommt.

**Beispiel und Lösung:**



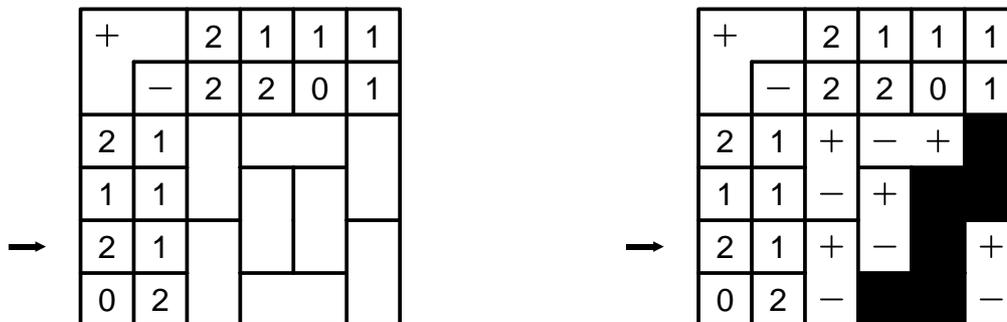
**Lösungscode:** Geben Sie für jede Zeile von oben nach unten ein, wie viele waagrecht liegende Dominosteine sich in der jeweiligen Zeile befinden.

Im Beispiel würde der Lösungscode lauten: **1 0 1**

# Magnetplatten

Füllen Sie das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wie viele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.

**Beispiel und Lösung:**



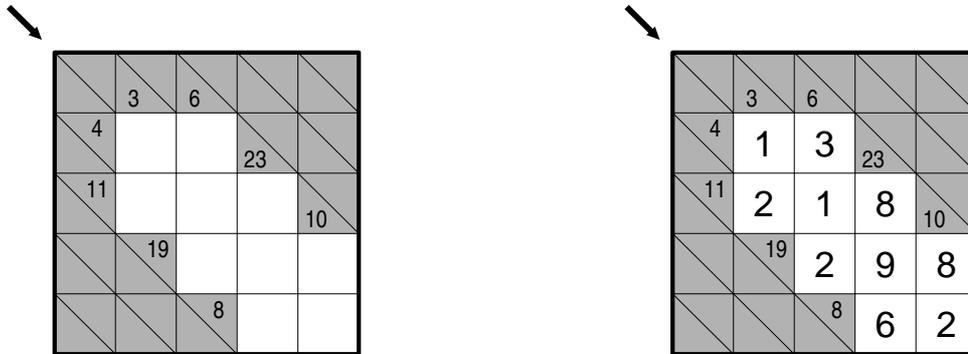
**Lösungscode:** Geben Sie den Inhalt der markierten Zeile von links nach rechts ein; verwenden Sie den Buchstaben p für einen Pluspol, ein m für einen Minuspol oder ein s für ein schwarzes Feld.

Im Beispiel würde der Lösungscode lauten: **p m s p**

# Kakuro

Füllen Sie das Rätsel wie ein Kreuzworträtsel aus. Verwenden Sie dabei an Stelle der Buchstaben die Ziffern von 1 bis 9. Die Beschreibung eines „Wortes“ gibt die Summe der Ziffern in diesem „Wort“ an. Innerhalb eines „Wortes“ darf keine Ziffer doppelt vorkommen.

**Beispiel und Lösung:**



**Lösungscode:** Geben Sie Ziffern in der markierten Diagonale von oben nach unten ein; ignorieren Sie dabei die grauen Felder.

Im Beispiel würde der Lösungscode lauten: **1 1 9 2**

# Rundweg

Zeichnen Sie 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.

**Beispiel und Lösung:**



**Lösungscode:** Geben Sie die Flächeninhalte der außerhalb des Rundwegs liegenden Gebiete ein; beginnen Sie in der linken oberen Ecke des Gitters und gehen Sie einmal im Uhrzeigersinn um das gesamte Gitter herum.

Im Beispiel würde der Lösungscode lauten: **1 1 4**