

2. Anfänger-Rätselwettbewerb am 29.+30. September

Liebe Rätselfreunde,

Ihr haltet die Anleitungsdatei zum 2. Anfänger-Rätselwettbewerb am 29.+30. September 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: **Masyu**, **Hochhäuser**, **Minesweeper**, **Fillomino**, **Schlange** und **Sikaku**. 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 Rätseltyps 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 1. Oktober 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

Masyu

Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der durch alle Felder mit Kreisen hindurchgeht. Die Teilstrecken des Rundwegs verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90°-Winkel abbiegen und in den beiden Feldern davor und danach geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der Felder davor und danach im 90°-Winkel abbiegen. Der Rundweg darf durch kein Feld mehrmals hindurchgehen.

Beispiel und Lösung:



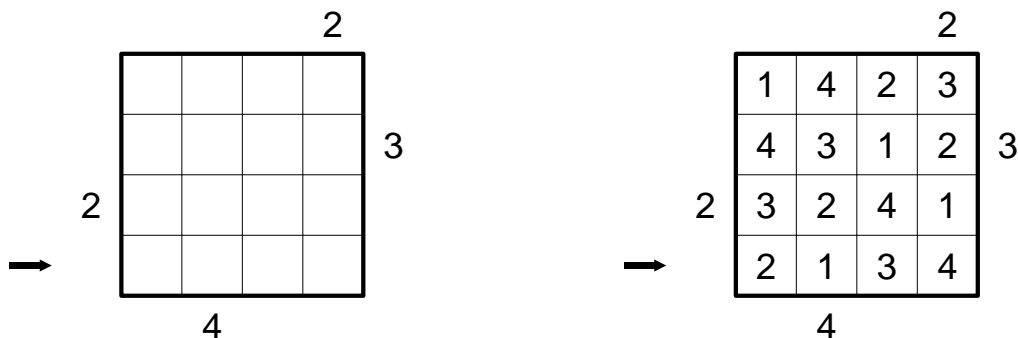
Lösungscod: Geben Sie für jede Zeile von oben nach unten ein, wie viele Felder sich in der jeweiligen Zeile befinden, die der Rundweg nicht durchläuft.

Im Beispiel würde der Lösungscod lauten: **2 3 2 1 1**

Hochhäuser

Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis N so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt (dabei bezeichnet N die Gittergröße). Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können; dabei gilt ein Haus als nicht sichtbar, wenn sich irgendwo davor ein größeres befindet.

Beispiel und Lösung:



Lösungscod: Geben Sie den Inhalt der markierten Zeile von links nach rechts ein.

Im Beispiel würde der Lösungscod lauten: **2 1 3 4**

Minesweeper

Platzieren Sie Minen im Diagramm, welche jeweils die Größe eines Feldes haben. Die Zahlen geben an, wie viele der waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder eine Mine enthalten. In Feldern mit Zahlen dürfen keine Minen platziert werden. Die Anzahl der Minen ist nicht vorgegeben.

Beispiel und Lösung:

2		1	
3			2
		2	

2		1	
💣	💣		
3		💣	2
💣		2	💣

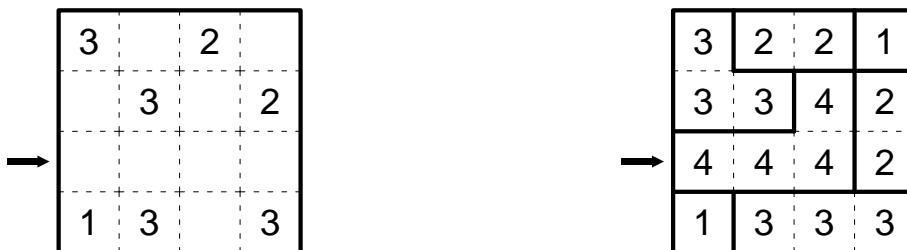
Lösungscode: Geben Sie für jede Zeile von oben nach unten ein, wie viele Minen sich in der jeweiligen Zeile befinden.

Im Beispiel würde der Lösungscode lauten: **0 2 1 2**

Fillomino

Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist – auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

Beispiel und Lösung:



Lösungscode: Geben Sie den Inhalt der markierten Zeile von links nach rechts ein (nur die Zahlen, die Trennlinien sind beim Lösungscode zu ignorieren).

Im Beispiel würde der Lösungscode lauten: **4 4 4 2**

