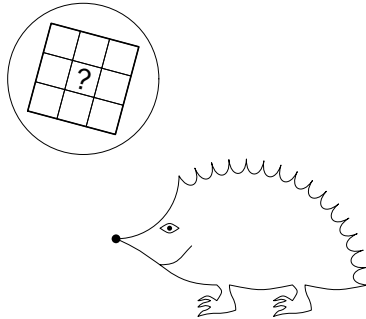


Hausigel Contest Series

Wettbewerb 7: Rätsel ohne Anleitungen

Contest 7: Instructionless puzzles



Allgemeines:

Miscellaneous:

Dieser Rätselwettbewerb besteht aus 14 Rätseln, nämlich jeweils zwei Rätseln zu sieben verschiedenen Rätseltypen. Die Rätselanleitungen werden nicht explizit vorgegeben! Zu jedem Rätseltyp gibt es ein Beispiel, aus dem sowohl die Anleitungen als auch der Lösungscode herausgelesen werden müssen. Dabei orientieren sich die entsprechenden Regeln an Standard-Elementen bekannter Rätseltypen. Besitzt das gegebene Beispielrätsel bzw. dessen Lösung auffällige Eigenschaften oder Muster, ohne die das Beispiel nicht eindeutig lösbar wäre, so ist davon auszugehen, dass diese Eigenschaften Bestandteil der Regeln sind. Die Namen der Rätseltypen sind neu erdacht; Assoziationen zu bekannten Rätselnamen können auf eigenes Risiko genutzt werden.

Die nächste Demonstrationsseite ist analog zur Wettbewerbsdatei aufgebaut. Im oberen Teil befindet sich ein Beispiel des Rätseltyps und die zugehörige Lösung, darunter ist der Lösungscode für das Beispiel angegeben. Im unteren Teil befindet sich das eigentliche Wettbewerbsrätsel des gleichen Rätseltyps. Auf der folgenden Seite sind Erklärungen zu dem Beispiel gegeben, die letzte Seite zeigt die Lösung des Rätsels auf. (In der Wettbewerbsdatei finden sich diese Seiten natürlich nicht.) Zu beachten ist, dass in der Wettbewerbsdatei zu jedem Rätseltyp zwei Wettbewerbsrätsel vorgegeben sind, jedoch nur ein Beispiel auf der jeweils ersten Seite.

Innerhalb von 120 Minuten müssen alle Rätsel bearbeitet und die Lösungscode abgeschickt werden. Viel Spaß!

This contest consists of 14 puzzles in total; there are seven puzzle types with two puzzles of each type. The puzzle instructions are not explicitly given! For each puzzle type there is an example from which the instructions and the solution code must be derived. The respective rules are guided by standard elements of well-known puzzle types. If the example puzzle and its solution have certain notable features or patterns and the example does not have a unique solution without them, those features are very likely part of the rules. The names of the puzzle types are newly conceived; associations with known puzzle names can be used at one's own risk.

The following demonstration page is designed analogously to the contest file. The top part contains an example for the respective puzzle type and its solution, the solution code can be found below. The bottom part shows the contest puzzle of the same puzzle type. The next page contains some explanations on the example; the last page shows the solution for the contest puzzle. (Of course, there is no such page in the contest file.) Please note that the contest file contains two contest puzzles from each type, but only one example on the first respective page.

The puzzles must be solved and the solution codes must be sent within 120 minutes. Enjoy!

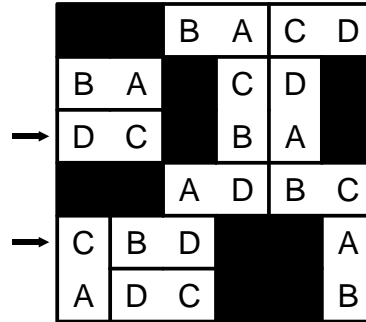
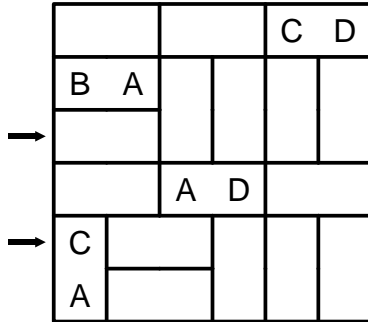
Rätsel 0: Buchstabenplatten (0 Punkte)

Puzzle 0: Letter plates (0 points)

Beispiel und Lösung:

Example and Solution:

(A-D)

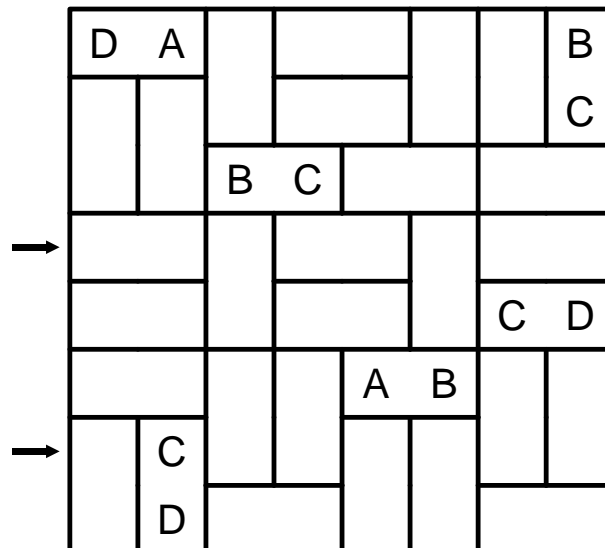


Lösungscod: / *Solution key:* DC-BA- CBD--A

Wettbewerbsrätsel:

Contest puzzle:

(A-D)



Rätselregeln:

Die Buchstaben aus dem vorgegebenen Bereich (im Beispiel A-D) sind in das Gitter einzutragen, so dass jeder der Buchstaben in jeder Zeile und Spalte des Gitter genau einmal vorkommt; die restlichen Felder sind zu schwärzen. Dabei muss jede Platte entweder zwei Buchstaben oder zwei Schwarzfelder enthalten.

Lösungscode: Der Inhalt der beiden markierten Zeilen, für Schwarzfelder ist ein Minus (-) einzugeben.

Anmerkungen:

Es sollte offensichtlich sein, dass bei diesem Rätseltyp die Aufgabe darin besteht, einige Gitterfelder schwarz zu färben und in die restlichen Felder Buchstaben aus dem vorgegebenen Bereich einzutragen. Zu den „auffälligen Eigenschaften und Mustern“ gehört die Tatsache, dass in der Lösung jeder der Buchstaben in jeder Zeile und Spalte genau einmal vorkommt, und dass das Gitter in Dominosteine zerlegt ist, welche in der Lösung entweder zwei Buchstaben enthalten oder komplett geschwärzt sind. Diese Auffälligkeiten sind daher als Bestandteil der Regeln anzusehen.

Man könnte sich auch noch die Frage stellen, ob die Buchstaben alle zusammenhängen müssen, ob die schwarzen Dominosteine einander berühren dürfen, usw. (Dies sind auch typische Regelelemente bei diversen Standard-Rätseltypen.) Aus dem Beispiel geht hervor, dass die schwarzen Dominosteine einander tatsächlich berühren können. Zu den eventuellen Zusammenhangsfragen gibt das Beispiel keinen Aufschluss, insofern sollte davon ausgegangen werden, dass keine entsprechende Regel vorliegt.

Der Lösungscode orientiert sich ebenfalls an bekannten Elementen. Zwei Zeilen des Gitters sind durch Pfeile hervorgehoben; in einer solchen Situation besteht der Lösungscode üblicherweise aus dem Inhalt der markierten Zeilen. Angesichts des Beispiels liegt auch nahe, dass Schwarzfelder durch ein Minus (-) zu kennzeichnen sind.

Puzzle instructions:

The given letters (A-D in the example) must be entered into the grid such that each letter occurs exactly once in every row and every column of the grid; the remaining cells must be blackened. Every plate must contain either two letters or two black cells.

Solution key: The contents of the two marked rows, enter a minus sign (-) for blackened cells.

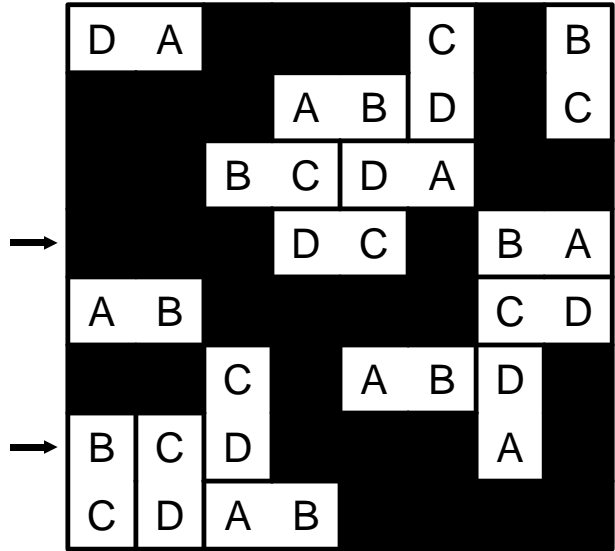
Remarks:

It should be apparent that the goal of this puzzle type is to blacken some cells and to enter letters from the given interval in the remaining cells. Among the ‘notable features and patterns’ is the fact that in the solution each letter occurs exactly once in every row and every column, and that the grid has been divided into dominoes which either contain two letters or are completely black. These features are to be viewed as part of the puzzle instructions.

One could also wonder if all the letters must be connected, if the black dominoes may touch each other, etc. (These are typical elements of numerous standard puzzle types.) The example shows that the black dominoes may indeed touch each other. The connectedness issue is not resolved by the example, so it is legitimate to assume that there is no such rule.

The solution key is also based on well-known structures. Two rows of the grid have been marked by arrows; in this kind of situation, the solution key usually consists of the contents of those rows. In view of the example it is natural to assume that black cells must be indicated by a minus sign (-).

Lösung des Wettbewerbsrätsels:
Solution of the contest puzzle:



Lösungscode: / *Solution key:* ---DC-BA BCD---A-