



Der Bastei Verlag
heißt Sie herzlichst willkommen zur
Vorausscheidung der



Deutschen Rätselmeisterschaft 2004!

Für Ihre Teilnahme an der nationalen Vorausscheidung genügt das Lösen der Rätsel aus den Teilnahmeunterlagen. Aus den Einsendungen werden die 20 besten Meisterlöser Deutschlands ermittelt, die dann zur Deutschen Rätselmeisterschaft 2004 vom 4. bis 6. Juni nach Köln eingeladen werden. Dort wird dann in einem sechsstündigen Lösungsmarathon der Deutsche Meister ermittelt. Die vier besten Teilnehmer der Endausscheidung bilden das offizielle deutsche Team für die 13. Rätselweltmeisterschaft.

Teilnahmebedingungen zur Vorausscheidung:

1. Die Teilnehmer müssen die deutsche Staatsbürgerschaft besitzen und ihren Wohnsitz in Deutschland haben.
2. Als Bewerber müssen Sie die offiziellen Rätselaufgaben zur Vorausscheidung **eigenständig lösen**. (Ansonsten müssen Einsendungen ausgeschlossen werden.) Ermitteln Sie Ihre Punktzahl und tragen Sie diese in die entsprechend ausgewiesenen Felder ein! Ihre Auflösungen mit den ermittelten Punkten schicken Sie bitte unter Angabe Ihrer Adresse an: BASTEI Rätselredaktion, Stichwort „Deutsche Rätselmeisterschaft“, Postfach 20 01 80, 51431 Bergisch Gladbach!
3. Der Einsendeschluss ist der 17. Mai 2004 (Datum des Poststempels). Aus den fristgerecht eingegangenen Antworten werden die 20 besten Einsendungen für die Endausscheidung ermittelt. Diese werden vom Bastei Verlag schriftlich zur Teilnahme an der Endausscheidung zur Deutschen Rätselmeisterschaft vom 4. bis 6. Juni in Köln eingeladen. Bei Punktgleichstand entscheidet das Losverfahren.
4. Die 20 ermittelten Teilnehmer sollten Zeit für die Endausscheidung zur Deutschen Meisterschaft vom **4. Juni (Anreisetag) bis 6. Juni (Abreisetag)** in Köln sowie für die „World Puzzle Championship“ mitbringen. Bei Terminproblemen ernennen wir einen Ersatz im Nachrückverfahren.
5. Die Endausscheidung findet in Köln im Deutschen Sport & Olympia Museum statt. Für die Unterkunft vor Ort ist gesorgt. Weitere Einzelheiten erfahren die Gewinner der Vorausscheidung mit ihrer Einladung.
6. Aus den Teilnehmern der Endausscheidung wird der Deutsche Meister 2004 ermittelt. Die ersten vier Gewinner stellen das offizielle deutsche Räselteam zur WM. Bei Punktgleichstand entscheidet das Losverfahren. Das WM-Team wird von uns zur Räselweltmeisterschaft angemeldet.
7. Selbstverständlich ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Angestellte der Verlagsgruppe Lübbe sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Zur 13. Räselweltmeisterschaft „World Puzzle Championship 2004“ (WPC)

Die von der „World Puzzle Federation“ ausgetragene Räselweltmeisterschaft findet in diesem Jahr vom **12. bis 17. Oktober in Opatija (Kroatien)** statt. An den internationalen Wettkämpfen werden voraussichtlich 20 Nationen teilnehmen. Entsprechend sind alle Räsel, die von den internationalen Teams bei der „World Puzzle Championship“ zu lösen sind, sprachunabhängige, logische oder mathematische Denksportaufgaben auf sehr hohem Niveau.

Die Teilnahmebedingungen werden den Anwärtern für das Weltmeisterschaftsteam im Rahmen der Endausscheidung in Köln ausgehändigt.

LÖSUNGSFORMULAR

BITTE GUT LESERLICH AUSFÜLLEN!

EINSENDESCHLUSS: 17. MAI 2004 (Datum des Poststempels)

VIEL GLÜCK!

BITTE KOMPLETT
ZURÜCKSENDEN AN:

BASTEI RÄTSELREDAKTION
STICHWORT: DEUTSCHE
RÄTSELMEISTERSCHAFT
POSTFACH 20 01 80
51431 BERGISCH GLADBACH

Vorname: _____ Alter: _____

Name: _____

Adresse: _____

PLZ/Stadt: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Möchten Sie 2005 die nächsten
Meisterschaftsrätsel per E-Mail
geschickt bekommen? Ja, per E-Mail!
 Nein, überhaupt nicht!
 Lieber per Post!

Bitte verraten Sie uns noch, wie Sie auf die Deutsche Rätselmeisterschaft aufmerksam wurden! Bericht oder Anzeige in _____; Plakat; Radiospot;

Feierabendrätsel; Internet; Freunde, Bekannte; Sonstiges _____

Lösen Sie Rätsel online? nein; ja, und wo? Antwort: _____

Möchten Sie gerne Rätsel online lösen? ja; nein

Die Qualifikationsrunde besteht aus elf Rätseln. Für jedes Rätsel ist angegeben, wie viele Punkte erreicht werden können. Vier Rätsel haben ein „offenes Ende“. Hier ist es das Ziel, so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Ermitteln Sie Ihre Punktzahl und tragen Sie diese in die entsprechend ausgewiesenen Felder ein!

Weitere Infos und Rätselunterlagen sind auch kostenlos vom Internet herunterladbar:
www.bastei.de/raetsel

Nr. Rätsel	Punkte
1 Magisches Quadrat	_____
2 Magnetplatten	_____
3 Fährtsensuche	_____
4 Marinespiel	_____
5 Zeltlager	_____
6 Bienenwabe	_____
7 Addition	_____
8 Dreiecke	_____
9 Kreuzwortpuzzle-Eigenbau	_____
10 Stadtplanung	_____
11 Einbaupuzzle	_____

GESAMTPUNKTZAHL

1. Magisches Quadrat

Schreiben Sie die Zahlen 1 bis 9 in die Felder, eine Zahl pro Feld, so dass jede Zahl einmal in jeder Reihe und Spalte erscheint! Zusätzlich sollen die Zahlen bestimmter fettumrandeter Regionen die angegebene Summe ergeben.

100 Punkte

4		19		18		17		13
14				18		8		
17	5		1			9		
		15	6		7		15	17
18			10					
	14		16		3	15	3	4
12		23		12				
	17	3		11		4	5	14
		3			15			

2. Magnetplatten

Im Diagramm liegen magnetische Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Die Hälften zweier magnetischer Platten mit den gleichen Polen stoßen niemals aneinander, außer mit ihren Ecken. Die Zahlen nennen die Summen der Plus- bzw. der Minuspole in den entsprechenden Reihen oder Spalten. Die neutralen Platten sind schwarz.

100 Punkte

+		4	1	4	3	4	4	1	5	2	3
	-	4	3	2	4	3	2	4	2	4	3
3	3										
3	3										
3	3										
3	3										
4	3										
2	4										
2	2										
4	3										
2	4										
5	3										

3. Fährtsensuche

Finden Sie einen zusammenhängenden Weg durch möglichst viele Felder! Sie können in jedem Feld starten. Versehen Sie das Startfeld mit einem Kreis! Gehen Sie waagrecht oder senkrecht immer in Pfeilrichtungen (->)! Treffen Sie auf ein anderes Pfeilfeld, müssen Sie in der dort angegebenen Pfeilrichtung weitergehen! In leeren Feldern können Sie die Richtung selbst bestimmen. Jedes Feld darf nur einmal betreten werden!

Der Weg darf sich nicht kreuzen und nicht überschneiden. Versehen Sie das letzte Feld mit einem X. Das Start- und das Zielfeld zählen für die Punktbewertung mit.

↓	←	↓	→	
→	↑	→		
←	↓	↑	↑	→
	↑	↓	↑	↓
↓			↑	→
→	←	↑	↑	↑
	↑	↓		↓
	↑		↓	↓
↓	↓		↑	→
	←	↓	←	←
←		←	←	↓
→		↓		↑
		→	←	↑
	↓	↓	↓	↑
↑		←	←	↑

Punkte: 9 x (Anzahl durchlaufener Felder - 80) = _____

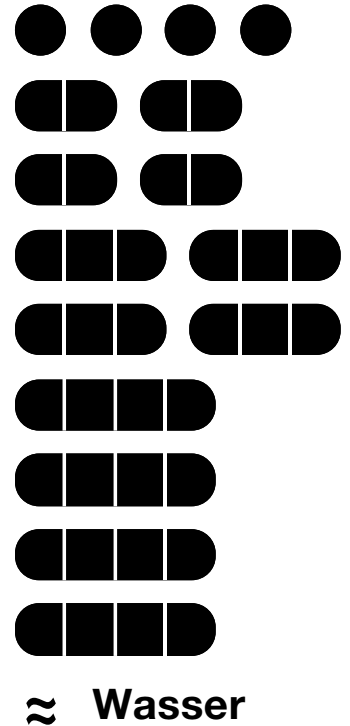
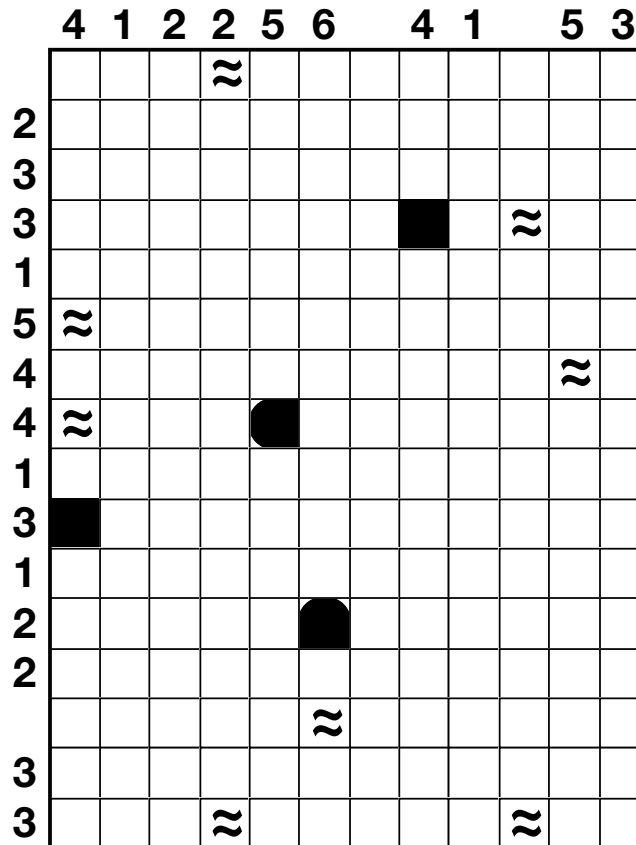
↓	←		↓		←	↓	↓		↑	↓	→	←		→
→	↑	→						←	↑	←	↑	↑	↑	↑
←	↓	↑	↑	→	↑		↓		↓	→				
	↑		↓	↑	↓		←			→	↓			
↓				↑	→		←	←			←			←
→	←	↑	↑	↑		←		↓		↓		←		
	↑	↓			↓		↑		↑			↑	↓	
	↑		↓		↓		←		←		←	↑		
↓	↓		↑		→		←	←	←	↑		↑	←	
	←	↓		←		←	↓	↑						
←		←	←	→		↑		←		↓	↑			
→		←	↓		←	↑	←			→			←	
			→	←	↑		←			↑	←	→		
	↓	↓	↓		↑			↓			↑			
↑		←	←	↑		↓		↓		→	←	→	↑	←

④.

Marinespiel

Ermitteln Sie den Standort der abgebildeten Schiffe im Gitter! Die Schiffe berühren sich nicht, auch nicht diagonal. Die Zahlen außerhalb des Gitters nennen die Anzahl der von Schiffen besetzten Felder in der entsprechenden Reihe oder Spalte.

100 Punkte

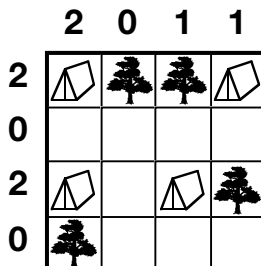
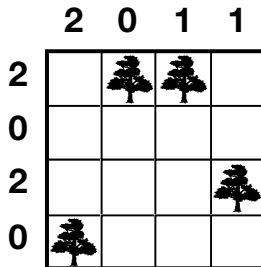


⑤.

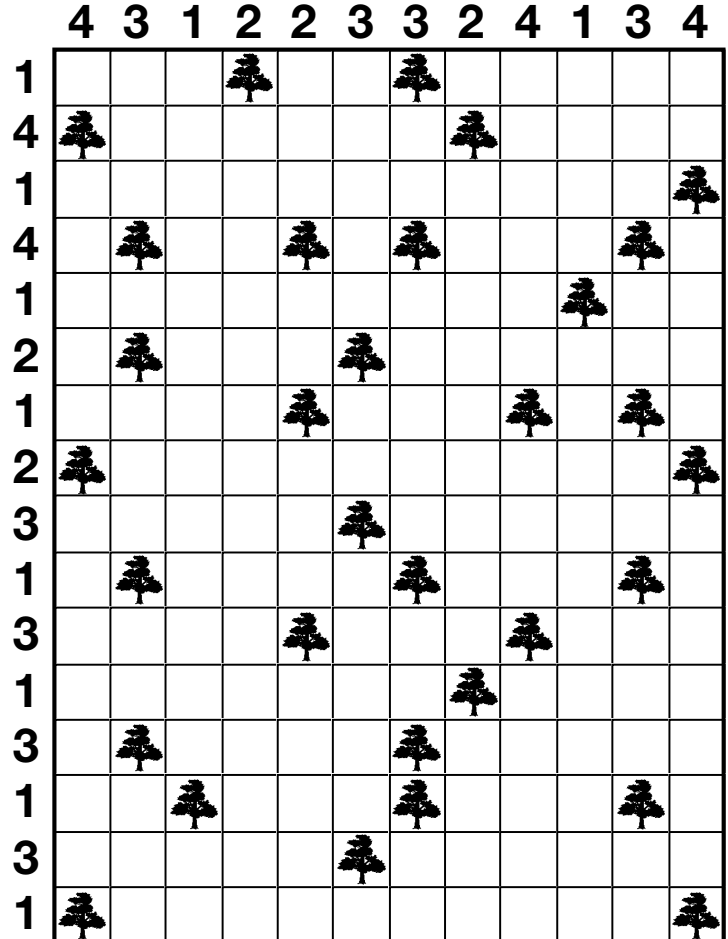
Zeltlager

An jedem Baum steht ein Zelt in einem waagerechten oder senkrechten Nachbarfeld. Zelte berühren sich nicht, auch nicht diagonal. Die Zahlen verraten die Anzahl der Zelte in den entsprechenden Reihen oder Spalten. Wo stehen die Zelte?

Siehe kleines Beispiel!

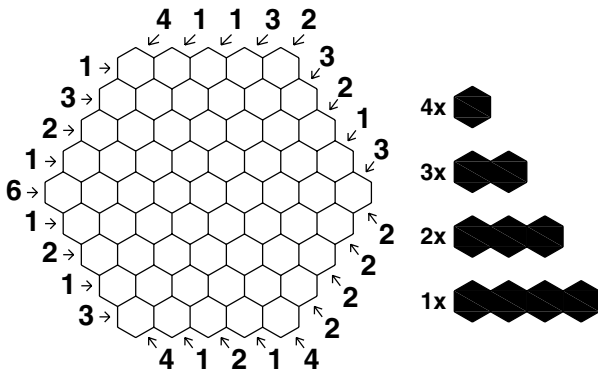
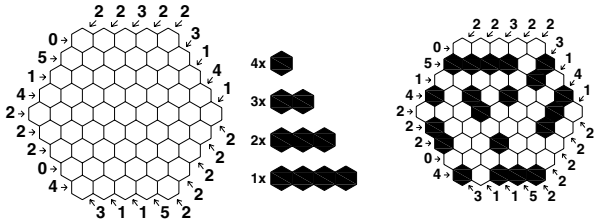


100 Punkte



6. Bienenwabe

Orten Sie die Positionen von zehn Bienen, die verschieden groß sind! Die Zahlen verraten jeweils die Summen der von Bienen besetzten Zellen in den mit den Pfeilen angezeigten Reihen. Keine Biene befindet sich direkt neben einer anderen, d. h. rund um die Biene müssen leere Waben sein. Siehe Beispiel! **100 Punkte**



7. Addition

Platzieren Sie Zahlen zwischen 1 und 9 so in jedes leere Feld, dass die vorgegebenen Summen waagrecht und senkrecht sowie bei den beiden großen Diagonalen stimmen!

Keine Zahl kommt mehr als einmal in einer Reihe, in einer Spalte oder in den beiden großen Diagonalen vor. Siehe Beispiel!

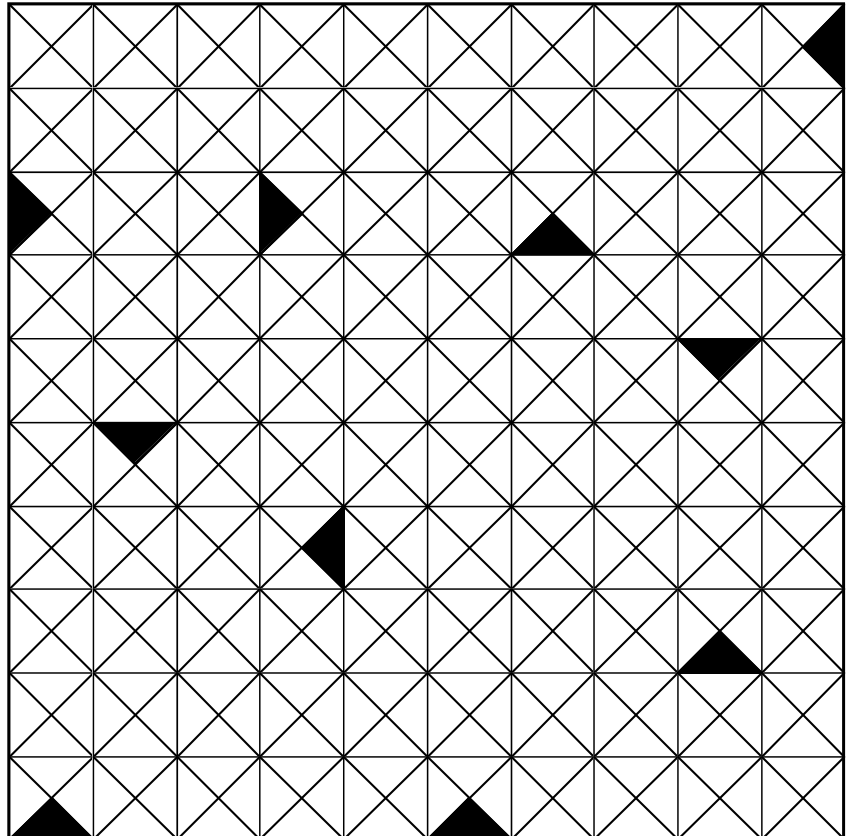
50 Punkte

			7	15	20						20
	4			20		3	1	4	7	15	
5				13		2	4	9	5	20	
		3		11		5	3	1	4	13	
						1	5	3	2	11	
11	13	17	18	10		11	13	17	18	10	

				18
	7			20
			8	16
5				17
		4		21
24	15	19	16	19

8. Dreiecke

Teilen Sie das ganze Diagramm entlang der Linien in möglichst wenige Dreiecke! Die Dreiecke dürfen kein schwarzes Feld enthalten und überschneiden sich nicht.



Punkte:
(80 - Anzahl der Dreiecke)
x 7 = _____

9.

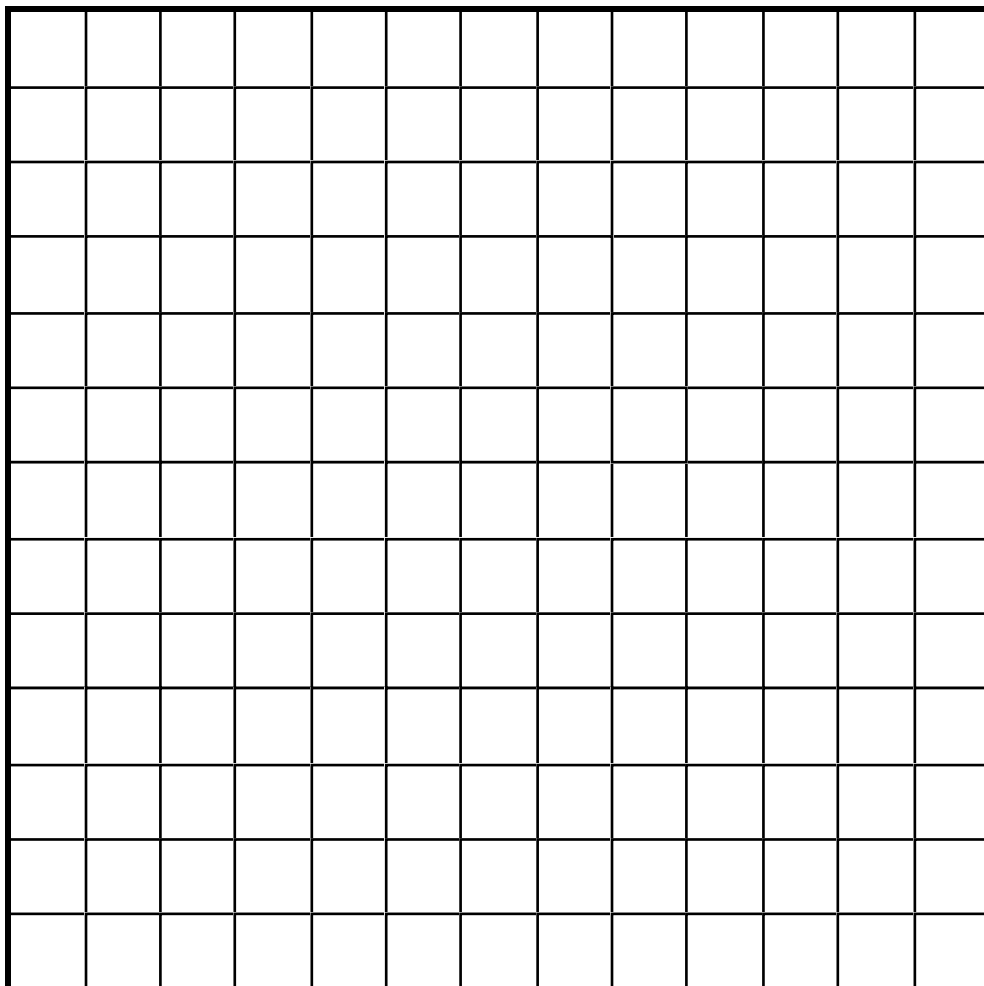
Kreuzwortpuzzle-Eigenbau

Bauen Sie von den vorgegebenen Tieren so viele wie möglich waagrecht und senkrecht lesbar (von links nach rechts oder von oben nach unten, nicht rückwärts) in das 13-x-13-Diagramm ein!

Die Tiere müssen sich kreuzen, d. h. alle aneinander hängen. Es dürfen sich keine anderen Begriffe, auch keine zweibuchstabigen, ergeben bzw. eingebaut werden. Jedes Tier darf nur einmal verwendet werden. Jedes eingebaute Tier ergibt so viele Punkte wie es Buchstaben hat.

Punkte: _____

- | | | | |
|--|--------------------------------------|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Adler (5) | <input type="checkbox"/> Fuchs (5) | <input type="checkbox"/> Lerche (6) | <input type="checkbox"/> Qualle (6) |
| <input type="checkbox"/> Affe (4) | <input type="checkbox"/> Geier (5) | <input type="checkbox"/> Loewe (5) | <input type="checkbox"/> Reh (3) |
| <input type="checkbox"/> Amsel (5) | <input type="checkbox"/> Gepard (6) | <input type="checkbox"/> Marder (6) | <input type="checkbox"/> Rind (4) |
| <input type="checkbox"/> Antilope (8) | <input type="checkbox"/> Giraffe (7) | <input type="checkbox"/> Maus (4) | <input type="checkbox"/> Robbe (5) |
| <input type="checkbox"/> Bueffel (7) | <input type="checkbox"/> Gnu (3) | <input type="checkbox"/> Mungo (5) | <input type="checkbox"/> Schakal (7) |
| <input type="checkbox"/> Chinchilla (10) | <input type="checkbox"/> Gorilla (7) | <input type="checkbox"/> Narwal (6) | <input type="checkbox"/> Schimpanse (10) |
| <input type="checkbox"/> Dogge (5) | <input type="checkbox"/> Hamster (7) | <input type="checkbox"/> Nilpferd (8) | <input type="checkbox"/> Seestern (8) |
| <input type="checkbox"/> Dorsch (6) | <input type="checkbox"/> Huendin (7) | <input type="checkbox"/> Opossum (7) | <input type="checkbox"/> Tapir (5) |
| <input type="checkbox"/> Elen (4) | <input type="checkbox"/> Hummer (6) | <input type="checkbox"/> Orade (5) | <input type="checkbox"/> Tiger (5) |
| <input type="checkbox"/> Elk (3) | <input type="checkbox"/> Hyaene (6) | <input type="checkbox"/> Ozelot (6) | <input type="checkbox"/> Wisent (6) |
| <input type="checkbox"/> Eule (4) | <input type="checkbox"/> Iltis (5) | <input type="checkbox"/> Panter (6) | <input type="checkbox"/> Zeisig (6) |
| <input type="checkbox"/> Fasan (5) | <input type="checkbox"/> Jaguar (6) | <input type="checkbox"/> Pferd (5) | <input type="checkbox"/> Zobel (5) |
| <input type="checkbox"/> Fink (4) | <input type="checkbox"/> Kuckuck (7) | <input type="checkbox"/> Pinguin (7) | |
| <input type="checkbox"/> Fledermaus (10) | <input type="checkbox"/> Lama (4) | <input type="checkbox"/> Puma (4) | |




10.

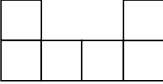
Stadtplanung


Das Diagramm stellt Bauland dar, das komplett bebaut werden soll. Es gibt fünf Modelltypen (Straße, Haus, Landschaft, Geschäft und Wohnblock), die alle im Plan vorkommen müssen (dürfen unter Beibehaltung der Form gedreht werden). Genau auf den Quadraten wird gebaut. Die Straßen müssen alle miteinander verbunden sein. Wegen der Erreichbarkeit sollen jedes Geschäft, jedes Haus und jeder Wohnblock an der waagerechten oder senkrechten Grenze an einer Straße liegen. Um die Umgebung lebenswert zu gestalten, sollte jedes Haus und jeder Wohnblock an einer Landschaft (je 3 Felder groß) liegen. Die Kosten verteilen sich wie folgt: ein Straßenfeld kostet einen Punkt, eine Landschaft (3 Felder groß) kostet nichts, es gibt aber auch nichts retour. Nur die Häuser (je 4 Felder groß) bringen je 1 Punkt, die Geschäfte (je 6 Felder groß) je zwei Punkte und die Wohnblöcke (je 6 Felder in Winkelform) je 5 Punkte. Versuchen Sie, mit Ihrem Plan so viele Pluspunkte wie möglich zu verdienen!

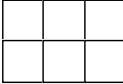
 Straße
(- 1 Punkt)

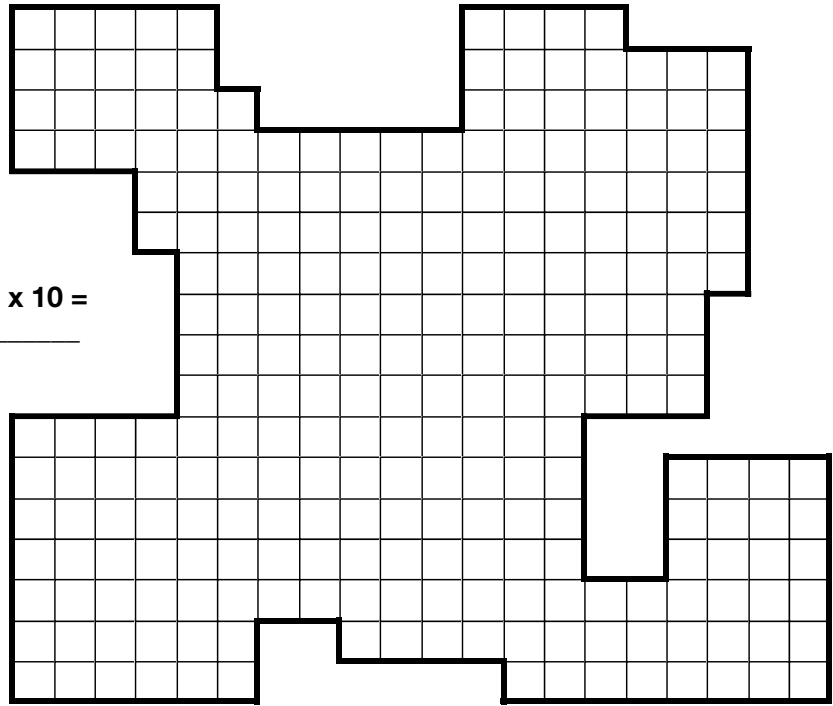
Punkte: Pluspunkte x 10 = _____

 Haus
(+ 1 Punkt)

 Wohnblock
(+ 5 Punkte)

 Landschaft
(0 Punkte)

 Geschäft
(+ 2 Punkte)



11.

Einbaupuzzle

Bauen Sie alle vorgegebenen Begriffe wie bei einem Kreuzwortpuzzle waagerecht oder senkrecht lesbar in das Gitter ein! Von jedem Begriff ist ein Buchstabe vorgegeben!

- | | |
|--------------|-------------------|
| Alemannen | Oklahoma |
| Andenken | Opatija |
| Attest | Organist |
| Chilene | Quark |
| duester | rasch |
| Guertel | Regen |
| Hellene | Sage |
| Kanalisation | siegen |
| Kaverne | Tamara |
| komisch | Tannen |
| Kroatien | Tatsachen |
| Markise | Texel |
| Meilen | Weltmeisterschaft |
| Nuester | Wiese |
| Okarina | Wyoming |

Punkte: 100

