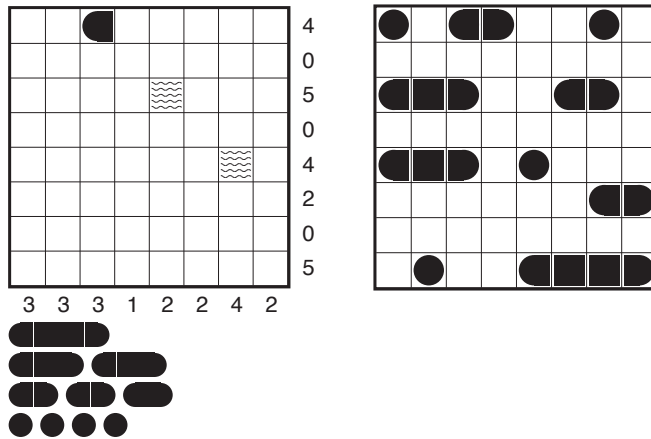


Bimaru



Diese attraktive Rätselart erinnert an «Schiffe versenken».

Regeln

Das Rätselgitter symbolisiert den Ozean. Darin sind diese zehn Schiffe versteckt:

- 1 Frachter □□□□
- 2 Yachten □□ □□
- 3 Kutter □□ □□ □□
- 4 Jollen ○○○○

Dabei gilt

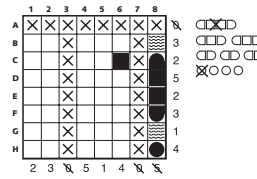
- Die Zahl am Ende jeder Zeile oder Spalte sagt Ihnen, wie viele Felder durch Schiffe besetzt sind.
- Schiffe dürfen sich nicht berühren. Das heisst, jedes Schiff ist vollständig von Wasser umgeben, sofern es nicht den Rand des Spielfeldes berührt.
- Als Hilfe ist der Inhalt einiger Felder vorgegeben:
Wasser ≍ Heck/Bug ◐ Mittelstück ◑ Jolle ●

Tipps

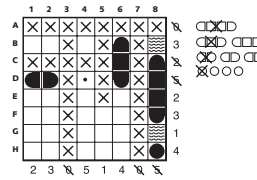
- Markieren Sie zuerst die 0-Zeilen und 0-Spalten als Wasser.
- Fahren Sie dort weiter, wo die höchsten Zahlen stehen.
- Kreuzen Sie alle Felder um die gefundenen Schiffe herum als Wasser ab.
- Versuchen Sie grosse Schiffe zuerst zu platzieren.
- Kreuzen Sie gefundene Schiffe ab.
- Nie raten! Machen Sie nur Schritte, die sich logisch ableiten lassen.
- Jedes Rätsel hat nur eine Lösung.

Beispiel

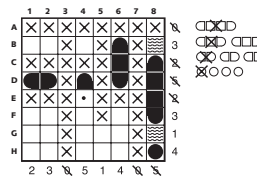
1 Zuerst in Zeilen und Spalten ohne Schiffe alle Felder abkreuzen. In Spalte 8 bleiben nur fünf Felder übrig: ein Frachter und eine Jolle.



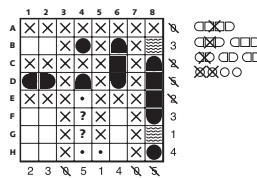
2 Felder in Zeile C abkreuzen. Von B6 bis D6 liegt eine Yacht und daneben, von A5 bis E5, ist Wasser. In Zeile D bleiben drei Schiffsegmente übrig, davon links ein Kutter.



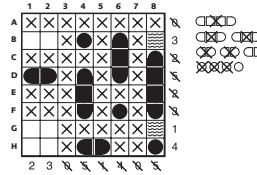
3 Wenn Sie die Felder um Kutter und Yacht abkreuzen, ist in Zeile E ein weiteres Schiffsegment gefunden. F5 ist damit auch Wasser.



4 In Spalte 4 gibt es ein einziges Feld Wasser; entweder F4 oder G4. In beiden Fällen können Sie G5 als Wasser abkreuzen und H5 als Schiff markieren.



5 In Spalte 4 ist also die zweite Yacht gefunden, und H4/H5 muss ein Kutter sein. Setzen Sie darum herum Kreuze, so bleibt in F6 eine Jolle übrig.



6 Der letzte Kutter hat nur in G2/H2 Platz und die letzte Jolle liegt in Feld B1.

