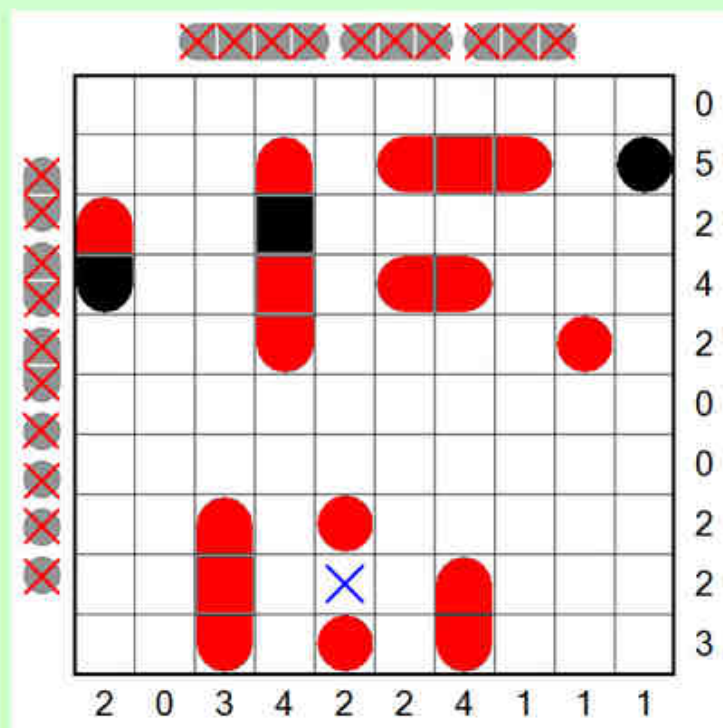


# Musterlösungen Marinespiel



Als PDF-  
Datei

**Regeln:**

1. In dem Diagramm verbirgt sich eine Flotte, bestehend aus Schiffen verschiedenen Typs: Fischerboot (●), Fähre (◐◑), Frachter (◑◒◓) und Containerschiff (◑◒◓◔).
2. Jedes Segment eines Schiffes belegt genau ein Feld des Diagramms.
3. Schiffe sind im Diagramm entweder horizontal oder vertikal orientiert und berühren einander nicht, **weder orthogonal noch diagonal**.
4. Die Zahlen am Rand des Diagramms geben an, wie viele Schiffsegmente sich in der jeweiligen Zeile bzw. Spalte des Diagramms befinden.
5. Die Anzahl der Schiffe des jeweiligen Typs ist bei jeder Aufgabe angegeben (oben und links).
6. Mit **X** gekennzeichnete Felder enthalten kein Schiffsteil (Wasser).

**Die hier benutzten Symbole:**

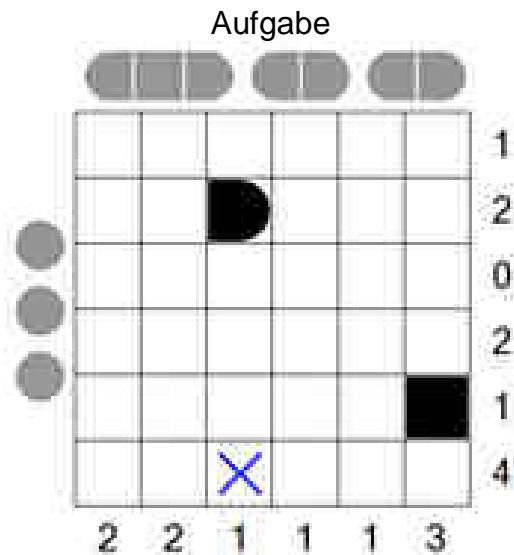
X = Wasser ! = hier muss ein Schiffsteil sein ? = hier kann ein Schiffsteil sein

Schiffe: schwarz = vorgegeben rot = gefunden

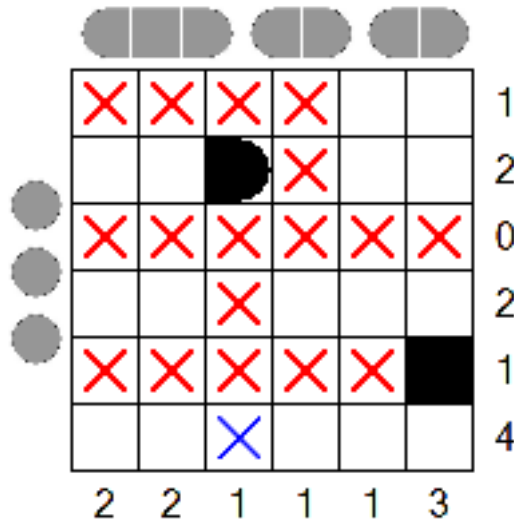
Wasser: blau = vorgegeben rot = gefunden

**Musterlösung eines leichten Puzzles (6x6):**

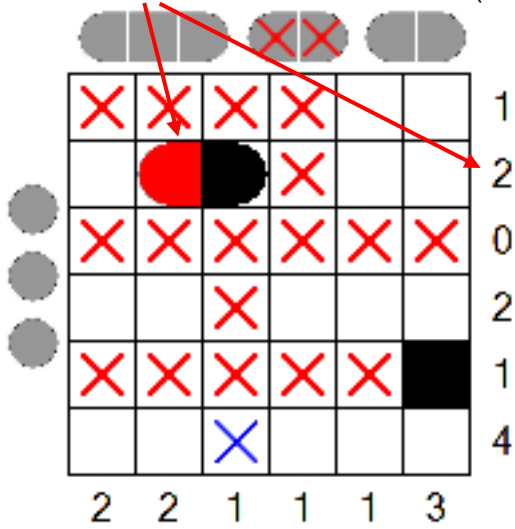
3x ●    2x ◐◑    1x ◑◒◓



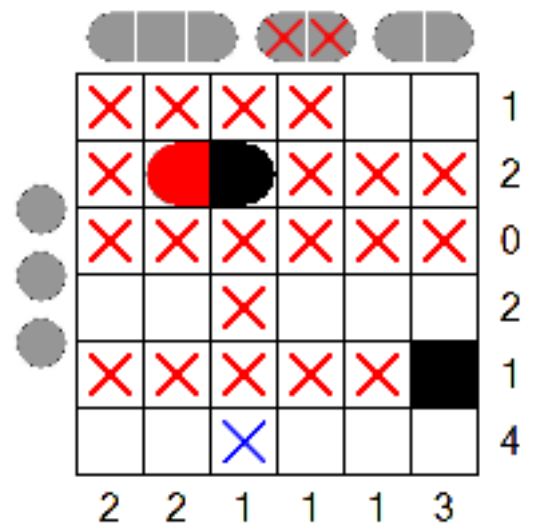
**1. Schritt:** Markieren aller Felder, die kein Schiffsegment enthalten können (Wasser).



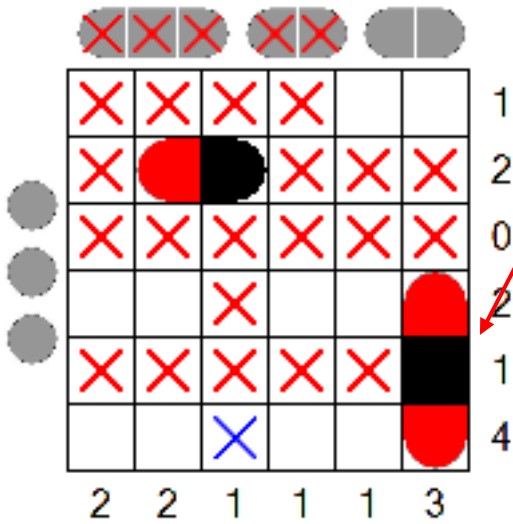
**2. Schritt:** Hier kann nur eine Fähre (2er) liegen.



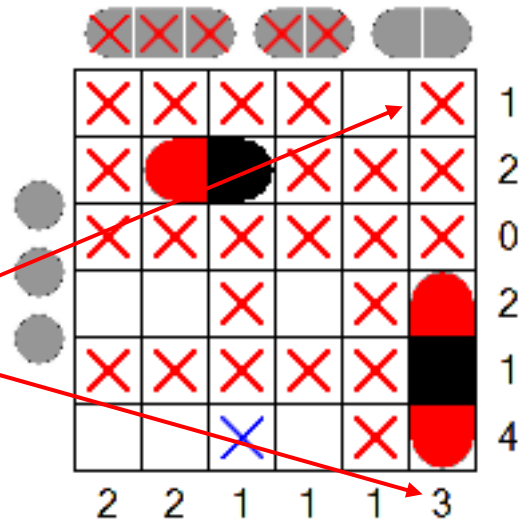
Dann wieder  
Wasserfelder  
markieren!



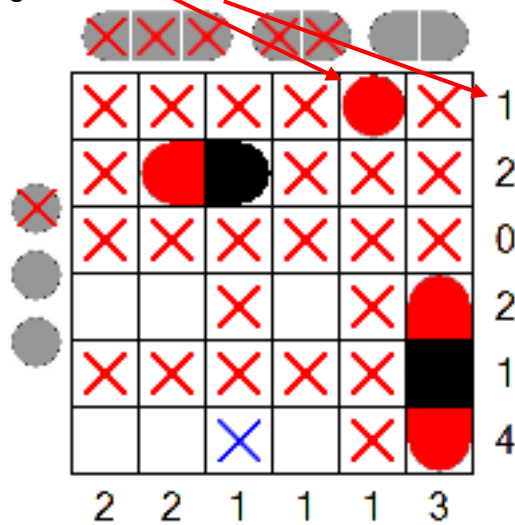
**3. Schritt:** Der Platz für den Frachter (3er) kann nur hier sein.



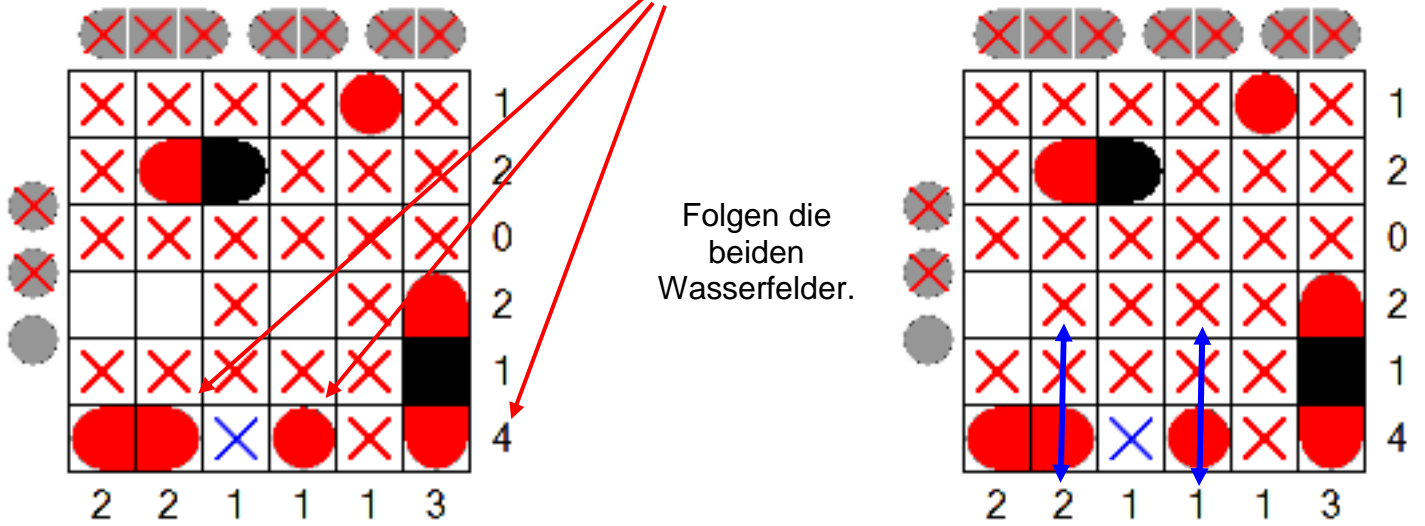
Und wieder die  
Wasserfelder  
markieren!  
Dieses ergibt  
sich aus der 3



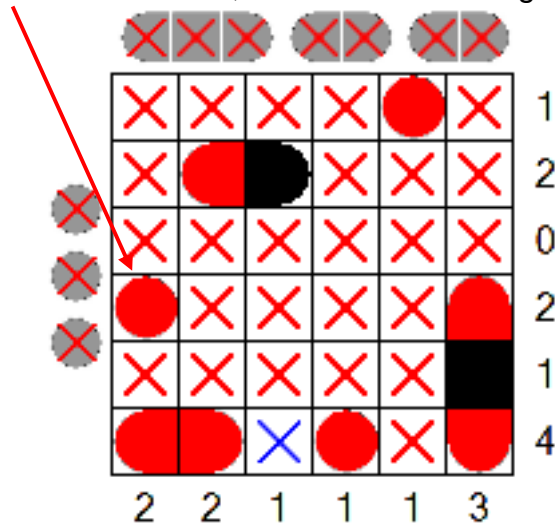
**4. Schritt:** In der ersten Zeile liegt das Fischerboot hier.



5. Schritt: Die unterste Zeile kann nur so aussehen!



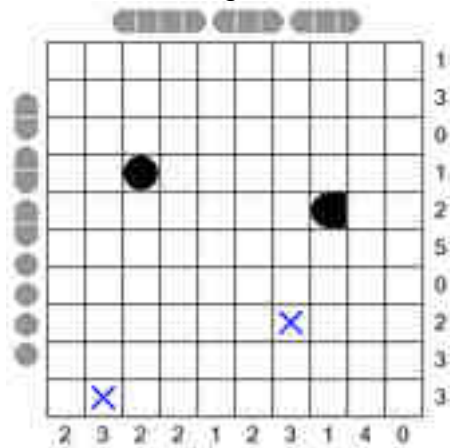
6. Schritt: Fehlt nur noch dieses Fischerboot, und das Puzzle ist gelöst!



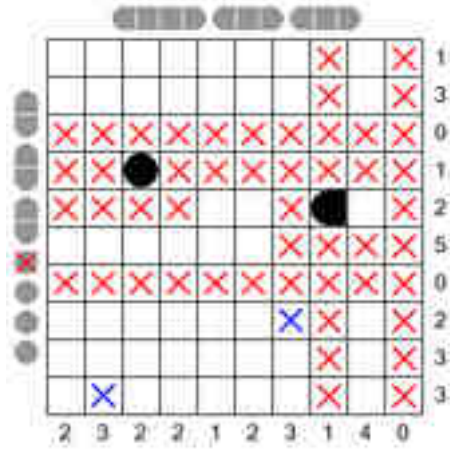
Musterlösung eines schweren Puzzles (10x10):

4x ● 3x ◐ 2x ◑◑ 1x ◒◒◒

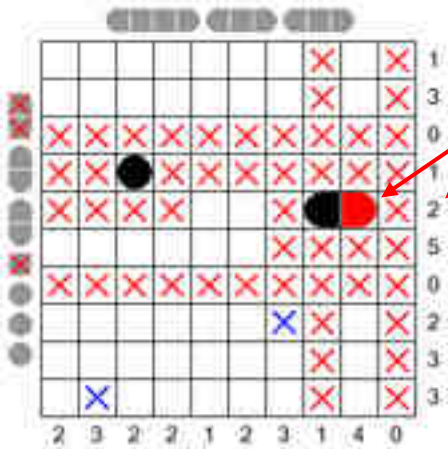
Aufgabe



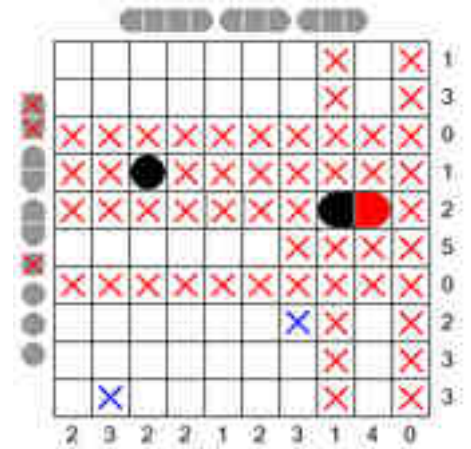
**1. Schritt:** Markieren aller Felder, die kein Schiffssegment enthalten können (Wasser).



**2. Schritt:** In Zeile 5 kann hier nur eine Fähre (2er) versteckt sein.

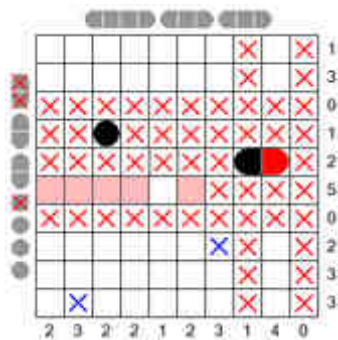


Nachtragen  
der sich  
ergebenden  
Wasserfelder.

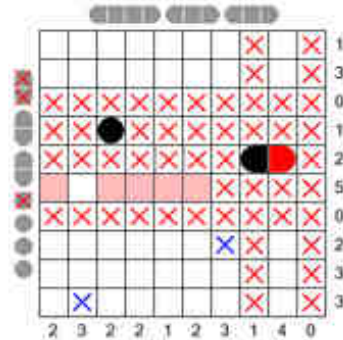


**3. Schritt:** Jetzt müssen wir etwas überlegen. Am besten, wir versuchen die Möglichkeiten für das Containerschiff (4er) zu klären. Es kann, bei genauer Betrachtung nur in der 6. Zeile liegen, kombiniert mit einem Fischerboot.

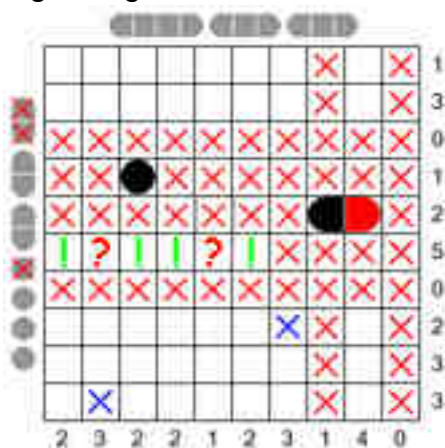
Möglichkeit 1



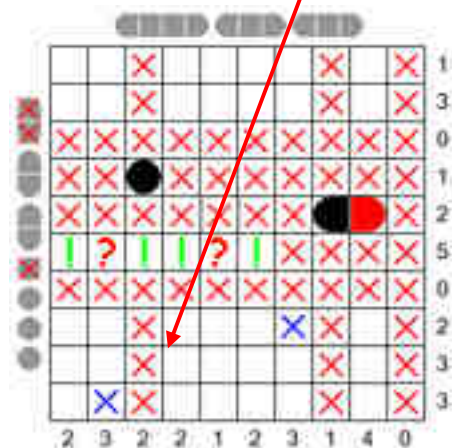
Möglichkeit 2



Das ergibt folgende Kombination aus ? und !.

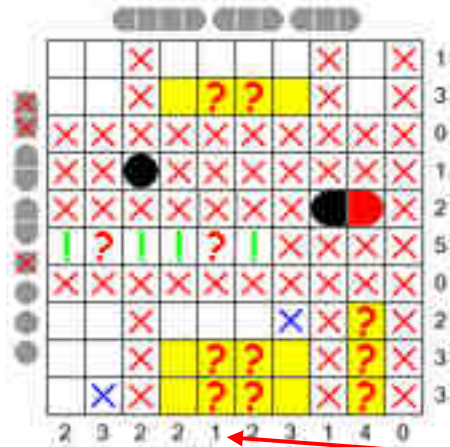


Und diese Wasserfelder.



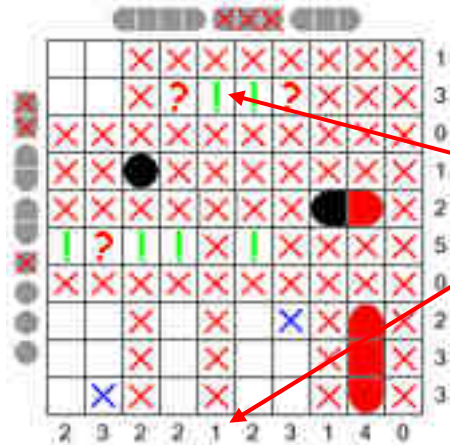


**4. Schritt:** Für die zwei Frachter (3er) bieten sich nur ein senkrecht und drei waagrechte Gebiete an.



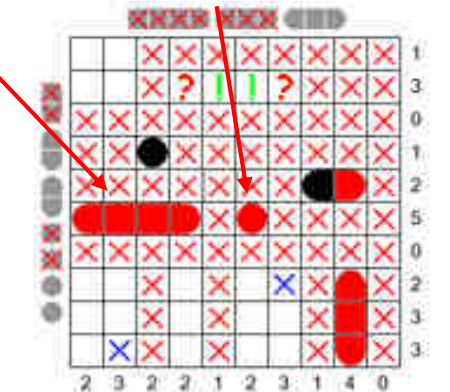
Beim 2. Blick ist zu erkennen, dass von den waagrechten Zonen nur **eine** verwendet werden kann.

**5. Schritt:** Ein Frachter (3er) **muss** also zwingend so liegen!

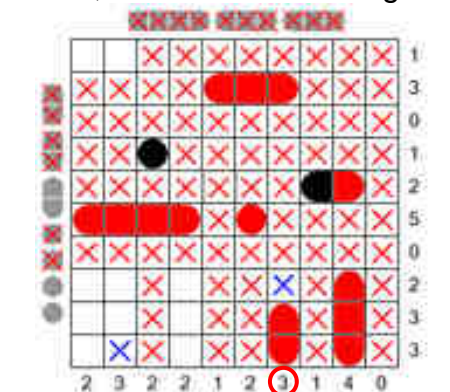


Wassfelder ergeben sich durch das "Mussfeld (!)" und diese 1.

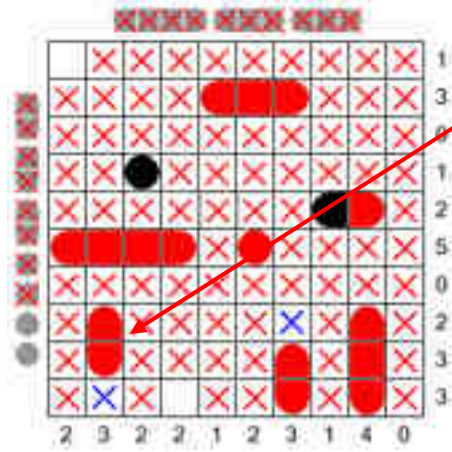
**6. Schritt:** Unser Containerschiff und unser Fischerboot in Zeile 6 sind jetzt klar!



**7. Schritt:** Um markierte ③ zu erreichen, bleibt nur diese Möglichkeit für Fähre (2er) und Frachter!



**8. Schritt:** Bleibt noch eine Fähre und zwei Fischerboote. Die Fähre findet nur hier Platz



**9. Schritt:** Die beiden Fischerboote lösen das Puzzle!

