

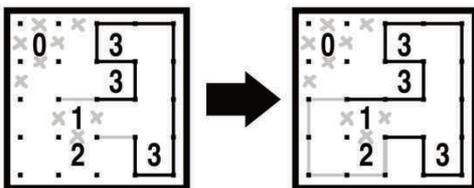
Regeln

Verbinden Sie benachbarte Punkte mit horizontalen oder vertikalen Linien. Dabei gilt:

- Die Zahl zeigt an, wie viele der 4 Linienstücke um sie herum gezeichnet werden müssen. Um ein Feld ohne Zahl dürfen es beliebig viele Linienstücke sein.
- Am Schluss muss ein einziges, geschlossenes Feld ohne Kreuzungen oder Berührungen entstanden sein.

Beispiel

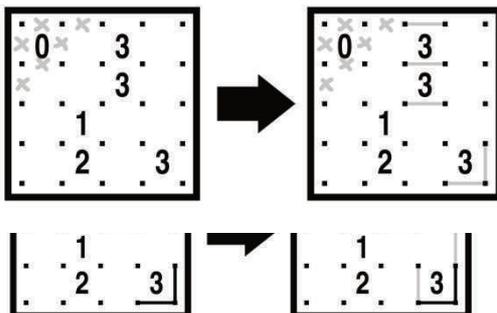
- Um eine Eck-0 kann an sechs Abschnitten keine Linie sein. Markieren Sie diese mit einem Kreuz. Linien setzen können Sie hingegen bei der Doppel-3 sowie bei der



Eck-3.

- In unserem Beispiel ist um die Doppel-3 und weiter zur Eck-3 nur eine Linienführung möglich.
- Die Lösung erhalten Sie, wenn Sie Strich für Strich vorgehen und dabei weitere leere Abschnitte mit einem Kreuz markieren.

Tipps

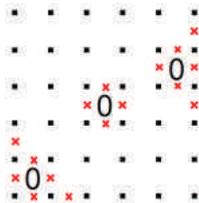


- Beginnen Sie mit einfachen Situationen: 0, benachbarte 3 und 0, benachbarte 3 und diagonale 3. Markieren Sie die Teilstücke, die keine Linien sein dürfen, mit X.

Techniken für den Rätselstart

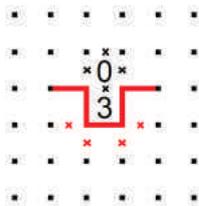
1. Keine Linien um eine 0:

Beim Lösen eines Suriza-Rätsels ist es genauso wichtig, die Stellen zu markieren, wo KEINE Linien erlaubt sind. Am besten macht man das, indem man sie mit einem X markiert. Schauen wir uns die 0 in der Mitte unseres Beispiels genauer an. Da um die 0 herum keine Linien gezogen werden dürfen, können wir hier vier X platzieren, um zu signalisieren, dass alle vier Pfade ausgeschlossen sind. Es gibt noch eine 0 in der Ecke und eine an der Seite. In beiden Fällen können zwei zusätzliche X gesetzt werden, da eine mögliche Linie hier nicht fortgesetzt werden könnte.



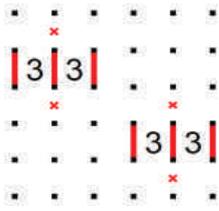
2. Benachbarte 0 und 3:

In diesem Beispiel befindet sich über der 3 ein X, es gibt also nur eine einzige Möglichkeit die Linien um die 3 herum zu ziehen: links, unten und rechts, wie Sie unten sehen können. Jetzt können wir die Linie durch zwei weitere Teilabschnitte verlängern, einen rechts und einen links, denn es gibt nur eine Möglichkeit in alle Richtungen fortzufahren. Nun können wir auch vier X rund um die Ecken platzieren, denn diese Stellen würden Überschneidungen oder Berührungen hervorrufen, was gemäss der Suriza-Regeln nicht erlaubt ist.



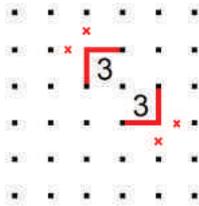
4. Zwei benachbarte Dreien:

Es gibt nur zwei Lösungen für zwei benachbarte Dreien, wie die grauen Linien in unserem Beispiel zeigen. Jeder andere Weg würde früher oder später zu einem Konflikt führen. Da drei von den roten Linien zu beiden Möglichkeiten passen, wissen wir, dass sie ein Teil der geschlossenen Linie sind. Wir sehen auch, dass – egal auf welche Lösung es hinausläuft – die durchgezogene Linie zwischen den Dreien einen Bogen macht. Das bedeutet, dass auch zwei X gesetzt werden können. Diese Technik funktioniert bei jeder Anzahl benachbarter Dreien.



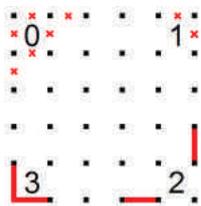
5. Zwei diagonale Dreien:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten die Linie um diagonale Dreien zu ziehen, wie man an den grauen Linien unten sieht. Wie auch immer müssen die roten Linien ein Teil der durchgehenden Linie sein. Um Überschneidungen oder Berührungen zu verhindern, können direkt vier X platziert werden. Diese Verbindungen auszuschliessen, kann im weiteren Verlauf wichtig sein.



6. Zahlen in Ecken:

Jede Zahl in einer Ecke schafft immer gute Möglichkeiten das Rätsel zu beginnen. Bei der 0 ist es einfach, wie schon in Starttechnik 1 beschrieben wurde. Bei einer 1 kann man direkt zwei Kreuze machen, weil an diesen Stellen keine Teillinie platziert werden kann. Bei der 2 gibt es zwei Möglichkeiten, wobei beide die Punkte verbinden, die rot eingekreist sind, also sind die zwei roten Linien ein Teil der durchgehenden Linie. Und schliesslich gibt es nur zwei Möglichkeiten die Linie um eine 3 herum zu ziehen und die roten Linien zeigen, welche beiden Teilstücke zur Lösung gehören.



		3	1
1			
3			3
1	2		

	2		3
3	3		
2			3

	3		3	
		0		2
				1
	2		2	
	2	3		3

3	1		3	3		2	2
		0			3		
0	3	2			3	1	1
	0	2	0			3	
	2			3	3	3	
0	2	2			3	3	3
		0			3		
1	3		2	0		3	3

