

## Symetrix

Die weißen und schwarzen Punkte im Gitterfeld des Spiels definieren ein Pixel-Bild. Dabei gibt jeder Punkt das Zentrum einer punktsymmetrischen Fläche von unterschiedlicher Form und Größe an. Die kleinste Fläche besteht aus lediglich einem Feld. Jede Fläche erhält die selbe Farbe wie der zentrale Punkt. Es gibt keine andersfarbigen Flächen innerhalb einer Lösungsfläche, und es gibt keine Überschneidungen oder nicht berücksichtigten Flächen.

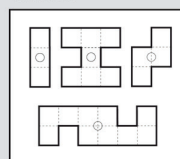


## Symetrix

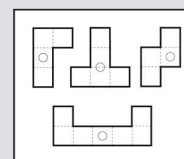
Bei diesem Logik-Suchrätsel geht es darum, ein in einem Gitterfeld verstecktes Pixel-Bild zu finden, das sich aus verschiedenen Flächen zusammensetzt. Diese sind in Größe und Form unterschiedlich, müssen aber immer symmetrisch zu den vorgegebenen weißen oder schwarzen Punkten sein.

### Die Regeln

Die weißen und schwarzen Punkte im Gitterfeld des Spiels definieren ein Pixel-Bild. Dabei gibt jeder Punkt das Zentrum einer punktsymmetrischen Fläche von unterschiedlicher Form und Größe an. Die kleinste Fläche besteht aus lediglich einem Feld. Jede Fläche erhält die selbe Farbe wie der zentrale Punkt. Es gibt keine andersfarbigen Flächen innerhalb einer Lösungsfläche, und es gibt keine Überschneidungen oder nicht berücksichtigten Flächen.



Erlaubte Symmetrien

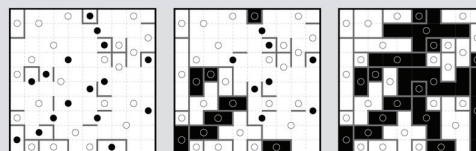


Nicht erlaubte Symmetrien

### Tipps

- Benützen Sie einen weichen Bleistift, der sich leicht radieren lässt.
- Definieren Sie als erstes die Grenzen zwischen nahe beieinander liegenden Punkten über das ganze Spielfeld.
- Übertragen Sie die eingezeichneten Grenzlinien auf die den jeweiligen Punkten symmetrisch gegenüber liegenden Positionen.
- Beachten Sie, dass auch die Spielumrandung als Grenze gilt.
- Machen Sie sich auch auf überraschende Formen der Lösungsflächen gefasst.
- Schwärzen Sie fertig umrandete Flächen mit einem darin liegenden schwarzen Punkt. Die Fläche mit weißem Punkt bleiben weiß.
- Es gibt für jede Fläche nur eine richtige Lösung.

### Beispiel



- Beginnen Sie mit den Punkten entlang des linken und des unteren Randes.
- Aus ersten Lösungen ergeben sich weitere Ansätze, im Beispiel hier die treppenförmig angeordneten schwarzen Punkte von links unten zur Feldmitte hin.
- Daraus wiederum ergibt sich die Lösung der kreuzförmige Fläche mit dem weißen Punkt in der Mitte unterhalb der schwarzen treppenförmigen Felder.

◇ = leicht   ◆ = mittel   ◆ = schwer