

2. Croco-Rätselwettbewerb

Der 2. Croco-Rätselwettbewerb besteht aus 35 Rätseln, nämlich zu jeder Rätselart, für die es ein Applet auf www.croco-puzzle.com gibt, ein Rätsel. Die Rätsel des Wettbewerbs sind alle handgefertigt. Eine Möglichkeit die Rätsel mit den Applets zu lösen besteht nicht.

In der Wettbewerbsdatei werden, um Papier zu sparen, mehrere Rätsel auf einer Seite stehen und dafür weder Anleitung noch kleines Beispiel, da ich davon ausgehe, dass die meisten Löser die Rätselarten ohnehin in- und auswendig können. Lediglich Name, Punkte, Lösungscodebeschreibung und Besonderheiten – welche Buchstaben einzutragen sind oder dergleichen – sind noch in der Wettbewerbsdatei gelistet.

Wer mit den Rätselarten noch nicht vertraut ist, dem sei empfohlen, diese Anleitung gründlich durchzuarbeiten.

1. Masyu	5 Punkte
2. Thermometer	5 Punkte
3. Hashi	5 Punkte
4. Slalom	10 Punkte
5. Magisches Labyrinth	10 Punkte
6. Kakuro	10 Punkte
7. Doppelstern	10 Punkte
8. Arukone	10 Punkte
9. Zeltlager	10 Punkte
10. Kropki	15 Punkte
11. Killersudoku	15 Punkte
12. ABC-Box	15 Punkte
13. Rundweg	15 Punkte
14. Pyramide	15 Punkte
15. Doppelblock	15 Punkte
16. U-Bahn	15 Punkte
17. Schlange	20 Punkte
18. Vergleichssudoku	20 Punkte
19. Tapa	20 Punkte
20. Laser	20 Punkte
21. Hitori	20 Punkte
22. Domino	20 Punkte
23. Buchstabensalat	20 Punkte
24. ABCD	20 Punkte
25. Sternenhimmel	25 Punkte
26. Koralle	25 Punkte
27. Bahnhöfe	35 Punkte
28. Magnetplatten	35 Punkte
29. Gebietssummen	40 Punkte
30. Pillen	40 Punkte
31. Japanische Summen	40 Punkte
32. Fillomino	50 Punkte
33. Sudoku	50 Punkte
34. Heyawake	50 Punkte
35. Hochhaus	50 Punkte

Summe

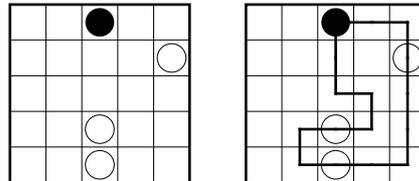
780 Punkte

1. Masyu

5 Punkte

Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und durch alle Felder mit Kreisen hindurch geht. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss er im 90°-Winkel abbiegen und in beiden Richtungen durch das folgende Feld geradeaus hindurch gehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurch gehen und in mindestens einer Richtung im folgenden Feld im 90°-Winkel abbiegen.

Beispiel und Lösung:



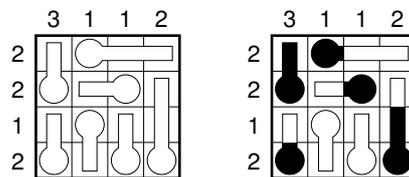
Lösungscode: Für jede Zeile die Anzahl der Leerfelder – *For every row the number of empty cells*

2. Thermometer

5 Punkte

Füllen Sie die Thermometer, jeweils beginnend beim kreisförmigen Ende so auf, dass die Zahlen am Rand angeben, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte gefüllt sind. Füllen Sie dabei den Thermometeranteil innerhalb eines Feldes immer nur ganz oder garnicht auf. Die Thermometer können auch ganz leer bleiben.

Beispiel und Lösung:



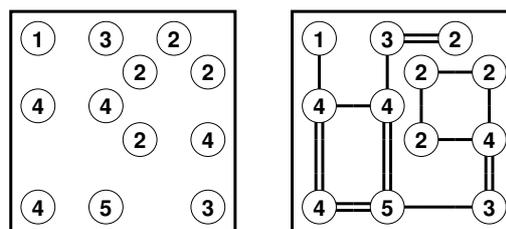
Lösungscode: Die zweite Zeile: S für Schwarzfeld, W für Weißfeld – *The second line: B for black cell, W for white cell*

3. Hashi

5 Punkte

Verbinden Sie die Inseln so durch Brücken, dass jede Insel von jeder anderen aus erreichbar ist. Die Brücken dürfen dabei nur waagrecht oder senkrecht gebaut werden und nicht über andere Brücken oder Inseln hinweggehen. Zwischen zwei Inseln dürfen sich maximal zwei Brücken befinden. Die Zahlen in den Inseln geben an, wie viele Brücken von dieser Insel aus wegführen.

Beispiel und Lösung:



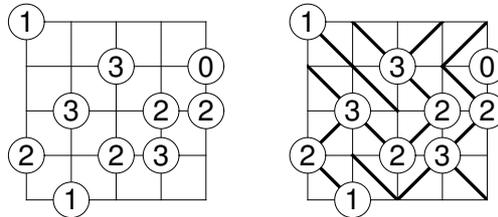
Lösungscode: Die Anzahl der waagerechten Doppelbrücken, gefolgt von der Anzahl der senkrechten Doppelbrücken – *The number of horizontal doublebridges followed by the number of vertical doublebridges*

4. Slalom

10 Punkte

Zeichnen Sie in jedes Feld eine diagonale Wand so ein, dass keine vollständig umschlossenen Innenräume entstehen. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie viele Wände von diesem Kreis ausgehen.

Beispiel und Lösung:



Lösungscode: Die siebte Zeile: O für Strich von links unten nach rechts oben und U für Strich von links oben nach rechts unten – *The seventh line: U for a line from bottom left to upper right and B for a line from top left to bottom right*

5. Mag. Labyrinth

10 Punkte

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 3 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Folgt man dem Labyrinth von aussen nach innen, so muss sich die Zahlenfolge 1, 2, 3 ständig wiederholen.

Beispiel und Lösung:

1			
3			2

1	3	2	
	2	3	1
2	1		3
3		1	2

Lösungscode: Von außen nach Innen: Die Anzahl der Felder zwischen den Einsen – *From outside: The number of cells between the ones.*

6. Kakuro

10 Punkte

Füllen Sie das Rätsel wie ein Kreuzworträtsel aus. Verwenden Sie dabei an Stelle der Buchstaben die Ziffern von 1 bis 9. Die Beschreibung eines „Wortes“ gibt die Summe der Ziffern in diesem „Wort“ an. Innerhalb eines „Wortes“ darf keine Ziffer doppelt vorkommen.

Beispiel und Lösung:

	4	23		28	9
10			17		
3			9		
	7		12		
10					14
34					
12			8		

	4	23		28	9
10	3	7	17	9	8
3	1	2	9	8	1
	7	1	4	2	
10					14
34	7	4	8	6	9
12	3	9	8	3	5

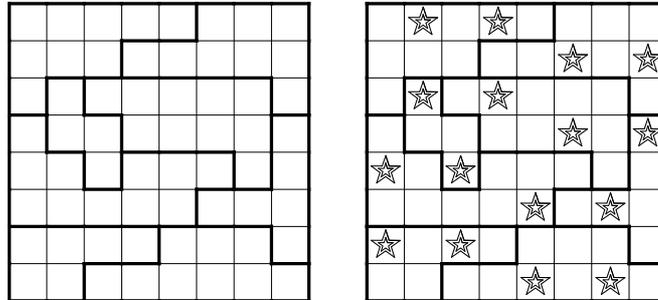
Lösungscode: Die dritte Zeile (nur Zahlenfelder) – *The 3rd line (only cells with numbers)*

7. Doppelstern

10 Punkte

Tragen Sie in das Diagramm Sterne so ein, dass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

Beispiel und Lösung:



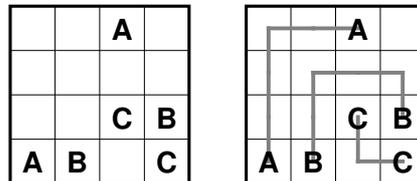
Lösungscode: Für jede Zeile die Anzahl der Felder zwischen den beiden Sternen – *For every row the number of cells between the two stars*

8. Arukone

10 Punkte

Verbinden Sie jeweils gleiche Buchstaben durch einen Linienzug der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft, so dass jedes Feld maximal einmal durchlaufen wird.

Beispiel und Lösung:



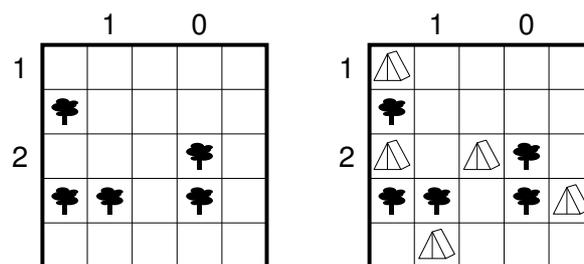
Lösungscode: Die vierte Zeile: Jeweils der Buchstabe, der durch dieses Feld geht; – für ein Leerfeld – *4th line, the letter who crosses this cell; – for empty cells*

9. Zeltlager

10 Punkte

Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Beispiel und Lösung:



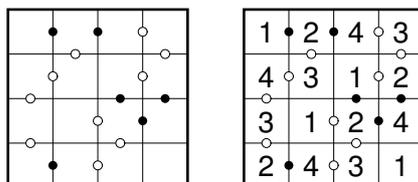
Lösungscode: Die siebte Zeile: Z für Zelt, – für alles Andere – *The 7th line: T for tent, – for everything else*

10. Kropki

15 Punkte

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Befindet sich zwischen 2 Ziffern ein schwarzer Kreis, so muss eine der beiden Ziffern das Doppelte der anderen sein. Ein weißer Kreis hingegen bedeutet, dass eine der beiden Ziffern um 1 größer sein muss als die andere. Befindet sich kein Kreis zwischen 2 Ziffern, so darf keine der beiden Eigenschaften zutreffen.

Beispiel und Lösung:



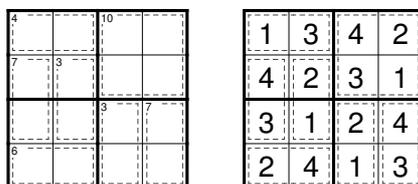
Lösungscode: Die erste Zeile – *The first line*

11. Killersudoku

15 Punkte

Tragen Sie Ziffern so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 6 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Innerhalb eines Gebiets kommt keine Ziffer doppelt vor.

Beispiel und Lösung:



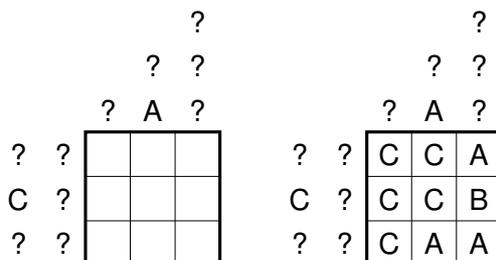
Lösungscode: Die erste Zeile – *The 1st line*

12. ABC-Box

15 Punkte

Schreiben Sie in jedes Feld des Diagramms einen der Buchstaben A, B und C. Die Buchstaben am Rand geben die Buchstaben in der entsprechenden Zeile oder Spalte in der richtigen Reihenfolge an. Dabei werden gleiche aufeinanderfolgende Buchstaben nur einmal angegeben. Bei einem Fragezeichen ist unbekannt, welcher Buchstabe an diese Stelle gehört.

Beispiel und Lösung:



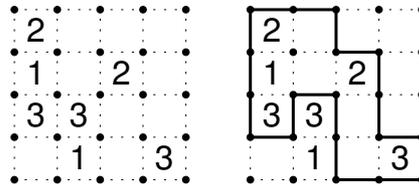
Lösungscode: Die erste Zeile – *The 1st line*

13. Rundweg

15 Punkte

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Ziffern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Beispiel und Lösung:



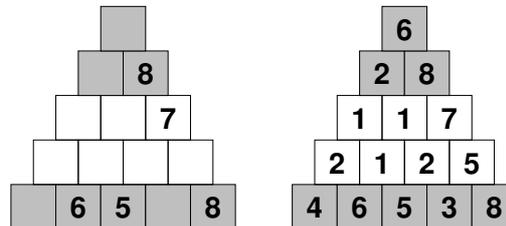
Lösungscode: Die Anzahl der Felder der Außengebiete im Uhrzeigersinn, beginnend oben links – *The number of cells of all areas outside the loop, clockwise, starting at top left*

14. Pyramide

15 Punkte

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 9 so in die Felder der Pyramide ein, dass jedes Feld die Summe oder die Differenz der beiden darunter liegenden Felder enthält. In grau gefärbten Zeilen kommt keine Ziffer doppelt vor und in weiß gefärbten Zeilen muss mindestens eine Ziffer mindestens doppelt vorkommen.

Beispiel und Lösung:



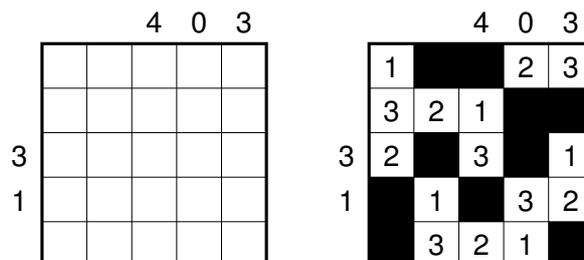
Lösungscode: Die fünfte Zeile – *The 5th line*

15. Doppelblock

15 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder und tragen Sie die Zahlen von 1 bis 4 in die verbleibenden Felder so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte genau zwei Felder geschwärzt sind und jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben dabei die Summe der Zahlen an, die sich zwischen den beiden Schwarzfeldern befinden.

Beispiel und Lösung:



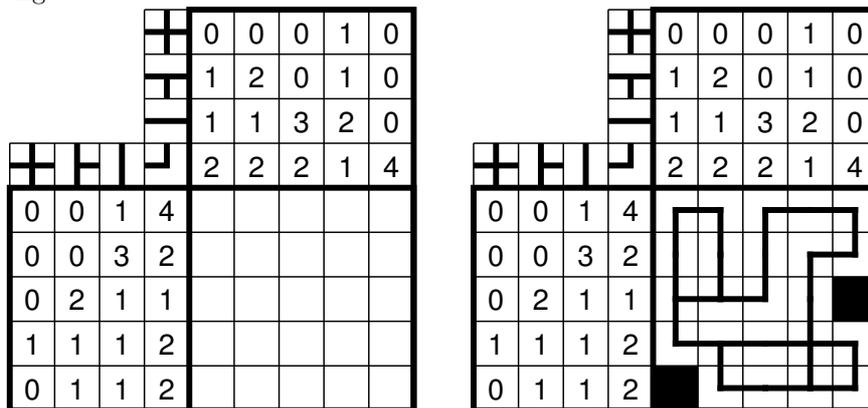
Lösungscode: Die fünfte Zeile; S für Schwarzfeld – *The fifth line; B for black cell*

16. U-Bahn

15 Punkte

Zeichnen Sie in das Rätsel einen zusammenhängenden U-Bahn-Plan ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und das Diagramm nirgends verlässt. An den Feldmittelpunkten können die Linien verzweigen oder abbiegen, es gibt aber keine Sackgassen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der entsprechenden Linienführungen in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen. Die Linienführungen dürfen dabei auch gedreht werden.

Beispiel und Lösung:



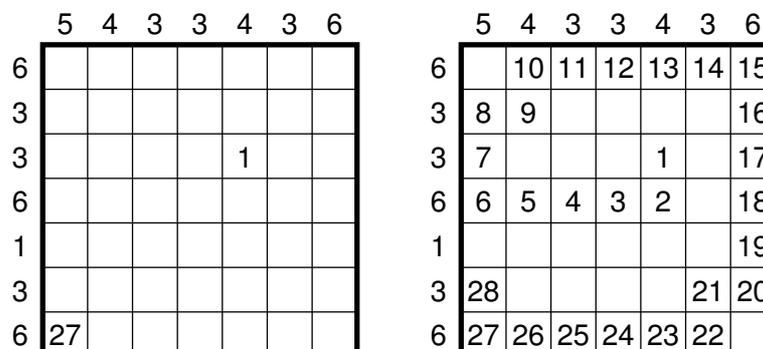
Lösungscode: Für jede Zeile, die Anzahl der Striche die nach unten führen – *For every row the number of lines going down*

17. Schlange

20 Punkte

Zeichnen Sie eine Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind. Die von der Schlange belegten Felder sind, beginnend beim Kopf mit der Zahl 1, durchnummeriert. Einige Felder der Schlange sind bereits vorgegeben.

Beispiel und Lösung:



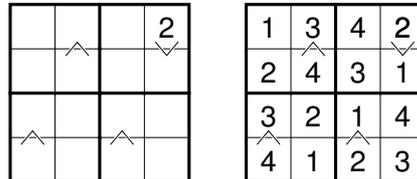
Lösungscode: Die vierte Zeile, S für Schlangenfeld, – sonst – *The 4th line, S for snake cell, – else*

18. Vergleichssudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Kleinerzeichen zwischen zwei Feldern geben an, in welchem der beiden Felder die kleinere Zahl steht.

Beispiel und Lösung:



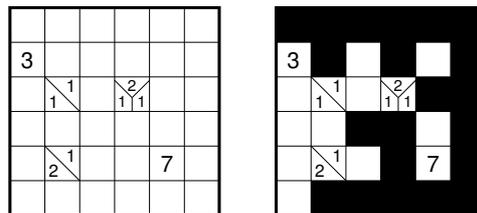
Lösungscode: Die dritte Zeile – *The 3rd line*

19. Tapa

20 Punkte

Schwärzen Sie einige der leeren Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Feld komplett geschwärzt ist. Die Zahlen in den Feldern geben Hinweise auf deren Nachbarfelder: Diese geben die Anzahlen direkt zusammenhängender Schwarzfelder an. Die Anordnung der Zahlen spielt dabei keine Rolle.

Beispiel und Lösung:



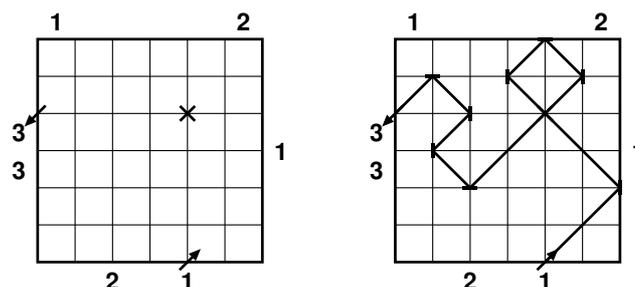
Lösungscode: Die dritte Zeile, S für Schwarzfeld, W für alles andere – *The third line, B for black cell, W for everything else*

20. Laser

20 Punkte

Zeichnen Sie einen Laserstrahl ein, der nur diagonal verläuft und das Diagramm an den mit Pfeilen markierten Stellen betritt und verlässt. Platzieren Sie an einigen Gitterpunkten Spiegel, sodass jeder Spiegel vom Laserstrahl auf genau einer Seite getroffen wird. Die Zahlen links und oben geben an, wie viele Felder der Stahl in dieser Zeile oder Spalte durchläuft und die Zahlen rechts und unten geben die Anzahl der zu platzierenden Spiegel an. Alle Kreuzungen sind bereits vorgegeben.

Beispiel und Lösung:



Lösungscode: Die Anzahl der benutzten Spiegel – *The number of mirrors used*

21. Hitori

20 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm so, dass in den verbleibenden Feldern jede Zahl in jeder Zeile und jeder Spalte nur maximal einmal vorkommt. Alle ungeschwärzten Felder müssen miteinander verbunden sein (das heißt, die Schwarzfelder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). Zudem dürfen keine zwei Schwarzfelder benachbart sein.

Beispiel und Lösung:

3	1	4	2
3	2	1	3
2	3	1	4
4	4	1	2

3	1	4	
	2		3
2	3	1	4
	4		2

Lösungscode: Für jeder Zeile die Anzahl der Schwarzfelder – *For every line the number of blackend cells*

22. Domino

20 Punkte

Zerlegen Sie das Feld so in Dominosteine, dass jede Kombination von 1-1 bis 8-8 genau einmal vorkommt. Die Zahlen auf den Dominosteinen sind dabei bereits eingezeichnet.

Beispiel und Lösung:

1	1	1	3
3	2	2	3
2	3	1	2

1	1	1	3
3	2	2	3
2	3	1	2

Lösungscode: Für jede Zeile die Anzahl der waagerechten Dominosteine – *For every row the number of horizontal dominoes*

23. Buchstabensalat

20 Punkte

Tragen Sie die Buchstaben A, B, C und D so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen als erstes steht.

Beispiel und Lösung:

		A	A	
C				
C				A
				A
B				
		B		

		A	A			
C	C	B	A			
C			C	B	A	
		C	B	A		A
	A			C	B	
B	B	A			C	
				B		

Lösungscode: Die vierte Zeile, – für Leerfelder – *The 4th line, – for empty cells*

24. ABCD

20 Punkte

Tragen Sie in jedes Feld einen der Buchstaben von *A* bis *D* so ein, dass in waagrecht und senkrecht benachbarten Feldern keine gleichen Buchstaben stehen. Die Zahlen am Rand geben an, wie oft jeder der Buchstaben in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommt.

Beispiel und Lösung:

	D	2	1	1	0		
	C	1	0	0	1		
	B	0	2	2	2		
D	C	B	A	1	1	1	1
1	1	1	1				
2	0	2	0				
0	1	1	2				
1	0	2	1				

	D	2	1	1	0		
	C	1	0	0	1		
	B	0	2	2	2		
D	C	B	A	1	1	1	1
1	1	1	1	A	D	B	C
2	0	2	0	D	B	D	B
0	1	1	2	C	A	B	A
1	0	2	1	D	B	A	B

Lösungscode: Die dritte Zeile – *The third line*

25. Sternenhimmel

25 Punkte

Zeichnen Sie in einige der leeren Felder einen Stern, sodass sowohl auf jeden Stern mindestens ein Pfeil als auch jeder Pfeil auf mindestens einen Stern zeigt. Die Pfeile können hierbei durch andere Pfeile und Sterne hindurchzeigen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Sterne in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.

Beispiel und Lösung:

	1	2	1	2
3				
1		→		
1	↘			
1	↗		↑	↖

	1	2	1	2
3	☆		☆	☆
1		→		☆
1	↘	☆		
1	↗	☆	↑	↖

Lösungscode: Die zweite Zeile: S für Stern, – sonst – *The second line: S for star, – else*

26. Koralle

25 Punkte

Zeichnen Sie in das Diagramm eine Koralle ein. Die Koralle füllt jedes Feld des Diagramms entweder komplett oder gar nicht aus, enthält keinen vollständigen 2x2-Bereich, ist zusammenhängend und berührt sich nicht selbst, auch nicht diagonal. (Mit anderen Worten, die Koralle ist das Innere eines Rundwegs, der keine 2x2-Bereiche enthält.) Die Zahlen am Rand geben die Längen aufeinanderfolgender Blöcke von Korallenfeldern an, allerdings nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge. Zwischen zwei Blöcken muss sich mindestens ein anderes Feld befinden.

Beispiel und Lösung:

	1	1	1	1	
	2	2	2	4	1
1	1				
4					
2					
4					
1	2				

	1	1	1	1	
	2	2	2	4	1
1	1	■	■	■	
4		■	■	■	■
2		■	■	■	■
4		■	■	■	■
1	2	■	■	■	■

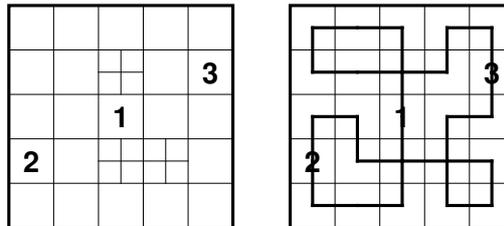
Lösungscode: Zeile 5: S für Schwarzfeld, W für Weißfeld – *The 5th line: B for black cell, W for white cell*

27. Bahnhöfe

35 Punkte

Zeichnen Sie in die Felder einen geschlossenen zusammenhängenden Rundweg ein. Der Weg soll die Mittelpunkte benachbarter Felder verbinden und ausschließlich waagrecht und senkrecht verlaufen. Er muss sich genau an den markierten Stellen selbst kreuzen, und jedes andere Feld genau einmal benutzen. Die Bahnhöfe (dargestellt durch die Zahlen) sind in aufsteigender Reihenfolge zu durchlaufen, und in einem Bahnhof darf der Weg nicht abbiegen.

Beispiel und Lösung:



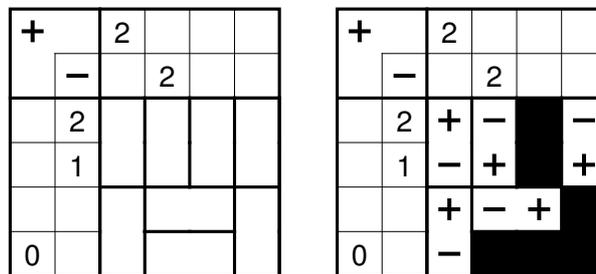
Lösungscode: Die achte Zeile: K für Knick, G für Gerade – *The 8th row: B for bend, S for straight*

28. Magnetplatten

35 Punkte

Füllen Sie das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wie viele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.

Beispiel und Lösung:



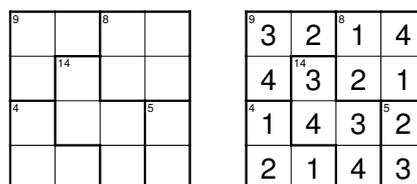
Lösungscode: Die dritte Zeile; +, - und N für Neutrale – *The 3rd line; +, - and N for neutral*

29. Gebietssummen

40 Punkte

Tragen Sie Ziffern so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 7 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Innerhalb eines Gebiets dürfen Ziffern auch mehrfach vorkommen.

Beispiel und Lösung:



Lösungscode: Die erste Zeile – *The 1st line*

30. Pillen

40 Punkte

Zeichnen Sie in das Diagramm neun Pillen mit den Werten von 1 bis 9 ein, wobei jeder Wert genau einmal vorkommt. Die Pillen sind genau drei Felder lang und liegen waagrecht oder senkrecht. Die Summe der drei Zahlen in der Pille ergibt deren Wert. Die Zahlen am Rand geben die Summe aller Zahlen in Pillenfeldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

Beispiel und Lösung:

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

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

Lösungscode: Für jede Zeile die Anzahl der Felder, die durch Pillen belegt sind – *For every line the number of cells, that are occupied by a pill*

31. Jap. Summen

40 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder die Ziffern von 1 bis 7 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Ziffer mehrfach vorkommt. Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Ziffern (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Ziffern werden hier angegeben.

Beispiel und Lösung:

		3		3
	4	2	4	3
3	2			
	4			
3	1			
3	3			

		3		3	
	4	2	4	3	
3	2		3		2
	4			3	1
3	1	3		1	
3	3	1	2		3

Lösungscode: Die fünfte Zeile, S für Schwarzfeld – *The 5th line, B for black cell*

32. Fillomino

50 Punkte

Teilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. In jedem Gebiet müssen alle Zahlen gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich waagerecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören und es kann Gebiete geben, von denen keine Zahl bekannt ist – auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

Beispiel und Lösung:

3			1
	3		
2			
	2		3

3	3	4	1
2	3	4	3
2	4	4	3
1	2	2	3

Lösungscode: Die zweite Zeile – *The 2nd line*

33. Sudoku

50 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 7 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

	1			
4	2	3		
		2		

1	5	4	3	2
3	1	5	2	4
4	2	3	5	1
5	4	2	1	3
2	3	1	4	5

Lösungscode: Die letzte Zeile – *The last line*

34. Heyawake

50 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm, sodass keine zwei schwarzen Felder waagrecht oder senkrecht nebeneinander stehen und alle weißen Felder zusammenhängen. Zudem darf keine waagerechte oder senkrechte Folge von weißen Feldern durch mehr als zwei Gebiete gehen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Schwarzfelder in diesem Gebiet zu finden sind. Felder mit Zahlen dürfen geschwärzt werden.

Beispiel und Lösung:

3				
				1

3				

Lösungscode: Die neunte Zeile, S für Schwarzfeld, W für Weißfeld – *The 9th line, B for black cell, W for white cell*

35. Hochhaus

50 Punkte

Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 6 so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechende Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

Beispiel und Lösung:

Lösungscode: Die zweite Zeile – *The 2nd line*