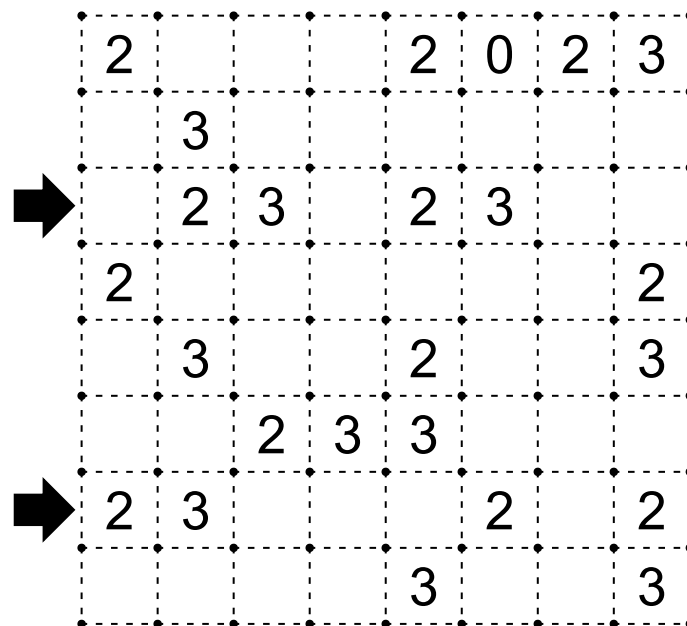


1 Rundweg

10 Punkte

Auf den Kästchenkanten soll ein Rundweg eingezeichnet werden, der sich nicht kreuzt oder berührt. Die Zahlen geben an, wie viele Kanten des entsprechenden Kästchens der Rundweg durchläuft.

Lösungscod: Die Längen aller zusammenhängenden Sequenzen innerhalb des Rundweges in den markierten Zeilen von links nach rechts; 0 für Zeilen ohne Inneres des Rundweges.

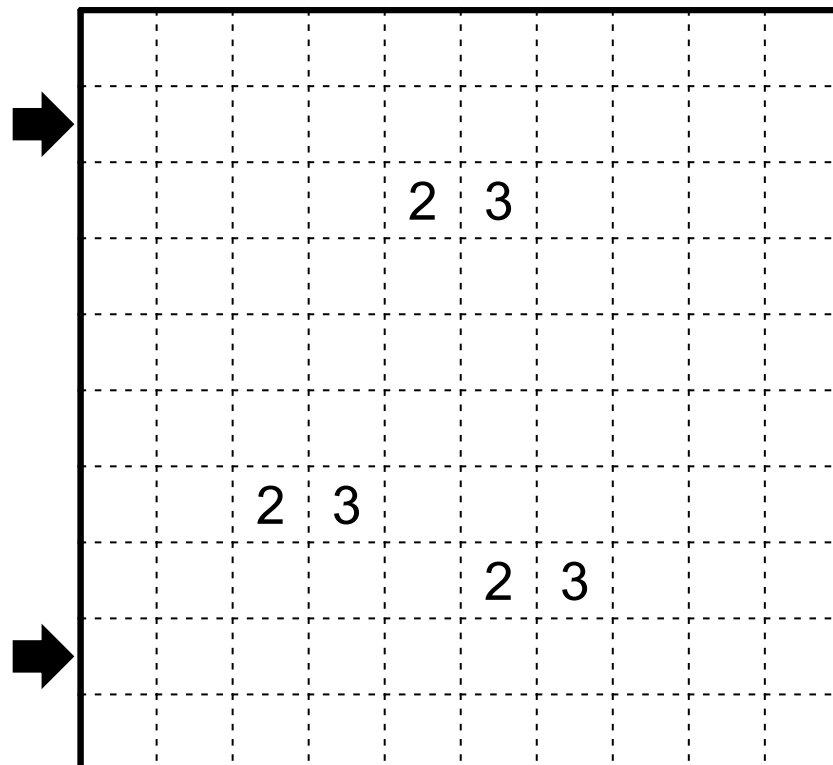


2 Square Jam

15 Punkte

Das Gitter soll entlang der Gitterlinien vollständig in Quadrate zerteilt werden. Vorgegebene Zahlen geben die Kantenlänge des Quadrates vor, zu dem das entsprechende Kästchen gehört. Die Grenzen der Quadrate dürfen nirgendwo im Gitter ein vollständiges Kreuz bilden.

Lösungscod: Die Längen aller zusammenhängenden Sequenzen innerhalb eines Quadrates in den markierten Zeilen von links nach rechts.

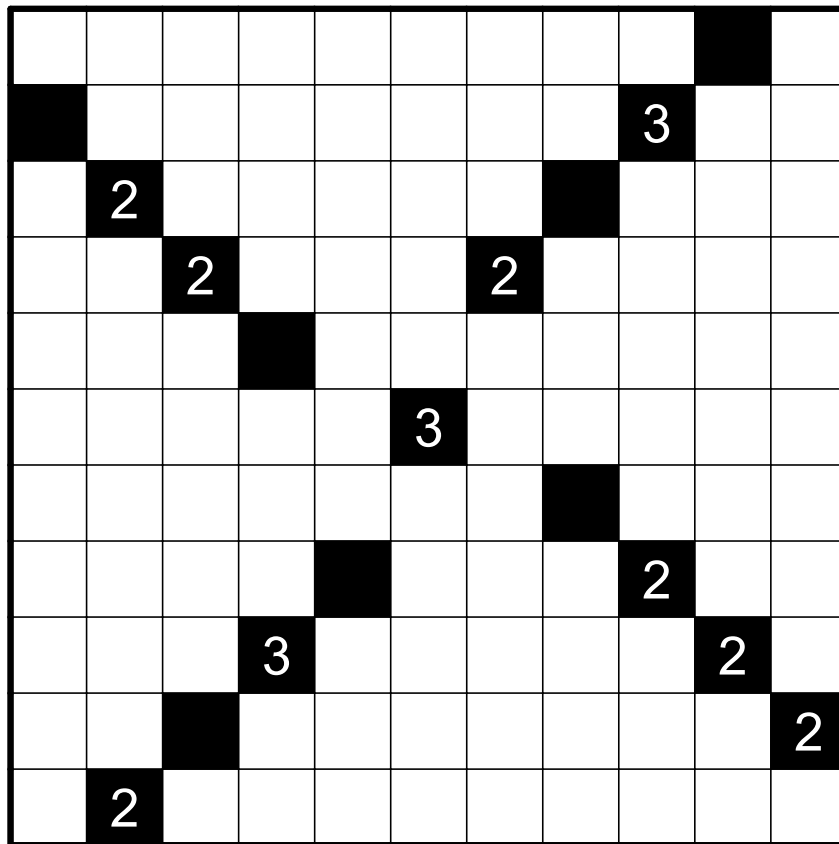


4 Akari

20 Punkte

In einige weiße Felder sollen Lampen so eingezeichnet werden, dass alle weißen Felder beleuchtet werden. Dabei leuchten Lampen horizontal und vertikal bis zum Rand des Rätsels oder dem nächsten Schwarzfeld. Lampen dürfen sich gegenseitig nicht beleuchten. Eine Zahl in einem Feld gibt an, wie viele der waagrecht und senkrecht benachbarten Felder Lampen enthalten.

Lösungscode: Für jede Zeile von oben nach unten die Anzahl der Lampen.

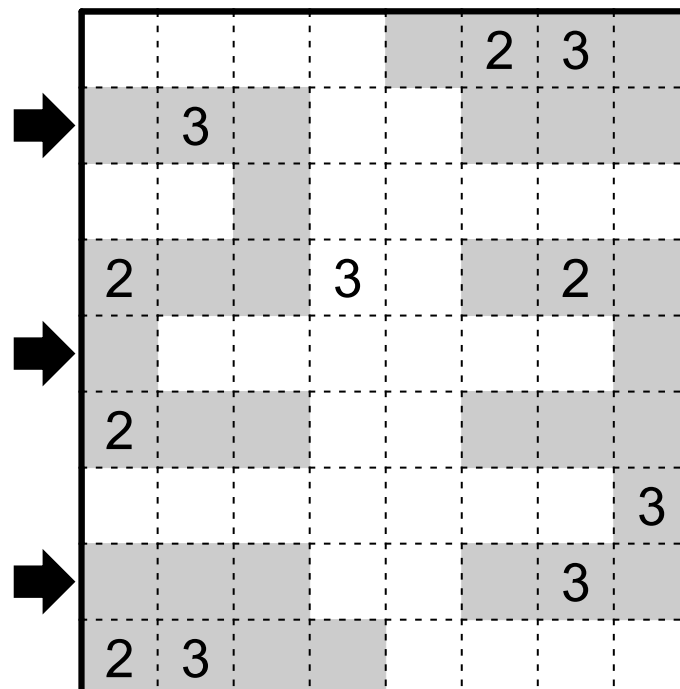


5 Double Choco

20 Punkte

Das Diagramm muss entlang der Gitterlinien in Gebiete zerlegt werden, wobei jedes Gebiet aus je einem orthogonal zusammenhängenden weißen und schwarzen Teil besteht. Der weiße und der schwarze Teil eines Gebietes müssen zueinander kongruent sein, d. h. die gleiche Größe und die gleiche Form haben; sie dürfen aber gedreht und/oder gespiegelt sein. Eine Zahl gibt an, wie viele Felder jeder Farbe das Gebiet hat. Ein Gebiet kann keine, eine oder mehrere Zahlen enthalten.

Lösungscod: Die Längen aller zusammenhängenden Sequenzen innerhalb eines Gebietes in den markierten Zeilen von links nach rechts.

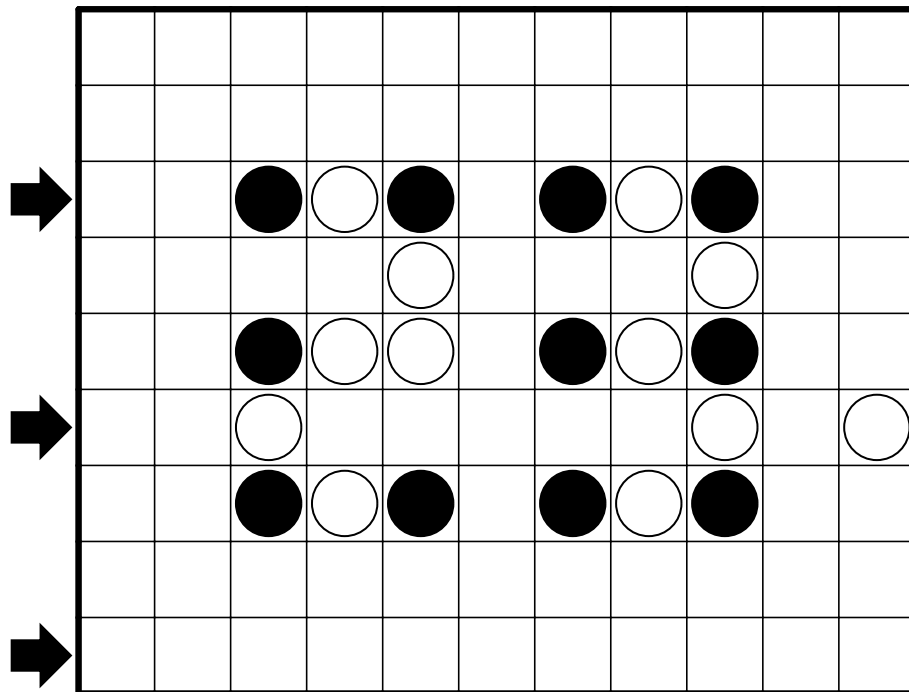


7 Masyu

25 Punkte

In das Rätsel ist ein Rundweg einzuzeichnen, der durch alle Felder mit Kreisen hindurchgeht. Die Teilstrecken des Rundwegs verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg im 90°-Winkel abbiegen und in den beiden Feldern davor und danach geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der Felder davor und danach im 90°-Winkel abbiegen. Der Rundweg darf durch kein Feld mehrmals hindurchgehen.

Lösungscod: Die Längen aller horizontalen Linienstücke in den markierten Zeilen von links nach rechts; 0 für Zeilen ohne horizontale Linienstücke.

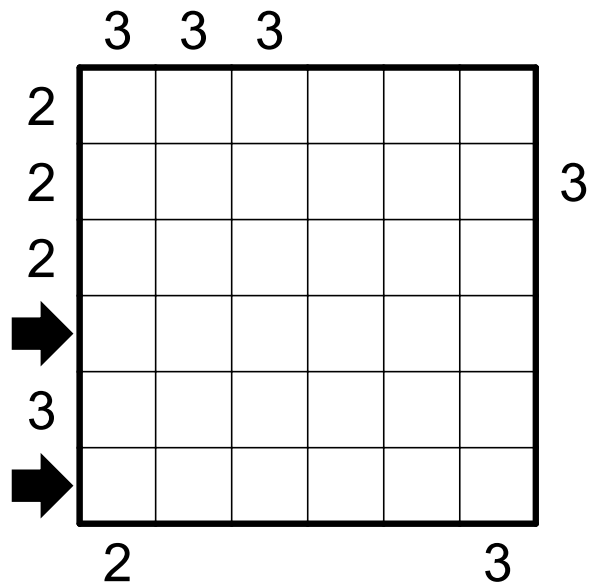


8 Hochhäuser

25 Punkte

In jede Zeile und jede Spalte müssen die Höhen von 1 bis 6 so eingetragen werden, dass sich keine Ziffer wiederholt. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Hochhäuser aus dieser Richtung in der jeweiligen Zeile oder Spalte sichtbar sind. Dabei werden niedrigere Häuser von höheren verdeckt.

Lösungscode: Die markierten Zeilen.



9 Dominozerlegung

25 Punkte

Das Diagramm soll entlang der Kästchenkanten in alle Dominos von 0-0 bis 6-6 zerlegt werden.

Lösungscode: Die Dominos in den markierten Zeilen; W für ein waagerechtes Domino, S für ein senkrecht.

	1	1	0	0	4	1	5	0
	0	5	2	0	3	3	1	5
➔	4	2	5	2	5	4	3	1
	4	6	5	2	3	3	4	1
	4	1	2	6	5	5	3	0
➔	6	2	2	2	3	3	1	6
	0	0	4	6	6	6	4	6

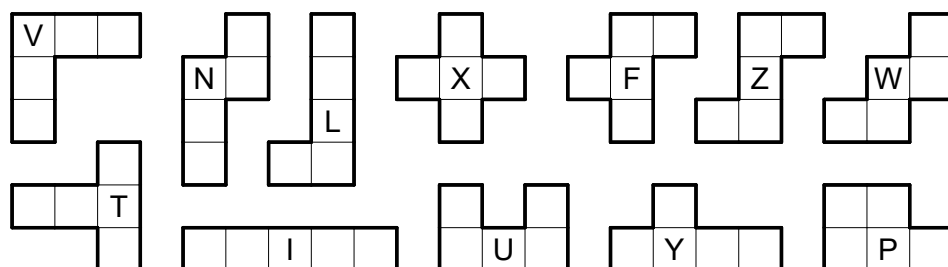
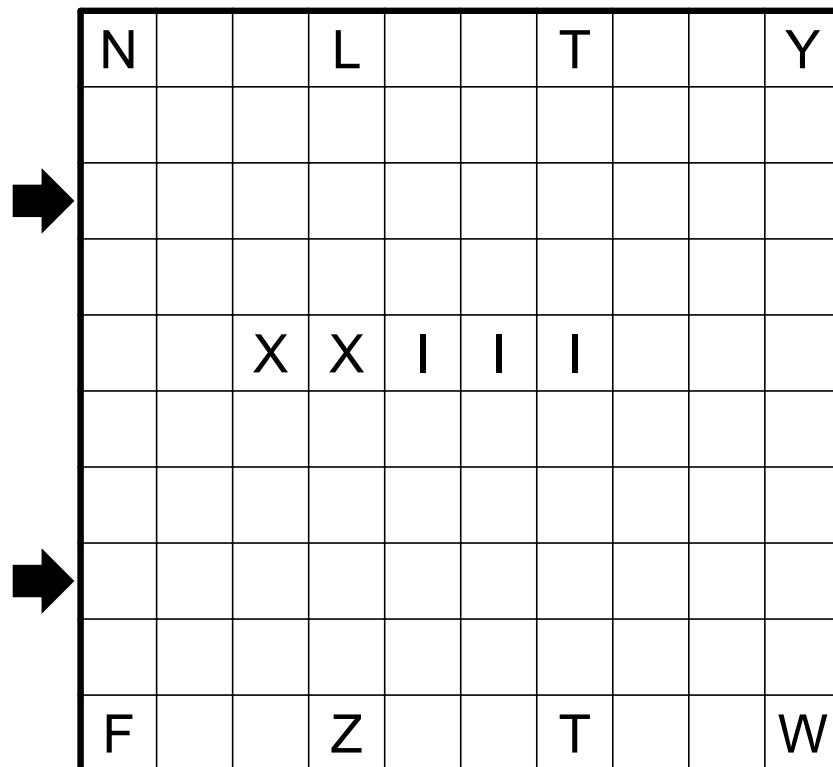
0 0								
0 1	1 1							
0 2	1 2	2 2						
0 3	1 3	2 3	3 3					
0 4	1 4	2 4	3 4	4 4				
0 5	1 5	2 5	3 5	4 5	5 5			
0 6	1 6	2 6	3 6	4 6	5 6	6 6		

10 Pentominous

25 Punkte

Das Gitter soll vollständig in Pentominos zerlegt werden. Gleiche Pentominos (auch gedreht oder gespiegelt) dürfen dabei keine Kante gemeinsam haben. Enthält ein Feld einen Buchstaben, dann muss es zu dem entsprechenden Pentomino gehören. Ein Pentomino kann keinen, einen oder mehrere vorgegebene Buchstaben enthalten.

Lösungscode: Die markierten Zeilen; für jedes Feld den Buchstaben des jeweiligen Pentominos.

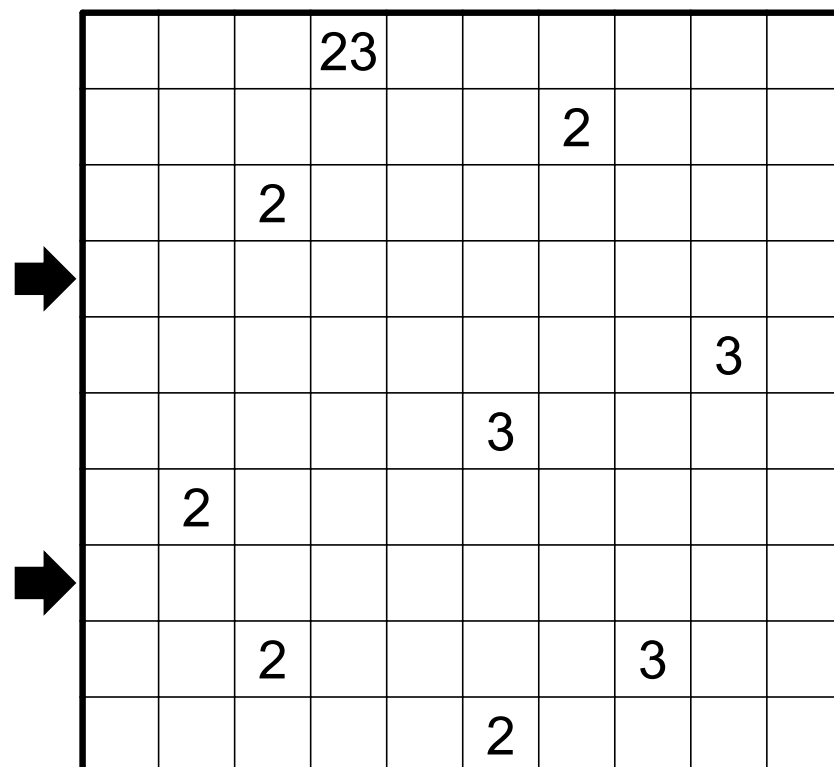


11 Nurikabe

25 Punkte

Es sind einige Felder zu schwärzen, wobei die geschwärzten Felder orthogonal zusammenhängen müssen und kein 2x2-Bereich vollständig geschwärzt sein darf. Jede weiße, orthogonal zusammenhängende Fläche muss genau eine Zahl enthalten, die angibt aus wie vielen Feldern diese Fläche besteht.

Lösungscode: Für die markierten Zeilen die Längen der Schwarzfeldgruppen von links nach rechts;
– falls die Zeile kein Schwarzfeld enthält.



12 Tapa

30 Punkte

Es sind einige der leeren Felder so zu schwärzen, dass alle schwarzen Felder orthogonal zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus orthogonal zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.

Lösungscode: Für die markierten Zeilen die Längen der Schwarzfeldgruppen von links nach rechts;
 – falls die Zeile kein Schwarzfeld enthält.

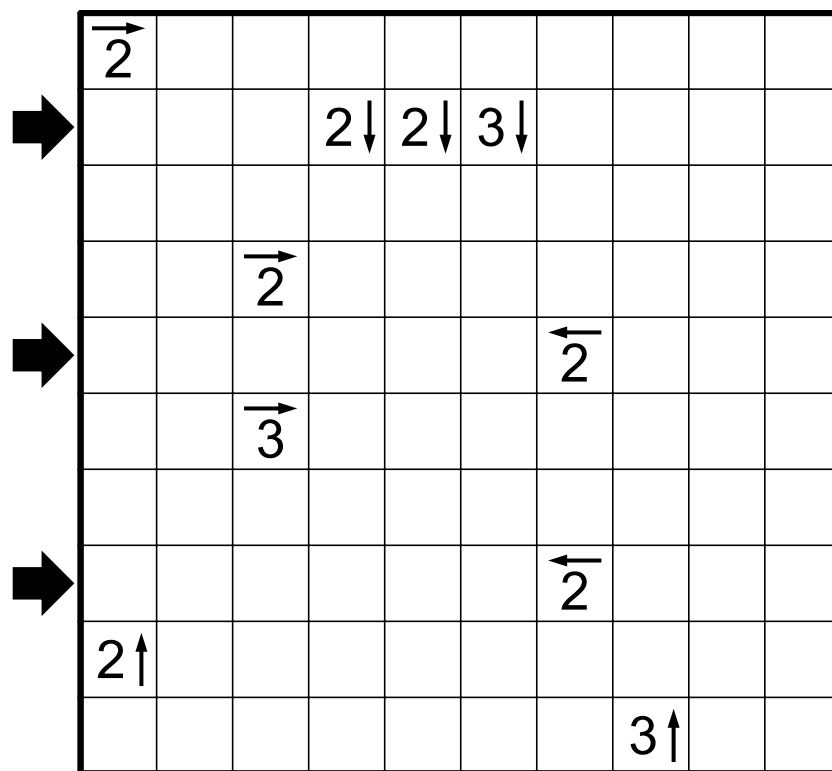
									3		3	
	2					2 ₃						
→												3
	2			2			3					
					2							
			2					3				3
→	2					2 ₃						
	2			2				3				
										3		
					2		3					
→		2							3			3
	2				2							

13 Yajilin

30 Punkte

In das Diagramm sollen einige Schwarzfelder so eingezeichnet werden, dass jeder Pfeil auf die entsprechende Anzahl an Schwarzfeldern zeigt. Die Schwarzfelder dürfen sich nicht orthogonal berühren. Felder mit Pfeilen dürfen nicht geschwärzt werden. Durch alle verbleibenden leeren Felder soll ein Rundweg eingezeichnet werden, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt geht. Es darf auch Schwarzfelder geben, auf die kein Pfeil zeigt.

Lösungscod: Die Längen aller horizontalen Linienstücke in den markierten Zeilen von links nach rechts; 0 für Zeilen ohne horizontale Linienstücke.

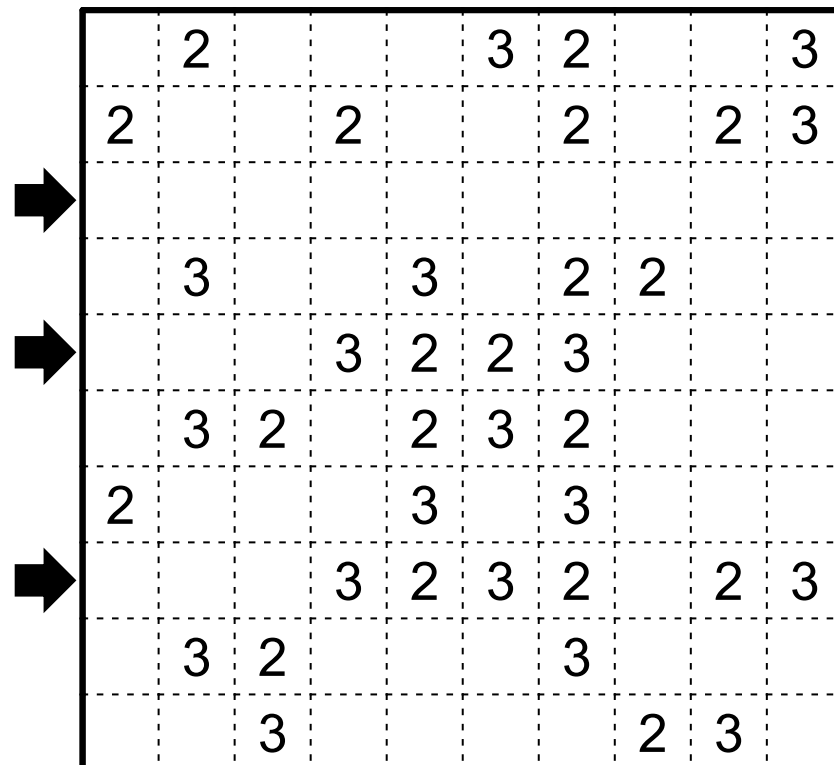


14 Fivecells

30 Punkte

Das Gitter muss längs der Gitterlinien vollständig in Gebiete der Größe 5 aufgeteilt werden. Vorgegebene Zahlen geben an, wie viele der benachbarten Kanten Gebietsgrenzen sind, wobei der Rand des Gitters mitgezählt wird.

Lösungscod: Die Längen aller zusammenhängenden Sequenzen innerhalb eines Gebietes in den markierten Zeilen von links nach rechts.

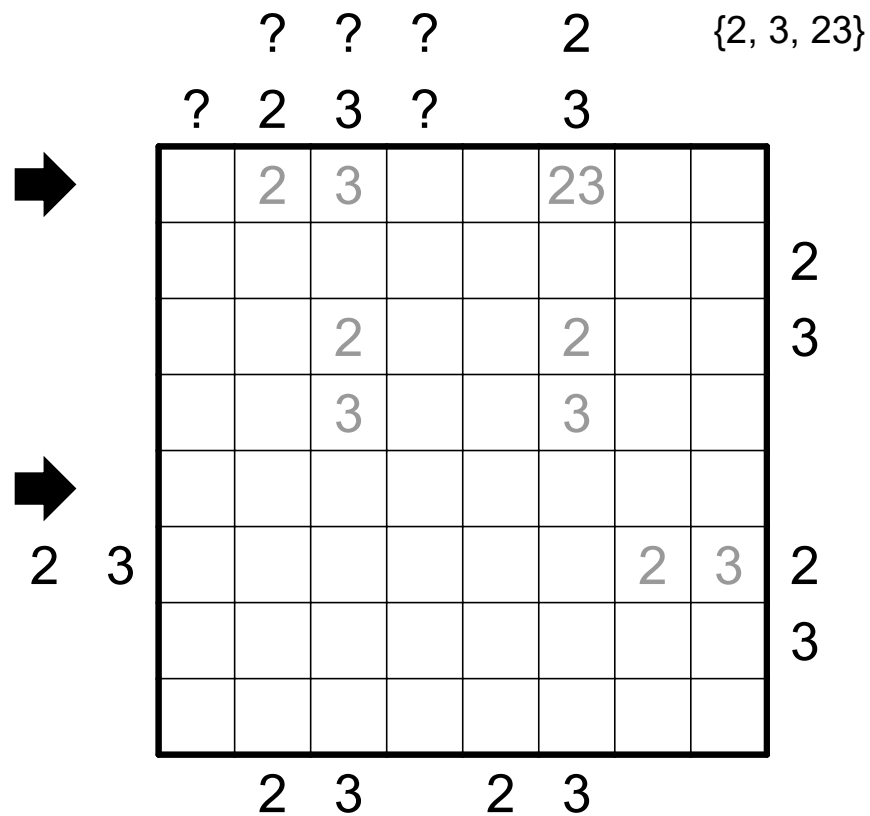


15 BACA (Symbole)

35 Punkte

Die (in Mengenklammern durch Kommas getrennt) gegebenen Symbole sind so in das Diagramm einzutragen, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jedes Symbol genau einmal vorkommt. Alle anderen Felder sind zu schwärzen. Die Symbole am unteren und rechten Rand geben an, welches Symbol in der entsprechenden Zeile oder Spalte als erstes aus der entsprechenden Richtung gesehen wird. Die Zahlen am oberen und linken Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Längen aufeinanderfolgender Blöcke von Schwarzfeldern an. Zwischen zwei Blöcken muss sich mindestens ein Symbolfeld befinden. Felder, in denen sich bereits ein Symbol befindet, dürfen entweder geschwärzt werden, oder müssen das vorgegebene Symbol enthalten. Fragezeichen stehen für beliebige Zahlen. Symbole können aus mehreren Zeichen bestehen und sind immer vollständig gegeben.

Lösungscode: Die markierten Zeilen; X für ein Schwarzfeld.

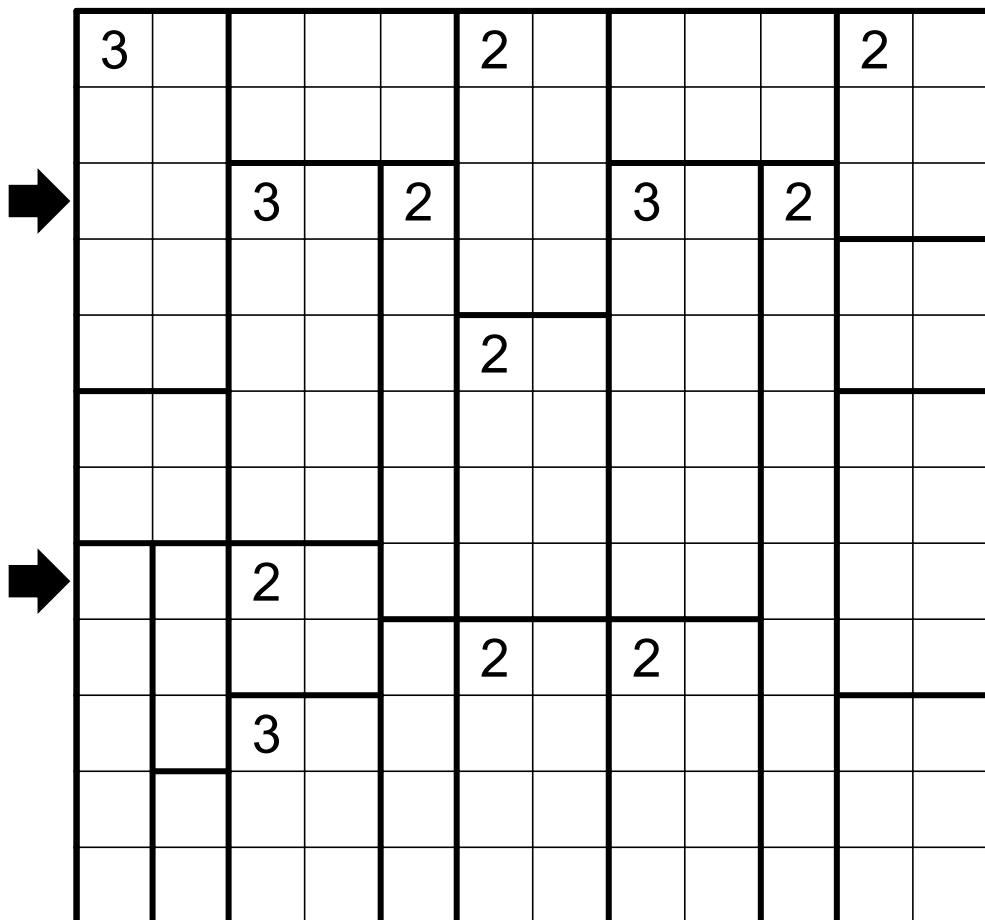


16 Heyawake

35 Punkte

Es sollen einige Felder im Diagramm so geschwärzt werden, dass keine zwei schwarzen Felder orthogonal nebeneinander stehen und alle weißen Felder zusammenhängen (d.h. die schwarzen Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). 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.

Lösungscode: Die markierten Zeilen; X für ein Schwarzfeld, – für ein leeres Feld.

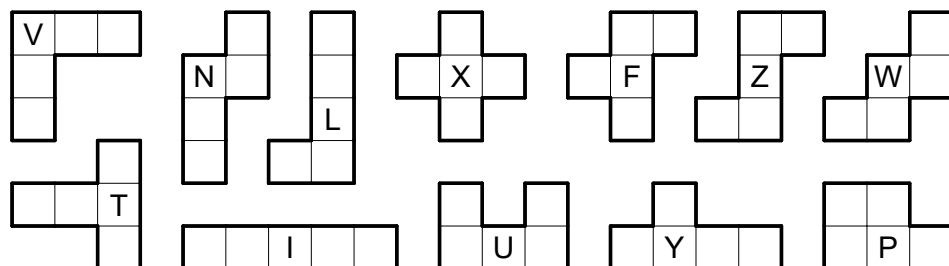
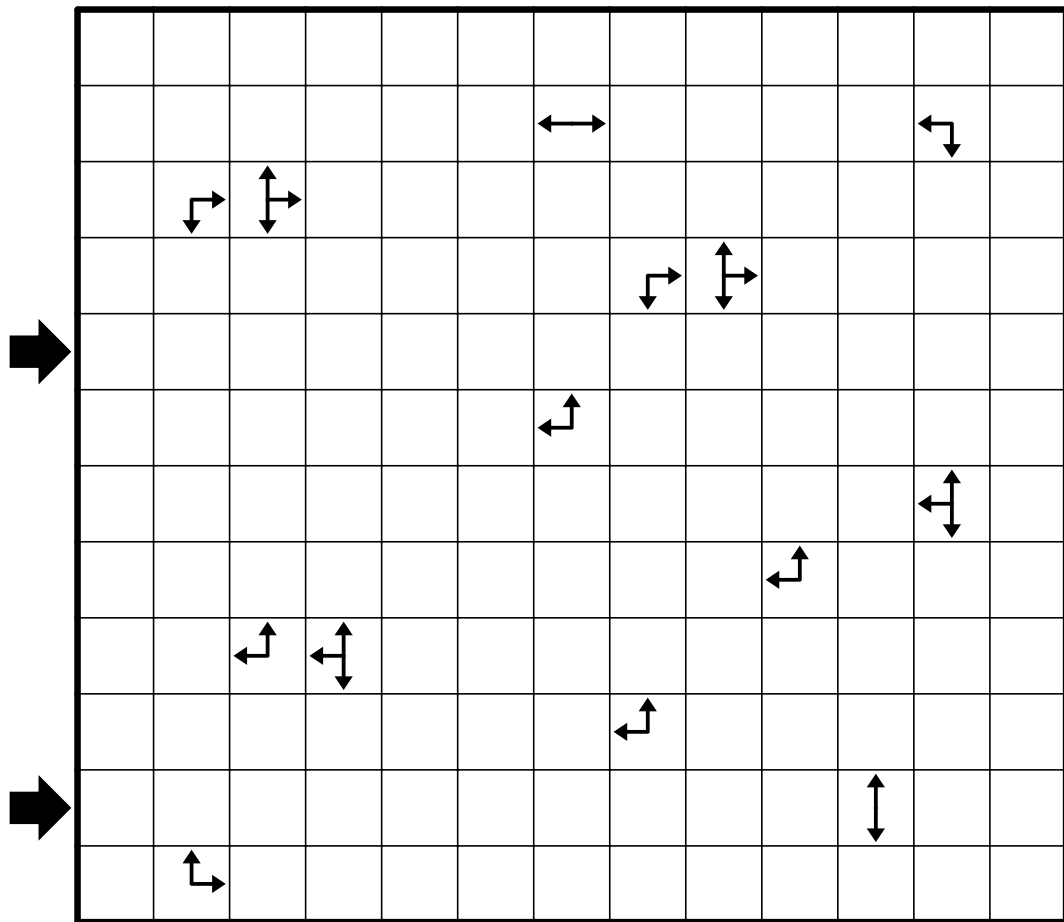


17 Pentopia

35 Punkte

In das Diagramm sind **unterschiedliche** Pentominos (**aber nicht unbedingt alle**) auf leeren Feldern so zu platzieren, dass sie sich nicht berühren, nicht einmal diagonal. Die Pentominos dürfen dabei beliebig gedreht und gespiegelt werden. Die Pfeile geben an, in welcher Richtung (waagrecht und senkrecht) das nächste Pentominofeld zu finden ist. Sind mehrere Pentominofelder gleich weit entfernt, enthält das Feld Pfeile in alle diese Richtungen.

Lösungscod: Die markierten Zeilen; für jedes Pentominofeld den Buchstaben, – für ein Feld ohne Pentomino.

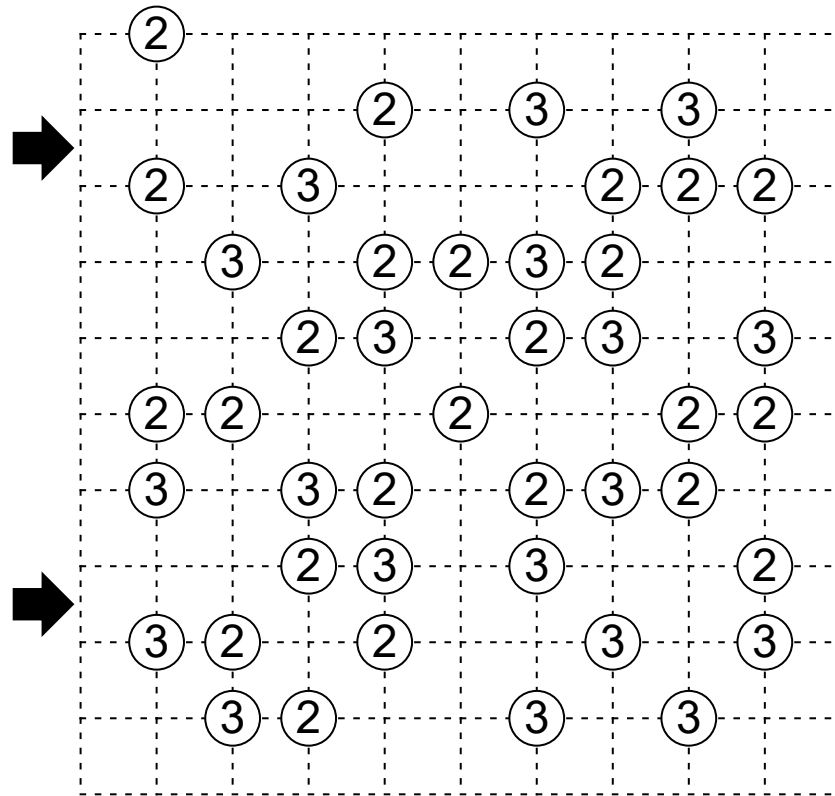


19 Slant

45 Punkte

In jedes Kästchen muss eine diagonale Wand so eingezeichnet werden, dass keine geschlossenen Innenräume entstehen. Eine Zahl in einem Kreis gibt an, wie viele Wände von diesem Kreis ausgehen.

Lösungscod: Die Längen von aufeinanderfolgenden Diagonalen in der gleichen Richtung in den markierten Zeilen von links nach rechts.

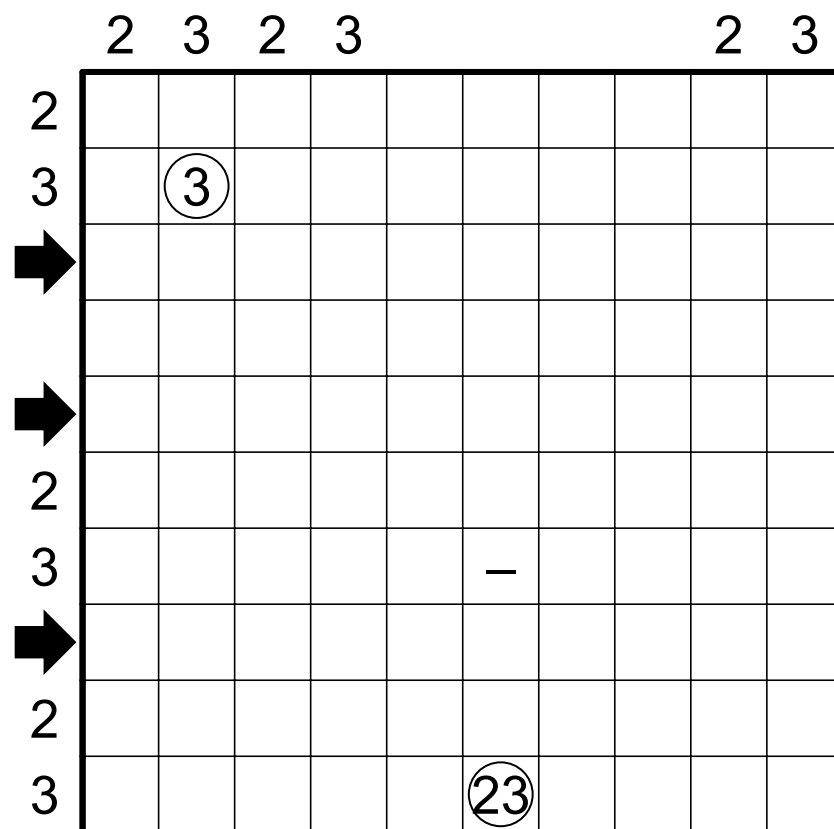


20 Schlange

45 Punkte

In das Diagramm ist eine nummerierte Schlange unbekannter Länge einzuzichnen, die sich selbst nicht berührt, auch nicht diagonal. Jedes Feld ist entweder leer oder vollständig von der Schlange belegt. Die Vorgaben links und oben geben an, wie viele Felder der jeweiligen Zeile oder Spalte zur Schlange gehören. Die Vorgaben im Gitter geben das jeweilige Schlangensegment an. Die Schlange darf nicht durch Felder mit – verlaufen.

Lösungscode: Die markierten Zeilen; X für ein Schlangensegment, – für ein Leerfeld.

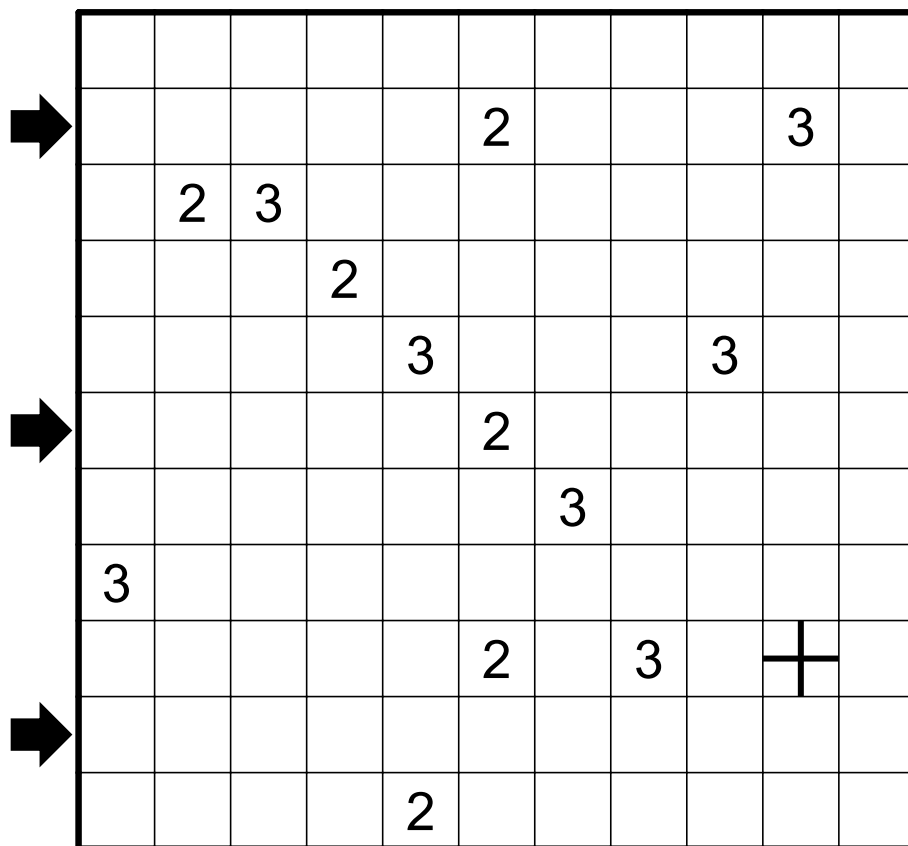


22 Turn-And-Run

50 Punkte

In das Gitter ist ein gerichteter Rundweg einzuzeichnen, der horizontal und vertikal von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Der Rundweg muss alle Kästchen durchlaufen und sich genau an den vorgegebenen Stellen kreuzen. In Feldern mit Zahlen muss der Rundweg abbiegen und anschließend genau die angegebene Zahl von Schritten geradeaus verlaufen.

Lösungscod: Die Längen aller horizontalen Linienstücke in den markierten Zeilen; 0 für Zeilen ohne horizontale Linienstücke.

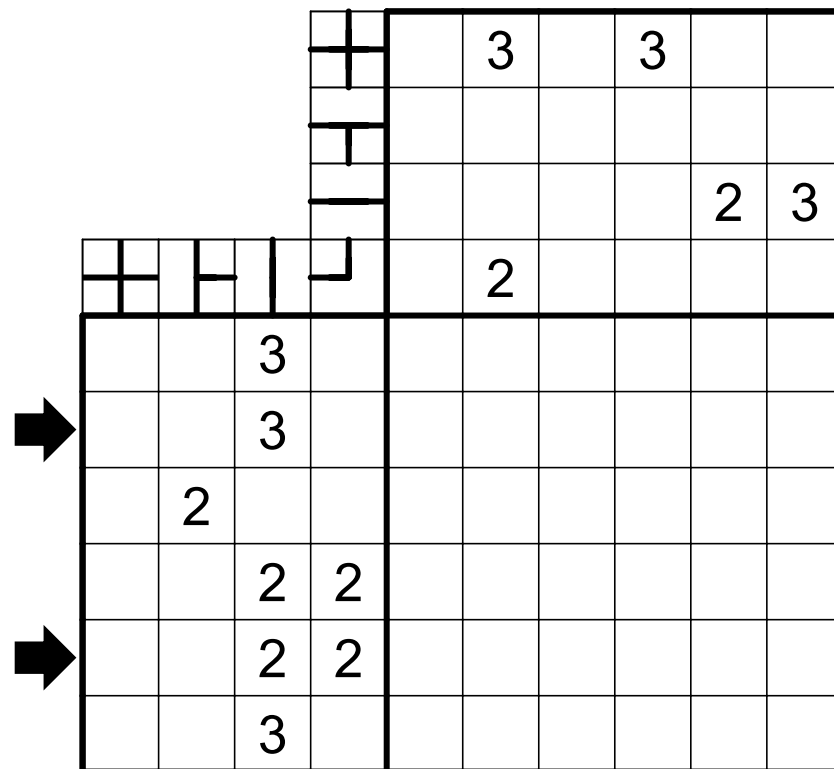


23 U-Bahn

50 Punkte

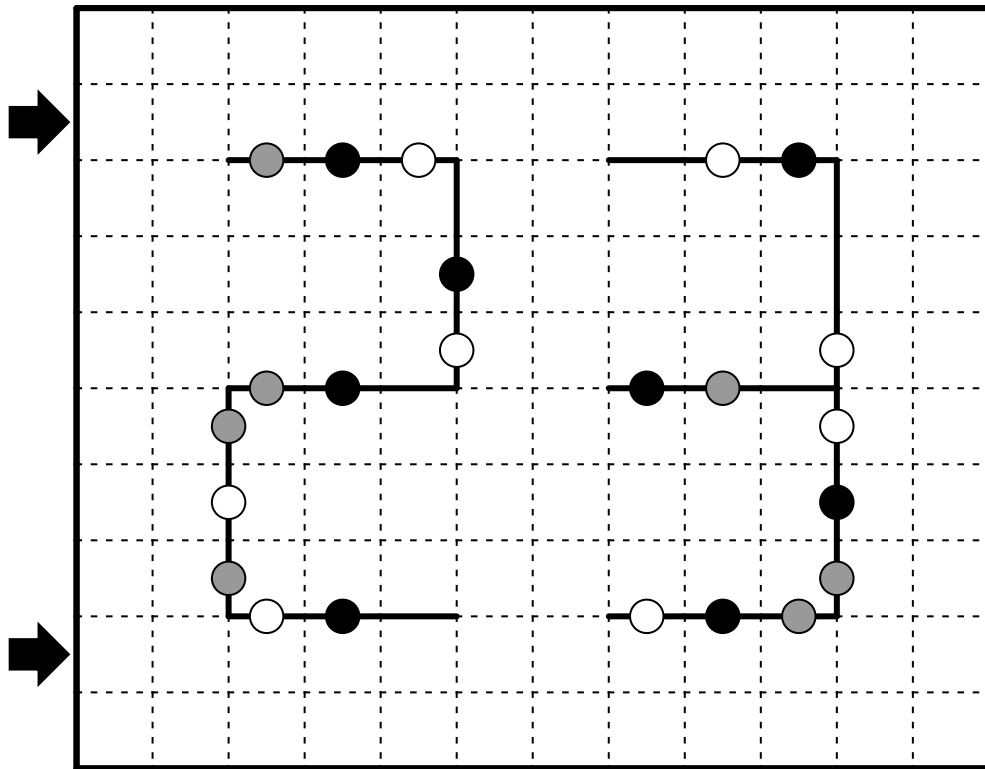
In das Diagramm soll ein zusammenhängender U-Bahn-Linienplan eingezeichnet werden, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und das Diagramm nirgends verlässt. An den Feldmittelpunkten können die Linien verzweigen oder abbiegen, es gibt aber keine Sackgassen. Die Zahlen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

Lösungscod: Die markierten Zeilen; L für Ecke, I für Gerade, T für T-Stück, X für Kreuzung, – für Leerfeld.



Das Gitter soll entlang der Gitterlinien vollständig in 1×2 - und 1×3 -Rechtecke zerlegt werden. Einige Grenzen sind bereits vorgegeben. Grenzen, die mit einem weißen Punkt markiert sind, liegen zwischen Rechtecken gleicher Größe und gleicher Orientierung. Grenzen, die mit einem schwarzen Punkt markiert sind, liegen zwischen Rechtecken verschiedener Größe und verschiedener Orientierung. Grenzen, die mit einem grauen Punkt markiert sind, haben entweder die gleiche Größe oder die gleiche Orientierung, aber nicht beides.

Lösungscode: Die Größe für jedes Rechteck in den markierten Zeilen von links nach rechts.

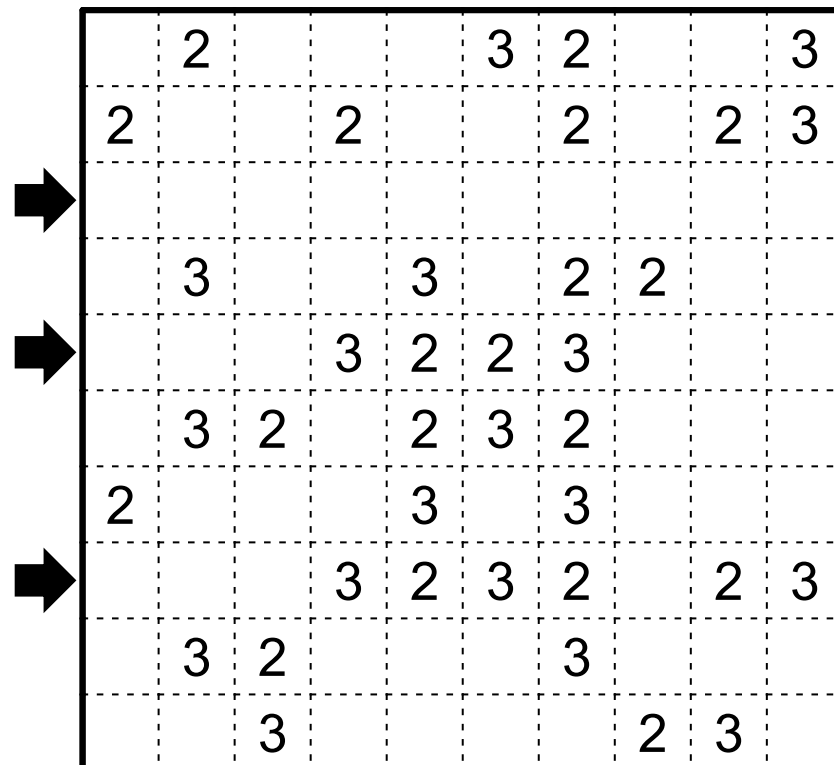


26 Fourcells

85 Punkte

Das Gitter muss längs der Gitterlinien vollständig in Gebiete der Größe 4 aufgeteilt werden. Vorgegebene Zahlen geben an, wie viele der benachbarten Kanten Gebietsgrenzen sind, wobei der Rand des Gitters mitgezählt wird.

Lösungscod: Die Längen aller zusammenhängenden Sequenzen innerhalb eines Gebietes in den markierten Zeilen von links nach rechts.

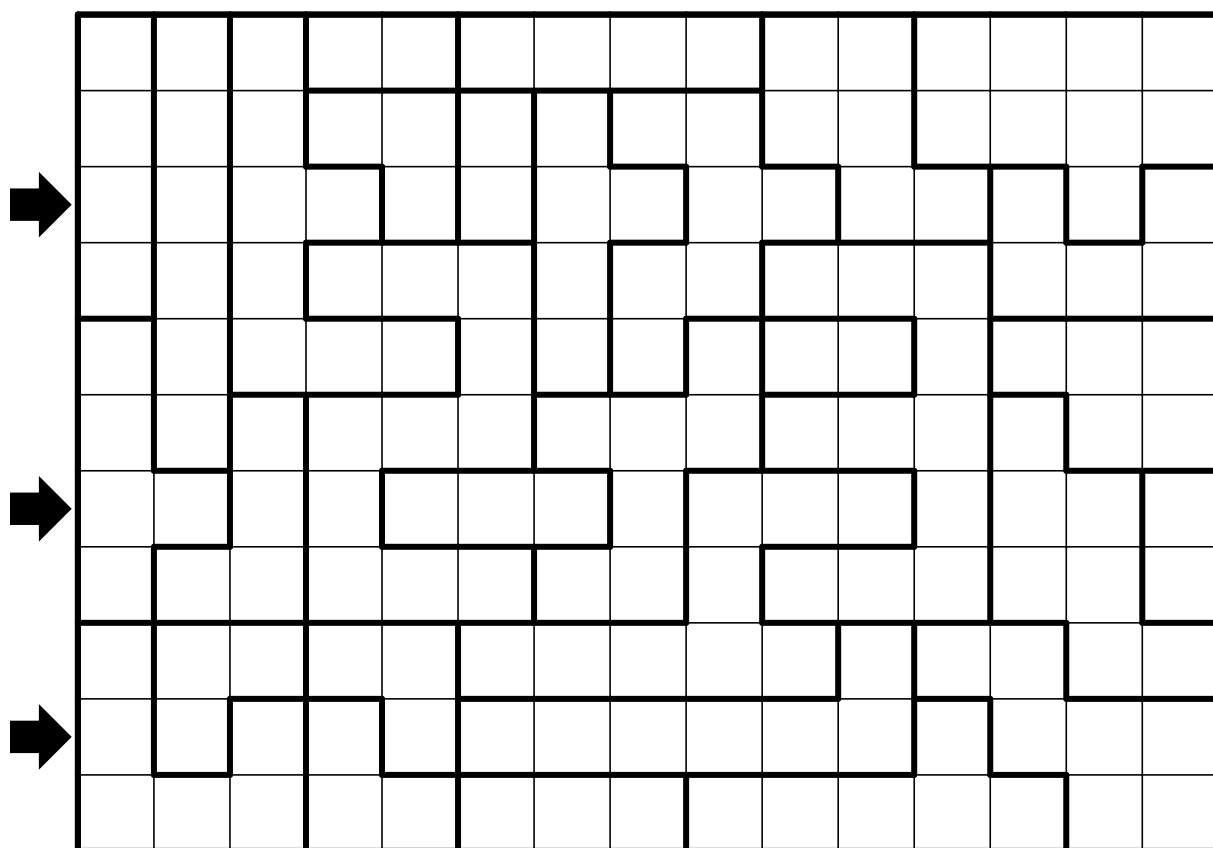


28 Country Road

90 Punkte

In das Rätsel soll ein Rundweg eingezeichnet werden, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und jedes Gebiet **genau einmal** betritt. Es dürfen Felder leer bleiben, die sich aber nur dann waagrecht oder senkrecht berühren dürfen, wenn keine Gebietsgrenze dazwischen liegt. Die Zahlen in den Gebieten geben an, wie viele Felder des Gebiets vom Rundweg belegt sind.

Lösungscod: Die Längen aller horizontalen Linienstücke in den markierten Zeilen von links nach rechts; 0 für Zeilen ohne horizontale Linienstücke.



29 Kakuro

95 Punkte

In alle leeren Felder sollen Ziffern von 1 bis 9 so eingetragen werden, dass sich zwischen zwei Schwarzfeldern beziehungsweise zwischen Schwarzfeld und Rand keine Ziffer wiederholt. Die Vorgaben geben die Summe der Ziffern bis zum nächsten Schwarzfeld beziehungsweise Rand an.

Lösungscodex: Die markierten Zeilen; Hinweisfelder werden dabei ignoriert.

	11	23		13	23		6	12
9				10			9	
							12	
10				23				
			6					
	8			16				
	12			23			23	12
23							13	
						11		
12				23				
			10					
	8	14	7			10		
					8			6
23							10	
13				6			8	