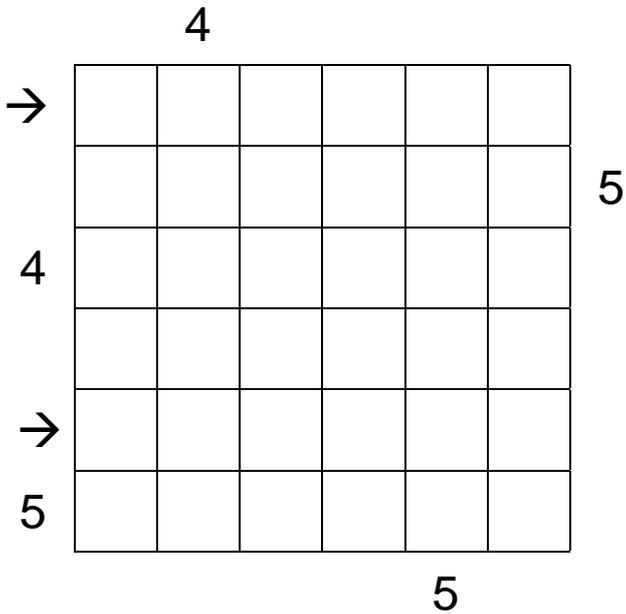


1. Hochhaus/Skyscraper(20)

Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis n 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 entsprechenden Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

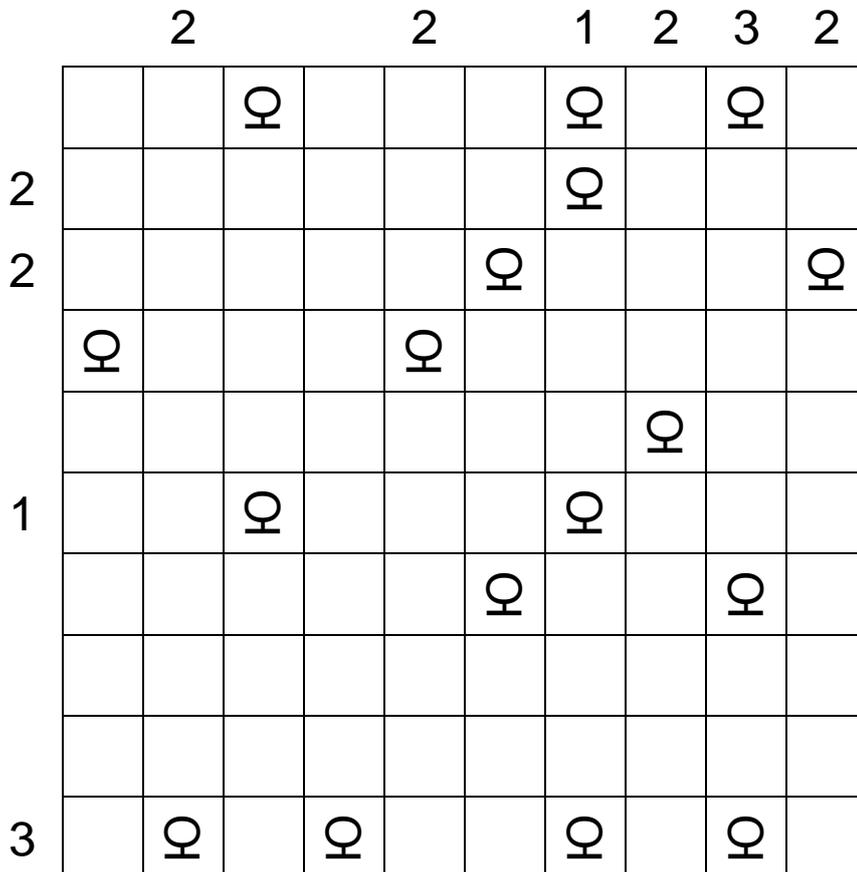
Lösungsschlüssel: Die markierten Zeilen von links nach rechts



2. Zeltlager/Tents (25)

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.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl der Zelte auf jeder Zeile von oben nach unten.



5. Rundweg/Slitherlink (30)

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

Lösungsschlüssel: Die Anzahl Felder der Gebiete ausserhalb des Rundwegs im Uhrzeigersinn, beginnend links oben.

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

6. Münzen/Coins(35)

Tragen Sie in die Zellen Münzen mit den Werten 1, 2, 5, 10, 20 und 50 so ein, dass die Zahlen am Rand die Summe der Münzwerte in der entsprechenden Zeile oder Spalte angeben.

Lösungsschlüssel: Die Zahlen auf den beiden Diagonalen von links oben nach rechts unten, dann von rechts oben nach links unten.

				107
				19
				51
				66
64	77	17	85	

7. Zickzack Weg/Password Path (35)

Zeichnen Sie einen Weg von oben links nach unten rechts ins Diagramm, der nur waagrecht, senkrecht und diagonal verläuft, sich dabei nicht kreuzt und jedes Feld genau einmal betritt. Entlang des Weges muss sich die Buchstabenfolge PEKING ständig wiederholen.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl Zellen der längsten waagrecht Sequenz auf jeder Zeile

P	K	I	E	K	I	P	E
I	E	G	N	P	N	G	K
N	K	P	G	E	P	G	I
G	E	N	I	I	K	G	N
P	P	E	K	K	N	E	P
E	G	I	E	G	K	I	N
K	N	G	P	N	I	G	K
I	N	P	E	K	P	E	I

8. Schlange/Snake (35)

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

Lösungsschlüssel: Die Zahlen der markierten Zeilen von links nach rechts ohne Leerfelder.

										3
										5
→										4
		38								5
										1
										8
→										4
										4
						1				4

11. Mathematik/Crossmath (55)

Füllen Sie in jedes leere Feld eine andere Zahl von 1 bis 9 ein, so dass alle Gleichungen stimmen. Die mathematische Reihenfolge hat dabei keine Bedeutung, es wird von oben nach unten, respektive von links nach rechts gerechnet.

Antwortschlüssel: Alle 9 Zahlen von links oben nach rechts unten

	*		-		=	11
*		-		*		
	/		*		=	3
-		+		/		
	+		+		=	15
=		=		=		
3		0		2		

12. Pillen/Pills(65)

Zeichnen Sie in das Diagramm 9 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 Pillefeldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

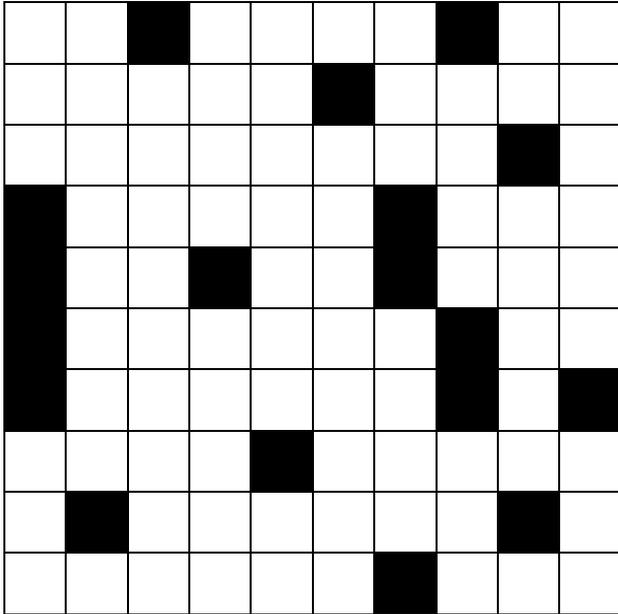
Lösungsschlüssel: Die Anzahl der Pillen in jeder Zeile.

	2	6	1	1	2	4	16	7	6
9	1	3	0	1	3	3	3	0	3
2	2	0	1	0	1	1	2	1	2
6	1	2	1	1	0	1	3	1	3
3	2	3	1	1	1	0	3	2	0
3	1	1	0	1	2	0	3	2	2
4	2	1	1	0	0	0	4	0	0
7	1	2	1	1	1	3	1	3	1
2	0	2	1	1	1	1	1	1	0
9	1	2	0	0	3	0	3	3	3

15. Tiger in The Woods (80)

Zeichnen Sie einen Pfad ins Diagramm, der auf einem beliebigen weissen Feld startet und sich danach horizontal und vertikal durch alle weissen Felder fortbewegt. Der Pfad darf sich selber kreuzen aber nicht überlappen. Der Pfad kann nur abbiegen oder stoppen, wenn er auf ein schwarzes Feld oder den Rand des Diagramms trifft. Der Start- und der Endpunkt dürfen beide nur einmal besucht werden.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl Kreuzungen auf jeder Zeile von oben nach unten.



16. Domino (80)

Zerlegen Sie das Feld so in Dominosteine, dass jede Kombination von 0-0 bis 7-7 genau einmal vorkommt. Die Zahlen auf den Dominosteinen sind dabei bereits eingezeichnet.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl der waagrechten Dominosteine in jeder Zeile von oben nach unten.

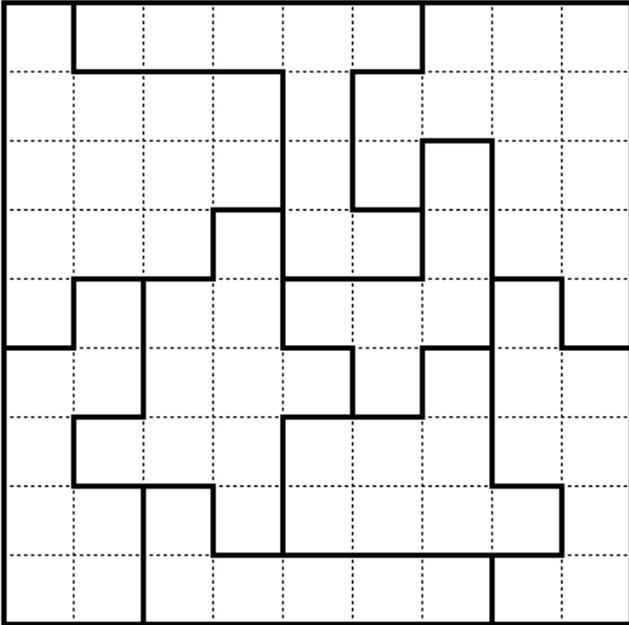
3	2	2	0	4	7	1	0	6
5	7	3	1	7	3	1	5	4
1	5	7	2	0	4	1	6	5
7	6	0	1	4	7	2	6	4
7	5	3	6	4	7	6	3	5
3	0	0	7	2	0	0	4	5
3	2	5	1	6	6	3	4	4
6	2	5	1	2	0	2	3	1

0/0	0/1	0/2	0/3	0/4	0/5	0/6	0/7
	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7
		2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7
			3/3	3/4	3/5	3/6	3/7
				4/4	4/5	4/6	4/7
					5/5	5/6	5/7
						6/6	6/7
							7/7

17. Doppelstern/Star Battle (100)

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.

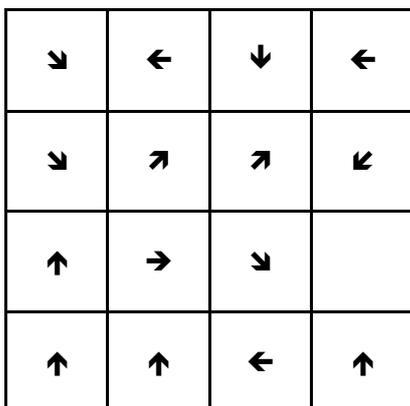
Lösungsschlüssel. Für jede Zeile die Anzahl Felder zwischen den beiden Sternen.



18. Pfeilirrgarten/Arrow Maze (115)

Platzieren Sie Zahlen von 1 bis 16 im Gitter, so dass jeder Pfeil in die Richtung der nächst höheren Nummer zeigt.

Lösungsschlüssel: Die Zahlen der ersten und der dritten Zeile



19. Pentominohöhle/Pentacave (115)

Zeichnen Sie entlang der Gitterlinien einen geschlossenen Weg ein, der sich nicht selbst kreuzt oder berührt, und schwärzen Sie alle Felder, die ausserhalb dieses Weges liegen, diese werden genau durch die 12 Pentominos gebildet. Diese dürfen sich berühren und können gedreht und gespiegelt werden. Die Zahlen müssen innerhalb des Weges liegen, und geben an, wie viele Felder waagrecht und senkrecht von diesem Feld aus bis zum nächsten Schwarzfeld oder bis zum Rand zu sehen sind, wobei das Feld mit der Zahl mitgezählt wird.

Lösungsschlüssel: Das erste Pentomino in jeder Spalte von oben, gefolgt vom ersten Pentomino in jeder Spalte von unten. Bindestrich (-) falls keine Schwarzfelder.

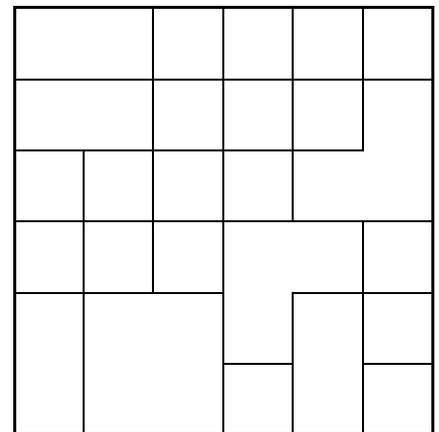
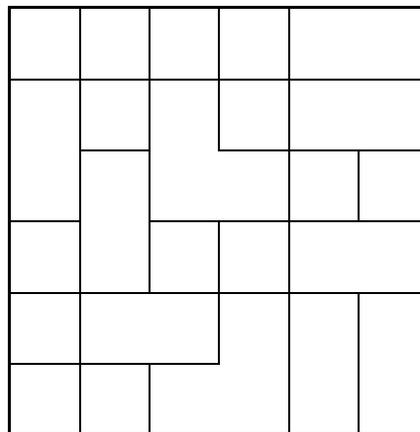
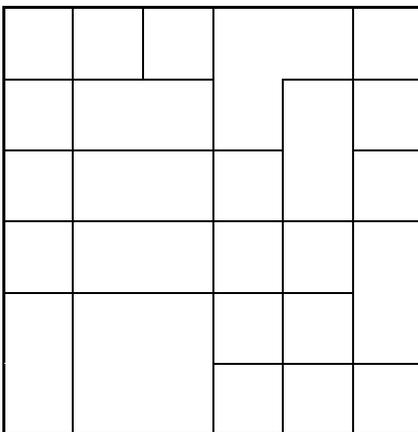
	2										14
								3			
	2		3			2					
10			3	7		5	7		4	6	
	5				4			8			
	4		3								
14		5	8								
			3			2					
					13		11				



20. Worträtsel/Word Puzzle (125)

Platzieren Sie die Wörter waagrecht und senkrecht in den 3 Figuren. In jedes Feld gehört genau ein Buchstabe, der aber zu mehreren Worten gehören kann.

Lösungsschlüssel: Das Wort in der ersten und in der letzten Zeile von jedem Diagramm



ABYSS, ACORN, ALLEY, AMATI, ANASA, ANGAS, ANGST, ASANA, ASSAM, ATLAS, BEARD, BRAMA, ENDUE, ENEMY, GORAL, GRATE, GUTSY, LANAI, MASAI, MAYAN, NANGA, OCTAL, PASTA, POGGE, SADAT, SAINT, SANTA, SARAN, SATIN, SAUNA, SCORN, STINT, TATUM, TRADE, TREAT, YENTA