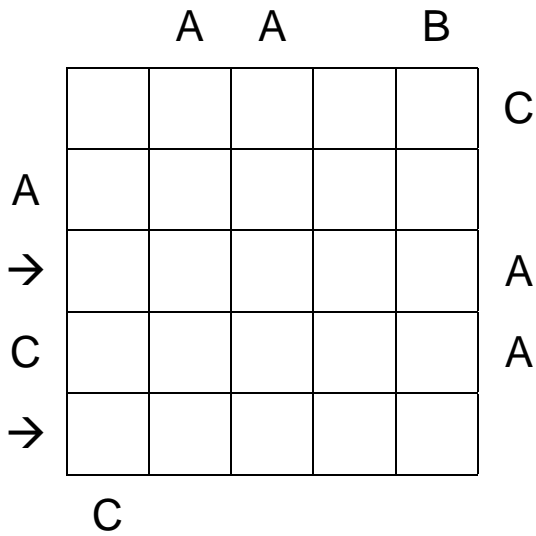


## 1. Buchstabensalat/Easy as abc (10)

Tragen Sie die Buchstaben von A bis C 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.

Lösungsschlüssel: Die markierten Zeilen von links nach rechts, - für leere Felder.



## 2. Zickzack Weg/Password Path (20)

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 des Passworts ständig wiederholen.

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

Answer Key: The number of cells of the longest vertical segment in every row.

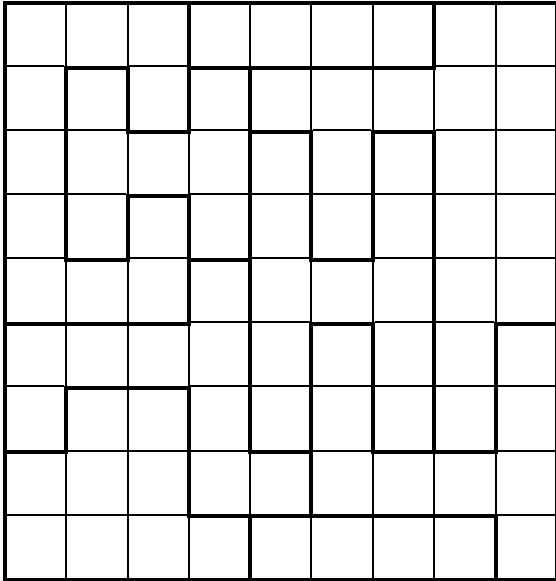
Password: BIGBEN

B	B	E	N	G	B
G	I	G	B	I	E
B	B	I	E	B	N
B	E	N	N	G	B
I	N	E	B	B	I
G	B	I	G	E	N

### 3. Doppelstern/Star Battle (20)

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.

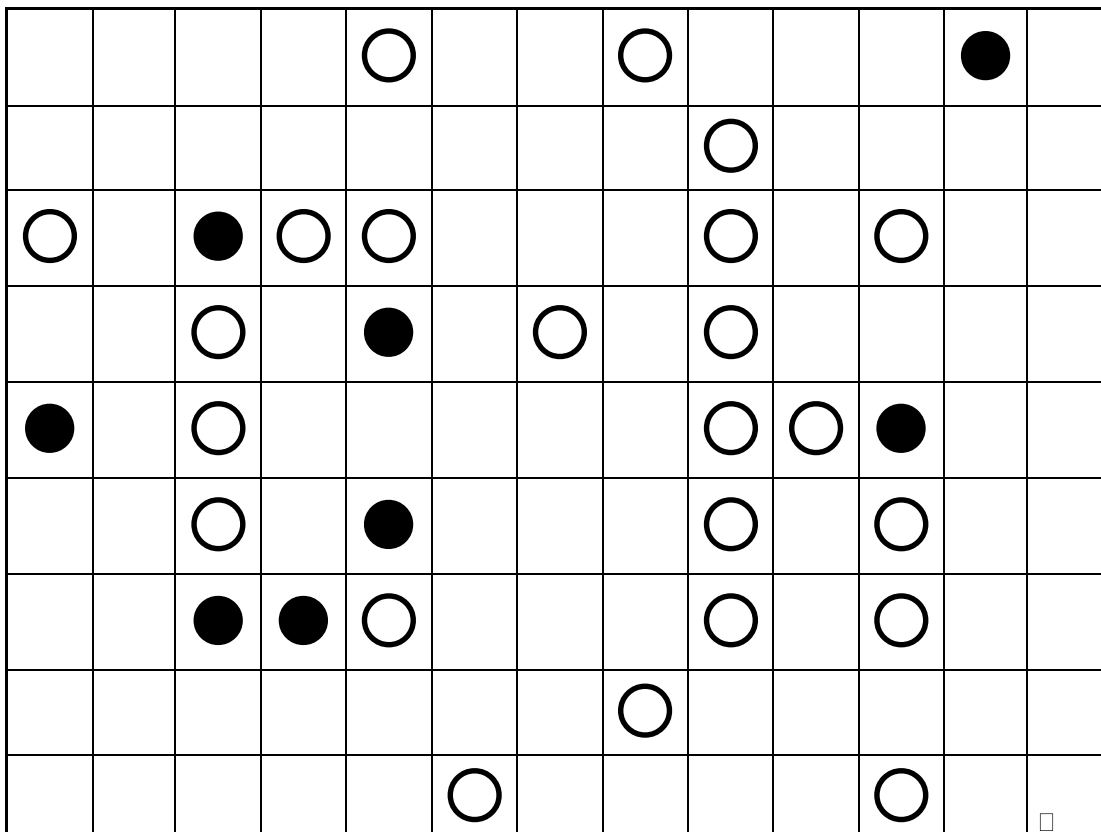
Lösungsschlüssel. Für jede Zeile die Anzahl Felder zwischen den beiden Sternen.



### 4. Masyu (25)

Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, 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.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl der nicht benutzten Felder in jeder Zeile von oben nach unten.



## 5. Hitori (35)

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.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl Schwarzfelder in jeder Zeile von oben nach unten.

1	3	1	4	9	1	4	5	6
2	1	7	9	3	5	6	2	4
5	9	6	3	4	7	3	6	9
5	4	3	8	7	6	1	7	2
3	8	5	2	1	7	9	7	8
7	6	9	5	3	4	8	2	3
6	2	4	3	7	5	2	6	1
3	1	2	7	6	3	1	4	5
4	8	6	1	2	7	3	1	8

## 6. Crossmath (35)

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. Zwischenergebnisse müssen keine ganzen Zahlen sein.

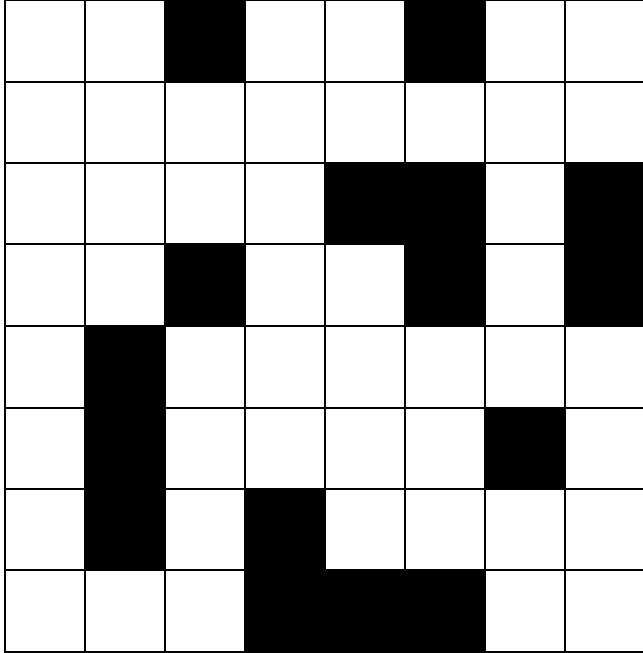
Lösungsschlüssel: Alle 9 Zahlen von links oben nach rechts unten

	*		-		=	20
*		+		+		
	+		+		=	14
-		/		+		
	*		+		=	14
=		=		=		
20		7		14		

## 7. Tiger in The Woods (40)

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



## 8. Pfeilirrgarten/Arrow Maze (45)

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

↘	↘	←	↙
↓	↑	↑	↑
→	↓	↓	↓
16	↖	↖	↖

### 9. Sum 100 (50)

Füge in jeder Zelle eine Zahl, vor oder nach der gegebenen Zahl hinzu, so dass du Summer der Zahlen in jeder Zeile und in jeder Spalte 100 ergibt. 0 ist auch an 1. Stelle erlaubt.

Antwortschlüssel: Die hinzugefügten Ziffern von links oben nach rechts unten

4	7	3
6	5	2
7	2	8

### 10. Numbers in Words (60)

Schreiben Sie die angegebenen Zahlen ins Gitter in die entsprechenden Zeilen. Die Zahlen werden ohne Leerfeld dazwischen von links nach rechts geschrieben, ein Buchstabe pro Zelle. Der erste Buchstabe kann in eine beliebige Zelle geschrieben werden, so lange alle Buchstaben untergebracht werden können. Die Zahlen unter dem Gitter entsprechen der Summe der Zahlen, die in dieser Spalte einen Buchstaben haben.

Antwortschlüssel: Die Spalte des 1. Buchstabens in jeder Zeile von oben nach unten

9	NINE									
8	EIGHT									
7	SEVEN									
6	SIX									
5	FIVE									
4	FOUR									
3	THREE									
2	TWO									
1	ONE									
		7	19	34	31	36	27	26	7	2

### 11. Leeres Kreuzworträtsel/Empty Crossword (65)

Erstellen Sie ein Kreuzworträtsel, indem Sie einige Zellen schwärzen. Alle weissen Zellen müssen verbunden bleiben. Die Zahlen am unteren und rechten Rand geben die Anzahl der Schwarzfelder in der entsprechenden Zeile/Spalte an. Die Zahlen am linken und oberen Rand geben die Länge der längsten weissen Sequenz an. Schwarze Zellen dürfen sich berühren.

Lösungsschlüssel: Die Startspalte des längsten Wortes (weissse Sequenz) in jeder Zeile

	5	6	6	4	8	4	5	6	6	8	5	5	
4													3
5													2
6													1
5													2
5													3
6													2
7													1
5													2
9													1
6													2
	1	2	1	3	1	3	2	1	2	1	1	1	

### 12. Hochhäuser/Skysscrapper (70)

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	4				
						3
3						
→						
						2
→						1
						3

### 13 Rundweg/Slitherlink (70)

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.

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

### 14. Pfeile/Arrows (75)

Tragen Sie in die Felder am Rand Pfeile (waagrecht, senkrecht oder diagonal) so ein, dass jeder Pfeil auf mindestens eine Zahl zeigt und die Zahlen angeben, wie viele Pfeile auf diese Zahl zeigen.

Lösungsschlüssel: Die Pfeile am oberen und rechten Rand durch die Himmelsrichtungen, N, NE, E, SE, S, SW, W, NW angegeben

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

## 15. Kuromasu (80)

Schwärzen Sie einige Felder, so dass diese Regeln erfüllt sind:

- Zwei schwarze Quadrate dürfen nicht über eine Kante aneinander grenzen
- Alle weissen Quadrate bilden ein zusammenhängendes Gebiet
- Quadrate mit einer Zahl sind immer weiß
- Die Zahl in einem Quadrat gibt die Zahl der weissen Felder an, die von diesem Quadrat aus waagrecht und senkrecht erreicht werden können ohne über ein schwarzes Feld zu gehen. Dabei wird das Feld mit der Zahl selbst und alle anderen Felder mit Zahlen mitgezählt.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl der Schwarzfelder in jeder Spalte von links nach rechts

6	7		10			7					
			13						4		
			11							8	
				9							
							3				
	6							12			
		5						9			
					17			16		17	13



## 16. Städte suchen/Find the towns (80)

Schreiben Sie die Namen der Städte neben die Zeilen oder Spalten, so dass jeder Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte enthalten ist. Jeder Buchstabe gehört zu genau einer Stadt. Einige Zeilen und/oder Spalten bleiben leer.

Lösungsschlüssel: Die ersten Buchstaben der waagrechten Städte von oben nach unten. – wenn keine Stadt

Y	K	N	R	S	E	L	L	S	O	
O	I	V	E	L	L	O	R	O	P	
R	D	E	V	I	T	O	L	L	O	
Y	D	E	B	E	X	N	E	T	R	
W	A	V	L	D	S	N	L	L	A	
I	W	Y	S	F	E	P	H	I	C	
E	O	C	L	E	O	O	H	R	P	
D	S	T	E	H	E	D	U	I	L	
F	O	O	R	L	R	D	X	B	O	
A	D	R	I	F	E	E	R	G	N	

BRISTOL      OXFORD  
 COVENTRY   POOLE  
 DERBY        READING  
 DOVER        SHEFFIELD  
 EXETER       WALSALL  
 HULL          YORK  
 IPSWICH  
 LEEDS  
 LIVERPOOL  
 LONDON





## 20. Pillen/Pills (125)

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 Pillenfeldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

Lösungsschlüssel: Für jede Zeile die Anzahl der Pillen, die mit mindestens einem Feld in dieser Zeile liegen.

	2	5	3	4	3	3	8	3	1	3	10
9	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3
3	1	3	1	2	2	1	1	1	1	1	3
3	1	1	0	1	3	2	2	2	0	2	2
6	2	1	2	2	2	2	3	3	1	3	2
5	2	1	0	1	0	1	2	1	1	3	2
10	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3
2	0	1	2	1	2	1	2	2	0	2	1
2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1
3	0	1	3	2	3	1	3	3	1	3	2
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1