

# Schweizer Qualifikation für die WPC 2015 in Sofia

Datum: 26.-28. Juni 2015, Start ab Freitag 26.6.15 12:00, späteste Abgabe Sonntag 28.6. 23:59

Dauer: 120 Minuten

Maximale Punktzahl: 1200

Autor: Markus Roth (1-20)

Testlöser: Agnieszka Buczma, Vasso Kalaitzidou, Matthias Reichmayr

Durchgeführt auf der Contest Engine der Logic Masters Deutschland ([www.logic-masters.de](http://www.logic-masters.de))

Rätselart	Punktzahl
1. Tiger in The Woods	15
2. Galaxies	16
3. Pfeile/Arrows	19
4. Schlange/Snake	22
5. Zeltlager/Tents	26
6. Zickzack Weg/Password Path	27
7. Münzen/Coins	34
8. Hitori	42
9. Domino	46
10. No Touch Sudoku	49
11. Pillen/Pills	50
12. Pfeilirrgarten/Arrow Maze (Schlüssel)	53
13. Crossmath	57
14. Gerade Hochhäuser/Even Skyscraper	80
15. Ungerader Rundweg/Odd Slitherlink	82
16. Doppelstern/Star Battle	84
17. Numbers in Words	113
18. Sum 100	126
19. Hiroiminovariante	128
20. Worträtsel/Word Puzzle	131
<b>Total</b>	<b>1200</b>

Herzlich willkommen zur Qualifikation der Schweiz für die World Puzzle Championship 2015 in Sofia.

Zum Wettbewerb gehören zwei Dateien: Diese Anleitung und eine verschlüsselte Wettbewerbsdatei. Sie können diese zwar vor dem Start herunterladen, aber das Passwort wird erst sichtbar, wenn Sie den Wettbewerb starten. Die Wettbewerbs-Datei enthält 12 Seiten und kein Deckblatt. Sie verwendet an einigen Stellen Farben, kann aber problemlos auch schwarzweiss ausgedruckt werden, da die Farben zum Lösen nicht benötigt werden. Die Beispielerätsel sind dort ebenfalls nicht mehr enthalten und durch die Wettbewerbsrätsel ersetzt. Die Anleitungstexte sind identisch.

Sobald das Passwort sichtbar wird, drucken Sie die Datei aus und lösen die Rätsel auf Papier. Denken Sie bitte daran, dass Sie genügend Papier in den Drucker eingefüllt haben und die Farbpatronen nicht ausgehen. Legen Sie sich Papier, Bleistift und Radiergummi bereit.

Sie sehen nun 20 Felder, in die Sie die Lösungsschlüssel zu den Rätseln eingeben können. Geben Sie diese sorgfältig ein, es gibt nichts ärgerlicheres, als ein korrekt gelöstes Rätsel, das durch einen falschen Lösungsschlüssel verschenkt wird. Senden Sie Ihre Lösungen mit dem Button „Lösung absenden“ ab. Für die Lösungsschlüssel gilt grundsätzlich immer von oben nach unten respektive von links nach rechts.

Fragen zur Anleitung oder zu den Rätseltypen können Sie im Forum stellen. ([forum.logic-masters.de](http://forum.logic-masters.de)) Der Computer unterscheidet bei den Lösungscodes nicht zwischen Groß- und Kleinbuchstaben, und er ignoriert alle Leerzeichen; um diese Punkte müssen Sie sich also keine Sorgen machen. Sonderzeichen werden auch nur berücksichtigt, wenn sie bei dem jeweiligen Rätseltyp explizit verlangt werden. Zum Beispiel können Sie gefahrlos Kommas einfügen, wenn es dadurch übersichtlicher wird.

Zu jedem Rätsel gibt es eine feste Punktzahl, die Sie erhalten, wenn Sie das Rätsel korrekt gelöst haben. Eine falsche Antwort gibt 5 Strafpunkte. Für Rätsel, die Sie nicht gelöst haben, bekommen Sie keine Punkte. Sie haben nach dem Start des Wettbewerbs genau 120 Minuten Zeit, die Rätsel zu lösen und die Lösungscodes einzugeben. Spätere Eingaben werden vom Server leider nicht mehr für den Wettbewerb berücksichtigt. Dabei ist zu beachten, dass Sie Ihre Startzeit innerhalb der drei Wettbewerbstage frei wählen können! Sie sollten also ein Zeitfenster wählen, indem Sie möglichst ungestört sind und nicht abgelenkt werden.

Falls das nun alles etwas kompliziert tönt, können Sie vorher den letztjährigen Wettbewerb lösen, um mit dem Umfeld etwas vertraut zu werden.

Die 3 Schweizer mit den höchsten Punktzahlen bilden zusammen mit dem amtierenden Schweizer Meister das Schweizer Team für Sofia.

Viel Glück und Spass wünschen Ihnen die Organisatoren der Swiss Puzzle Federation

Welcome to the Swiss Qualification to the World Puzzle Championship 2015 in Sofia. This competition consists of two files. This instruction booklet and an encrypted puzzle file. You can download the protected puzzle file before starting. You will see the password as soon as you start the competition. The file consists of 12 pages, without a covering page. On special places it uses color, but you can print it out in black and white without any impacting the puzzles. The examples are not in the competition file. The instructions in the puzzle files are all in German!

When you see the password, print out the file and solve the puzzles on paper. Don't forget to have enough paper and a full print cartridge as well. Have a pencil, a rubber and this booklet in place. You will see 20 input fields to put the answer key. Be careful, there is nothing worse, than a correctly solved puzzle thrown away by a typo in the answer key. Submit your solution with the button, "Lösung absenden". All the keys are top to bottom and left to right. Ask your questions in the forum ([forum.logic-masters.de](http://forum.logic-masters.de)) There is no difference between lower and upper case letters. Spaces, dots and commas are ignored. For each correctly solved puzzle you will be awarded the marked points. For a wrong answer you will get 5 points minus. For not solved puzzles you will get no points.

After the start you will have exactly 120 minutes to solve the puzzles and to submit the answers. Later answers are ignored. You can choose your starting time in the given period. Please choose a time where you will not get disturbed. If this sounds a little bit complicated, you are invited to try the "Testwettbewerb," to become familiar with the contest engine.

The three Swiss people with the highest score belong together with the Swiss Champion to the national team in Sofia.

Good luck and have fun!

## 1. Tiger in The Woods (15)

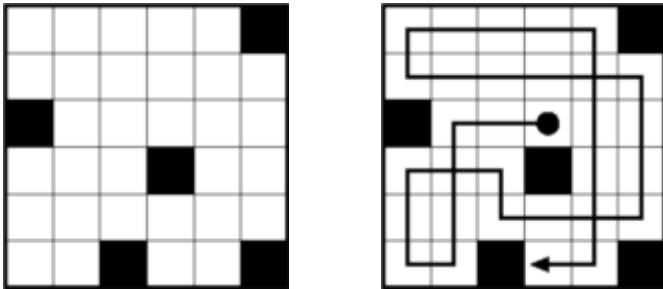
Zeichnen Sie einen Pfad ins Diagramm, der auf einem beliebigen weissen Feld startet und sich danach horizontal und vertikal durch alle weissen Felder fortbewegt. Der Pfad darf sich selber kreuzen aber nicht überlappen. Der Pfad kann nur abbiegen oder stoppen, wenn er auf ein schwarzes Feld oder den Rand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

Draw a path in the grid that starts from any white square, travels horizontally and vertically and passes through all white squares. The path may cross itself but it may not overlap itself. The path can take a turn or stop only after hitting either a black square or the edge of the grid. The starting/finishing square may not be visited later/before.

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

Answer key: The number of crossroads on every row top down.

Beispiel/Example:



Lösungsschlüssel/Answer Key 010110

## 2. Galaxies (16)

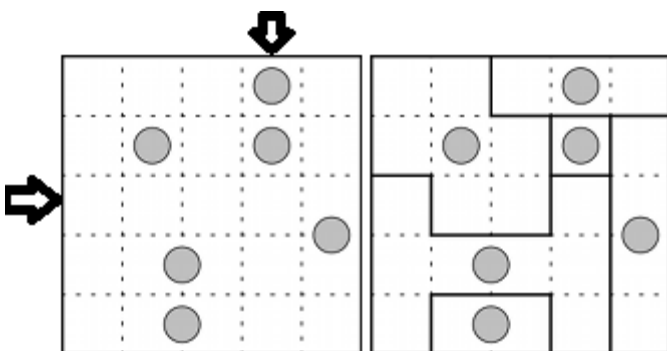
Zerlegen Sie das Diagramm entlang der Gitterlinien in Gebiete. Jedes Gebiet muss genau einen Kreis enthalten und punktsymmetrisch bezüglich dieses Kreises sein.

Divide the grid following the gridline in areas. Every area contains exactly one circle and has a point symmetry to this circle.

Beispiel/Example (Puzzle Wiki, [www.Logic-Masters.de](http://www.Logic-Masters.de))

Antwortschlüssel: Die Grösse der Gebiete auf den markierten Zeilen und Spalten. Wird ein Gebiet unterbrochen, erscheint es 2x im Lösungsschlüssel

Answer key: The size of the areas in the marked rows and columns. A split area appears twice in the answer key.



Lösungsschlüssel/Answer key: 8784,318

### 3. Pfeile/Arrows (19)

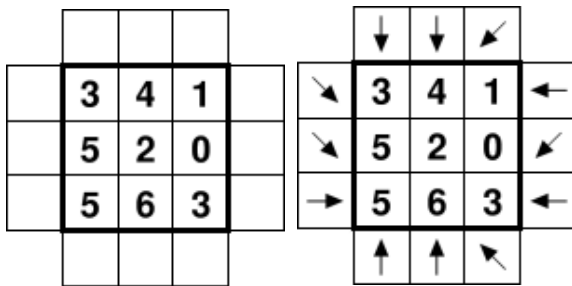
Tragen Sie in die Felder am Rand Pfeile (waagrecht, senkrecht oder diagonal) so ein, dass jeder Pfeil auf mindestens eine Zahl zeigt und die Zahlen angeben, wie viele Pfeile auf diese Zahl zeigen.

In every field at the border, an arrow has to be entered (horizontally, vertically or diagonally). Every arrow has to point to at least one number. The numbers give the number of arrows that point at this number.

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

Answer Key: The direction of the arrows at the top and the right border: N, NE, E, SE, S, SW, W, NW

Beispiel/Example:



Lösungsschlüssel/Solution Key: SSSW,WSWW

### 4. Schlange/Snake (22)

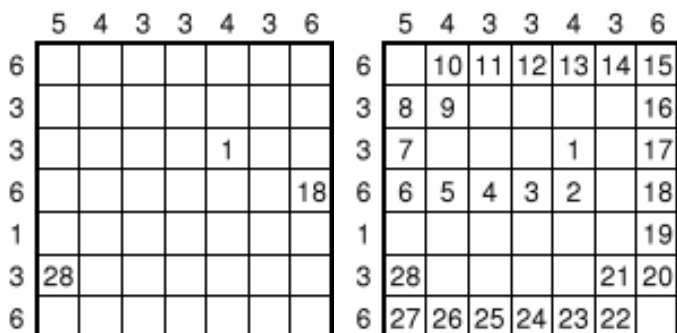
Zeichnen Sie eine Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind. Die von der Schlange belegten Felder sind durchnummeriert - beginnend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

Draw a snake in the grid, not touching itself, not even diagonally. Numbers represent the amount of cells belonging to the snake in that row or column. Cells of the snake are numbered from 1 to n. Some numbers are given.

Lösungsschlüssel: Die längste Sequenz der Schlange für jede Zeile

Answer key: The longest sequence of fields, belonging to the snake in every row.

Beispiel/Example:



Lösungsschlüssel: 6215126

## 5. Zeltlager/Tents (26)

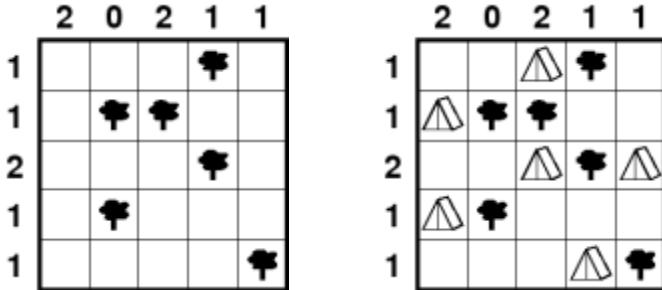
Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Enter tents into some of the fields, that every tree belongs to exactly one tent, that is located horizontally or vertically adjacent. Tents do not touch each other, not even diagonally. The numbers at the borders give the number of tents in that row or column.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl Felder zwischen den Zelten mit genau 2 Zelten

Solution Key: The number cells between the tents in every row with exactly 2 tents.

Beispiel/Example:



Lösungsschlüssel/Solution Key: 1

## 6. ZickzackWeg/Password Path (27)

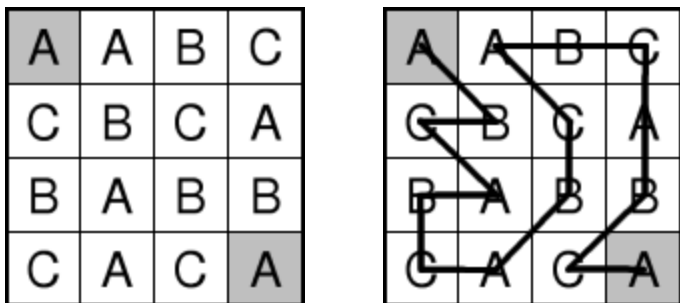
Zeichnen Sie einen Weg von oben links nach unten rechts ins Diagramm, der nur waagrecht, senkrecht und diagonal verläuft, sich dabei nicht kreuzt und jedes Feld genau einmal betritt. Entlang des Weges muss sich die Buchstabenfolge des Passworts ständig wiederholen.

Draw a path that leads from the top left field to the bottom right field and crosses every field exactly once. The path goes horizontally, vertically or diagonally from field to field, and don't cross or touch itself. Along the path, the letter sequence of the password has to repeat.

Lösungsschlüssel: Die Anzahl Zellen der längsten waagrecht Sequenz auf jeder Zeile. 1, falls es keine gibt.

Answer Key: The number of cells of the longest horizontal segment in every row. 1 if there is none.

Beispiel/Example ABC:



Lösungsschlüssel/Answer Key: 3222

## 7. Münzen/Coins (34)

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.

Enter coins with a value of 1, 2, 5, 10, 20, 50 in the diagram, so that the numbers at the edges are equal the sum of the coins in the corresponding row or column

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

Answer Key: The numbers on the two main diagonals from top left to bottom right, then from top right to bottom left.

			105
			7
			17
61	60	8	

50	50	5	105
1	5	1	7
10	5	2	17
61	60	8	

Lösungsschlüssel/Answer Key: 50525510

## 8. Hitori (42)

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.

Blacken some fields in the diagram, that in every row and every column every number appears at maximum once. All numbers have to be connected (that is, the black fields may not depart the puzzle into two or more pieces). No two black fields may be connected horizontally or vertically.

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

Answer Key: The numbers of black fields in every row top down

Beispiel/Example:

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

Lösungsschlüssel/Answer Key: 1202

## 9. Domino (46)

Zerlegen Sie das Feld so in Dominosteine, dass jede Kombination von 0-0 bis 8-8 genau einmal vorkommt. Die Zahlen auf den Dominosteinen sind dabei bereits eingezeichnet.

Divide the puzzle diagram into the given dominoes. Every domino must be used exactly once.

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

Answer key: The number of horizontal dominoes in every row top down.

Beispiel/Example:

0	0	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1
0	1	1	2	0	2	0	1	0	2	0	1
0	2	2	2	0	2	1	0	0	2	1	0

Lösungsschlüssel: 101

## 10. No Touch Sudoku (49)

Platziere die Ziffern von 1 bis 9 in jede Zeile, jede Spalte und jeden 3x3-Block. Gleiche Ziffern dürfen nicht in diagonal benachbarten Feldern stehen.

Apply classic sudoku rules. Equal digits must not touch each other diagonally.

Lösungsschlüssel: Die 4. und die 9. Zeile

Answer Key: The 4th and the 9th row.

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

Lösungsschlüssel/Answer Key: 516874239,952138764

## 11. Pillen/Pills (50)

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.

Enter 9 pills with the values from 1 to 9 into the diagram, every value exactly once. The pills are exactly 3 fields long and can be entered horizontally or vertically. The sum of the three numbers inside the pill gives the value of that pill. The numbers at the borders give the sum of numbers inside this row or column, that are part of a pill.

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

Answer Key: For every row the number of pills, with at least one used cell in that row.

Beispiel/Example:

	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

Lösungsschlüssel/Answer Key: 1222

## 12. Pfeilirrgarten/Arrow Maze (53)

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

Place the numbers from 1 to 16 in the given range in the grid such that the arrow in each cell points to the direction of the next consecutive number.

Lösungsschlüssel: Die Zahlen der ersten und der dritten Zeile

Answer Key: The numbers of the first and third row.

→	→	↓	↙
↑	↙	↓	←
16	↙	↘	↑
↑	→	↗	↑

→	8	→	9	↓	10	↙	4
↑	7	↙	15	↓	11	←	14
	16	↙	5	↘	12	↑	3
↑	6	→	1	↗	2	↑	13

Lösungsschlüssel/Answer Key: 89104165123



### 13. Crossmath (57)

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.

Fill in every cell a different number from 1 to 9, so that all the equations are correct. The order of computing is from top to bottom and from left to right and not in the mathematical order of the operators. Partial results don't have to be integers.

Antwortschlüssel: Alle 9 Zahlen von links oben nach rechts unten

Solution Key: All 9 numbers from the top left to the bottom right.

	+		*		=	48
*		-		*		
	+		*		=	56
+		+		-		
	+		*		=	48
=		=		=		
11		2		52		

1	+	5	*	8	=	48
*		-		*		
2	+	6	*	7	=	56
+		+		-		
9	+	3	*	4	=	48
=		=		=		
11		2		52		

Lösungsschlüssel/Answer Key: 158267934

### 14. Gerade Hochhäuser/Even Skyscraper (80)

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. Graue Zellen sind gerade.

Each row or column contains skyscrapers of different height (from 1 to n); numbers outside the grid indicate how many skyscrapers are visible from that direction. Grey cells are even.

Lösungsschlüssel: Die 1. und 5. Zeilen von links nach rechts

Solution Key: The 1<sup>st</sup> and 5<sup>th</sup> row from left to right.

3						
					2	
					1	
2						
					4	
	2					

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

## 15. Ungerader Rundweg/Odd Slitherlink (82)

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. Alle ungeraden Hinweise sind vorgegeben

Draw a single continuous loop by connecting neighboring dots along the dotted lines. The numbers indicate how many edges of a cell are used for the loop. The loop may not touch or cross itself. All odd numbers are given.

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

Answer Key: The number of cells in the areas outside the loop clockwise from the top left.

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

Lösungsschlüssel/Answer Key: 21412

## 16. Doppelstern/Star Battle (84)

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.

Fill some cells with stars so that two stars appear in every row, column, and bold-outlined area.

Cells with stars cannot touch each other, not even diagonally.

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

Answer Key: The number of empty fields between the stars on every row top down.

Beispiel/Example:

												*		*	
								*		*					
												*		*	
								*		*					
													*		*
									*		*				
													*		*
									*		*				

Lösungsschlüssel/Answer Key: 11111111

## 17. Numbers in Words (113)

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.

Write the given numbers in the form of words indicated next to the grid in the corresponding row, one letter per cell. Words have to be written consecutively from left to right. First letter can be written in any cell, as long as the whole word fits in. Each number below the grid indicates the sum of all numbers that have a letter in the corresponding column.

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

Answer key: The column of the first letter of every word from top to bottom.

Beispiel/Example (Instruction booklet, WPC 2012)

5							
4							
3							
2							
1							

4 9 12 12 8 6 6 3

5 - FIVE  
4 - FOUR  
3 - THREE  
2 - TWO  
1 - ONE

5		F	I	V	E			
4	F	O	U	R				
3			T	H	R	E	E	
2						T	W	O
1						O	N	E

4 9 12 12 8 6 6 3

Antwortschlüssel/Answer key: 21366

## 18. Sum 100 (126)

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

Add digits before or after all of the given digits in the grid, so that each row and each column sums to 100. A leading 0 is valid.

Antwortschlüssel: Die hinzugefügten Ziffern von links oben nach rechts unten

Answer key: The added numbers from top left to bottom right.

Beispiel/Example (UKPC 2012)

7	4	7
4	6	2
7	3	8

79	07	17
14	61	25
07	35	58

Lösungsschlüssel/Answer key: 901115055

### 19. Hiroiminovariante (128)

Durchlaufen Sie alle Felder gemäss der nachfolgenden Regeln ein: Beginnen Sie bei 1 und gehen Sie in horizontale oder vertikale Richtung bis zu **einem beliebigen** Feld. Leere Felder, schwarze Felder und gegebene Zahlen können übersprungen werden. Nun können sie im 90°-Winkel abbiegen oder geradeaus weitergehen. Ein einmal besuchtes Feld wird dabei entfernt. Nummerieren Sie die Felder in der Reihenfolge ihres Besuchs.

Visit all cells according to these rules. Start at cell 1 and go in horizontal or vertical direction to **any** cell. You can jump over empty fields, black fields and given numbers. Now you can go straight on or make 90°-turns. A visited cell will be removed. Write the number of the step in the cell.

Antwortschlüssel: Die Zahlen in den markierten Zeilen von links nach rechts von oben nach unten. Answer key: The numbers of the marked rows from left to right.

		3	
→	5		8
→	1		

	2	3	
6	10		7
5	9	4	8
	1		

Lösungsschlüssel/Answer Key: 6107,5948

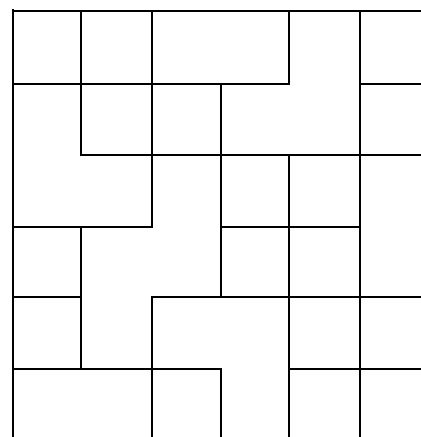
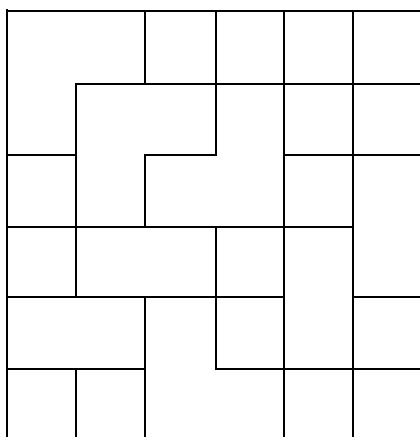
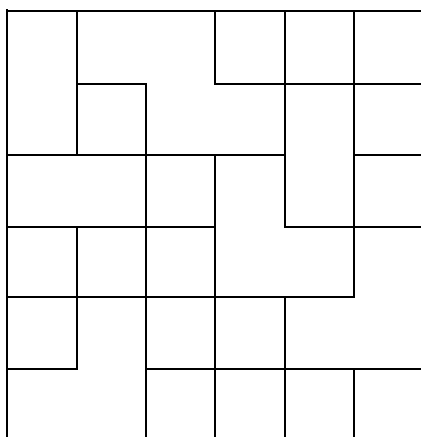
## 20. Worträtsel/Word Puzzle (131)

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.

Place the given words (numbers in the example) horizontally and vertically in the 3 grids. In every cell you have to put exactly one letter, which can belong to multiple words.

Lösungsschlüssel: Das Wort in jedem Diagramm von links nach rechts, zuerst die erste, dann die letzte Zeile.

Answer Key: The word in the top row followed by the word in the bottom row of each diagram from left to right.



11571,13114,13491,15372,18825,19321,21588,22456,25321,35597,35627,37115,38179,38665,39552,43233,  
51875,53117,54766,55337,56216,58225,58675,72637,77271,82873,85138,85324,85334,85362,85552,86117,  
87681,88135,88816,92272

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

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

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

Lösungsschlüssel/Solution Key: 13491, 25321, 85552, 54766, 82873, 86117