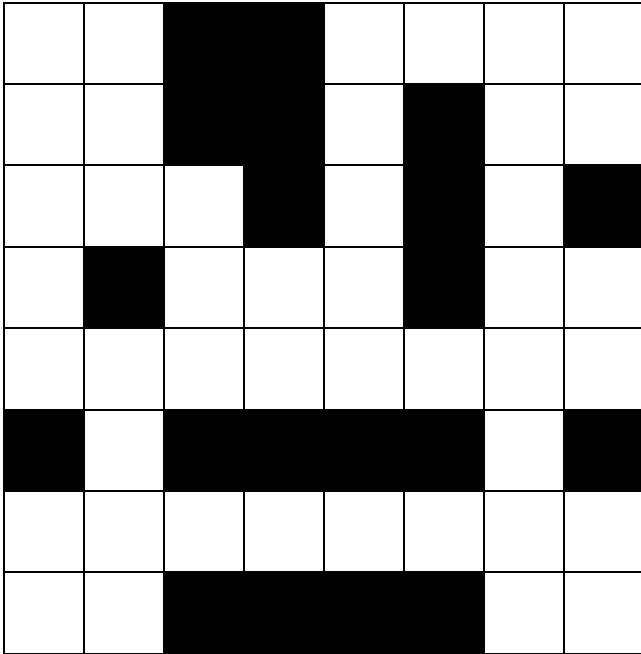


1. Tiger in The Woods (15)

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.

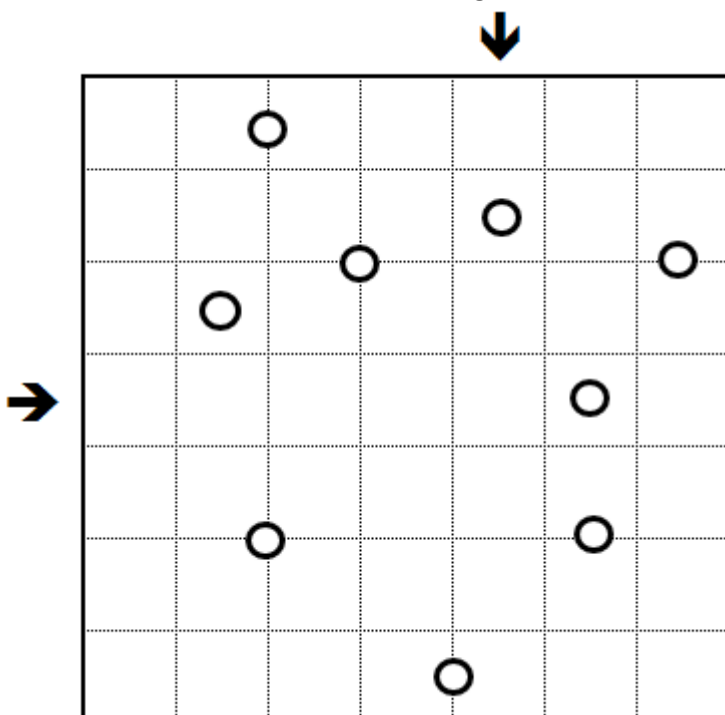
Lösungsschlüssel: Die Anzahl Kreuzungen auf jeder Zeile von oben nach unten



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.

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



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.

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

	2		2		2	2	1	2	2
4			⌊						⌊
		⌊				⌊			
2						⌊			
1			⌊					⌊	
2						⌊			
2	⌊							⌊	
2		⌊	⌊						
1					⌊	⌊			⌊
							⌊		

6. Zickzack Weg/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.

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

Password: BULGARIA

B	U	A	B	U	G	A	I
I	R	L	I	L	U	R	A
A	A	G	R	L	B	I	B
B	G	A	U	G	A	R	U
U	G	L	B	A	A	A	L
L	R	A	G	I	R	A	G
I	U	L	A	U	L	G	R
A	B	R	I	A	B	I	A

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.

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

				63
				28
				51
				58
22	82	54	42	

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.

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

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

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.

Lösungsschlüssel: Die 4. und die 9. Zeile

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

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.

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

	5	1	1	3	5	4	6	3	7	5	2	3
2	2	1	1	2	1	1	0	1	2	1	2	1
9	1	0	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3
2	2	1	1	0	1	2	2	1	2	2	2	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
9	3	3	1	3	3	3	3	3	3	0	3	2
4	1	1	1	2	1	1	2	3	1	3	2	2
6	2	0	1	2	2	1	3	2	3	1	2	1
2	2	0	1	1	1	0	1	1	2	2	0	0
3	1	1	0	1	2	3	3	2	3	3	0	0
5	0	1	1	1	2	0	0	3	2	3	1	1

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.

Lösungsschlüssel: Die Zahlen der ersten und der dritten Zeile

↘	↙	↙	↙
↑	↓	↖	↑
→	↙	↑	↙
16	↖	←	↑

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.

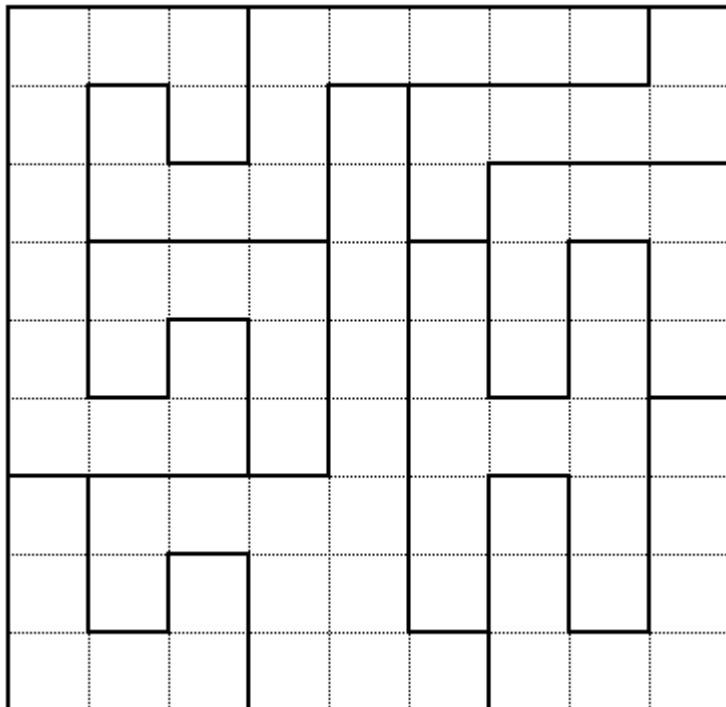
Lösungsschlüssel: Alle 9 Zahlen von links oben nach rechts unten

	*		-		=	20
+		+		+		
	+		+		=	15
+		+		/		
	-		+		=	3
=		=		=		
20		15		4		

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.

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



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.

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

10	десет									
9	девет									
8	осем									
7	седем									
6	шест									
5	пет									
4	четири									
3	три									
2	две									
1	едно									
		6	26	32	40	38	46	23	21	12

18. Sum 100 (126)

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

1	3	8
8	5	3
2	9	5

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.

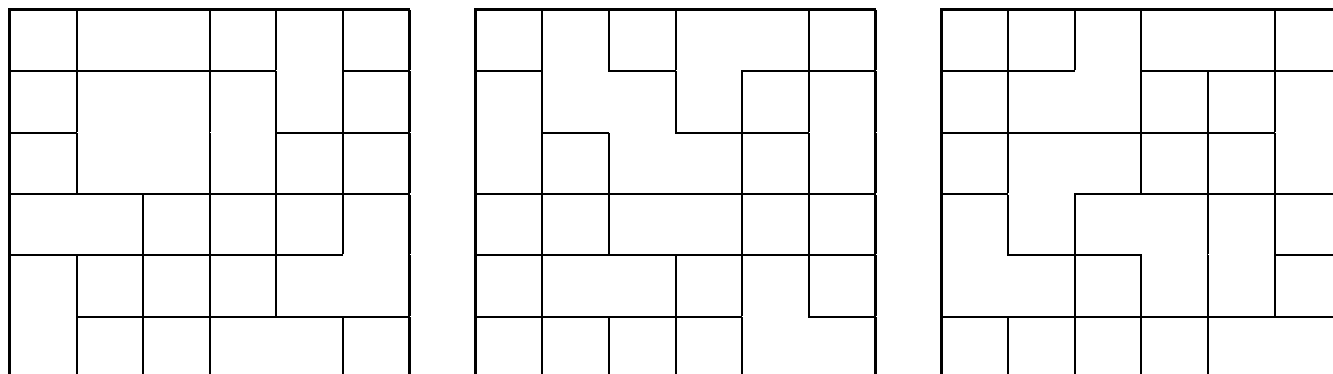
Antwortschlüssel: Die Zahlen in den markierten Zeilen von links nach rechts von oben nach unten.

→						37	13	
→		16		4				
	25	31						28
→				19				
	41					1		
	7	10				34		22

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.

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



AALTO,ADORE,ALAMO,ALATE,ALATE,ALLAH,APERY,APIAN,APRIL,CLASP,
CLASS,CLAST,EASED,ELAND,HEYSE,LAPEL,LAPSE,LASSA, LATER,LATIN,LEASH,
PAMIR,PHONY,SAINT,SALES,SALSA,SALTY,SCALP,SEINE,SENTE,SLATE,SPINA,
SPRIG,STEER,STERN,TENGE

