

1. Zickzack Weg/Password Path (15)

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. 1 Falls es keine gibt.

Password: SENE C

S	C	S	E	E
E	E	N	N	C
S	N	E	S	E
E	C	E	S	N
N	E	C	E	C

2. Leuchtturm/Lighthouse (17)

Zeichnen Sie in einige der Felder Schiffe so ein, dass kein Schiff ein anderes Schiff oder einen Leuchtturm berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen in den Leuchttürmen geben an, wie viele Schiffe von diesem aus in waagerechter und senkrechter Richtung gesehen werden können. Dabei stört es nicht, wenn zwischen dem Schiff und dem Leuchtturm ein weiteres Schiff oder ein anderer Leuchtturm steht. Alle Schiffe werden von mindestens einem Leuchtturm gesehen.

Antwortschlüssel: Die Zahl der Schiffe in jeder Zeile von oben nach unten

4								
						3		
	3							
								4
		2						
				2				
			4					

3. Pfeilirrgarten/Arrow Maze (20)

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

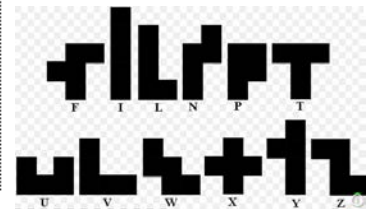
↘	↙	↘	←
↑	↓	16	↑
↗	↗	↙	↓
→	↖	↗	↖

4 Pentomino Rundwege (22)

Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien n geschlossene Rundwege, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für die Weg verwendet werden. Die Wege dürfen sich nicht selbst kreuzen oder berühren. Jeder Rundweg umschließt ein Pentomino, wobei keine 2 Pentominos gleich sind.

Antwortschlüssel: Die Pentominos, die den oberen Rand berühren, von links nach rechts, gefolgt von den Pentominos, die den unteren Rand berühren von links nach rechts.

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



8. Dancing Columns (37)

Entferne einige Spalten, so dass in jeder Zeile genau ein Symbol übrig bleibt. Unterschiedliche Symbole haben keine weitere Bedeutung.

Lösungsschlüssel: Die Buchstaben der übrig bleibenden Spalten. The letters of the left columns

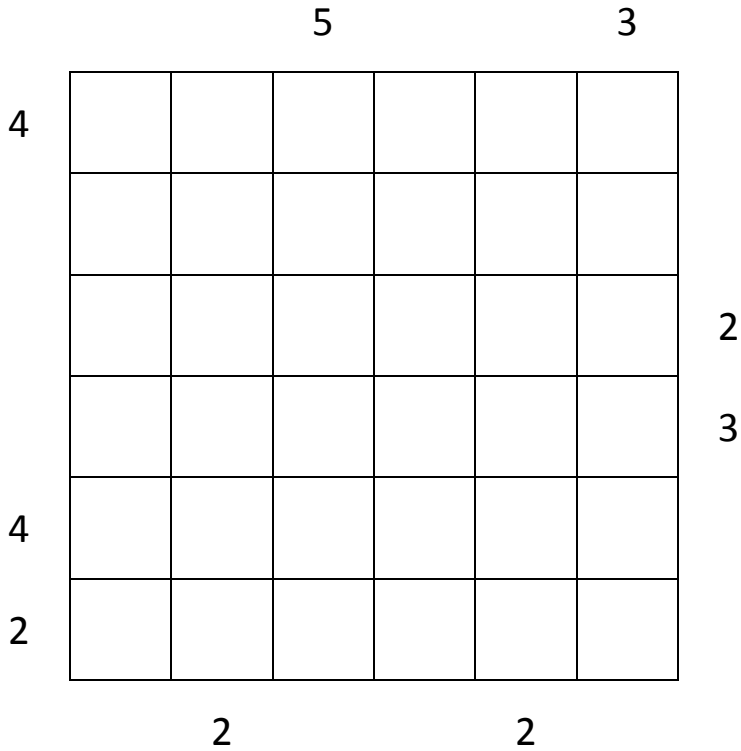
A B C D E F G H I J K L M N O

O								+	+	+				
			●	●	●				+					
		●				●								
	●					●						+		
	●										+	+	+	
	●						●					+		
		●	●			●								
					●	●			●					
O				●			●	●						+
	O						●			O			+	+
						●							+	+
			O											+
●	●				●			●			●	●		
		●		●		●		●		●				
	●			●		●		●		●	●	●		
●				●		●		●		●		●		
●	●	●			●			●			●			

11. Hochhäuser/Skyscraper (57)

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 1. und 5. Zeile von links nach rechts



12. Domino (63)

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.

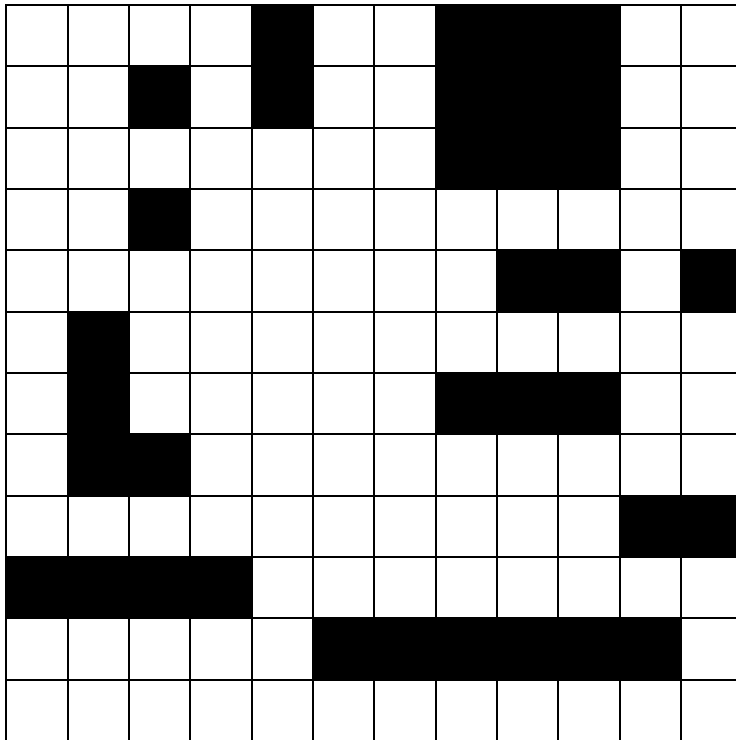
1	1	6	6	0	6	3	2	1
0	1	6	3	3	5	7	1	3
1	0	7	6	2	7	7	5	5
4	5	1	5	2	5	7	2	2
2	3	4	3	7	0	4	0	1
2	5	6	5	2	0	4	3	4
0	3	6	4	4	7	7	0	1
5	6	3	4	0	6	2	7	4

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

13. Tiger in The Woods (67)

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



14. Pfeile/Arrows (71)

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.

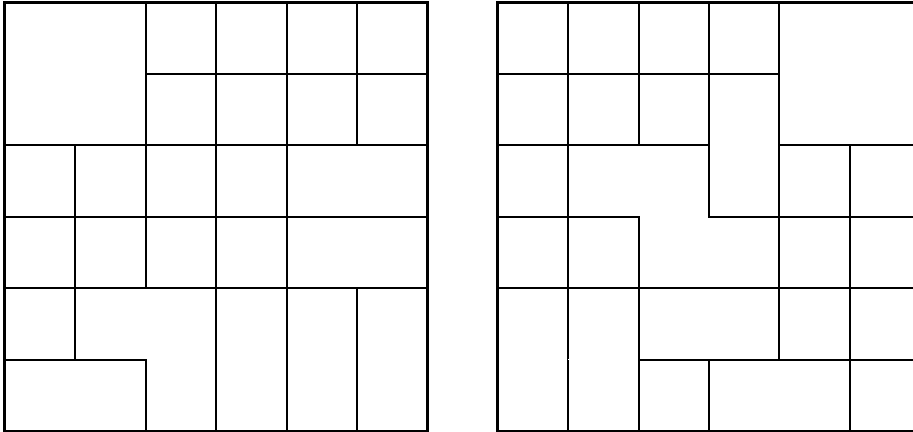
Lösungsschlüssel: Die Pfeile am oberen und rechten Rand durch die Himmelsrichtungen, N, NE, E, SE, S, SW, W, NW angegeben

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

15. Worträtsel/Word Puzzle (87)

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

Lösungsschlüssel: Alle Wörter der ersten Zeile in jedem Diagramm von links nach rechts, dann die Wörter der untersten Zeile.



AERYR	ASTOR	ATOLL	AUBEY	ENAOT
ENLIS	ERAUN	IBALA	LECOR	LYCOS
NIALO	OBENE	ORBIT	OYERS	QUALI
RAIER	RYERS	SENEC	TEINT	TELIO
TORQE	TRENO	TRIST	TUNEY	

16. Hiroiminovariante (91)

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.



17. Sudoku (102)

Platziere die Ziffern von 1 bis n in jede Zeile, jede Spalte und jeden 3x3-Block.

Lösungsschlüssel: Die 1. und die 8. Zeile

			5			4	2	7	
4		3			10				
2			9	7				8	
8				3			1		2
	10					6	9		
		9	1					10	
7		2			6				1
	5				7	8			3
				2			5		10
	4	10	8			3			

18. Empty Crossword (105)

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 (weisse Sequenz) in jeder Zeile. Falls es mehrere gibt, das 1. von links.

	5	5	5	7	4	6	5	7	9	8	7	4	5	4	9	6	
7																	3
8																	3
11																	2
10																	1
10																	2
4																	4
10																	2
7																	2
6																	3
7																	2
	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	

19. Pillen/Pills (124)

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.

	3	3	4	6	3	8	1	6	6	4	1
2	1	0	2	0	0	1	1	2	2	1	0
1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
17	3	2	3	3	3	2	1	3	2	3	0
4	3	1	3	1	2	3	1	3	2	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	0	2	1	0
1	1	0	1	0	1	1	1	3	0	1	1
8	1	3	1	3	2	3	0	3	3	2	0
3	2	3	2	2	1	3	0	2	3	0	1
2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	0
4	2	0	1	2	0	3	1	0	0	2	1
2	2	1	0	2	2	2	1	0	1	0	1

20. Binoxxo/Tic-Tac-Logics (138)

Fülle das ganze Gitter und beachte diese Regeln:

- Es dürfen nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende X oder O in einer Zeile oder Spalte vorkommen
- In jeder Zeile und jeder Spalte stehen gleich viele X und O.
- Keine 2 Zeilen oder Spalten sind identisch.

Lösungsschlüssel: Die erste und die letzte Zeile

X					X								
					X			X					
								O	O				
		O					X		O			O	
	X		X			O		X				O	
										O			X
	O				O	O		O	O				
X									O			O	