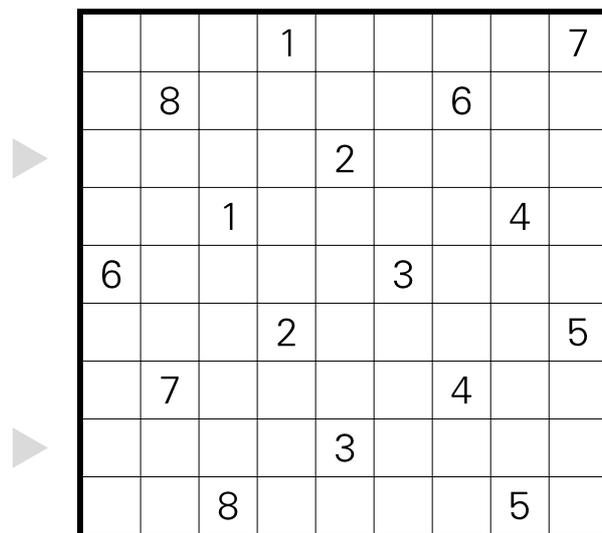
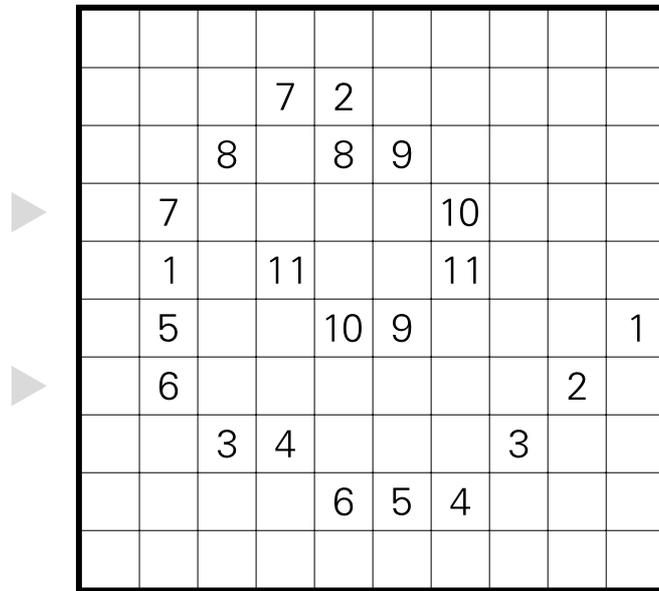


1&2. Arukone

5&5 Punkte

Verbinden Sie jeweils gleiche Zahlen durch einen Linienzug, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Es müssen nicht alle Felder benutzt werden.

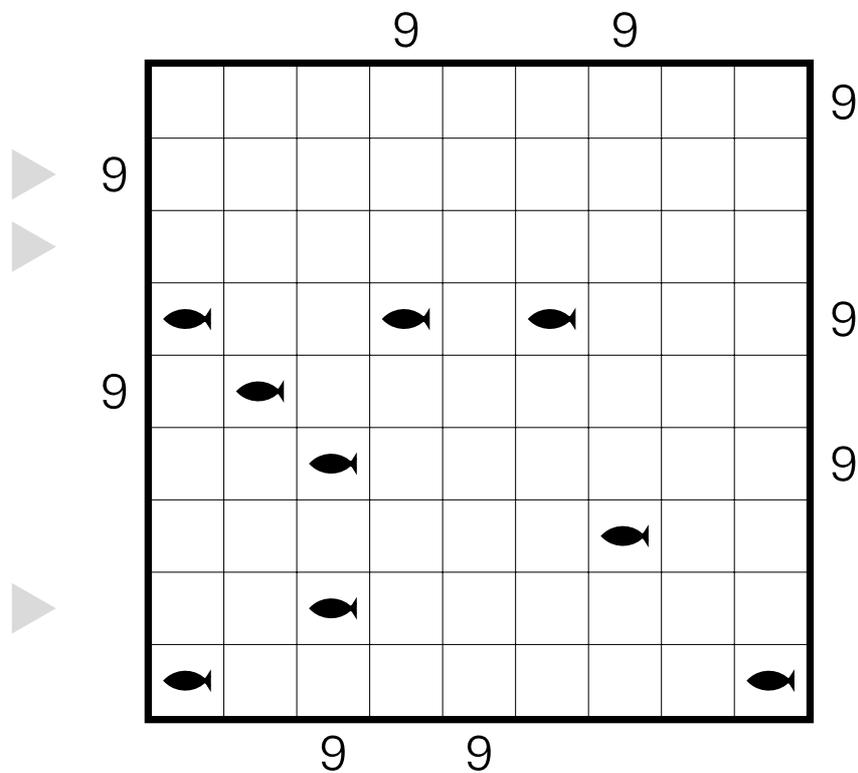


Lösungscode Die markierten Zeilen, jeweils die Einerstelle der zugehörigen Zahl, '-' für Leerfelder.

3. Angler

10 Punkte

Die Zahlen außerhalb des Diagramms stellen Angler dar. Jeder Angler hat an seiner Angel eine Angelschnur, die waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt führt und bei einem Fisch endet. Die Zahlen geben die Anzahl der von der Angelschnur belegten Felder inklusive dem Feld mit dem Fisch an. Jedes Feld darf nur von maximal einer Angelschnur benutzt werden. Es können Felder leer bleiben.

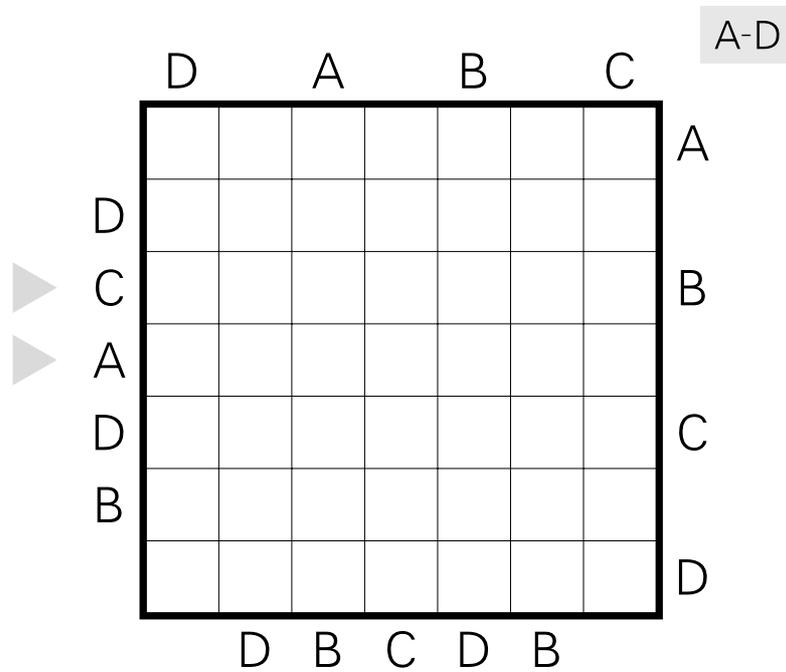


Lösungscod Die markierten Zeilen, 'L' für Knicke, 'I' für Geraden, 'F' für Fische, '-' für Leerfelder.

4. Buchstabensalat

20 Punkte

Tragen Sie die Buchstaben von A bis D 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 von dort gesehen als erstes steht.

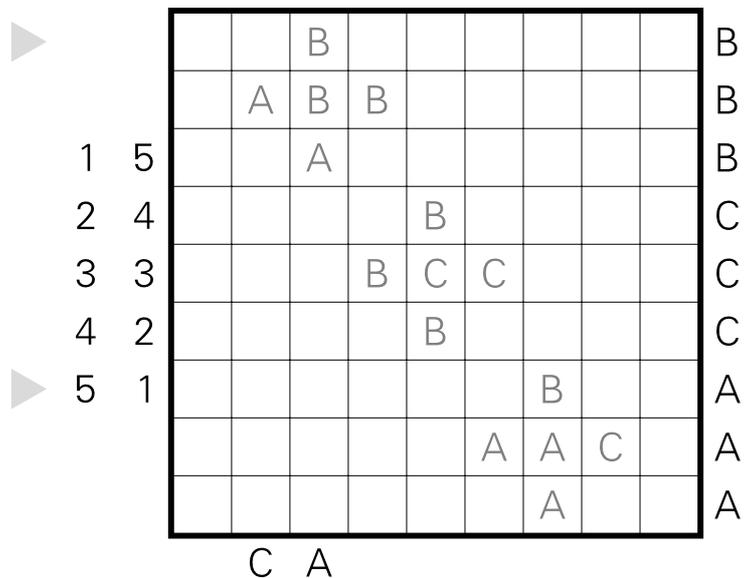
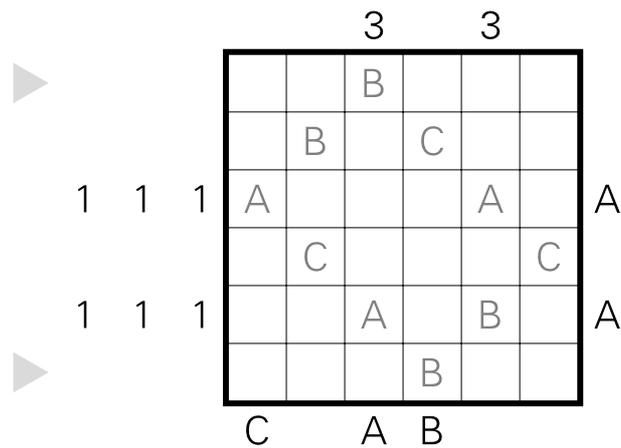


Lösungscode Die markierten Zeilen, '-' für Leerfelder.

5&6. BACA

15&75 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder, und füllen Sie die restlichen Felder mit den Buchstaben A bis C, so dass in jeder Zeile und Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Felder mit vorgegeben Buchstaben dürfen geschwärzt, die Buchstaben aber nicht verändert werden. Hinweise am linken und oberen Rand geben die Längen zusammenhängender Blöcke geschwärzter Felder in der richtigen Reihenfolge an. Hinweise am rechten und unteren Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte im von dort gesehen ersten ungeschwärzten Feld steht.

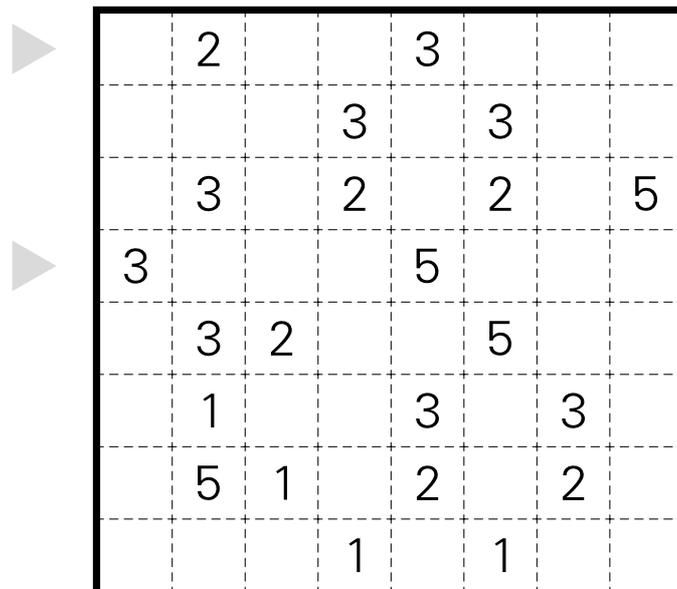


Lösungscode Die markierten Zeilen, '-' für Leerfelder.

7. Fillomino

20 Punkte

Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören, und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist – auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.



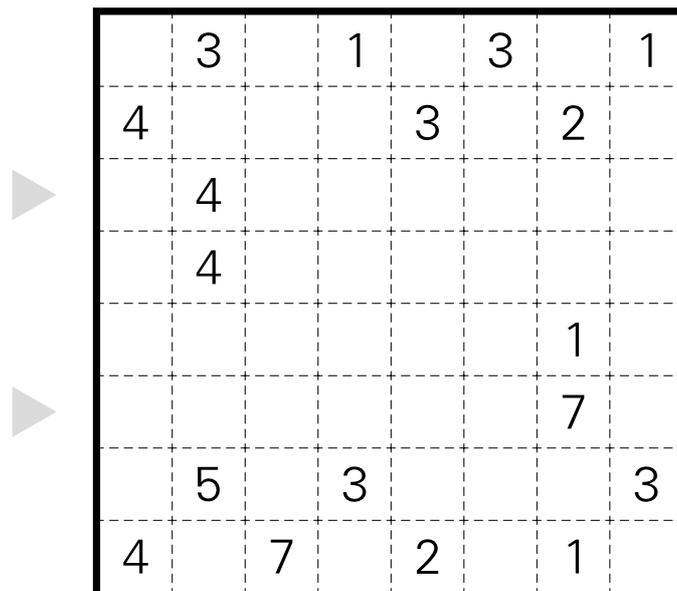
Lösungscode Die markierten Zeilen, jeweils die Einerstelle.

8. Rundwegfillomino

60 Punkte

Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören, und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist – auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

Dabei muss es möglich sein, einen Rundweg in das Diagramm einzuzeichnen, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt geht und jedes Feld besucht, und dabei jedes Gebiet genau einmal besucht.



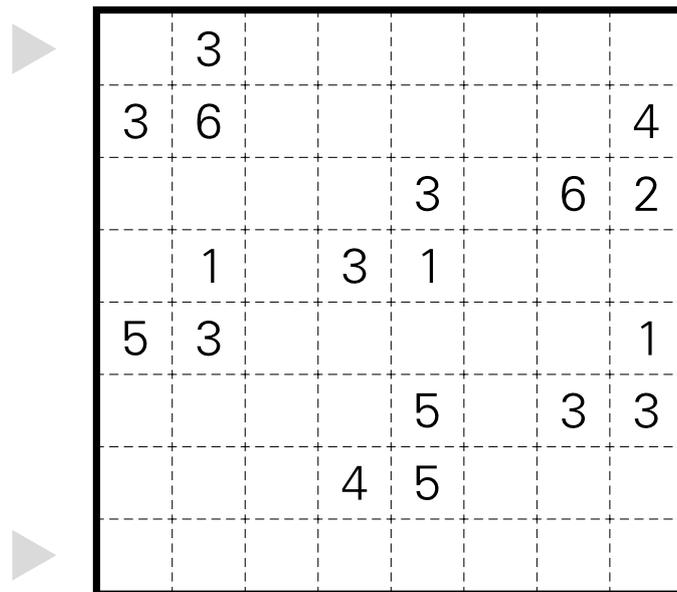
Lösungscode Die markierten Zeilen, jeweils die Einerstelle.

9. Kariertes Fillomino

55 Punkte

Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören, und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist – auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

Dabei muss es möglich sein, einige Gebiete vollständig zu schwärzen, so dass sich keine zwei verschiedenen geschwärzten und keine zwei ungeschwärzten Gebiete entlang einer Kante berühren.



Lösungscode Die markierten Zeilen, jeweils die Einerstelle.

11. Japanische Summen mit Null

55 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Zahlen von 0 bis 9 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Zahl mehrfach vorkommt. Die Zahlen am Rand geben in der richtigen Reihenfolge die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Zahlen (ohne Schwarzfeld dazwischen) an. Auch einzelne Zahlen werden hier angegeben.

				20	5			7			
				20	1	5		2	17	21	
	0-9			20	1	5	5		19	3	9

20	15								
2	0	1	5						
	5	14							
	3	6	1						
	12	11	4						
	9	4							
	10	19							

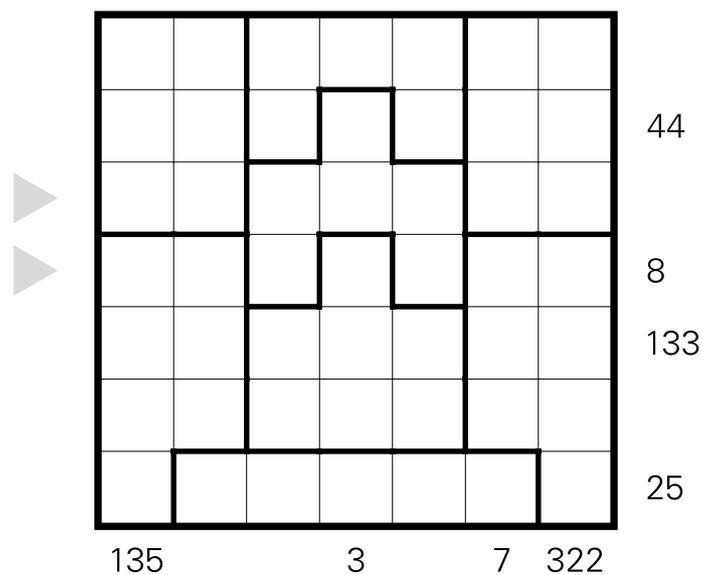
Lösungscode Die markierten Zeilen, '-' für Schwarzfelder.

12. Summon

85 Punkte

Tragen Sie in einige Felder Ziffern von 1 bis 3 ein, so dass sich gleiche Ziffern nicht berühren, auch nicht diagonal. Dabei muss in jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommen.

Bildet man in einer Zeile oder Spalte die Zahlen, die sich aus zusammenhängenden Ziffernblöcken von links nach rechts bzw. oben nach unten ergeben, so geben Hinweise deren Summen an.



Lösungscode Die markierten Zeilen, '-' für Leerfelder.

13. Dominozerlegung

20 Punkte

Zerlegen Sie das Feld so in Dominosteine, dass jede Kombination von 1-1 bis 6-6 genau einmal vorkommt.

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

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

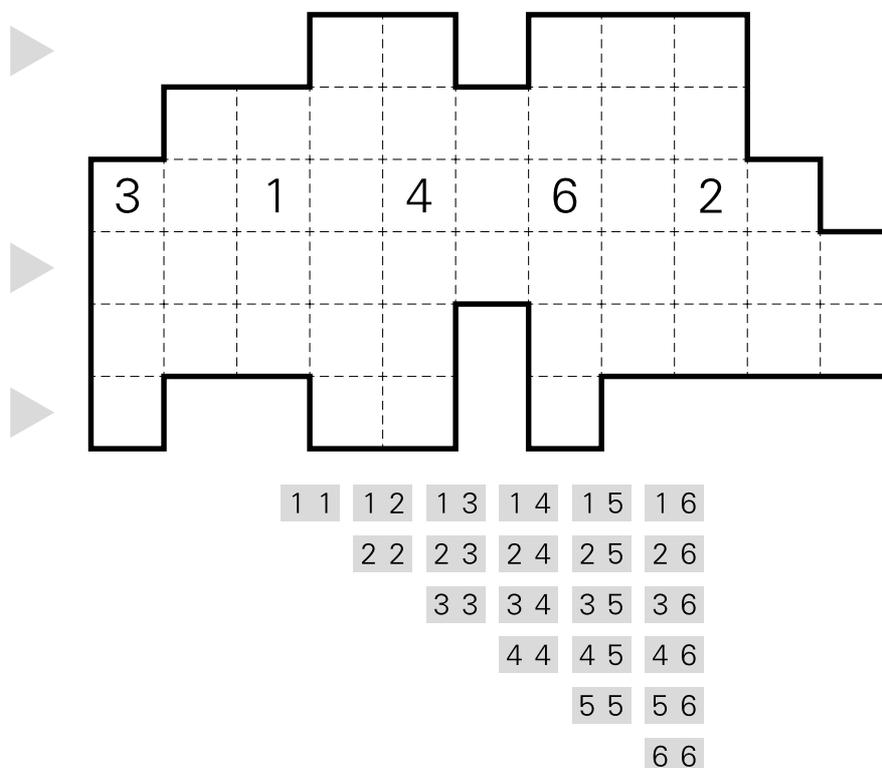
Lösungscode Die Anzahl der waagerechten Dominos je Zeile.

14. Blackout Domino

55 Punkte

Tragen Sie die Dominosteine von 1-1 bis 6-6 so in die Figur ein, dass jeder Stein genau einmal vorkommt. Waagrecht und senkrecht benachbarte Halfelder von unterschiedlichen Dominosteinen müssen dabei die selbe Zahl aufweisen.

Die Felder, die nicht von Dominos belegt sind, werden geschwärzt. Schwarzfelder dürfen weder sich selbst noch den Rand orthogonal berühren, wohl aber diagonal.

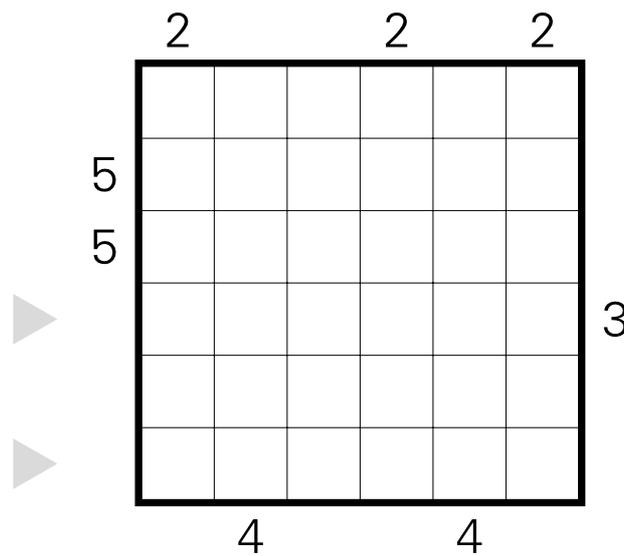


Lösungscode Die markierten Zeilen, '-' für Schwarzfelder.

15. Hochhäuser

15 Punkte

Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 6 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; Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.



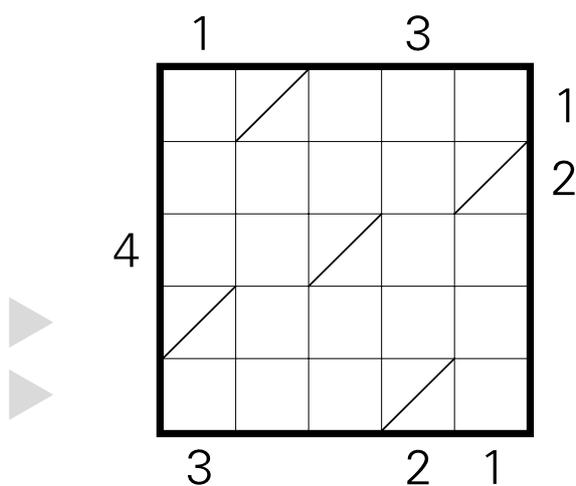
Lösungscode Die markierten Zeilen.

16. Gebrochene Hochhäuser

35 Punkte

Füllen Sie das Gitter mit Zahlen von 1 bis 6, so dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Zahl genau einmal vorkommt. Dabei kommen in geteilte Felder zwei Zahlen. Die Felder entsprechen Hochhäusern, deren Höhe durch die Zahlen angegeben ist. Bei geteilten Feldern ist das der durch die zwei Zahlen gebildete Bruch.

Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können; Hochhäuser werden dabei von anderen Hochhäusern gleicher oder größerer Höhe verdeckt.

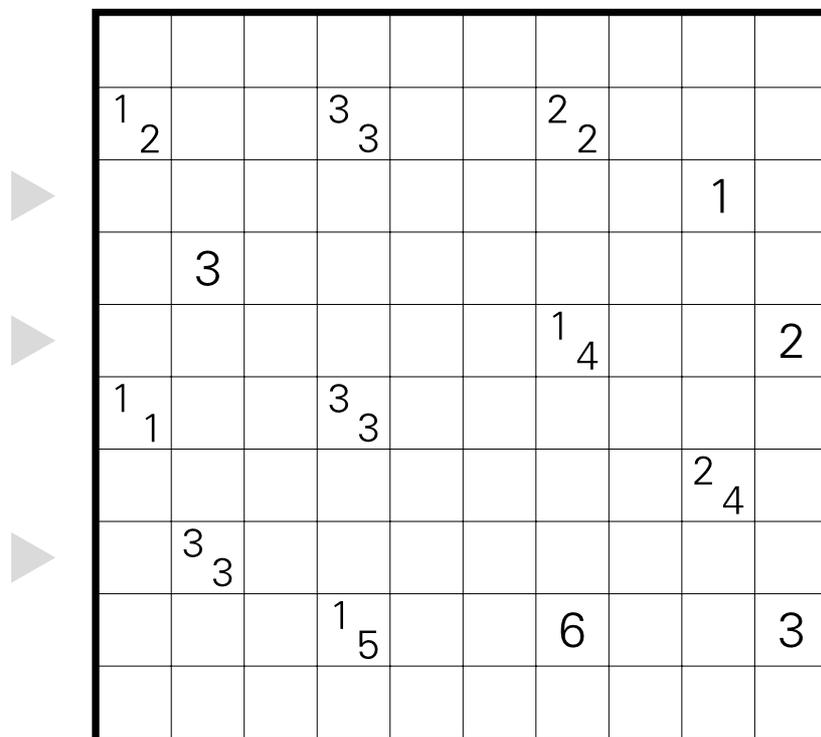


Lösungscode Die markierten Zeilen.

17. Tapa

15 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.



Lösungscode Für die markierten Zeilen die Längen der Blöcke gleichgefärbter Felder, jeweils die Einerstelle.

18. Twilight Tapa

40 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht oder senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Feld komplett geschwärzt ist. Weiße Felder mit Zahlen geben die Längen der schwarzen Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Schwarze Felder mit Zahlen geben die Längen der weißen Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Dabei besteht eine Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe. Enthält ein Feld mehr als eine Zahl, muss zwischen den Gruppen mindestens ein Feld der anderen Art bleiben. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.

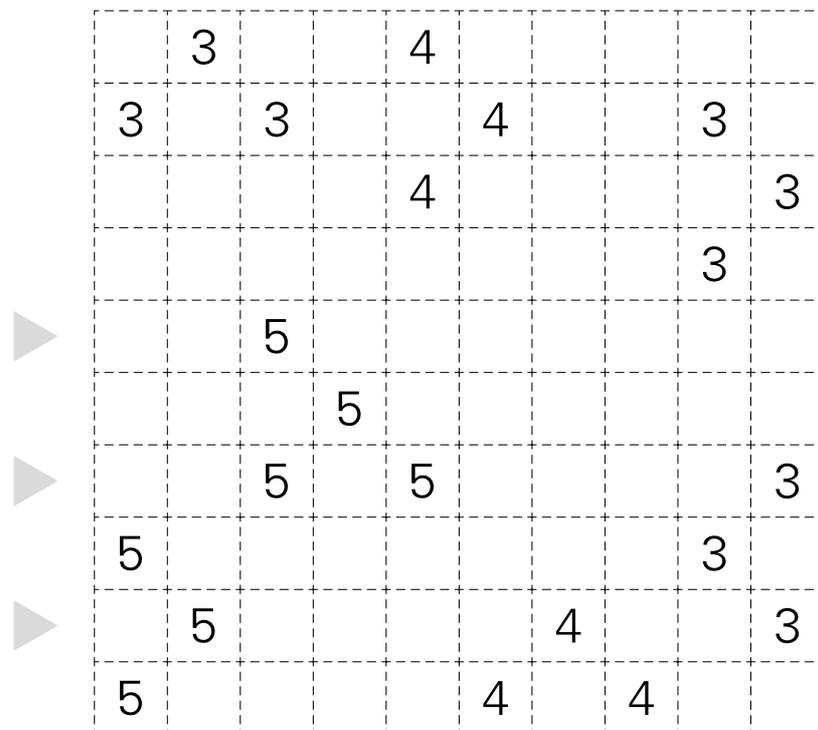
	2					¹ ₃		3		
										4
		2			3				4	
3								¹ ₁		
					7				4	
	¹ ₁ 2									2
			3		7	² ₂		¹ ₁ 2		
¹ ₂							¹ ₁ 2			
				5				2	1	
		4				³ ₃				2
									³ ₃	
			¹ ₁ 1							

Lösungscode Für die markierten Zeilen die Längen der Blöcke gleichgefärbter Felder, jeweils die Einerstelle.

19. Höhle

40 Punkte

Markieren Sie ein Gebiet orthogonal zusammenhängender Felder, das alle Zahlenfelder enthält. Dieses Gebiet bildet eine Höhle: Alle Felder außerhalb der Höhle sind orthogonal mit dem Rand des Rätsels verbunden. Die Zahlen in der Höhle geben an, wie viele Felder der Höhle man insgesamt von dem entsprechenden Feld aus in waagerechter oder senkrechter Linie sehen kann; das Zahlenfeld selbst wird hierbei mitgezählt.



Lösungscode Für die markierten Zeilen die Längen der Blöcke gleichgefärbter Felder, jeweils die Einerstelle.

20. Tapa-Höhle

80 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Die Zahlen in den ungeschwärzten Feldern geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.

Die Schwarzfelder bilden gleichzeitig eine Höhle: Alle Felder außerhalb der Höhle sind orthogonal mit dem Rand des Rätsels verbunden. Die Zahlen in der Höhle, also die geschwärzten Zahlen, geben an, wie viele Felder der Höhle man insgesamt von dem entsprechenden Feld aus in waagerechter oder senkrechter Linie sehen kann; das Zahlenfeld selbst wird hierbei mitgezählt.

Mehrfachhinweise bleiben immer ungeschwärzt.

						2	2				
				3					7		3
▶	3		$\begin{matrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{matrix}$			4					
				$\begin{matrix} 1 \\ 2 \end{matrix}$					3		
	4										
			3	8						$\begin{matrix} 1 \\ 3 \end{matrix}$	
		$\begin{matrix} 2 \\ 2 \end{matrix}$						5			
▶	2		4							3	
						2					
	$\begin{matrix} 1 \\ 2 \end{matrix}$					$\begin{matrix} 1 \\ 3 \end{matrix}$		6			
▶			4						$\begin{matrix} 3 \\ 3 \end{matrix}$		$\begin{matrix} 2 \\ 2 \end{matrix}$
		4			4						

Lösungscode Für die markierten Zeilen die Längen der Blöcke gleichgefärbter Felder, jeweils die Einerstelle.

21. Sudoku

45 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

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

Lösungscode Die markierten Zeilen.

22. Doppelblock

35 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder und tragen Sie die Zahlen von 1 bis 5 in die verbleibenden Felder so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte genau zwei Felder geschwärzt sind und jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben dabei die Summe der Zahlen an, die sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte zwischen den beiden Schwarzfeldern befinden.

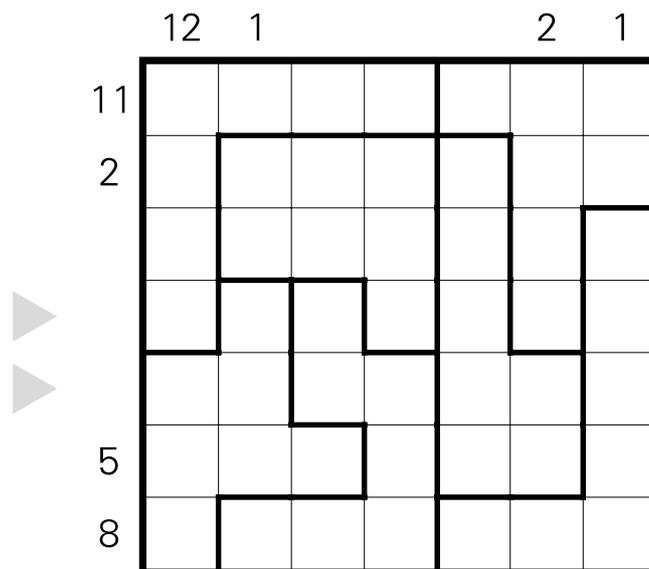
	11	2	5	12	8	2	
1							
12							
12							
5							
2							

Lösungscode Die markierten Zeilen, '-' für Schwarzfelder.

23. Doppelblock-Sudoku

35 Punkte

Schwärzen Sie einige Felder und tragen Sie die Zahlen von 1 bis 5 in die verbleibenden Felder so ein, dass in jedem Gebiet, jeder Zeile und jeder Spalte genau zwei Felder geschwärzt sind und jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben dabei die Summe der Zahlen an, die sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte zwischen den beiden Schwarzfeldern befinden.



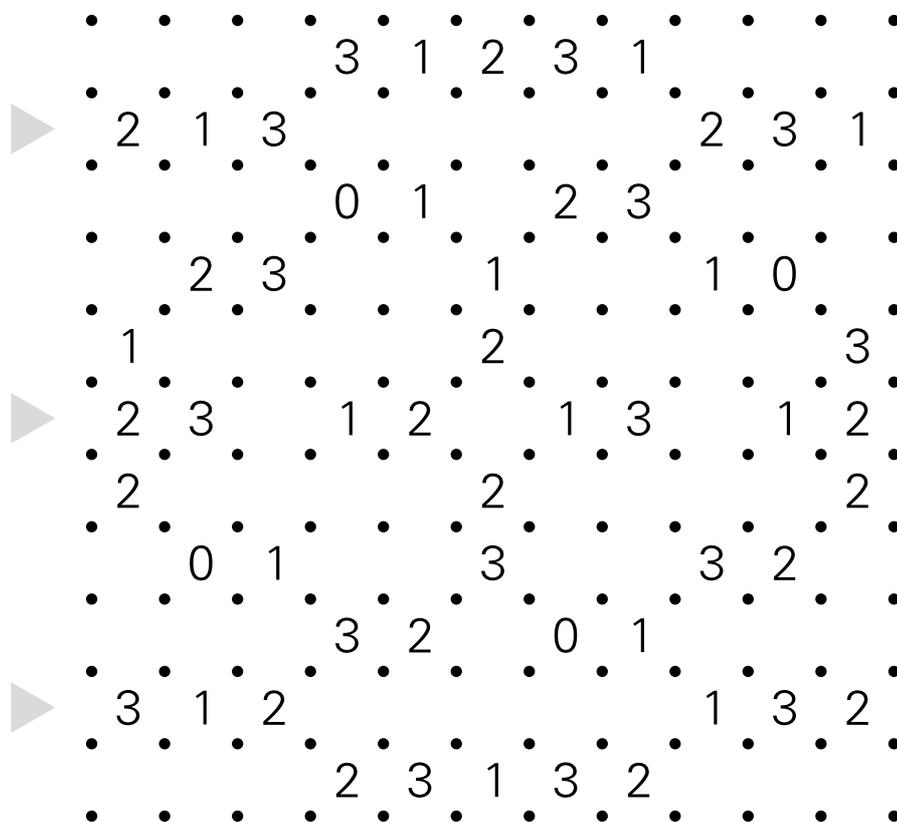
Lösungscode Die markierten Zeilen, '-' für Schwarzfelder.

24. Mehrfach-Rundweg

35 Punkte

Zeichnen Sie fünf geschlossene Rundwege, die aus waagerechten und senkrechten Linien zwischen Gitterpunkten bestehen, und die sich selbst und gegenseitig weder kreuzen noch berühren. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten von den Wegen verwendet werden.

5□

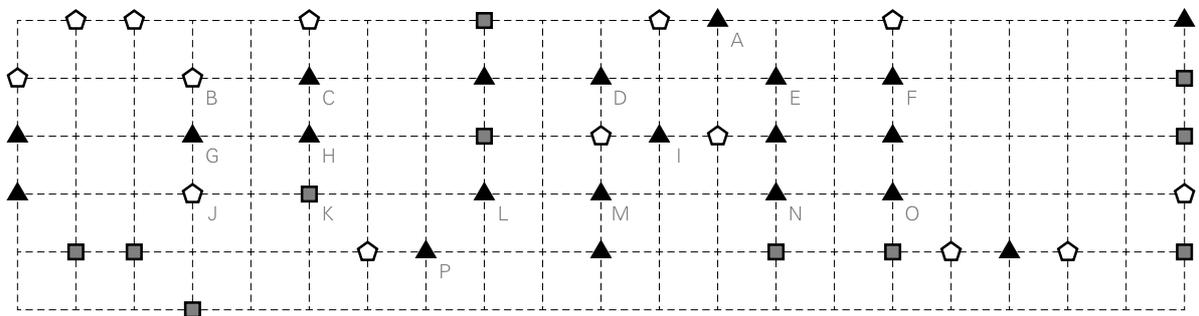
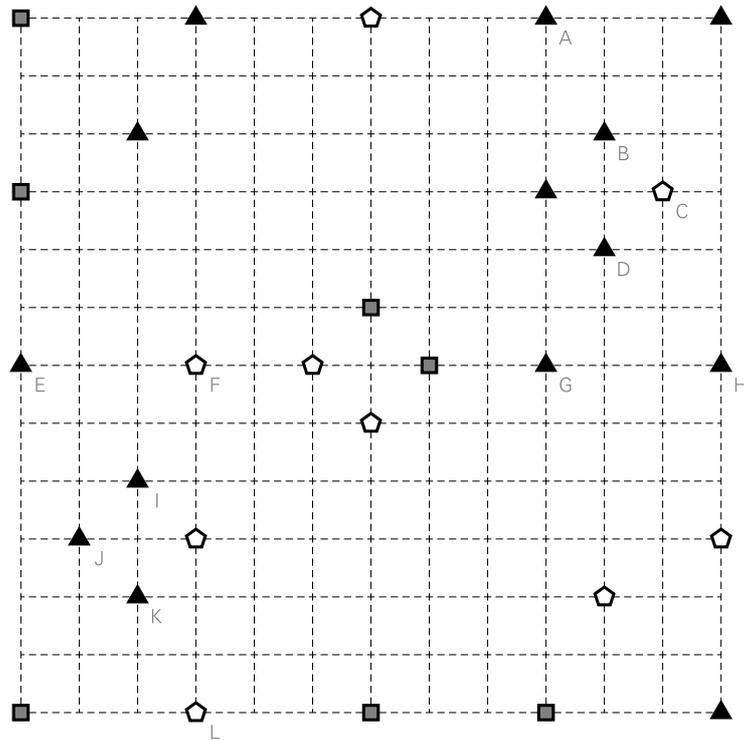


Lösungscode Für die markierten Zeilen die Längen der Blöcke zusammenhängender Felder, jeweils die Einerstelle.

25&26. Winkelrundweg

30&65 Punkte

Zeichnen Sie einen geschlossenen Rundweg ein, der gerade von Hinweis zu Hinweis geht und sich selbst weder kreuzt noch berührt. Dabei ist der Winkel, der in einem Hinweis durch die angrenzenden Rundwegstücke gebildet wird, in Dreiecken spitz ($0^\circ < \alpha < 90^\circ$), in Quadraten recht ($\alpha = 90^\circ$) und in Fünfecken stumpf ($90^\circ < \alpha < 180^\circ$).



Lösungscode Die Buchstaben in der Besuchsreihenfolge, im Uhrzeigersinn beginnend bei A.