

1. Minesweeper

10 Punkte

- Platziere eine beliebige Anzahl von Minen im Gitter. In Feldern mit Zahlen dürfen keine Minen platziert werden.
- Die Zahlen geben an, wie viele der waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder eine Mine enthalten.

	1		1		2			2		
▶							3		2	
	1		1		4					1
							3		2	
	2		2		0					
						0		3		3
		2		1						
	2					3		3		3
▶		2		2						
			2			3		2		2

Lösungscodes Die markierten Zeilen: '1' für Felder mit Minen, '0' für Leer- und Hinweisfelder.

2. Minesweeper

25 Punkte

	3		3		3	3		1		2	
▶	2										3
		2	1	2			2	1	2		
	2		3			2	3			3	3
▶			3		2			2		3	
	2			3		1	2		3		2
	2			2		1	2		3		2
			3		2			3		3	
	1		1			2	2			3	3
			2	3	3			3	3	3	
▶	2										2
		3		3		2	3		3		3

3. Minesweeper

25 Punkte

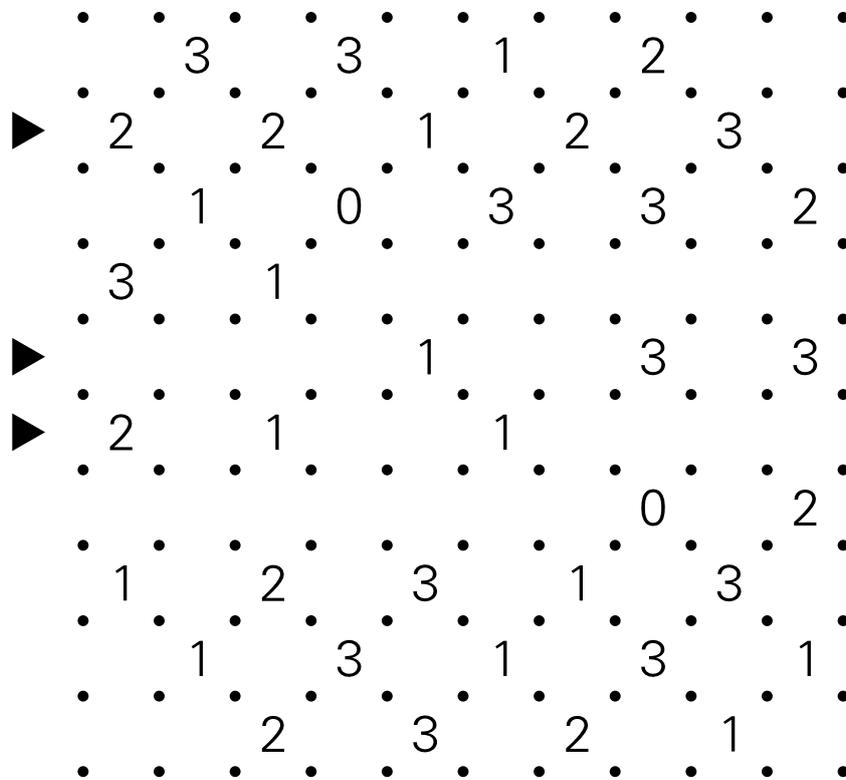
		3			3				3	
▶	2						4			3
			2		3		4	2		
▶		4	3							
					2	3		4		4
	4		4		3	4				
								4	3	
			4	3		3		4		
▶	2			2						3
		3				3			2	

Lösungscode Die markierten Zeilen: '1' für Felder mit Minen, '0' für Leer- und Hinweisfelder.

4. Rundweg

15 Punkte

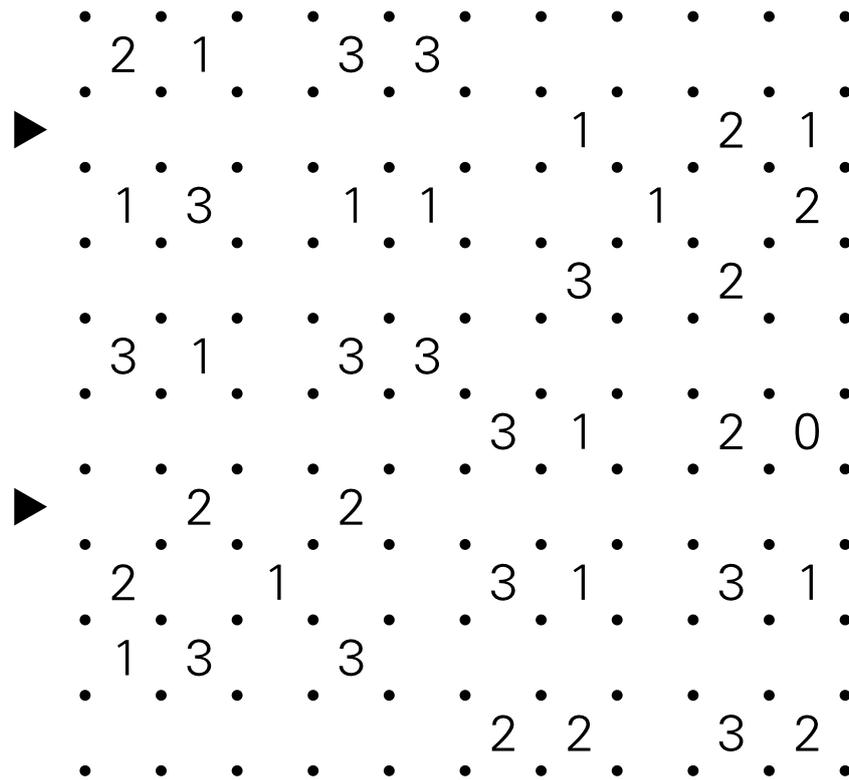
- Zeichne einen geschlossenen Rundweg, der aus waagerechten und senkrechten Linien zwischen Gitterpunkten besteht, und der sich selbst weder kreuzt noch berührt.
- Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten vom Weg verwendet werden.



Lösungscode Die markierten Zeilen: '1' für Felder innerhalb des Rundwegs, '0' für Felder außerhalb des Rundwegs.

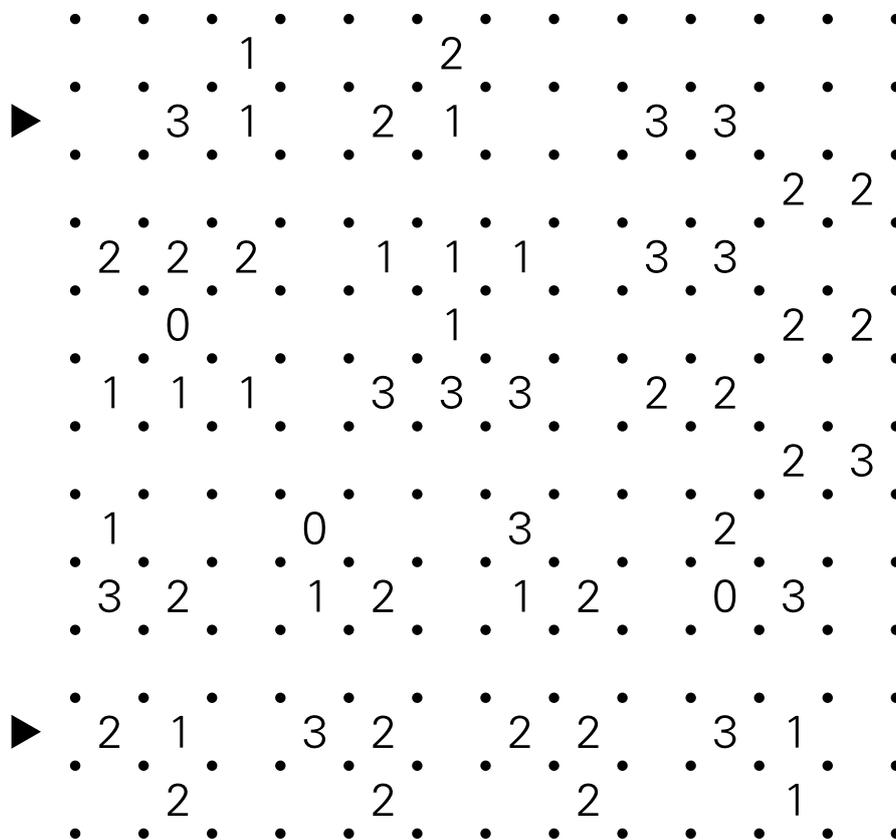
5. Rundweg

20 Punkte



6. Rundweg

40 Punkte

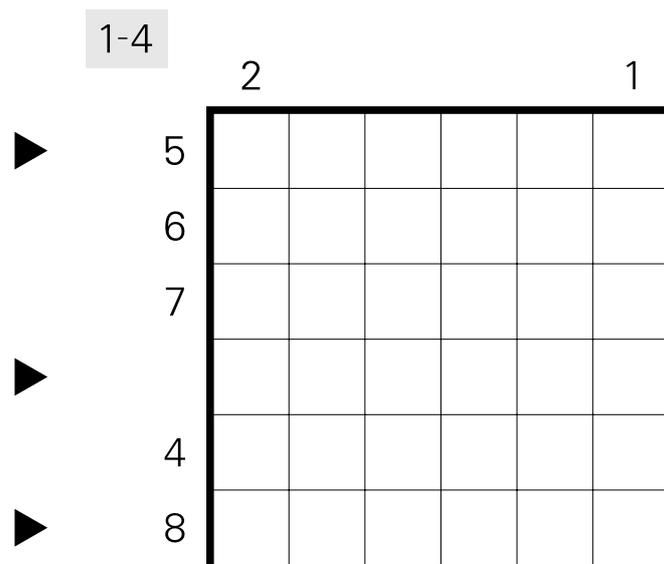


Lösungscode Die markierten Zeilen: '1' für Felder innerhalb des Rundwegs, '0' für Felder außerhalb des Rundwegs.

7. Doppelblock

10 Punkte

- Schwärze in jeder Zeile und Spalte zwei Felder.
- Trage in die verbleibenden Felder Zahlen von 1 bis N ein, so dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Zahl genau einmal vorkommt. (Dabei ist $N+2$ die Größe des Gitters; N ist wie im Beispiel neben dem Rätsel angegeben.)
- Zahlen am Rand geben die Summe der Zahlen an, die sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte zwischen den beiden Schwarzfeldern befinden.



Lösungscode Die markierten Zeilen, '-' für Schwarzfelder.

8. Doppelblock

20 Punkte

1-5

11 7 9 6

▶ 13

▶ 8

9. Doppelblock

65 Punkte

1-6

9 7 5 7 17 13

▶ 12

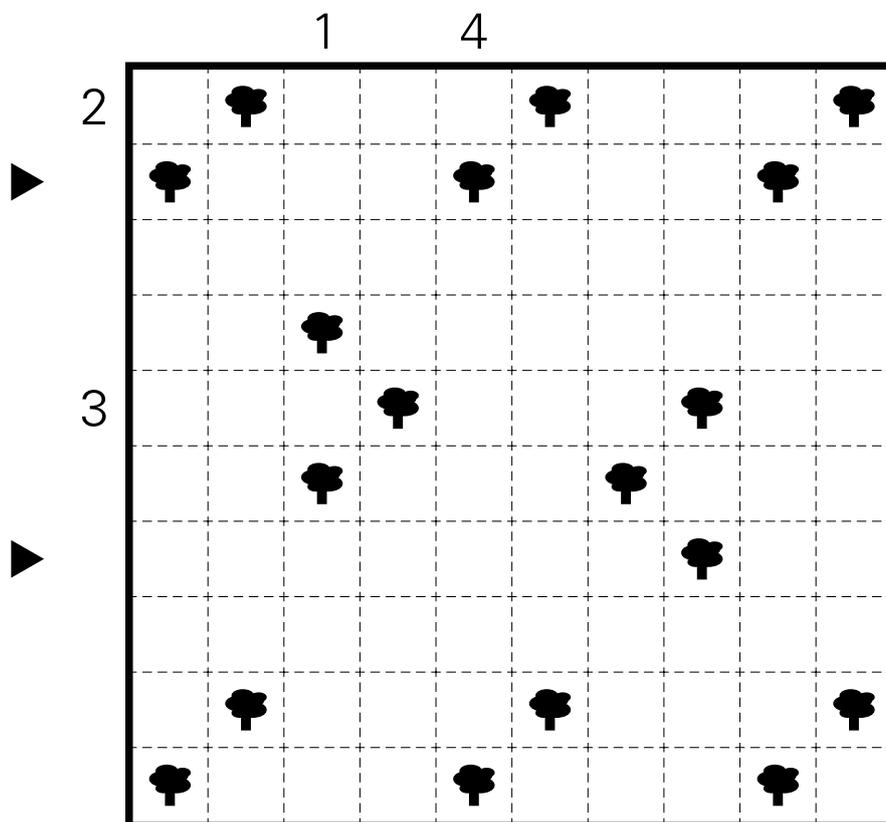
▶ 20

Lösungscodes Die markierten Zeilen, '-' für Schwarzfelder.

10. Zeltplatz

10 Punkte

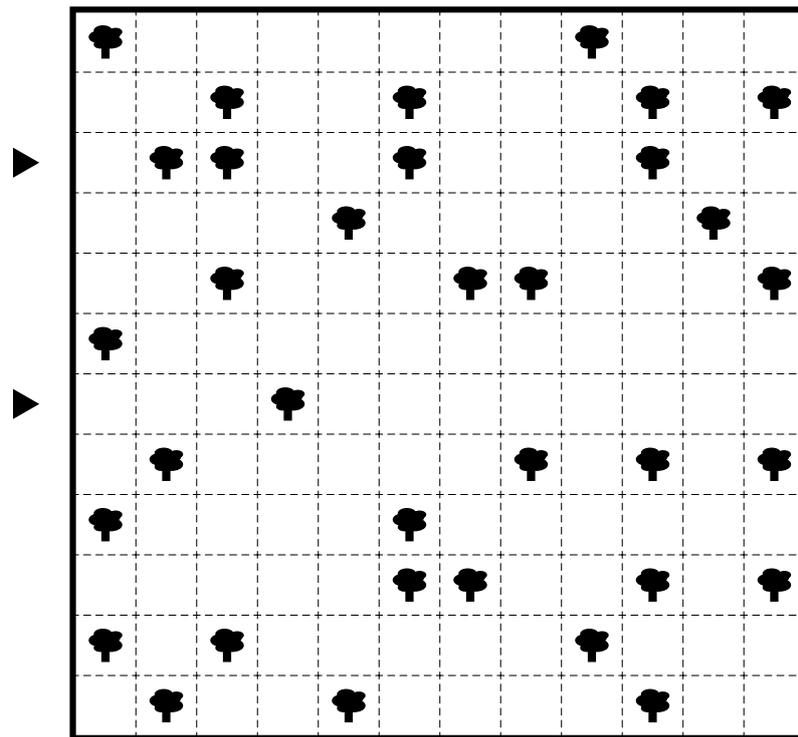
- Platziere Zelte im Gitter. In Feldern mit Bäumen dürfen keine Zelte platziert werden.
- Jedes Zelt ist mit einem Baum verbunden, der direkt senkrecht oder waagrecht neben dem Zelt steht.
- Jeder Baum ist mit genau einem Zelt verbunden.
- Zelte dürfen sich gegenseitig nicht berühren, auch nicht diagonal.
- Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte in der entsprechenden Zeile oder Spalte stehen.



Lösungscod Die markierten Zeilen: '1' für Felder mit Zelten, '0' für Leer- und Baumfelder.

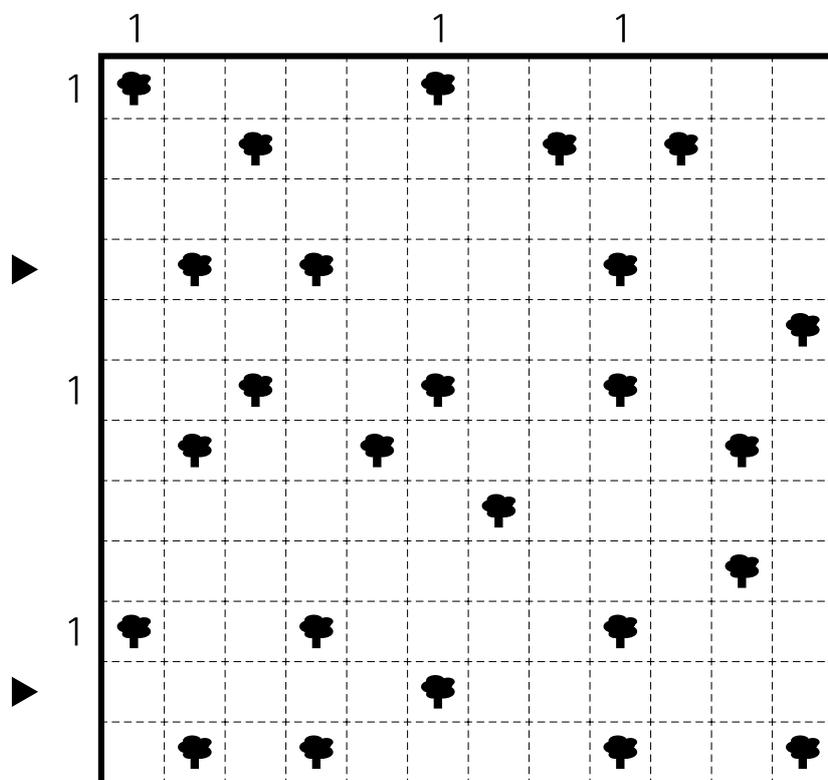
11. Zeltplatz

25 Punkte



12. Zeltplatz

35 Punkte



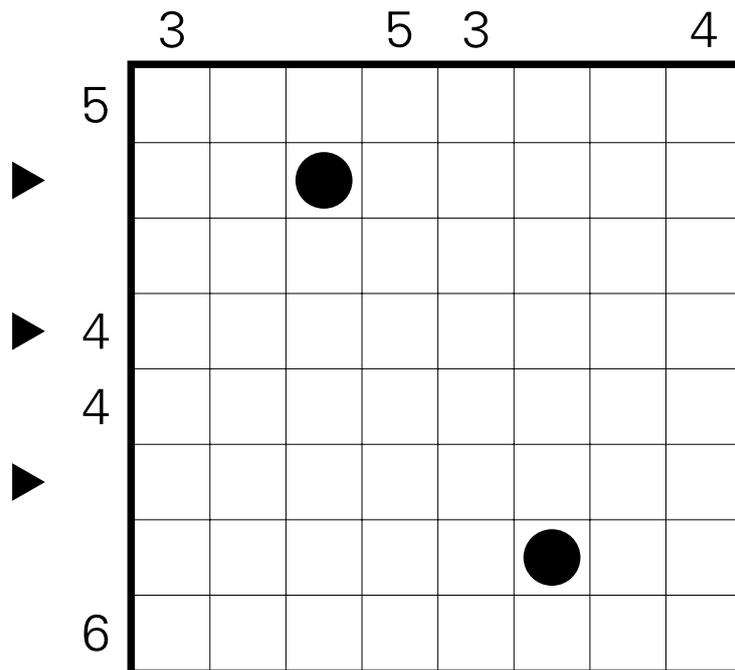
Lösungscodes Die markierten Zeilen: '1' für Felder mit Zelten, '0' für Leer- und Baumfelder.

13. Schlange

15 Punkte

Zeichne eine Schlange beliebiger Länge ins Gitter:

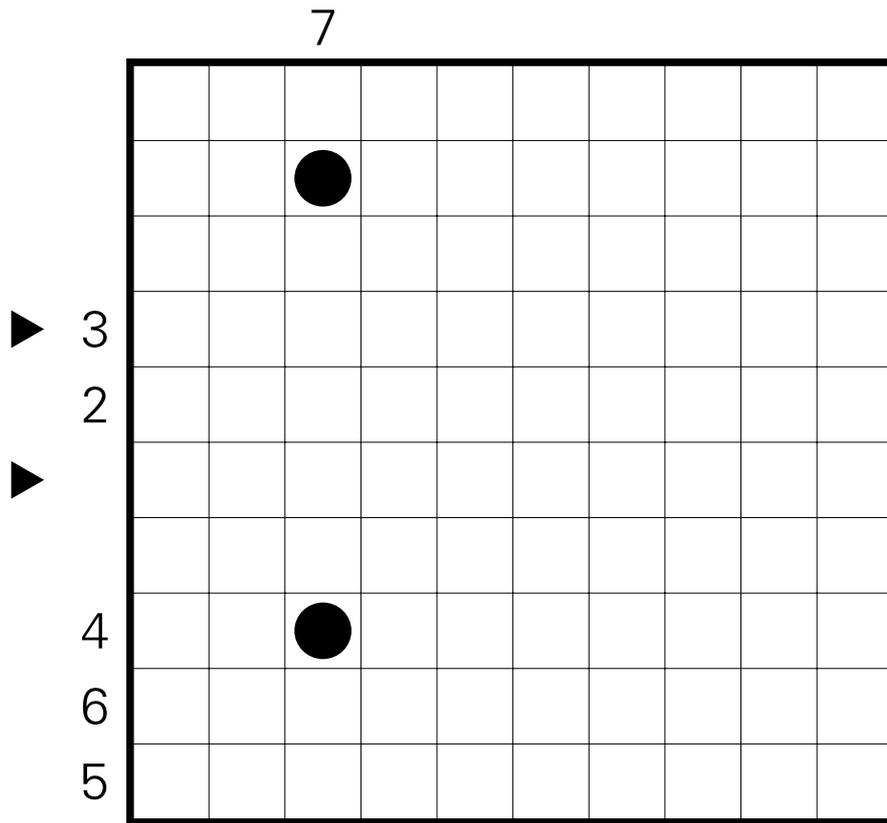
- Schwärze einige Felder; diese bilden die Schlange.
- Die Schlangenfelder hängen waagrecht und senkrecht zusammen.
- Die beiden vorgegebenen Endfelder sind Teil der Schlange.
- Jedes Endfeld hat genau ein waagrecht oder senkrecht benachbartes Schlangenfeld.
- Jedes weitere Schlangenfeld hat genau zwei waagrecht oder senkrecht benachbarte Schlangenfelder.
- Die Schlange berührt sich selbst nicht diagonal. (D.h., wenn sich zwei Schlangenfelder diagonal berühren, so müssen sie direkt durch ein weiteres Schlangenfeld waagrecht und senkrecht verbunden sein.)
- Zahlen am Rand geben an, wie viele Schlangenfelder in der entsprechend Zeile oder Spalte liegen.



Lösungscode Die markierten Zeilen: '1' für Schlangenfelder, '0' für Leerfelder.

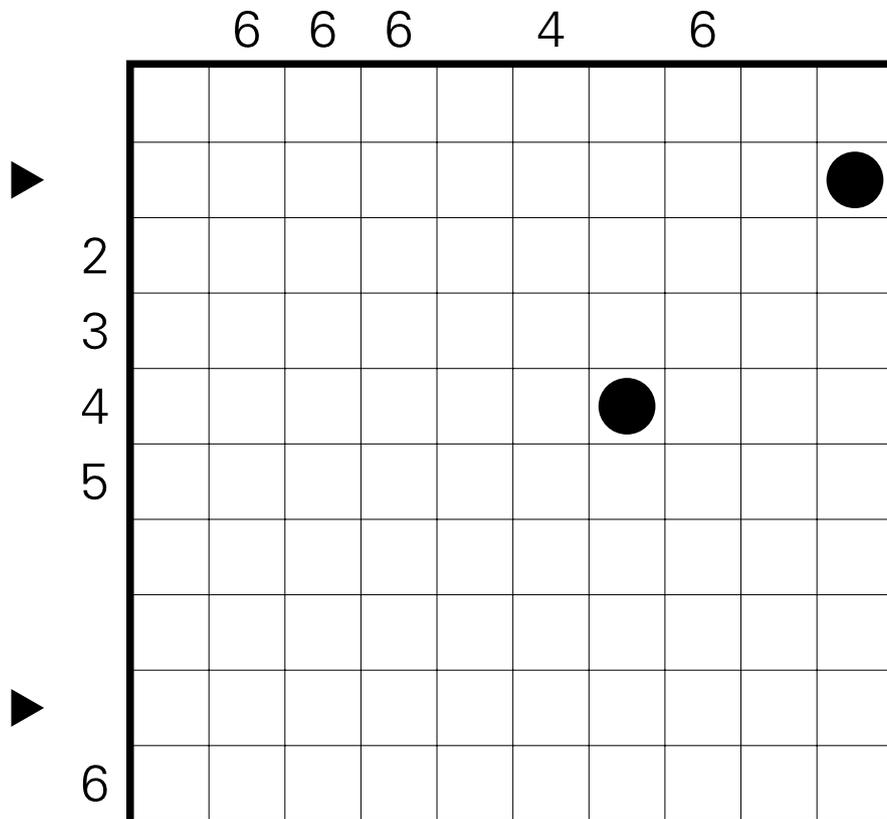
14. Schlange

20 Punkte



15. Schlange

40 Punkte



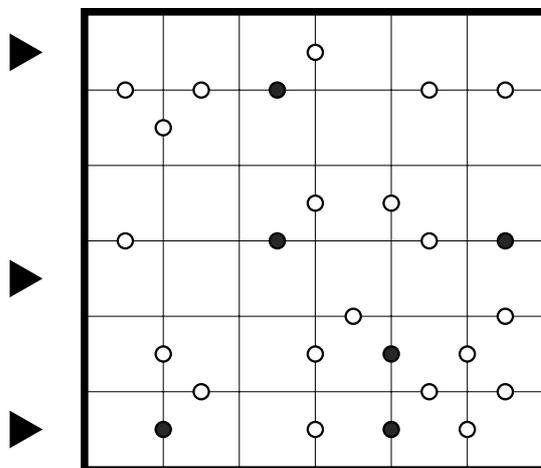
Lösungscod Die markierten Zeilen: '1' für Schlangenfelder, '0' für Leerfelder.

16. Kropki

15 Punkte

- Fülle das Gitter mit Zahlen von 1 bis N , so dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Zahl genau einmal vorkommt. (Dabei ist N die Größe des Gitters; N ist wie im Beispiel neben dem Rätsel angegeben.)
- Befindet sich zwischen zwei Feldern ein schwarzer Kreis, so muss eine der beiden Zahlen in diesen Feldern genau das Doppelte der anderen sein.
- Befindet sich zwischen zwei Feldern ein weißer Kreis, so muss eine der beiden Zahlen in diesen Feldern genau um eins größer sein als die andere.
- Befindet sich kein Kreis zwischen zwei Feldern, so darf keine der beiden oben genannten Eigenschaften zutreffen.

1-6

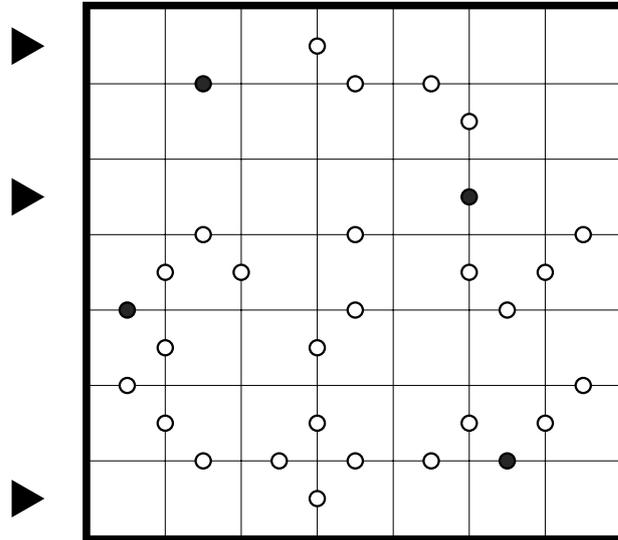


Lösungscode Die markierten Zeilen.

17. Kropki

20 Punkte

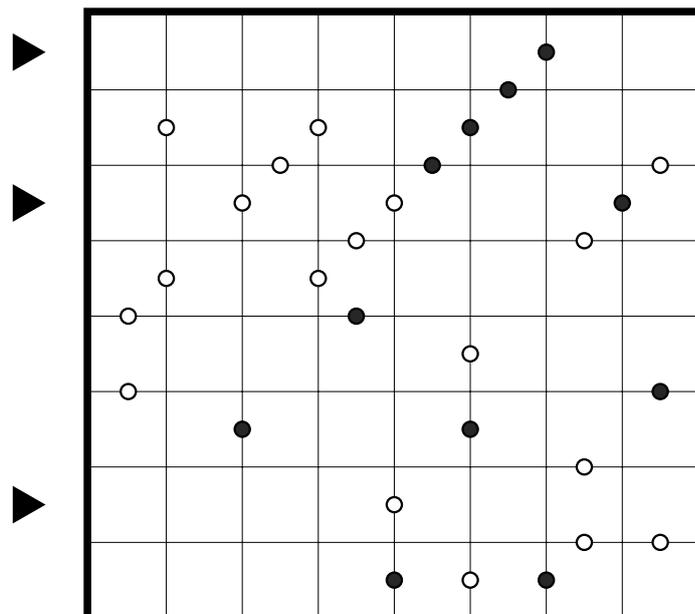
1-7



18. Kropki

60 Punkte

1-8

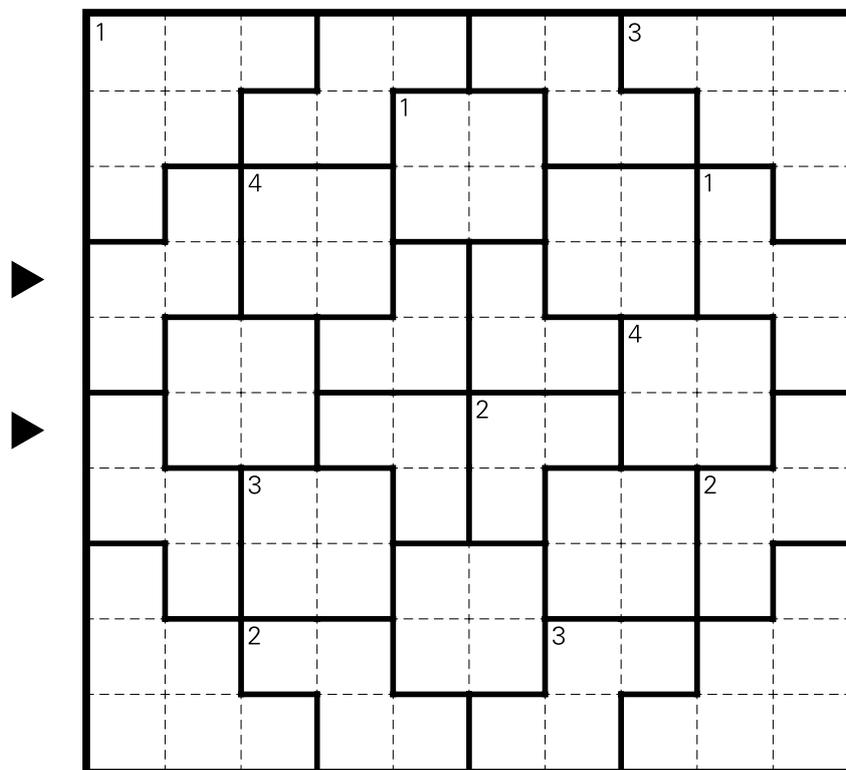


Lösungscode Die markierten Zeilen.

19. Country Road

30 Punkte

- Zeichne einen geschlossenen Rundweg, der aus waagerechten und senkrechten Linien zwischen Feldern besteht, und der sich selbst weder kreuzt noch berührt.
- Der Rundweg besucht jedes dick umrandete Gebiet genau einmal.
- Hinweiszahlen geben an, wie viele der Felder eines Gebiets vom Rundweg benutzt werden.
- Leerfelder dürfen sich nicht waagerecht oder senkrecht berühren, wenn sie zu verschiedenen Gebieten gehören.

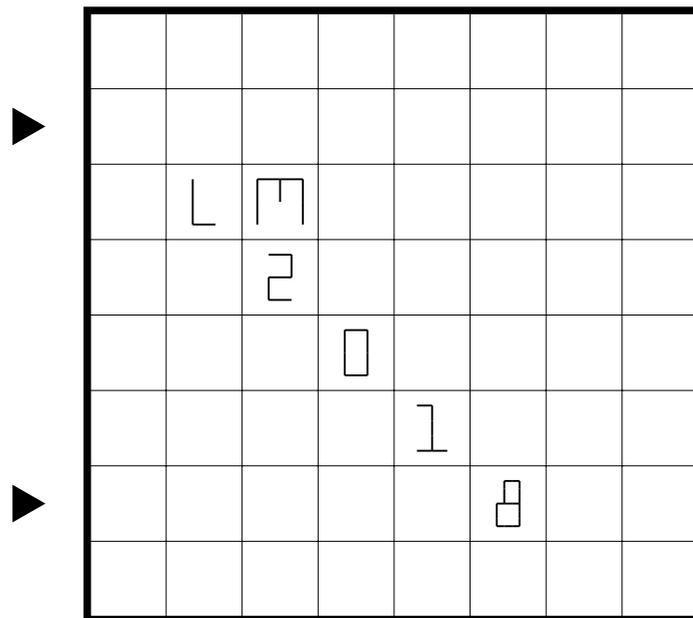


Lösungscode Die markierten Zeilen: 'L' für Felder, in denen der Weg abbiegt, 'I' für Felder, in denen der Weg geradeaus geht, und '-' für Leerfelder.

20. Curve Data

40 Punkte

- Zeichne Linien ins Gitter, die waagrecht und senkrecht zwischen den Feldern verlaufen.
- Jedes Feld ist entlang der Linien mit genau einem Hinweis verbunden.
- Die Linien müssen die selbe Struktur haben wie der Hinweis, mit dem sie verbunden sind:
 - Jeder Endpunkt, Eckpunkt und Kreuzungspunkt des Hinweises entspricht einem Feldmittelpunkt.
 - Zwischen zwei solchen Feldmittelpunkten gibt es genau dann eine waagrechte oder senkrechte Linie, wenn es im Hinweis zwischen den entsprechenden Punkten eine waagrechte bzw. senkrechte Linie gibt.
 - Die geraden Linien dürfen dabei beliebig lang sein (Mindestlänge 1).



Lösungscodes Für die markierten Zeilen die Längen der Blöcke von Feldern, die innerhalb der Zeile verbunden sind. (Es kommen keine mehrstelligen Zahlen vor.)

23. Pentomische Summen

110 Punkte

- Trage Zahlen von 1 bis N in das Gitter ein, und schwärze die restlichen Felder. *Die Zahl N ist neben dem Rätsel angegeben.*
- Innerhalb einer Zeile oder Spalte kann eine Zahl höchstens ein mal vorkommen.
- Die Schwarzfelder bestehen aus Pentominos:
 - Ein Pentomino besteht aus fünf waagrecht und senkrecht verbundenen Feldern.
 - Pentominos dürfen sich höchstens diagonal berühren.
 - Gleiche Pentominos dürfen beliebig oft vorkommen.
- Die Buchstaben außerhalb des Rätsels sind jeweils entweder ein kodierter Summenhinweis, oder ein Pentominohinweis.
- Jeder Summenhinweis steht für eine ganze Zahl.
 - Summenhinweise sind größer als 0 und dürfen beliebig groß sein (auch mehrstellig).
 - Gleiche Summenhinweise stehen für gleiche Zahlen.
- Verschiedene Summenhinweise stehen für verschiedene Zahlen.
- Summenhinweise geben die Summe einer Gruppe zusammenhängender Zahlen in der jeweiligen Zeile oder Spalte an.
- Pentominohinweise geben die Form eines entsprechenden Pentominos aus Schwarzfeldern an. Das Pentomino darf dabei beliebig gespiegelt und gedreht werden. Die Zuordnung von Buchstaben zu Pentominos ist unter dem Rätsel angegeben.
- Für jede Gruppe aus ein oder mehr zusammenhängenden Zahlen gibt es genau einen Summenhinweis in der jeweiligen Zeile oder Spalte.
- Für jedes Pentomino gibt es genau einen Zeilenhinweis und einen Spaltenhinweis, in einer der Zeilen bzw. Spalten in denen das Pentomino liegt.
- Die Reihenfolge der Summen- und Pentominohinweise entspricht genau der Reihenfolge der entsprechenden Felder. *(Im Falle des U-Pentominos sind dann ggf. beide Positionen möglich.)*

1-6

N Y Y

X P F Y X

Y X T X Y I

F	
I	
L	
N	
P	
T	
W	
X	
Y	
Z	

▶ Z Y

L Y W

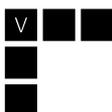
X I

W F Y

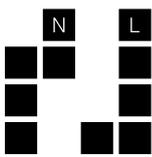
Z W

▶ X X X

V



N L



X



F Z



W



T



I



U



Y



P



Lösungscodes Die markierten Zeilen, ‘-’ für Schwarzfelder.