

### 3.1 Inseln

20 Punkte

Schwärze einige Felder, so dass alle geschwärtzten Felder zusammenhängen und kein 2x2-Gebiet vollständig geschwärtzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärtzt werden. Jedes dabei entstehende ungeschwärtzte Gebiet enthält genau eine der vorgegebenen Zahlen. Die Zahl gibt jeweils die Anzahl der Felder des Gebietes an.

*Blacken some empty cells such that all black cells are connected but no 2x2 area is blackened completely. Cells with numbers may not be blackened. Every white region contains exactly one of the given numbers. The numbers represent the size of the region.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, W für ein Wasserfeld, - für ein Inselfeld.  
*The marked rows, W for a water cell, - for an island cell.*

				2					
						5			
→			3						
						2			
			2		3				
					5		3		
			8						
→							3		
			2						
					2				

### 3.2 Angler

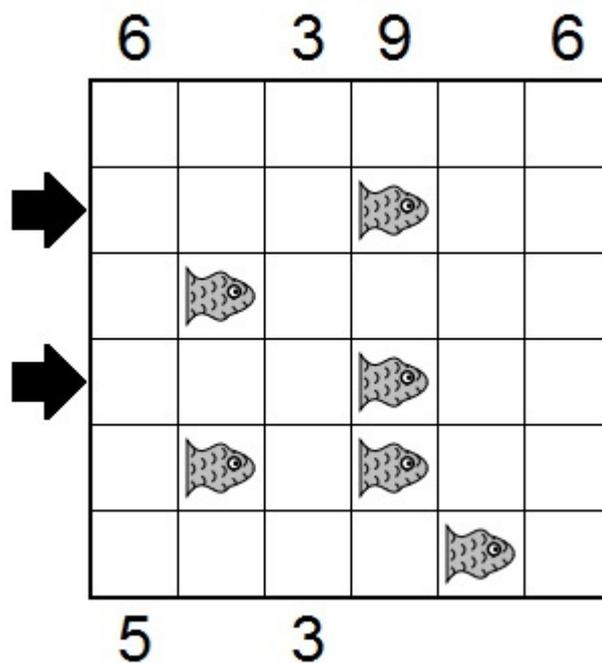
5 Punkte

Die Zahlen außerhalb des Gitters stellen Angler dar. Verbinde jeden Angler durch eine Angelschnur mit genau einem Fisch. Jeder Fisch wird von genau einem Angler gefangen. Angelschnüre verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt und dürfen sich nicht berühren oder kreuzen. Die Zahlen geben die Anzahl der von der Angelschnur belegten Felder an, das Feld mit dem Fisch wird dabei mitgezählt. Es dürfen Felder frei bleiben.

*Numbers outside the grid represent anglers. Connect each angler by a fishing line with a fish. Each fish is caught by exactly one angler. Fishing lines run by connecting the centers of cells horizontally and vertically and may not touch or cross each other. Numbers represent the number of cells occupied by the fishing line including the cell with the fish. Cells may remain empty.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, L für eine abbiegende Schnur, I für eine gerade Schnur, F für einen Fisch, - für ein Leerfeld.

*Marked row, L for a bend line, I for a straight line, F for a fish, - for an empty cell.*



### 3.3 Angler auf Inseln

60 Punkte

Schwärze einige Felder, so dass alle geschwärtzten Felder zusammenhängen und kein 2x2-Gebiet vollständig geschwärtzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärtzt werden, Felder mit Fischen müssen geschwärtzt werden. Jedes dabei entstehende ungeschwärtzte Gebiet enthält genau zwei der vorgegebenen Zahlen. Eine Zahl gibt jeweils die Anzahl der Felder des Gebietes an. Die andere Zahl stellt einen Angler dar. Verbinde jeden Angler durch eine Angelschnur mit genau einem Fisch. Jeder Fisch wird von genau einem Angler gefangen. Angelschnüre verlaufen waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt geschwärtzter Felder und dürfen sich nicht berühren oder kreuzen. Die Angler-Zahlen geben die Anzahl der von der Angelschnur belegten Felder an, das Feld mit dem Fisch wird dabei mitgezählt. Es dürfen Felder frei bleiben.

*Blacken some empty cells such that all black cells are connected, but no 2x2 area is blackened completely. Cells with numbers may not be blackened, cells with fishes must be blackened. Every white region contains exactly two of the given numbers. One number represents the size of the region. The other number represents an angler. Connect each angler by a fishing line with a fish. Each fish is caught by exactly one angler. Fishing lines run by connecting the centers of blackened cells horizontally and vertically and may not touch or cross each other. The angler numbers represent the number of cells occupied by the fishing line, including the cell with the fish. Cells may remain empty.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, L für eine abbiegende Schnur, I für eine gerade Schnur, F für einen Fisch, W für ein leeres Wasserfeld, - für ein Inselfeld.

*Marked rows, L for a bend line, I for a straight line, F for a fish, W for an empty water cell, - for an island cell.*

		10			6			2	
	7				2				4
➔			5						
							5		
			3		6			3	
							10		
		9							
➔									
				7				4	
		3							

### 3.4 Summon

70 Punkte

Trage in einige Felder Ziffern von 1 bis 3 so ein, dass sich gleiche Ziffern nicht berühren, auch nicht diagonal und in jedem fettumrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Hinweise außerhalb des Gitters geben die Summe der aus zusammenhängenden Ziffernblöcken gebildeten Zahlen in der jeweiligen Zeile oder Spalte an. Zwischen zwei Ziffernblöcken muss mindestens ein Feld frei bleiben.

*Place digits from 1 to 3 in some cells, so that same digits don't touch each other, not even diagonally, and each bold region contains each digit exactly once. Clues outside the grid give the sum of the numbers formed by connected blocks of digits in the corresponding row or column. Between two blocks of digits there is at least one empty cell.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, - für Leerfelder. *The marked rows, - for empty cells.*

	8	4	76	30	16	35		
126								
216								
➔								
9								
➔								
185								
6								

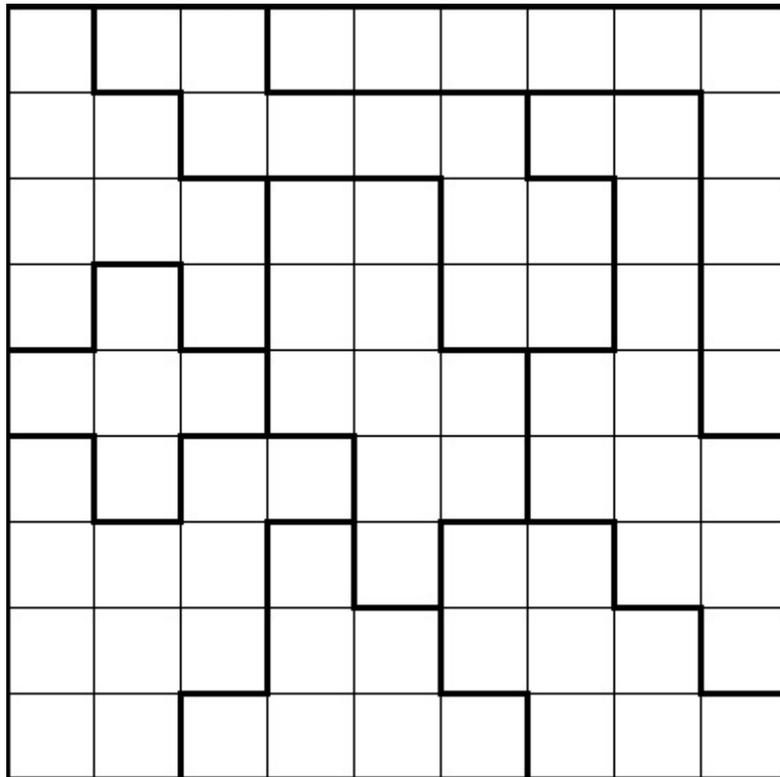
### 3.5 Doppelstern

15 Punkte

Platziere Sterne im Gitter, so dass sich in jeder Zeile, Spalte und in jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

*Place stars in the grid so that each row, column and each bold region contains exactly two stars. Stars have the size of one cell and may not touch each other, not even diagonally.*

**Lösungscode:** Für jede Zeile die Anzahl der Leerfelder zwischen den Sternen.  
*For each row the number of empty cells between the stars.*





### 3.7 Aquarium

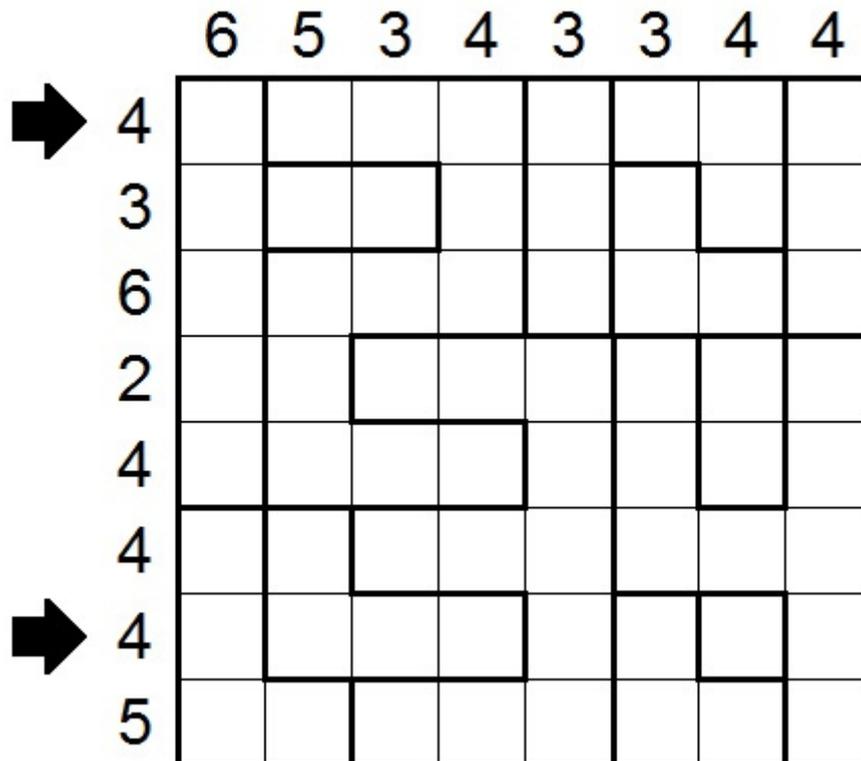
10 Punkte

Schwärze einige Felder, so dass innerhalb eines fett umrandeten Gebiets die Felder in derselben Zeile entweder alle geschwärzt oder alle ungeschwärzt sind. Schwarze Felder sind Wasserfelder. Ist eine Zeile in einem Gebiet geschwärzt, so müssen alle darunterliegenden Felder ebenfalls geschwärzt werden. Zahlen am Rand geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte geschwärzt sind. Es können Gebiete ohne geschwärzte Felder vorkommen.

*Shade some cells, so that within a region cells that are located in the same row are either all shaded or all unshaded. Blackened cells are water cells. When in a region a row is shaded, within the same region all cells below that row must be shaded as well. The numbers outside the grid indicate how many cells are shaded in the respective row or column. There can be regions without any shaded cell.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, W für Wasserfeld, - für Leerfeld.

*Marked rows, W for a water cell, - for an empty cell.*



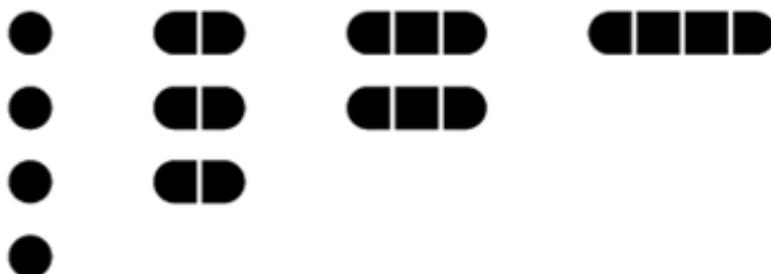
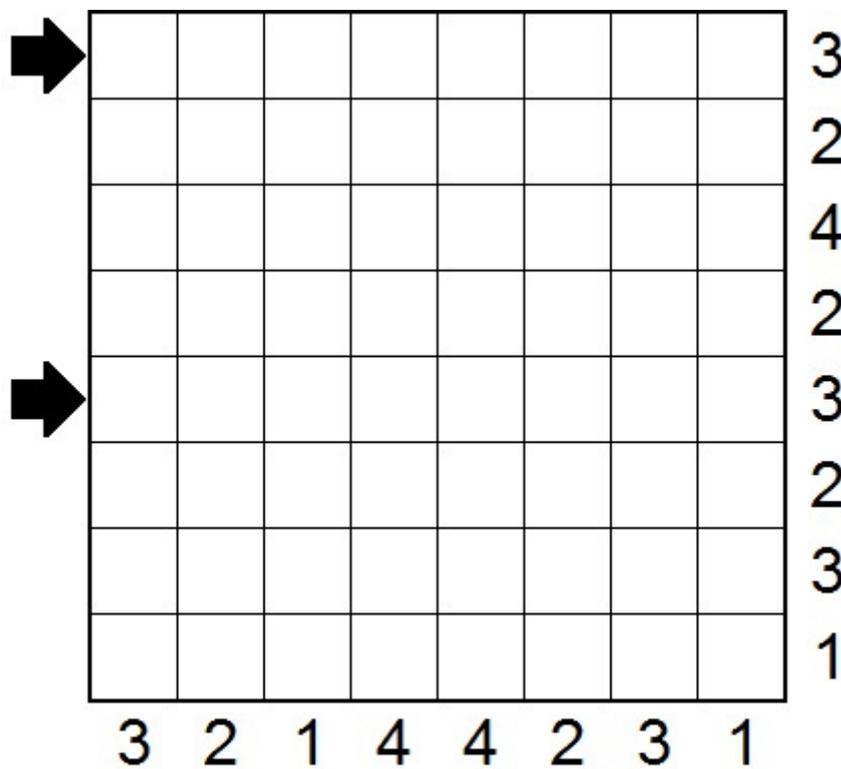
### 3.8 Schiffe versenken

40 Punkte

Platziere die vorgegebenen Schiffe im Gitter, so dass sie sich nicht berühren, nicht einmal diagonal. Die verbleibenden Felder sind Wasserfelder. Schiffe können um 90° gedreht werden. Zahlen außerhalb des Gitters geben die Anzahl der Schiffssegmente in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

*Place the given ships into the grid, so that they do not touch each other, not even diagonally. Ships can be rotated by 90°. The numbers outside the grid indicate how many ship segments appear in the respective row or column.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, S für ein Schiffsfeld, - für ein leeres Feld.  
*Marked rows, S for a ship cell, - for an empty cell.*



### 3.9 Schiffe im Aquarium versenken

40 Punkte

Schwärze einige Felder, so dass innerhalb eines fett umrandeten Gebiets die Felder in derselben Zeile entweder alle geschwärzt oder alle ungeschwärzt sind. Ist eine Zeile in einem Gebiet geschwärzt, so müssen alle darunterliegenden Felder ebenfalls geschwärzt werden. Zahlen links und überhalb des Gitters geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte geschwärzt sind. Es können Gebiete ohne geschwärzte Felder vorkommen.

Platziere weiterhin die vorgegebenen Schiffe im Gitter, so dass sie sich nicht berühren, nicht einmal diagonal. Schiffe können beliebig gedreht und gespiegelt werden. Schiffssegmente dürfen sich nur auf geschwärzten Feldern befinden. Zahlen rechts und unterhalb des Gitters geben die Anzahl der Schiffssegmente in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

*Shade some cells, so that within a region cells that are located in the same row are either all shaded or all unshaded. When in a region a row is shaded, within the same region all cells below that row must be shaded as well. The numbers to the left and above the grid indicate how many cells are shaded in the respective row or column. There can be regions without any shaded cell.*

*Furthermore place the given ships into the grid, so that they do not touch each other, not even diagonally. Ships can be rotated and mirrored. Ship segments can only appear on shaded cells. The numbers to the right and below the grid indicate how many ship segments appear in the respective row or column.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, W für ein geschwärztes Feld ohne Schiff, S für Schiffsfeld, - für Leerfeld.

*Marked rows, W for a blackened cell without ship, S for a ship cell, - for an empty cell.*

		3	2	3		4			
➔ 6									
3									
									2
5									
4									
➔ 6									4
									3
		4		3		2			
	●	●●	●●	●●●		●●●			
	●	●●	●●	●●●		●●●			
	●	●●							
	●								

### 3.10 Masyu

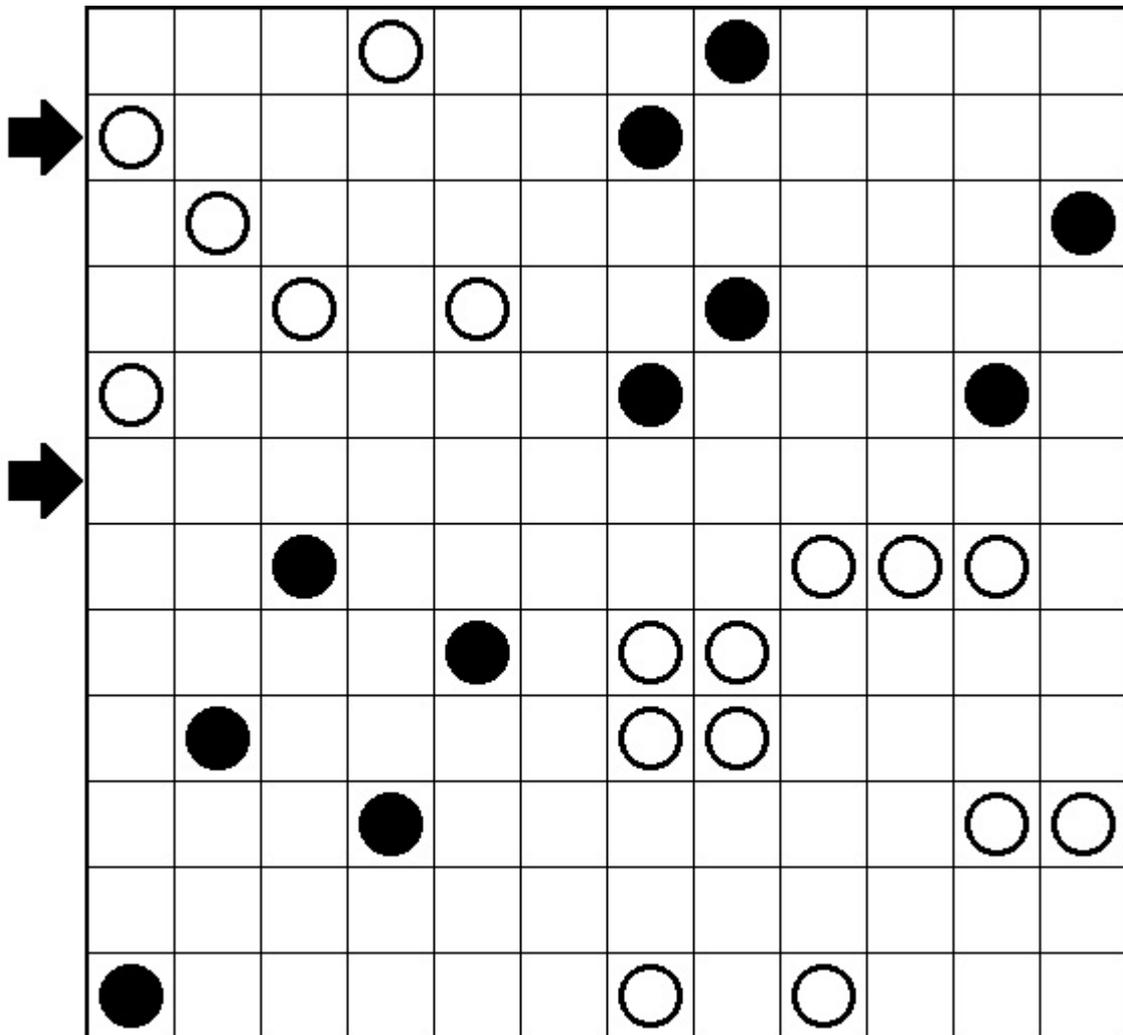
20 Punkte

Zeichne einen Rundweg in das Gitter, der durch alle Felder mit einem Kreis hindurchgeht. Der Rundweg verläuft waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt und darf sich selbst nicht berühren oder kreuzen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss der Rundweg gerade hindurchgehen und in mindestens einem der Felder vor oder nach dem Kreis abbiegen. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg abbiegen und durch die Felder unmittelbar vor und nach dem Kreis gerade hindurchgehen.

*Draw a loop into the grid that passes through all circled cells. The loop travels horizontally and vertically between the centers of the grid cells and must not touch or cross itself. The loop must go straight through the cells with white circles and must make a turn in at least one of the cells immediately before and after the circle. The loop must make a turn in all the black circles, but must go straight in both cells immediately before and after the black circle.*

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, L für ein abbiegendes Wegsegment, I für ein gerades Wegsegment, - für ein Leerfeld.

*Marked rows, L for a bent line segment, I for a straight line segment, - for an empty cell.*



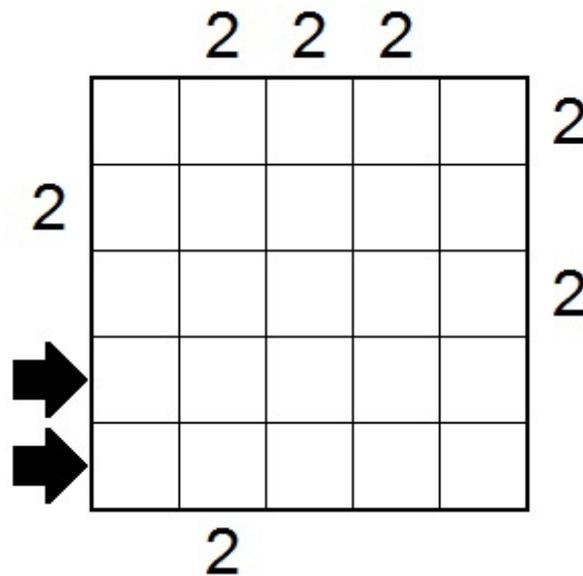
### 3.11 Hochhäuser

10 Punkte

Trage Ziffern von 1 bis 5 in die Felder des Gitters ein, so dass jede Ziffer in jeder Zeile und Spalte genau einmal vorkommt. Diese Ziffern stellen Hochhäuser der entsprechenden Höhe dar. Hinweise außerhalb des Gitters geben an, wie viele Hochhäuser man von dort in der entsprechenden Zeile oder Spalte sehen kann. Dabei werden niedrigere Hochhäuser von höheren verdeckt.

*Enter digits from 1 to 5 into the grid, so that each digit appears exactly once in each row and column. These digits represent skyscrapers of the corresponding height. The clues outside the grid indicate how many skyscrapers can be seen in the respective row or column from the respective direction. Smaller skyscrapers are hidden behind higher ones.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen. / *The marked rows.*



### 3.12 Masyu Hochhäuser

100 Punkte

Zeichne einen Rundweg in das Gitter, der durch alle Felder mit einem Kreis hindurchgeht. Der Rundweg verläuft waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt und darf sich selbst nicht berühren oder kreuzen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss der Rundweg gerade hindurchgehen und muss in mindestens einem der Felder vor oder nach dem Kreis abbiegen. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss der Rundweg abbiegen und durch das Feld unmittelbar vor und nach dem Kreis gerade hindurchgehen.

Trage in einige der verbleibenden freien Felder Ziffern von 1 bis 4 ein, so dass jede Ziffer in jeder Zeile und Spalte genau einmal vorkommt. Diese Ziffern stellen Hochhäuser der entsprechenden Höhe dar. Hinweise außerhalb des Gitter geben an, wie viele Hochhäuser man von dort in der entsprechenden Zeile oder Spalte sehen kann. Dabei werden niedrigere Hochhäuser von höheren verdeckt.

*Draw loop into the grid that passes through all circled cells. The loop travels horizontally and vertically between the centers of the grid cells and must not touch or cross itself. The loop must go straight through the cells with white circles, with a turn in at least one of the cells immediately before or after each white circle. The loop must make a turn in all the black circles, but must go straight in both cells immediately before and after each black circle.*

*Enter digits from 1 to 4 into some of the remaining empty cells of the grid, so that each digit appears exactly once in each row and column. These digits represent skyscrapers of the corresponding height. The clues outside the grid indicate how many skyscrapers can be seen in the corresponding row or column from that direction. Smaller skyscrapers are hidden behind higher ones.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, Zahlen für die Hochhäuser, L für ein abbiegendes Wegsegment, I für ein gerades Wegsegment, - für ein Leerfeld.

*Marked rows, numbers for skyscrapers, L for a bend line segment, I for a straight line segment, - for an empty cell.*

