

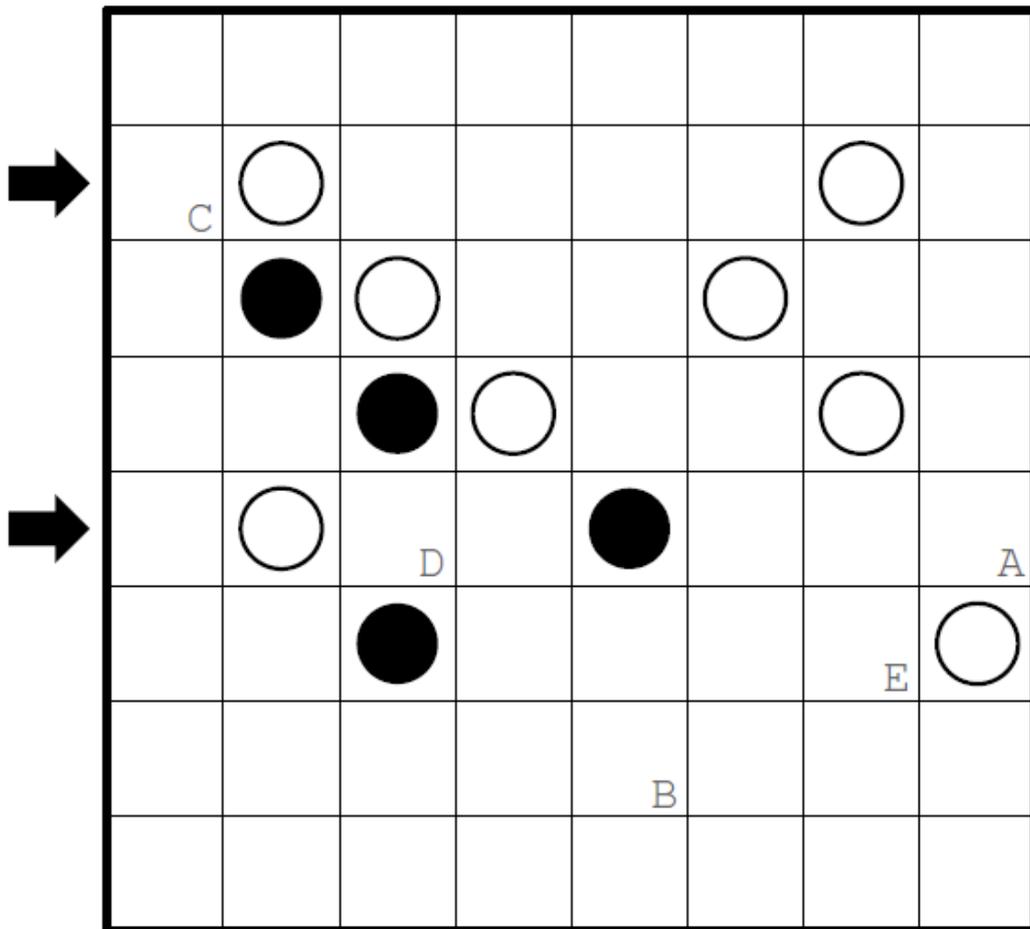
## 9.1 Yin Yang

10 Punkte

Trage in jedes Feld einen weißen oder einen schwarzen Kreis ein, so dass alle Kreise derselben Farbe horizontal und vertikal verbunden sind und kein 2x2-Bereich komplett mit Kreisen einer Farbe gefüllt ist.

*Put a white or black circle into each cell, so that all circles of the same color are orthogonally connected and no 2x2 area only contains circles of the same color.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, O für einen weißen Kreis, X für einen schwarzen Kreis.  
*The marked rows, O for a white circle, X for a black circle.*



Übertrage die Kreise in den Feldern A-E in die entsprechenden Felder in folgendem Masyu-Rätsel.

*Transfer the circles in the cells A-E to the corresponding cells in the following Masyu puzzle.*

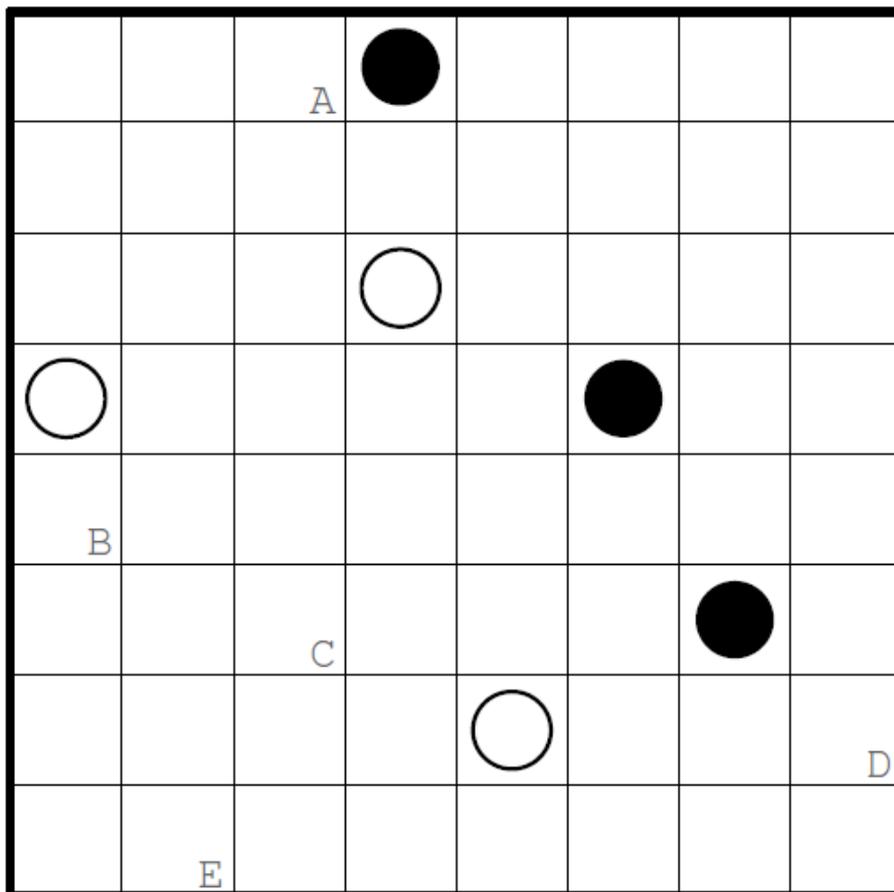
## 9.2 Masyu

5 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:** Für jede Zeile die Anzahl der Felder, in denen der Rundweg abbiegt.  
*For each row the number of cells where the loop makes a 90° turn.*

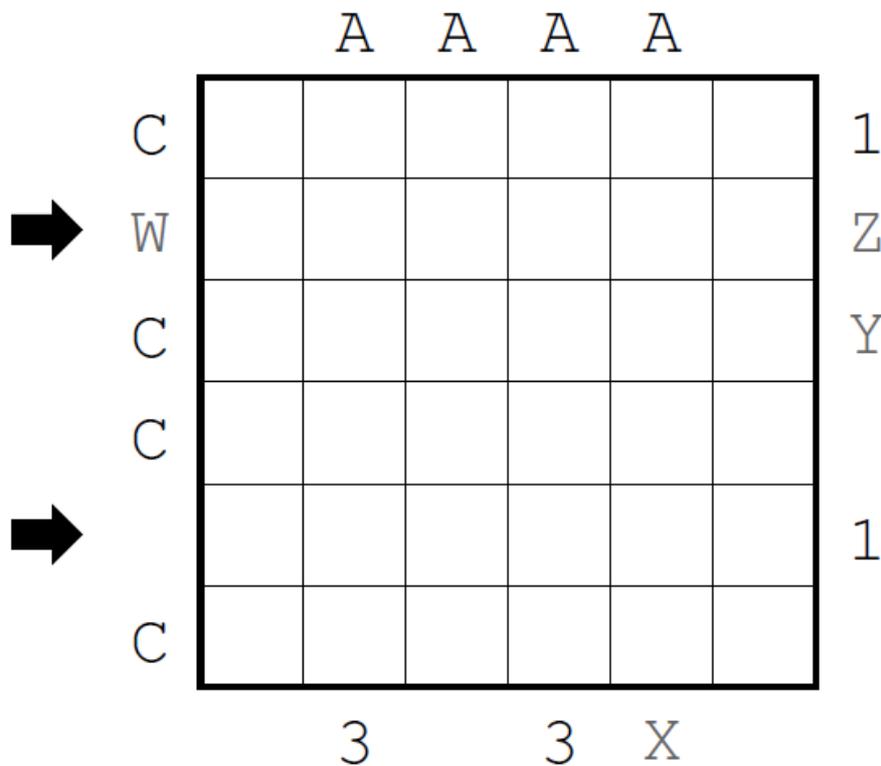


### 9.3 Buchstaben-Zahlen-Salat

40 Punkte

Trage eine Ziffer von 1 bis 3 oder einen Buchstaben von A bis C in jedes Feld des Gitters ein, so dass jede Ziffer und jeder Buchstabe in jeder Zeile und Spalte genau einmal vorkommt. Die Buchstaben oberhalb und links des Gitters geben an, welcher Buchstabe aus der jeweiligen Richtung in der entsprechenden Zeile oder Spalte als erstes zu sehen ist. Die Zahlen unterhalb und rechts des Gitters geben an, welche Zahl aus der jeweiligen Richtung in der entsprechenden Zeile oder Spalte als erstes zu sehen ist. *Put a digit from 1 to 3 or a letter from A to C into each cell of the grid, so that each digit and each letter occurs exactly once in each row and column. The letters above and to the left of the grid give the letter that appears first from that direction in the corresponding row or column. The digits below and to the right of the grid give the digit that appears first from that direction in the corresponding row or column.*

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



Übertrage die Hinweise, die an den Position W-Z stehen würden, an die entsprechende Stelle in der folgenden ABC-Box.  
*Transfer the clues that would be valid at positions W-Z to the corresponding position in the following ABC-Box.*

## 9.4 ABC-Box

50 Punkte

Trage einen Buchstaben von A bis C in jedes Feld des Gitters ein. Hinweise am Rand beschreiben Gruppen von aufeinanderfolgenden gleichen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge. Ein Buchstabe gibt dabei den Buchstaben der entsprechenden Gruppe an, Zahlen die Größe der entsprechenden Gruppe. Ein Fragezeichen steht für eine Gruppe unbekannter Größe mit einem unbekanntem Buchstaben. Benachbarte Gruppen bestehen aus unterschiedliche Buchstaben.

*Put a letter from A to C into each cell of the grid. Clues at the border describe groups of consecutive cells with the same letter in the right order. A letter gives the letter of the corresponding group, a number gives the length of the group. A question mark describes a group of unknown length and with an unknown letter. Adjacent groups consist of different letters.*

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

					?		
		?	?		?	X	
	2	C		?	Y	?	?
		?	?	?	A	?	?

2	W	?					
?	C	?					
C	Z	?					
?	?	?					
?	?	?					

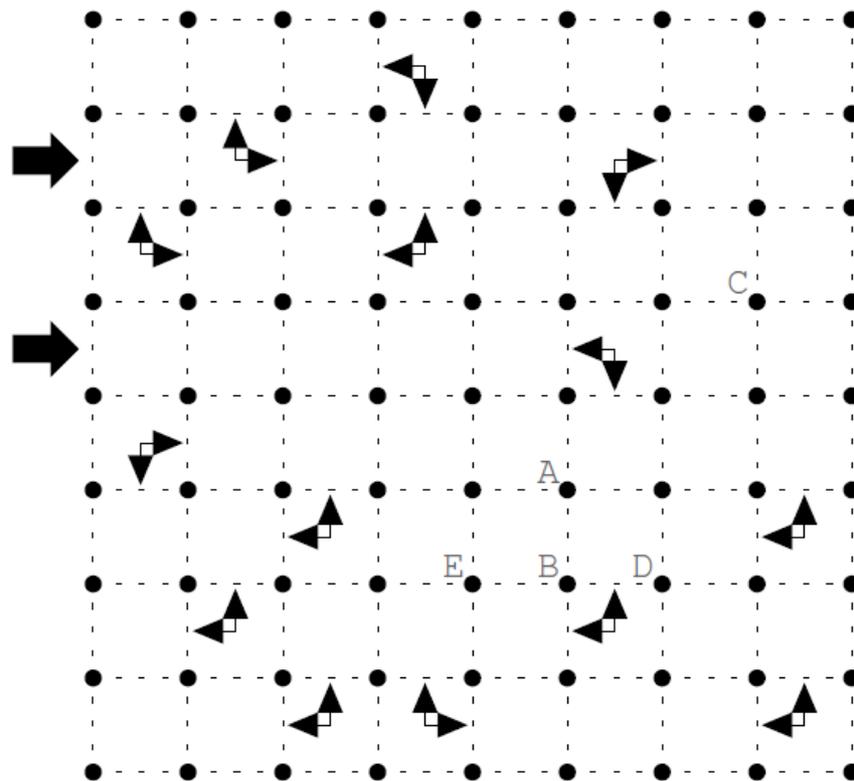
## 9.5 Myopia

35 Punkte

Zeichne einen Rundweg entlang der Gitterlinien, der sich nicht selbst kreuzt oder berührt und der nicht alle Gitterpunkte durchlaufen muss. Die Pfeile geben an, in welcher Richtung (waagrecht und senkrecht) die am nächsten liegende Kante des Rundwegs zu finden ist. Trifft dies auf mehrere Kanten zu, so enthält das Feld Pfeile in alle dazugehörigen Richtungen.

*Draw a loop along the grid lines that does not cross or touch itself and that does not need to visit all grid points. Arrows give the direction (horizontally and vertically) of the closest loop segment. If there are several loop segments with this property, the clue shows arrows for all the corresponding directions.*

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen. X für ein Feld außerhalb des Rundwegs, O für ein Feld innerhalb.  
*The marked rows. X for a cell outside the loop, O for a cell inside the loop.*



Übertrage die Hinweise, die an den Position A-E stehen würden, an die entsprechende Stelle in folgendem Pentopia.  
*Transfer the clues that would be valid at positions A-E into the corresponding place in the following Pentopia.*

## 9.6 Pentopia

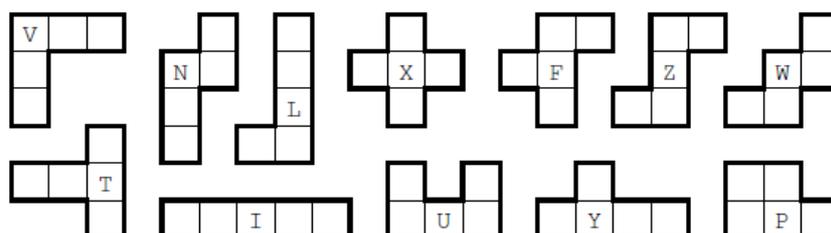
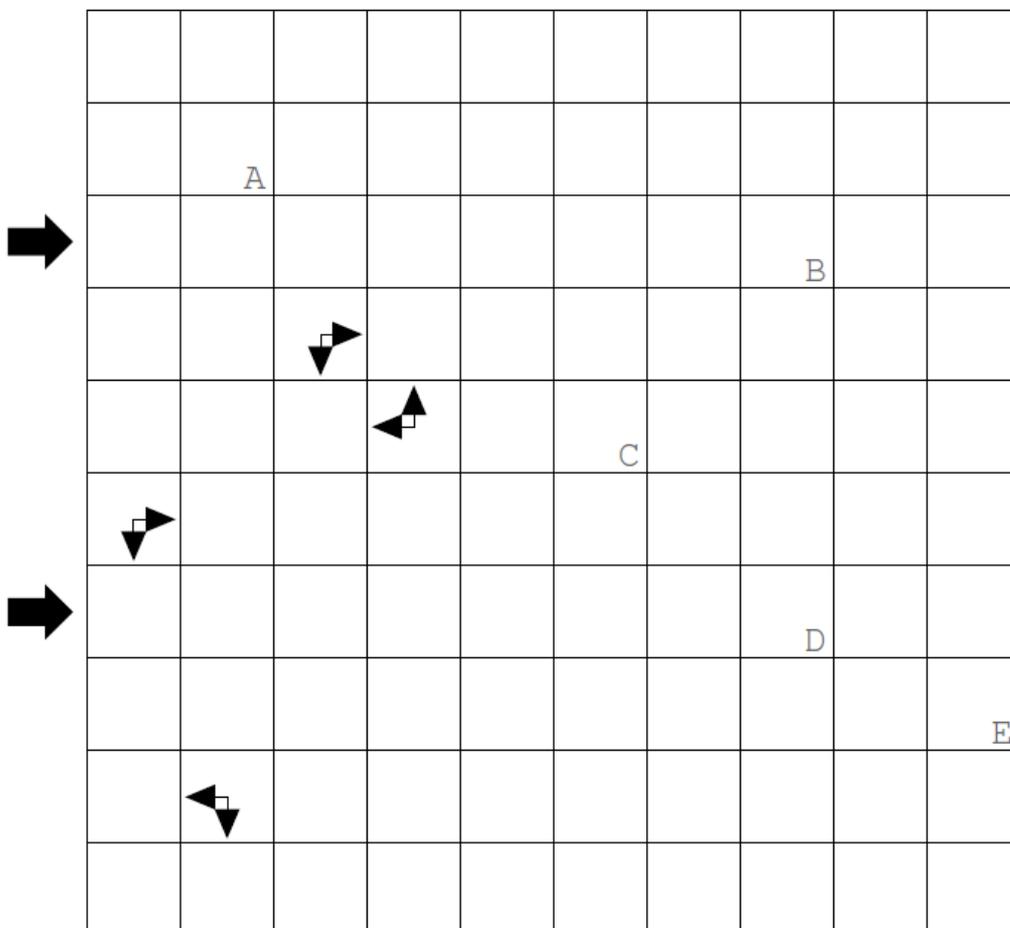
20 Punkte

Platziere einige unterschiedliche Pentominos im Gitter, so dass diese sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Pentominos dürfen dabei beliebig gedreht und gespiegelt werden. Die Pfeile geben an, in welcher Richtung (waagrecht und senkrecht) das am nächsten liegende Pentominofeld zu finden ist. Trifft dies auf mehrere Pentominofelder zu, so enthält das Feld Pfeile in alle diese Richtungen. Eine Liste aller möglichen Pentominos ist unter dem Rätsel angegeben (nicht hier). Es müssen nicht alle Pentominos verwendet werden.

*Place some different Pentominoes in the grid so that they don't touch each other, not even diagonally. Pentominoes may be rotated and reflected. Arrows give the direction (horizontally and vertically) of the closest Pentomino cell. If there are multiple Pentomino cells with that property, the clue shows arrows in all the corresponding directions. A list of all possible Pentominoes is given below the puzzle (not here). Not all Pentominoes have to be used.*

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen. Für jedes Pentominofeld den zugehörigen Buchstaben, - für Leerfelder.

*The marked rows. For each Pentomino cell the corresponding letter, - for empty cells.*



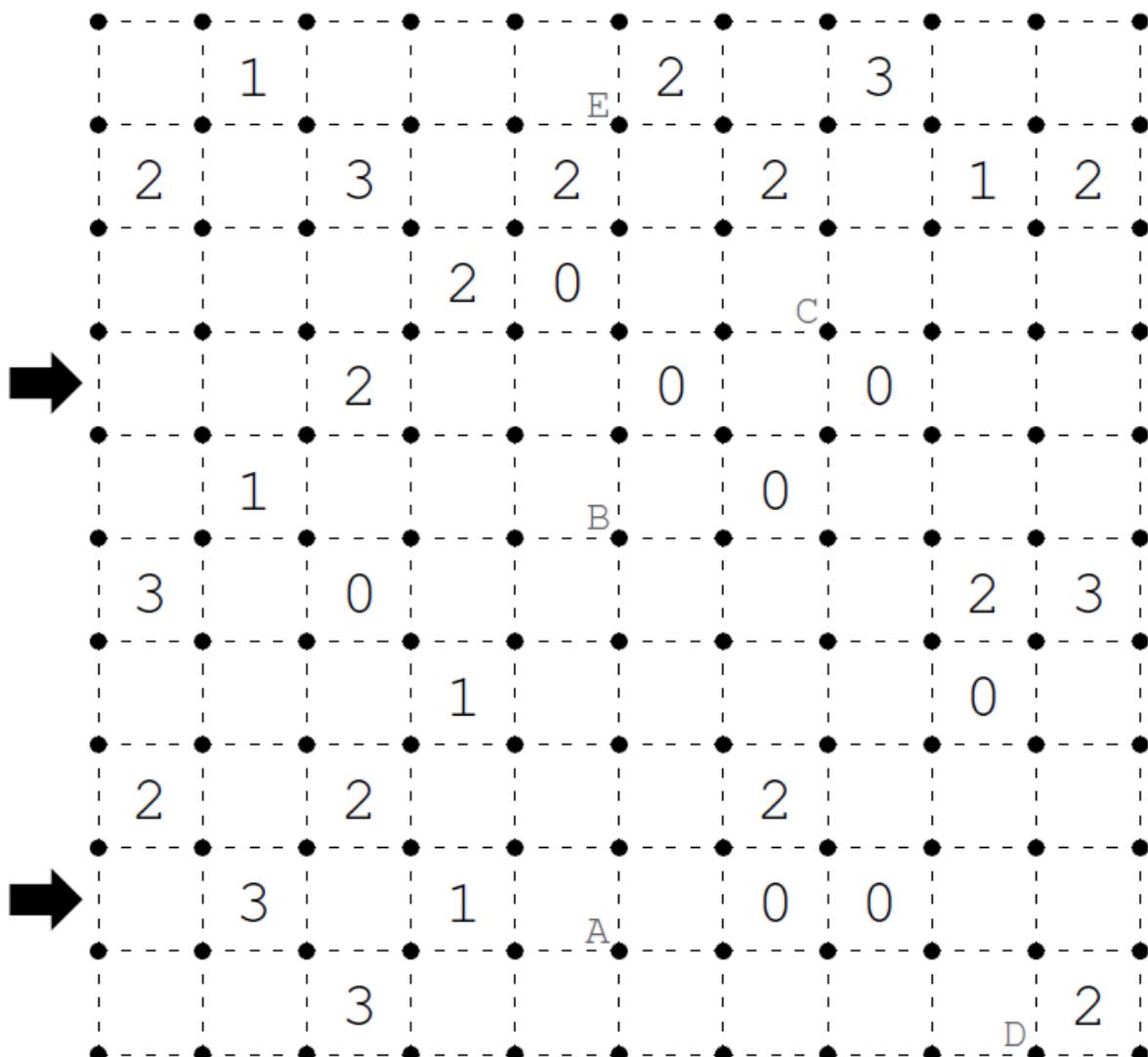
## 9.7 Rundweg

40 Punkte

Zeichne einen Rundweg entlang der Gitterlinien, der sich nicht selbst kreuzt oder berührt und der nicht alle Gitterpunkte durchlaufen muss. Zahlen geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Rundweg verwendet werden.

*Draw a loop into the grid that moves along the grid lines, doesn't cross or touch itself and does not need to visit all grid points. A number in a cell indicates, how many of the edges of the cell are used by the loop.*

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen. X für ein Feld außerhalb des Rundwegs, O für ein Feld innerhalb.  
*The marked rows. X for a cell outside the loop, O for a cell inside.*



Übertrage die Hinweise, die an den Position A-E stehen würden, an die entsprechende Stelle in folgendem Haus-Baum-Tier-Rätsel.  
*Transfer the clues that would be valid at positions A-E into the corresponding place in the following Haus-Baum-Tier-puzzle.*



## 9.9 ABCtje

65 Punkte

Ersetze jeden der angegebenen Buchstaben durch eine Zahl von 1 bis 16. Gleiche Buchstaben werden gleich ersetzt, verschiedene Buchstaben verschieden. Die Zahl hinter den gegebenen Wörtern gibt die Summe der Werte aller enthaltenen Buchstaben an. Kommen Buchstaben mehrfach vor, dann werden sie auch mehrfach eingerechnet.

*Replace each letter by a number from 1 to 16. Same letters get replaced with the same number, different letters with different numbers. The numbers behind a given word give the sum of the values of the letters that are contained in the word. If the same letter occurs more than once, it is also counted multiple times.*

**Lösungscod:** Die Werte der Buchstaben des Wortes BIZEPS Wortes.

*The values of the letters for the word BIZEPS.*

ZUM	16	HEUTE	44
SUMMON	50	LEIDER	60
GEHT	40	NUR	24
ES	30	UEBER	56
HIER	35	DIESES	X
UND	10	PUZZLE	Y

B	D	E	G	H	I	L	M	N	O	P	R	S	T	U	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----

Übertrage die Hinweise, die an den Position X und Y stehen würden, an die entsprechende Stelle in folgendem Summon.

*Transfer the clues that would be valid at positions X and Y into the corresponding position in the following Summon.*

## 9.10 Summon

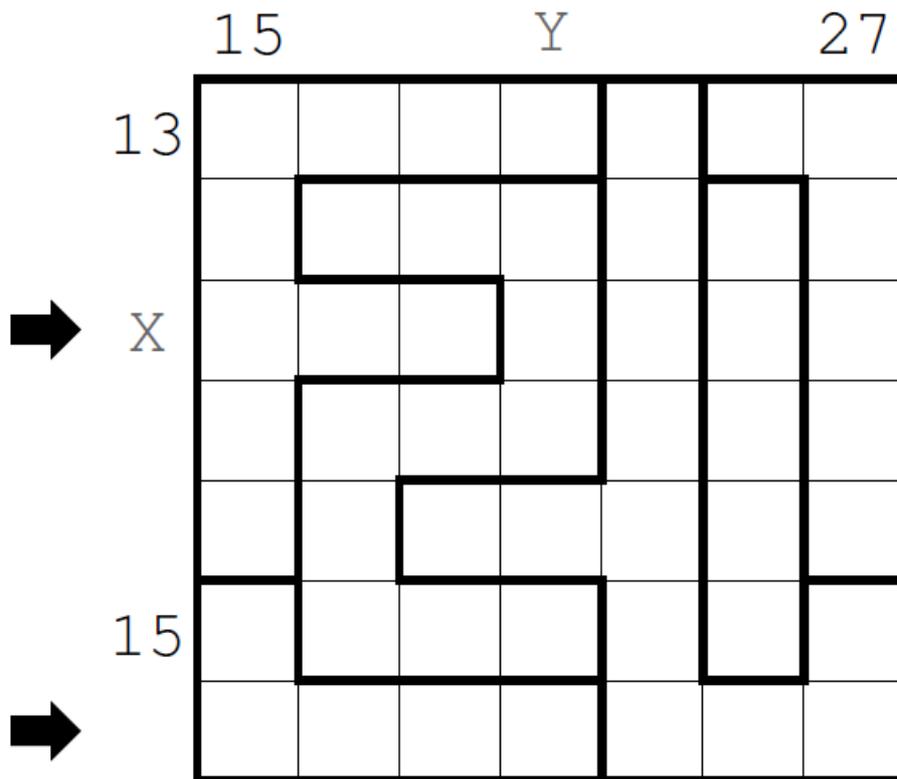
65 Punkte

Trage in einige Felder Ziffern von 1 bis 3 ein, so 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 must be at least one empty cell.*

**Lösungscodes:** Die markierten Zeilen, - für Leerfelder.

*The marked rows, - for empty cells.*





## 9.12 Araf

20 Punkte

Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in Gebiete, so dass jedes Gebiet genau zwei Zahlen enthält und eine Zahl kleiner und eine Zahl größer ist, als die Anzahl der Felder des Gebiets.

*Divide the grid along grid lines into regions, so that each region contains exactly two numbers. One number is bigger and one number is smaller than the number of cells of that region.*

**Lösungscod:** Für die markierten Zeilen die Anzahlen zusammenhängender Felder zwischen den Trennstrichen.

*For the marked rows the number of connected cells between each region boundary.*

