

Rätsel 1: Buchstabensalat (10 Punkte)

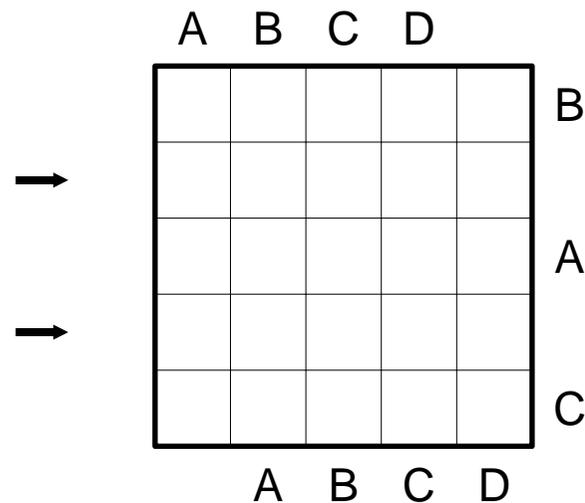
Puzzle 1: Easy as ABC (10 points)

Trage die Buchstaben ABCD ins Gitter ein, so dass jeder der Buchstaben in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Die Buchstaben außerhalb des Gitters geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile bzw. Spalte in dieser Richtung zuerst kommt.

Lösungscode: Gib den Inhalt der beiden markierten Zeilen ein (erst die obere, dann die untere). Gib X für jedes leere Feld ein.

Enter the letters ABCD into the grid, so that each letter appears exactly once in each row and column. The letters outside the grid indicate the first letter in the respective row or column, seen from the respective direction.

Solution key: Enter the contents of the two marked rows (first the upper one, then the lower one, and within each row from left to right). Enter X for an empty cell.



Rätsel 2: Zeltlager (10 Punkte)

Puzzle 2: Tents (10 points)

Platziere einige Zelte im Gitter, die einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Jedes Zelt muss einem Baum zugeordnet sein und waagrecht oder senkrecht neben diesem Baum stehen. Jedem Baum muss genau ein Zelt zugeordnet sein. Bäume dürfen allerdings zu mehr als einem Zelt benachbart sein. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile bzw. Spalte befinden.

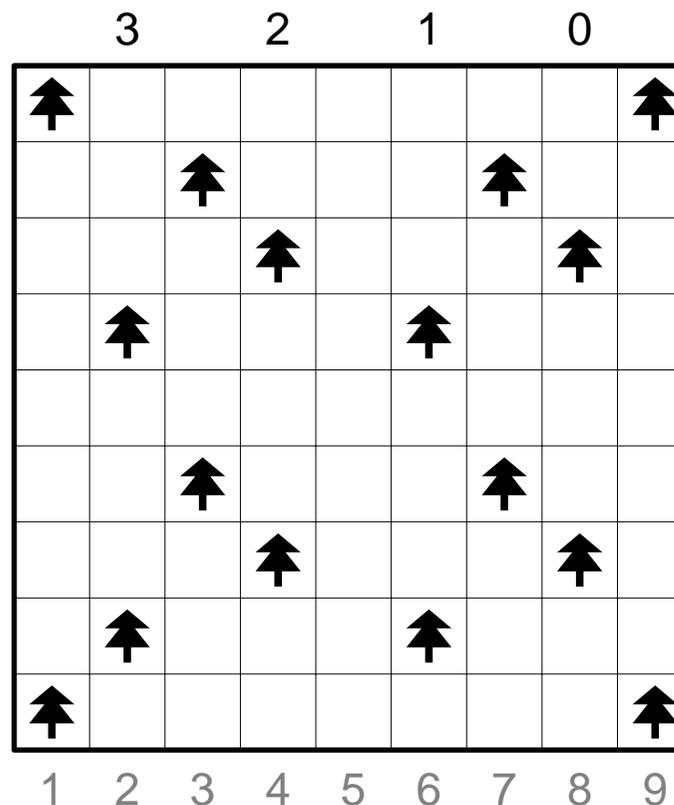
Bemerkung: Die Markierungen unterhalb des Gitters dienen nur der Definition des Lösungs-codes. Sie sind beim Lösen zu ignorieren.

Lösungscode: Gib für jede Zeile von oben nach unten die Nummer der Spalte an, in der das erste Zelt vorkommt. Gib eine 0 für eine Zeile ein, die überhaupt kein Zelt enthält.

Place some tents into the grid, so that they do not touch each other, not even diagonally. Each tent must be paired with a tree and placed horizontally or vertically adjacent to that tree, and there must be exactly one tent paired with each tree. Trees can be adjacent to more than one tent. The numbers outside the grid indicate how many tents appear in the respective row or column.

Note: The markings below the grid are only given to define the solution key. Ignore them when solving the puzzle.

Solution key: For each row from top to bottom, enter the column number where the first tent appears. Enter 0 for a row which contains no tent at all.



Rätsel 3: Fillomino (15 Punkte)

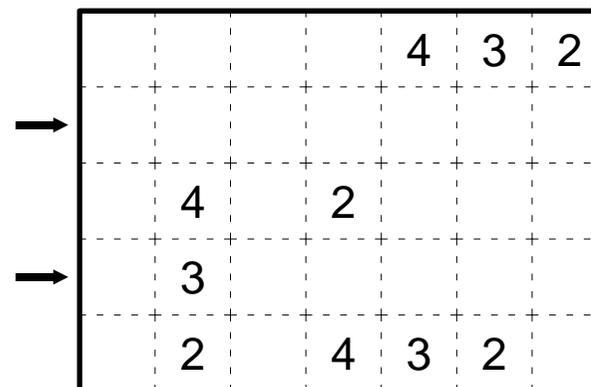
Puzzle 3: Fillomino (15 points)

Zerlege das Gitter in Gebiete, so dass Gebiete gleicher Größe nicht an einer Kante aneinandergrenzen (sie dürfen einander diagonal berühren). Jede Zahl gibt die Größe des entsprechenden Gebiets an. Gebiete dürfen keine, eine oder mehrere Zahlen enthalten.

Lösungscode: Gib den Inhalt der markierten Zeilen ein (erst die obere, dann die untere, und in jeder Zeile von links nach rechts).

Divide the grid into several regions, so that regions of the same size do not share an edge (they may touch diagonally). Each number indicates the size of the region it is located in. Regions may contain none, one or several numbers.

Solution key: Enter the contents of the two marked rows (first the upper one, then the lower one, and within each row from left to right).



Rätsel 4: Rundweg (15 Punkte)

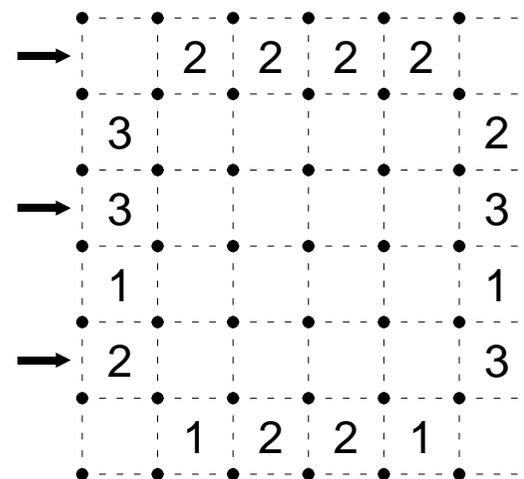
Puzzle 4: Slitherlink (15 points)

Zeichne einen geschlossenen Rundweg entlang der gestrichelten Linien, der jeden Gitterpunkt höchstens einmal durchläuft. Die Zahlen geben an, wie viele Kanten des jeweiligen Feldes zum Rundweg gehören.

Lösungscode: Gib die Größen zusammenhängender Gruppen von Feldern innerhalb des Rundwegs in den markierten Zeilen ein (von oben nach unten, und in jeder Zeile von links nach rechts). Gib eine 0 für eine Zeile ein, die überhaupt kein Feld innerhalb des Rundwegs enthält.

Draw a closed loop along the dashed lines that uses each grid point at most once. The numbers indicate how many edges of the respective cells are part of the loop.

Solution key: Enter the lengths of all contiguous groups of cells inside the loop in the marked rows (from top to bottom, and within each row from left to right). Enter 0 for a row which contains no cell inside the loop at all.



Rätsel 6: Schiffe versenken (20 Punkte)

Puzzle 6: Battleships (20 points)

Platziere die gegebenen Schiffe im Gitter, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Figuren dürfen gedreht werden. Einige Schiffsegmente können bereits vorgegeben sein. Felder, die als Wasser markiert sind, dürfen keine Schiffsteile enthalten. Die Zahlen oberhalb und links des Gitters geben an, wie viele Schiffsegmente in der entsprechenden Zeile bzw. Spalte liegen.

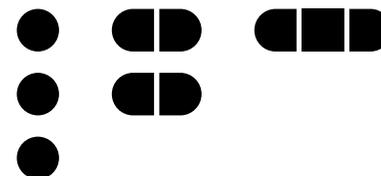
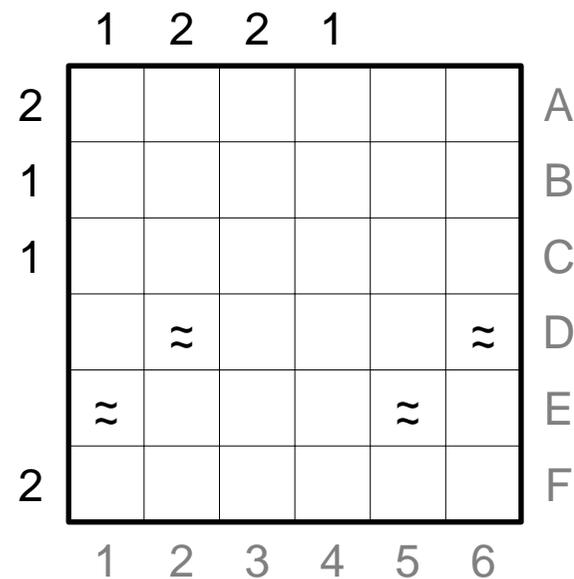
Bemerkung: Die Markierungen unterhalb und rechts des Gitters dienen nur der Definition des Lösungscodes. Sie sind beim Lösen zu ignorieren.

Lösungscod: Gib die Koordinaten aller Schiffe der Größe 1 ein, und zwar unter Verwendung der Koordinaten unterhalb und rechts des Gitters, in lexikografischer Reihenfolge (d.h. von oben nach unten, und in jeder Zeile von links nach rechts).

Place the given ships in the grid so that they do not touch each other, not even diagonally. Ships can be rotated. Some ship segments may be already given. Cells marked as water cannot contain any ship segments. The numbers above and to the left of the grid indicate how many ship segments appear in the respective row or column.

Note: The markings below and to the right of the grid are only given to define the solution key. Ignore them when solving the puzzle.

Solution key: Enter the locations of all the ships of size 1, using the markings below and to the right of the grid, in lexicographic order (i.e. top-down, and from left to right within rows).



Rätsel 7: Vier Winde (20 Punkte)

Puzzle 7: Four Winds (20 points)

Zeichne horizontale und vertikale Linien ausgehend von den Zahlenfeldern ins Gitter, so dass jedes leere Feld von genau einer Linie erreicht wird. Die Linien dürfen, abgesehen von ihrem Ausgangsfeld, keine anderen Zahlenfelder benutzen. Die Zahlen geben an, wie viele Felder von Linien aus dem jeweiligen Feld erreicht werden, wobei das Zahlenfeld selbst nicht mitgezählt wird.

Lösungscode: Gib für jedes Feld in den markierten Zeilen die Zahl ein, zu der die entsprechende Linie gehört (bzw. die Zahl selbst, wenn es sich um ein Zahlenfeld handelt).

Draw horizontal and vertical lines, starting in the cells with numbers, so that each empty cell is used by exactly one line. Aside from their starting cells, lines cannot enter cells with numbers. Each number indicates how many cells are covered by lines starting in this cell, not counting the number cell itself.

Solution key: For each cell in the marked row, enter the number of the cell where the respective line originates (or the number itself, if the cell contains a number).

	7					4	
		5					
→				4			
							5
→			6				
	6				3		

Rätsel 8: Schlange (20 Punkte)

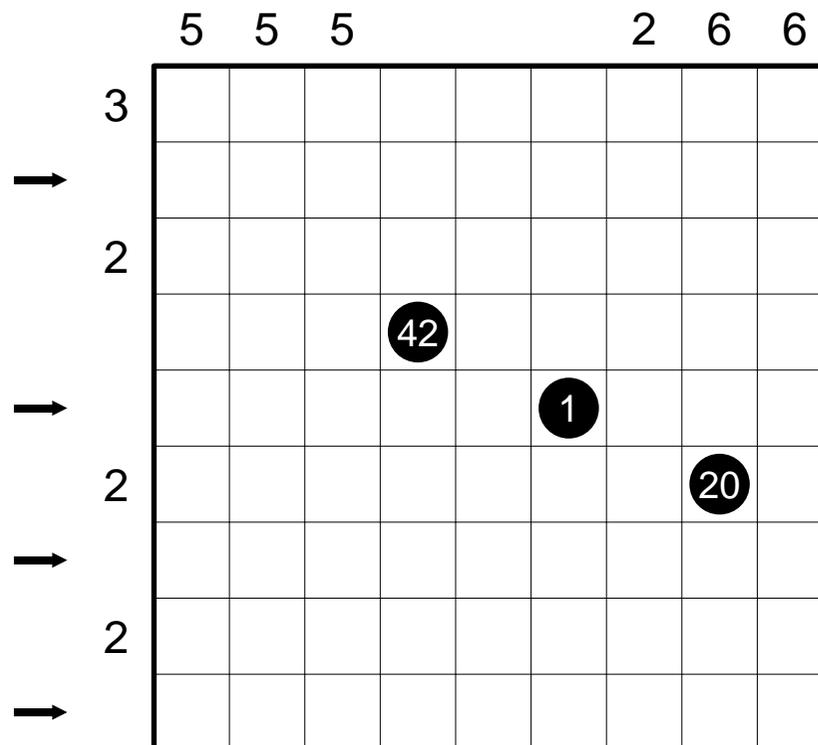
Puzzle 8: Snake (20 points)

Zeichne eine Schlange ins Gitter, die sich nicht selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Felder der Schlange sind durchnummeriert; Kopf, Schwanz und potentiell weitere Teile der Schlange sind vorgegeben (insbesondere müssen das Feld mit der 1 und das Feld mit der höchsten Zahl im Gitter die beiden Enden der Schlange bilden). Die Zahlen außerhalb des Gitters geben an, wie viele Felder der Schlange in der entsprechenden Zeile oder Spalte liegen; dabei werden eventuell vorgegebene Schlangenfelder mitgezählt.

Lösungscode: Gib die Längen aller horizontalen Linienstücke in den markierten Zeilen ein (von oben nach unten, und in jeder Zeile von links nach rechts). Gib eine 0 für eine Zeile ein, die überhaupt keine horizontalen Linienstücke enthält.

Draw a snake into the grid that does not touch itself, not even diagonally. The snake cells are numbered; head, tail and perhaps more parts of the snake are given (in particular, the cell containing the number 1 and the cell containing the highest number must mark the two ends of the snake). The numbers outside the grid indicate how many snake cells appear in the respective row or column, including those already given.

Solution key: Enter the lengths of all horizontal line segments in the marked rows (from top to bottom, and within each row from left to right). Enter 0 for a row which contains no horizontal line segments at all.



Rätsel 11: Sikaku (30 Punkte)

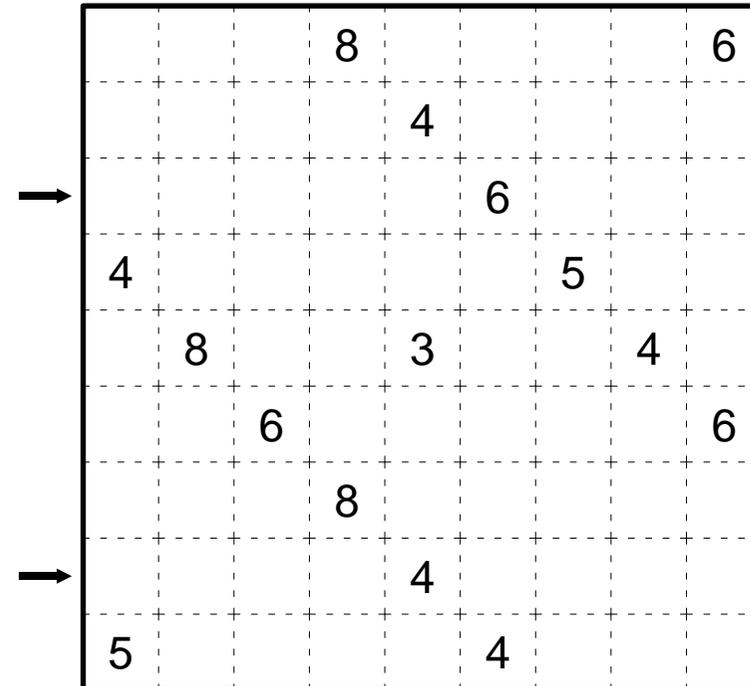
Puzzle 11: Shikaku (30 points)

Zerlege das Gitter in rechteckige Gebiete, so dass jedes Rechteck genau eine Zahl enthält, welche gleich der Fläche des Gebietes ist.

Lösungscode: Gib für jedes Feld in den markierten Zeilen die Zahl des Gebietes ein, zu der das entsprechende Feld gehört (bzw. die Zahl selbst, wenn es sich um ein Zahlenfeld handelt).

Divide the grid into rectangles, so that each rectangle contains exactly one number which is equal to the area of that rectangle.

Solution key: For each cell in the marked row, enter the number of the region to which the respective cell belongs (or the number itself, if the cell contains a number).



Rätsel 12: Kakuro (30 Punkte)

Puzzle 12: Kakuro (30 points)

Trage in die weißen Felder Ziffern von 1 bis 9 ein. Die Zahlen in den grauen Feldern geben jeweils die Summe der Ziffern im direkt angrenzenden, waagrecht oder senkrecht verlaufenden „Wort“ an. In jedem Wort darf jede Ziffer höchstens einmal vorkommen.

Bemerkung: Die Kreise im Gitter dienen nur der Definition des Lösungscodes. Sie sind beim Lösen zu ignorieren.

Lösungscode: Gib den Inhalt der markierten Felder ein (von links oben nach rechts unten).

Enter a number from 1 to 9 into each white cell. The numbers in grey cells indicate the sums of the numbers in the horizontally or vertically adjacent „words“. Within each word, no number can appear more than once.

Note: The circles inside the grid are only given to define the solution key. Ignore them when solving the puzzle.

Solution key: Enter the contents of the circled cells (from the top left to the bottom right).

	12	16							
15	○								
6		○	11	12	30	16			
	32		○				10	8	
		23		○					
	13			4	○	3			
	28					○		11	
			25				○		6
							5	○	
							9		○

Rätsel 13: Masyu (30 Punkte)

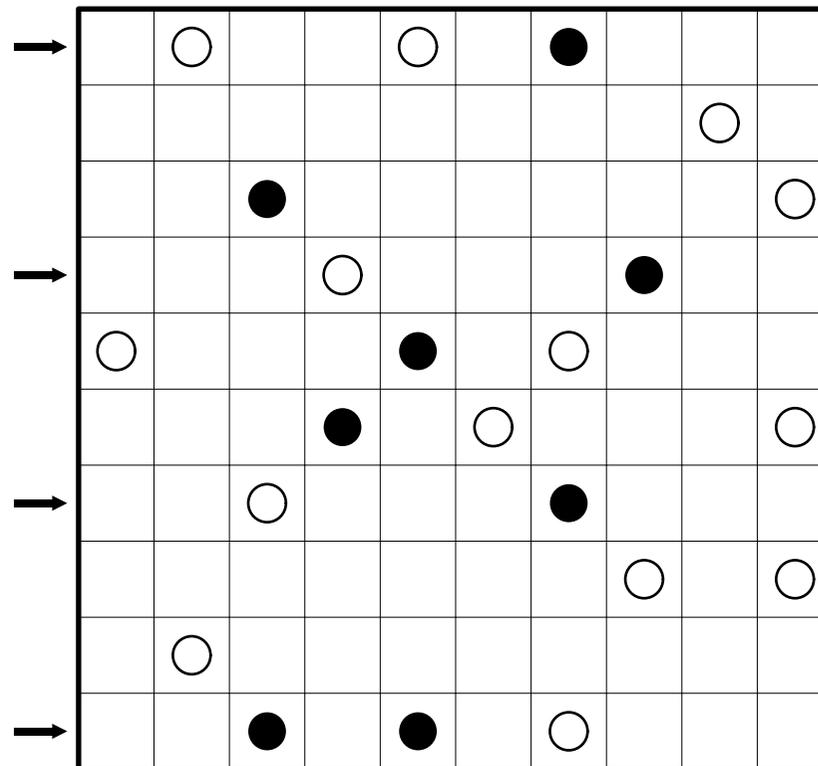
Puzzle 13: Masyu (30 points)

Zeichne ins Gitter einen geschlossenen Weg ein, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und jedes Feld höchstens einmal durchläuft. Der Weg muss alle Felder mit Kreisen durchlaufen. In einem Feld mit einem schwarzen Kreis muss der Weg abbiegen und davor und danach durch das jeweils folgende Feld geradeaus hindurch gehen. Durch ein Feld mit einem weißen Kreis muss der Weg geradeaus hindurch gehen und in mindestens einem der Felder davor oder danach abbiegen.

Lösungscode: Gib die Längen aller horizontalen Linienstücke in den markierten Zeilen ein (von oben nach unten, und in jeder Zeile von links nach rechts). Gib eine 0 für eine Zeile ein, die überhaupt keine horizontalen Linienstücke enthält.

Draw a closed loop into the grid that runs horizontally and vertically and passes through each cell at most once. The loop must go through all cells with circles. In a cell with a black circle, the loop must make a turn and pass straight through both cells before and after the circle. In a cell with a white circle, the loop must pass straight through and make a turn in a cell before or after the circle (or both).

Solution key: Enter the lengths of all horizontal line segments in the marked rows (from top to bottom, and within each row from left to right). Enter 0 for a row which contains no horizontal line segments at all.



Rätsel 16: Galaxien (40 Punkte)

Puzzle 16: Galaxies (40 points)

Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in Gebiete, so dass jedes Gebiet genau einen Punkt enthält. Jedes Gebiet muss rotationssymmetrisch sein, und der Punkt muss im Rotationszentrum liegen.

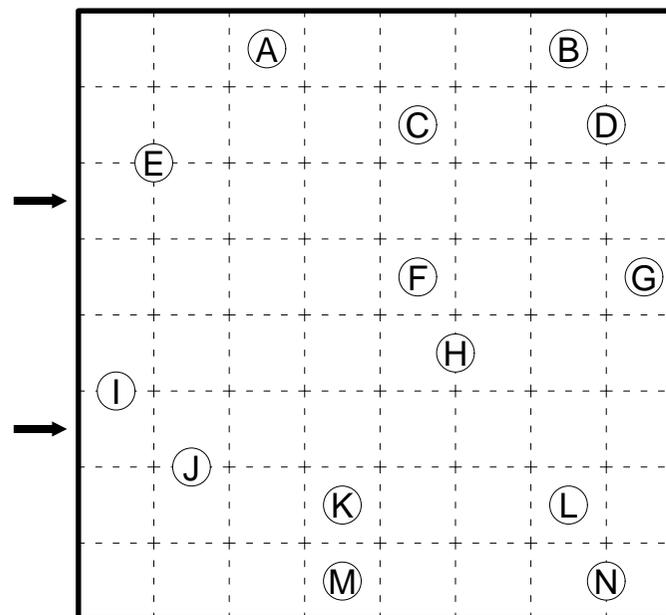
Bemerkung: Die Buchstaben in den Punkten dienen nur der Definition des Lösungscode. Sie sind beim Lösen zu ignorieren.

Lösungscode: Gib für jedes Feld in den markierten Zeilen den Buchstaben des Gebietes ein, zu dem das Feld gehört.

Divide the grid along the grid lines into regions so that each region contains exactly one dot. Each region must have rotational symmetry, and the dot must be located in the center of rotation.

Note: The letters inside the dots are only given to define the solution key. Ignore them when solving the puzzle.

Solution key: For each cell of the marked rows, enter the letter in the dot of the center of the region to which this cell belongs.



Rätsel 17: Sudoku (50 Punkte)

Puzzle 17: Sudoku (50 points)

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede der Zahlen in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem umrandeten Block genau einmal vorkommt.

Lösungscode: Gib den Inhalt der markierten Zeilen ein (erst die obere, dann die untere, und in jeder Zeile von links nach rechts).

Enter numbers from 1 to 9 into the grid, so that each number appears exactly once in each row, each column and each outlined block.

Enter the contents of the two marked rows (first the upper one, then the lower one, and within each row from left to right).

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

Rätsel 18: Angler (50 Punkte)

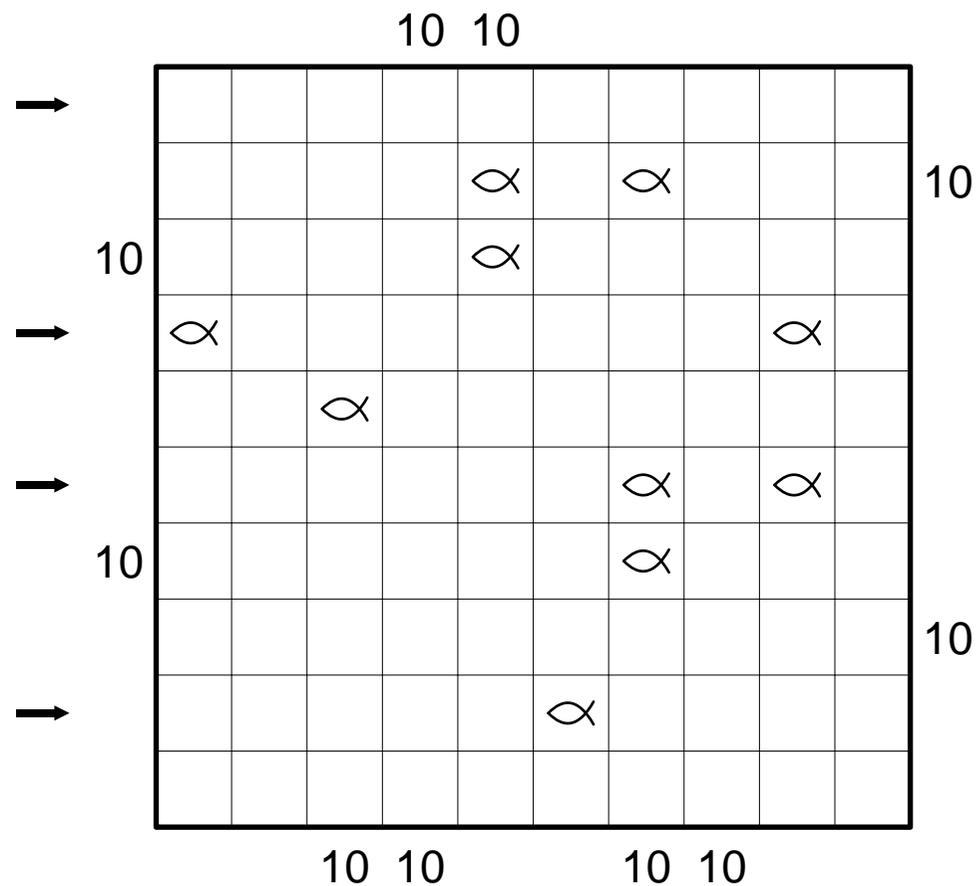
Puzzle 18: Anglers (50 points)

Zeichne eine Verbindungslinie von jeder Zahl (welche einen Angler darstellt) zu einem Fisch ein, so dass jeder Fisch von genau einem Angler gefangen wird. Die Linien verlaufen waagrecht und senkrecht, und die Länge jeder Angelschnur muss gleich der Zahl sein, von der sie ausgeht. Jedes Feld muss von genau einer Angelschnur verwendet werden.

Lösungscode: Gib die Längen aller horizontalen Linienstücke in den markierten Zeilen ein (von oben nach unten, und in jeder Zeile von links nach rechts). Gib eine 0 für eine Zeile ein, die überhaupt keine horizontalen Linienstücke enthält.

Draw a line from each number (representing anglers) to a fish, so that each fish is caught by exactly one angler. The lines run horizontally and vertically, and the length of each line must be equal to the number from which it starts. Each cell must be used by exactly one line.

Solution key: Enter the lengths of all horizontal line segments in the marked rows (from top to bottom, and within each row from left to right). Enter 0 for a row which contains no horizontal line segments at all.



Rätsel 19: Doppelblock (60 Punkte)

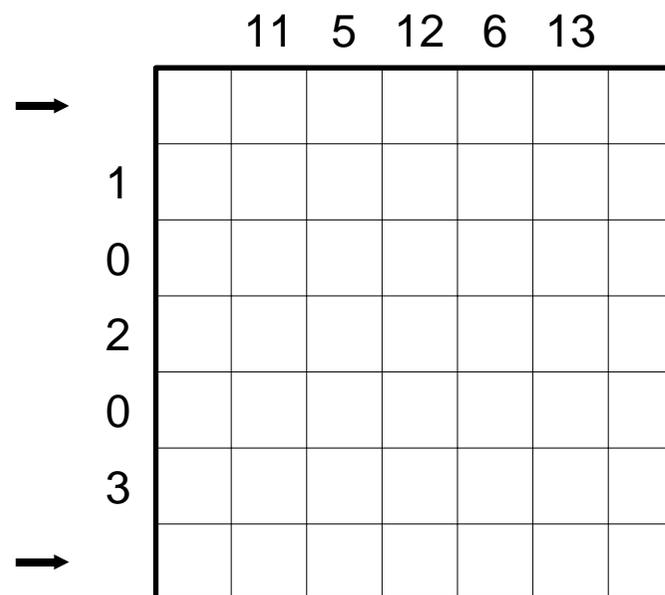
Puzzle 19: Smashed Sums (60 points)

Trage Zahlen von 1 bis 5 ins Gitter ein und schwärze die verbleibenden Felder, so dass alle Zeilen und Spalten genau jede Zahl einmal sowie zwei Schwarzfelder enthalten. Die Hinweise außerhalb des Gitters geben die Summe der Zahlen zwischen den beiden Schwarzfeldern in der jeweiligen Zeile bzw. Spalte an. Eine Summe von 0 bedeutet, dass die Schwarzfelder benachbart sind.

Lösungscod: Gib den Inhalt der markierten Zeilen ein (erst die obere, dann die untere, und in jeder Zeile von links nach rechts). Gib X für ein Schwarzfeld ein.

Enter numbers from 1 to 5 into the grid and shade the remaining cells, so that each row and column contains each number exactly once as well as two shaded cells. The clue numbers outside the grid indicate the sum of the numbers between the two shaded cells in the respective row or column. A sum of 0 means that the shaded cells are adjacent.

Solution key: Enter the contents of the two marked rows (first the upper one, then the lower one, and within each row from left to right). Enter X for a shaded cell.



Rätsel 20: Blackout Dominos (70 Punkte)

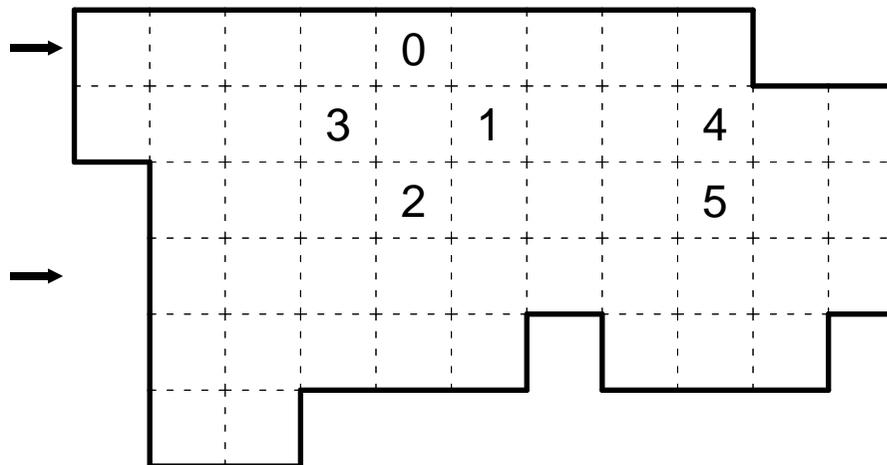
Puzzle 20: Blackout Dominoes (70 points)

Schwärze einige Felder, zerlege die restlichen Felder in Dominos und trage Zahlen in die ungeschwärzten Felder ein, so dass jeder Dominostein aus der vorgegebenen Liste genau einmal vorkommt. Horizontal oder vertikal benachbarte Felder, die zu verschiedenen Dominos gehören, müssen die gleiche Zahl enthalten. Geschwärzte Felder dürfen nicht zueinander oder zum Rand des Gitters benachbart liegen (sie dürfen einander oder den Rand diagonal berühren). Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden.

Lösungscod: Gib den Inhalt der markierten Zeilen ein (erst die obere, dann die untere, und in jeder Zeile von links nach rechts). Gib X für ein geschwärztes Feld ein. Die Dominogrenzen sind dabei zu ignorieren.

Shade some cells, divide the remaining unshaded cells into dominoes, and enter numbers into the unshaded cells, so that each domino from the given set appears exactly once. Horizontally or vertically adjacent cells that are part of different dominoes must contain equal numbers. Shaded cells cannot be horizontally or vertically adjacent to each other or to the border of the grid (they may touch each other or the border diagonally). Cells with numbers cannot be shaded.

Solution key: Enter the contents of the two marked rows (first the upper one, then the lower one, and within each row from left to right). Enter X for a shaded cell. Ignore the domino borders.



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

Rätsel 21: Doppelstern (80 Punkte)

Puzzle 21: Star Battle (80 points)

Platziere Sterne im Gitter, so dass jede Zeile, jede Spalte und jedes umrandeten Gebiet genau zwei Sterne enthält. Die Sterne dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

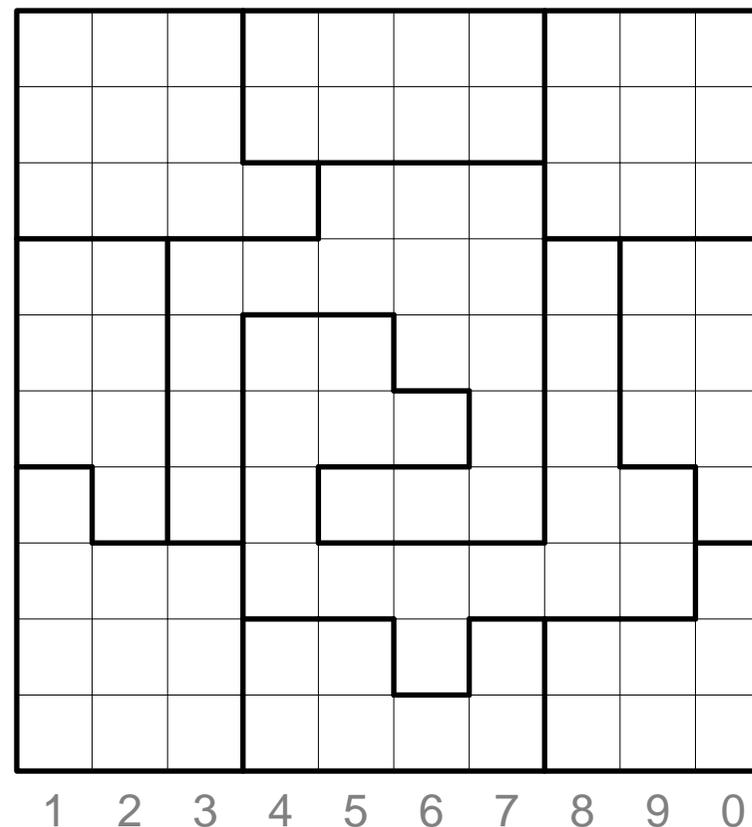
Bemerkung: Die Markierungen unterhalb des Gitters dienen nur der Definition des Lösungscode. Sie sind beim Lösen zu ignorieren.

Lösungscode: Gib für jede Zeile von oben nach unten die Nummer der Spalte an, in der der erste Stern vorkommt.

Place stars in the grid such that each row, each column and each outlined region contains exactly two stars. The stars cannot touch each other, not even diagonally.

Note: The markings below the grid are only given to define the solution key. Ignore them when solving the puzzle.

Solution key: For each row from top to bottom, enter the column number where the first star appears.



Rätsel 23: Kropki (90 Punkte)

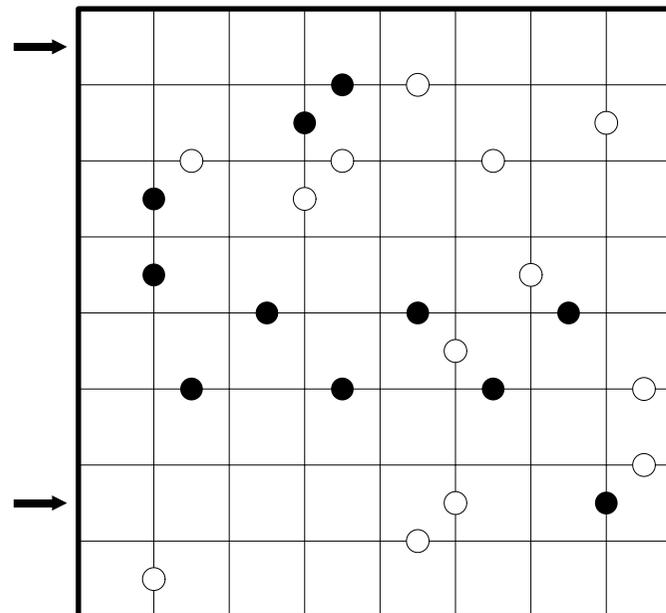
Puzzle 23: Kropki (90 points)

Trage Zahlen von 1 bis 8 ins Gitter ein, so dass jede der Zahlen in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Ein weißer Kreis zwischen zwei Feldern bedeutet, dass eine der beiden Zahlen um 1 größer als die andere ist. Ein schwarzer Kreis zwischen zwei Feldern bedeutet, dass eine der beiden Zahlen doppelt so groß wie die andere ist. Wenn zwischen zwei benachbarten Feldern kein Kreis gegeben ist, darf keine der beiden Bedingungen zutreffen. Ein Kreis zwischen einer 1 und einer 2 kann schwarz oder weiß sein.

Lösungscode: Gib den Inhalt der markierten Zeilen ein (erst die obere, dann die untere, und in jeder Zeile von links nach rechts).

Enter numbers from 1 to 8 into the grid, so that each number appears exactly once in each row and column. A white circle between two adjacent cells indicates that the numbers in these cells have a difference of 1. A black circle indicates that one of the numbers is twice the other. If there is no circle between two horizontally or vertically adjacent cells, then the numbers in these cells cannot fulfil either condition. A circle between 1 and 2 can be either white or black.

Solution key: Enter the contents of the two marked rows (first the upper one, then the lower one, and within each row from left to right).



Rätsel 24: Regionale Pentominos (100 Punkte)

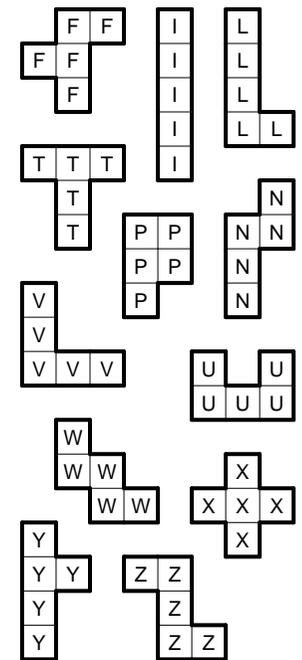
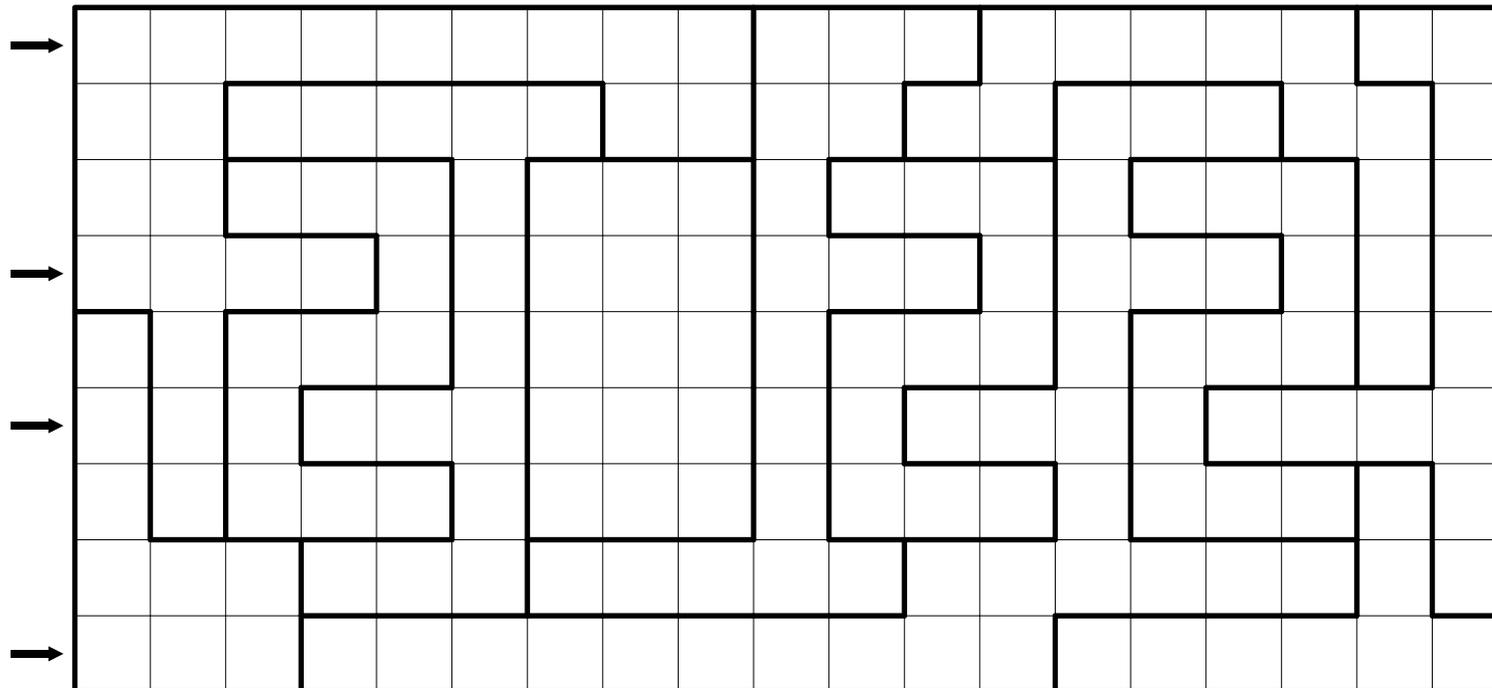
Puzzle 24: Regional Pentominoes (100 points)

Platziere das gegebene Set aller Pentominos im Gitter, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Figuren dürfen gedreht und gespiegelt werden. Jede Figur muss genau einmal verwendet werden. Jede Figur liegt komplett innerhalb einer der umrandeten Regionen, und jede Region enthält genau eine der Figuren.

Lösungscode: Gib die Kennbuchstaben der Figuren an, die in den markierten Zeilen vorkommen (von oben nach unten, und in jeder Zeile von links nach rechts). Gib E für eine vollständig leere Zeile ein.

Place the given set of all pentominoes into the grid, so that they do not touch each other, not even diagonally. Shapes can be rotated and reflected. Each shape must be used exactly once. Each shape must lie completely in an outlined region, and each region must contain exactly one shape.

Solution key: Enter the letters assigned to the shapes appearing in the marked rows (from top to bottom, and within each row from left to right). Enter E for a completely empty row.



Rätsel 26: Yajilin (120 Punkte)

Puzzle 26: Yajilin (120 points)

Schwärze einige Felder im Gitter, und zeichne einen geschlossenen Weg ins Gitter, der waagrecht und senkrecht verläuft und jedes Feld außer den Hinweisfeldern und den Schwarzfeldern genau einmal durchläuft. Hinweisfelder dürfen nicht geschwärzt werden, und Schwarzfelder dürfen einander nicht waagrecht oder senkrecht berühren (diagonale Berührungen sind erlaubt). Die Zahlen geben an, wie viele Schwarzfelder sich in der jeweiligen Richtung befinden.

Lösungscode: Gib die Längen aller horizontalen Linienstücke in den markierten Zeilen ein (von oben nach unten, und in jeder Zeile von links nach rechts). Gib eine 0 für eine Zeile ein, die überhaupt keine horizontalen Linienstücke enthält.

Shade some cells in the grid, and draw a closed loop that runs horizontally and vertically and passes through each cell the except the clue cells and the shaded cells exactly once. Clue cells cannot be shaded, and shaded cells cannot be horizontally or vertically adjacent (they can touch each other diagonally). The numbers indicate how many shaded cells appear in the specified direction.

Solution key: Enter the lengths of all horizontal line segments in the marked rows (from top to bottom, and within each row from left to right). Enter 0 for a row which contains no horizontal line segments at all.

