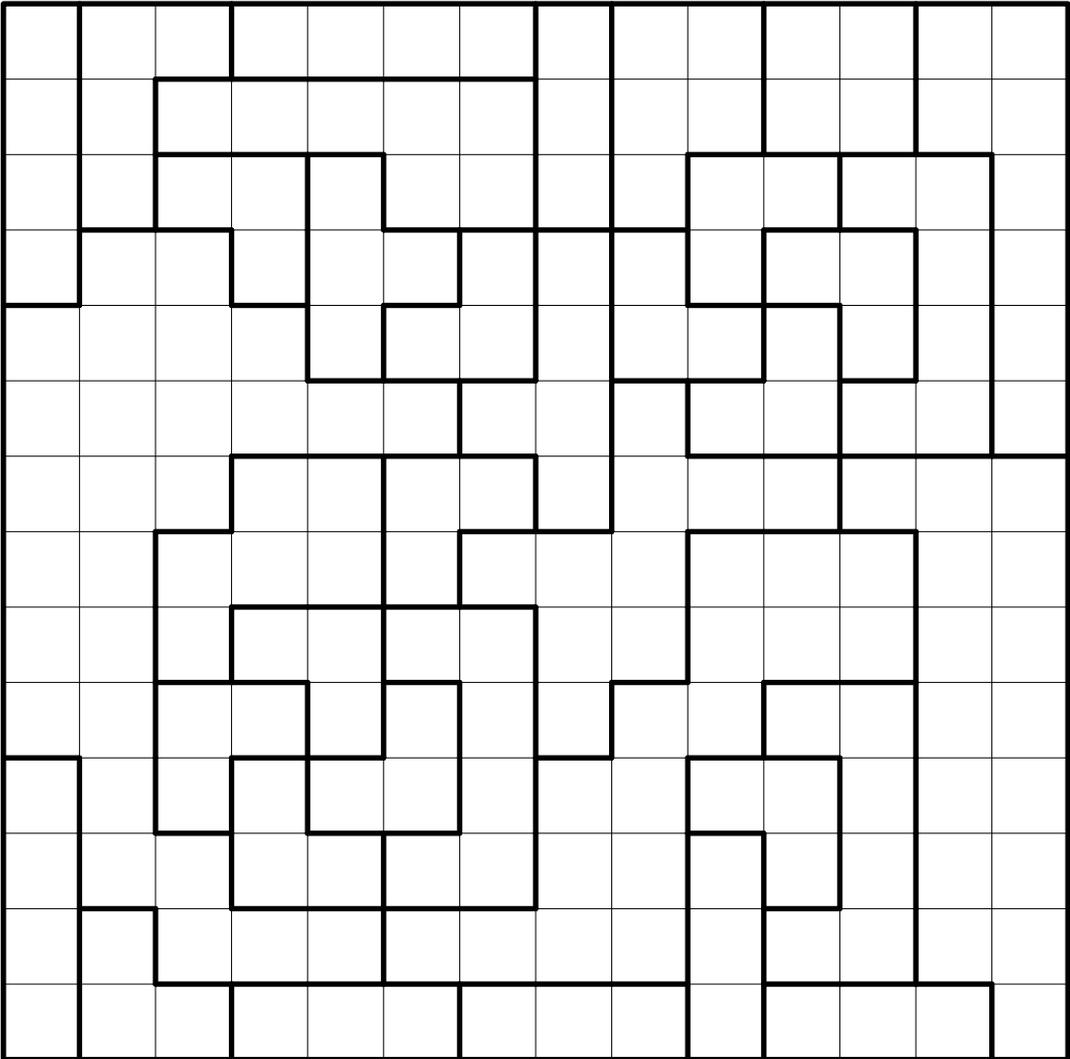


# Stechen – Norinori

---

Schwärze einige Felder, so dass jedes Schwarzfeld horizontal oder vertikal an genau ein anderes Schwarzfeld angrenzt; mit anderen Worten, die Schwarzfelder bilden Dominos, die keine gemeinsame Kante haben. Jedes fettumrandete Gebiet muss genau zwei Schwarzfelder enthalten, die wahlweise zum gleichen Domino oder zu zwei verschiedenen Dominos gehören können.

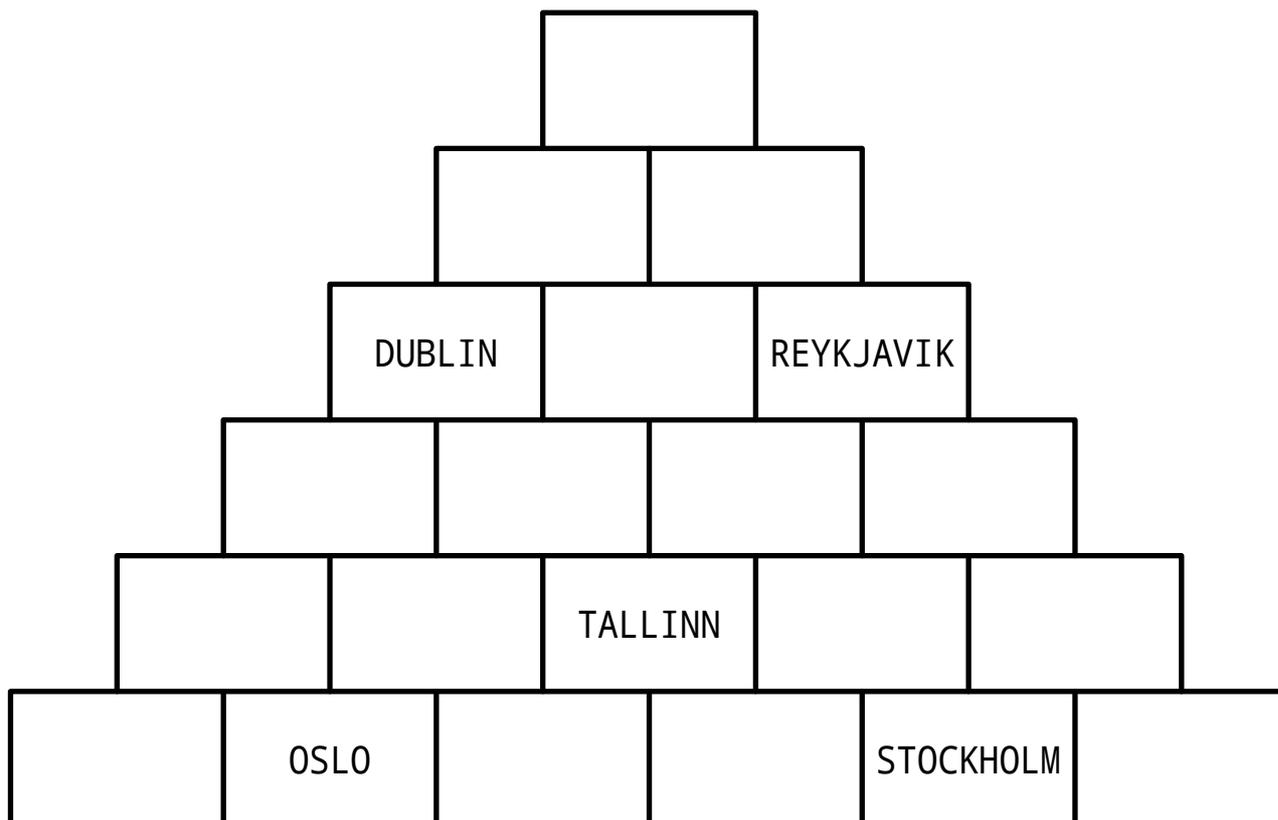


## 8.01 – Wortpyramide

---

Trage die angegebenen Wörter in die Pyramide ein, so dass jedes Feld genau ein Wort enthält; einige Wörter sind bereits eingetragen.

Jedes Wort muss die Anfangsbuchstaben der beiden direkt darunter stehenden Wörter enthalten. Ein Wort darf nicht denselben Anfangsbuchstaben haben wie eines der beiden darunter stehenden Wörter. Es ist erlaubt, dass zwei in der gleichen Zeile nebeneinander stehende Wörter denselben Anfangsbuchstaben haben; in diesem Fall genügt es, wenn das darüber stehende Wort diesen Buchstaben nur einmal enthält.



AMSTERDAM

HELSINKI

REYKJAVIK

ATHEN

KOPENHAGEN

RIGA

BELGRAD

LISSABON

ROM

BERLIN

LONDON

SOFIA

BRATISLAVA

MADRID

STOCKHOLM

BUDAPEST

OSLO

TALLINN

DUBLIN

PARIS

ZAGREB

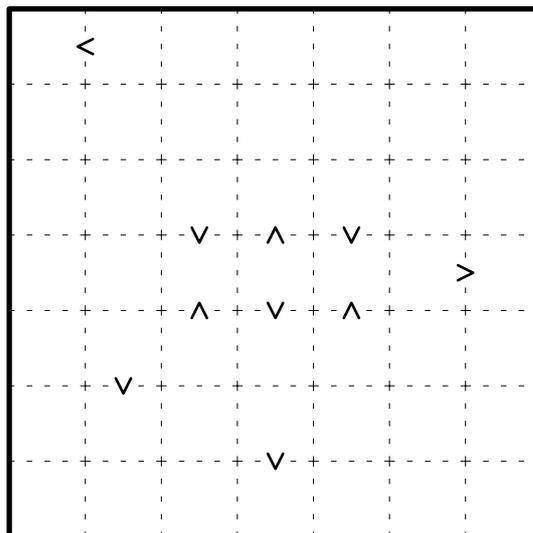
## 8.02 – Heterocut

---

Zerlege das Gitter in Gebiete, so dass jedes Gebiet mindestens zwei und höchstens fünf Felder enthält. Es darf keine zwei Gebiete geben, die unabhängig von Drehungen und Spiegelungen gleiche Form und Größe haben. Befindet sich zwischen zwei Feldern ein Vergleichssymbol, so gehören diese beiden Felder zu Gebieten unterschiedlicher Größe, und das Vergleichssymbol gibt an, welches der beiden Gebiete größer ist.

*Anmerkung:* Es gibt zu diesem Rätseltyp verschiedene Notationen mit teilweise unterschiedlicher Bedeutung der Vergleichssymbole. Um Missverständnisse zu vermeiden, zeigt die Grafik über dem Rätsel, in welche Richtung die Vergleichssymbole zu interpretieren sind, die Zahlen stehen für die möglichen Gebietsgrößen.

$$\boxed{2 < 3 < 4 < 5}$$





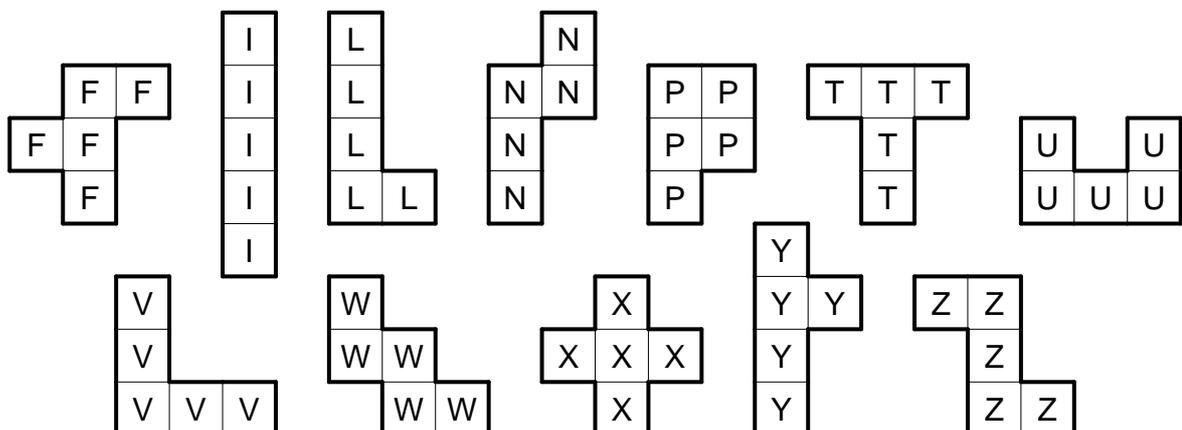
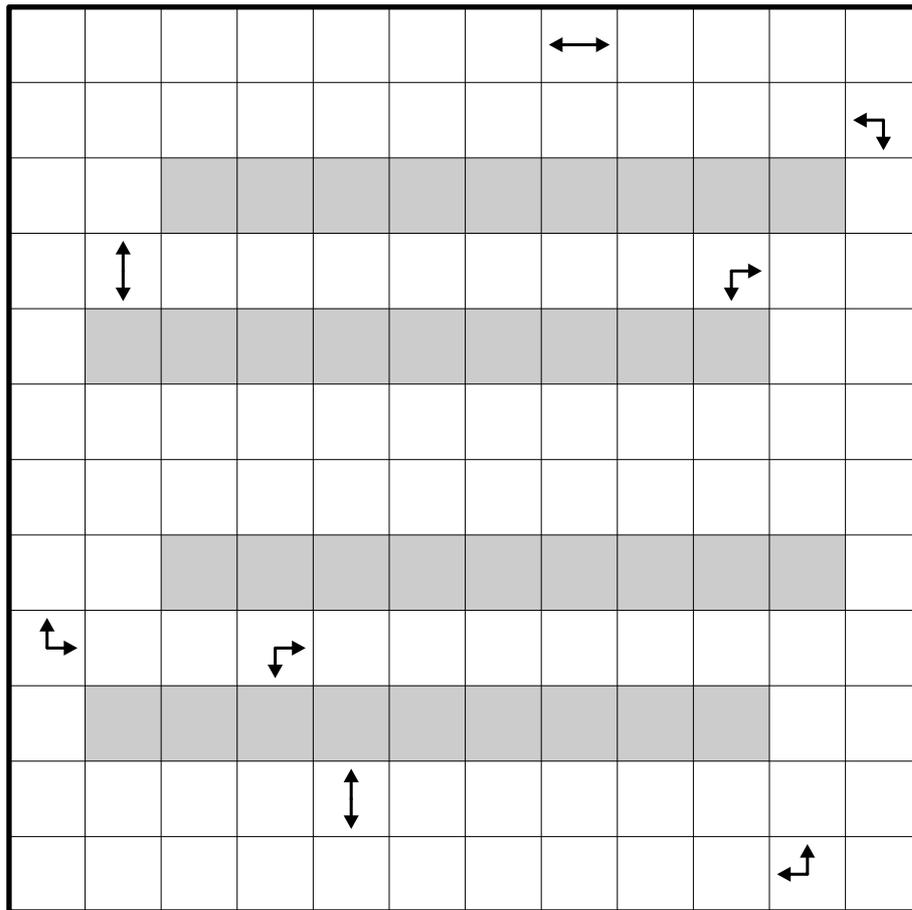




## 8.06 – Clone Pentopia

Pentopia: Platziere einige Pentominos im Gitter, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Pentominos dürfen beliebig gedreht und gespiegelt werden; jedes Pentomino wird höchstens einmal verwendet. Die Pentominos dürfen keine Felder mit Pfeilen enthalten. Für jedes Pfeilfeld geben die Pfeile an, in welchen Richtungen sich die nächstgelegenen Pentominofelder befinden; ist in einer Richtung kein Pfeil eingezeichnet, so ist entweder das nächstgelegene Pentominofeld weiter entfernt oder in der entsprechenden Richtung befindet sich überhaupt kein Pentominofeld.

Clone: In grauen Gebieten gleicher Form und Größe müssen jeweils die gleichen Felder (ohne Drehung oder Spiegelung) von Pentominos belegt sein.



# 8.07 – Nonconsecutive hexagonal

---

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass in jeder Reihe (in allen drei möglichen Richtungen) jede Zahl höchstens einmal vorkommt. In benachbarten Feldern dürfen keine aufeinanderfolgenden Zahlen stehen.

