

Sudoku (20)

Name: _____

Schreibe in jedes leere Feld eine Zahl, sodass in jeder Zeile, Spalte und in jedem Gebiet die Zahlen von 1 bis 9 je genau einmal vorkommen.

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

Wortsuche (25)

Name: _____

Finde alle (unter dem Gitter) gegebenen Wörter im Gitter. Jedes Wort ist waage-
recht, senkrecht oder diagonal vorwärts oder rückwärts in gerader Linie zu finden.

L	A	A	E	L	R	L	R	A	F	G	N	A	F	G	A
A	E	R	L	L	E	A	L	F	A	A	F	N	G	N	N
R	L	R	E	R	R	L	L	N	F	A	N	N	N	A	A
L	L	E	L	L	A	R	E	N	G	N	F	A	A	F	F
L	A	L	E	E	L	L	A	G	A	F	G	A	F	N	N
E	E	L	L	E	R	A	L	A	N	A	F	A	N	G	A
A	R	L	E	A	L	R	A	A	G	A	N	F	A	G	F
E	A	R	L	L	A	E	L	N	F	G	A	F	N	A	N
S	S	T	I	S	I	S	I	H	E	I	H	T	I	C	L
T	T	I	T	T	S	T	I	C	L	E	I	C	H	I	T
S	I	T	S	S	S	I	S	E	H	T	T	C	E	H	L
T	S	T	S	S	I	T	S	T	C	T	C	H	I	L	T
T	I	T	I	S	I	T	T	H	E	C	H	L	C	I	H
S	S	I	S	I	I	S	I	C	T	E	L	E	C	H	C
T	I	T	S	T	T	S	S	I	L	I	L	H	L	E	E
S	I	I	T	I	S	I	I	L	H	C	E	I	L	T	T

ALLER

ANFANG

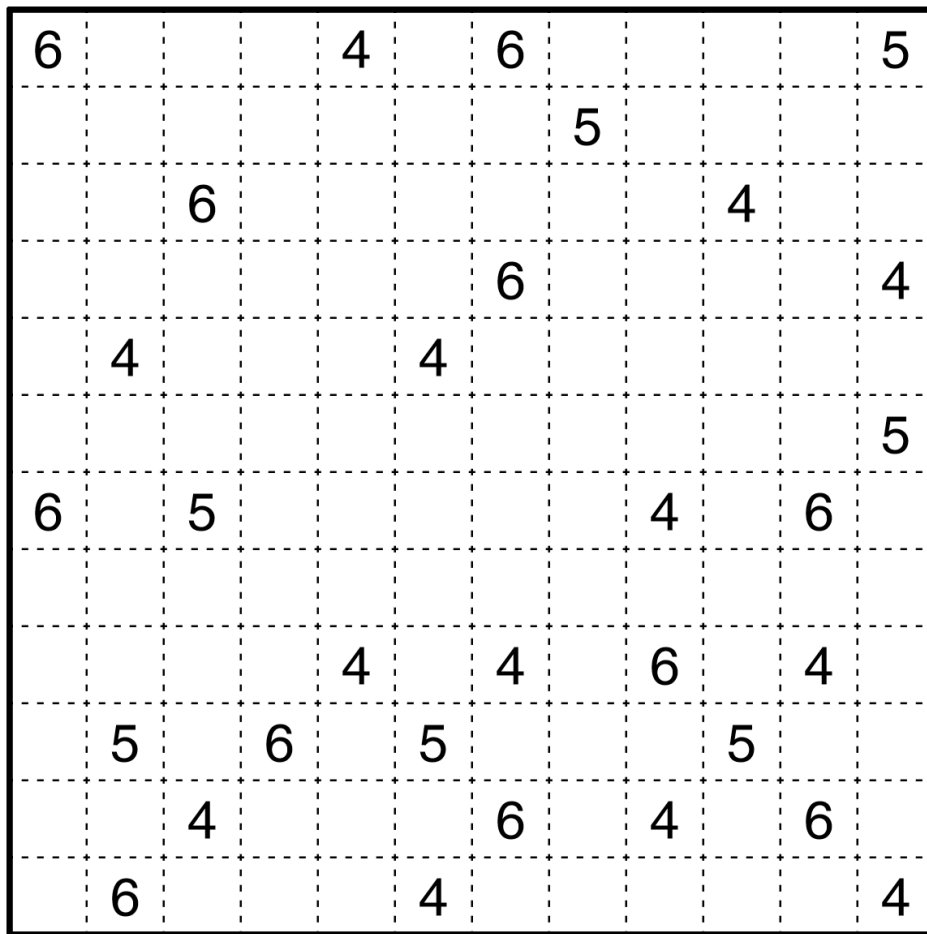
IST

LEICHT

Fillomino (40)

Name: _____

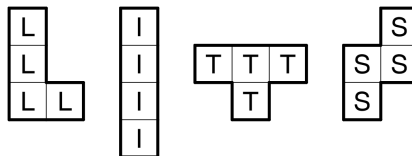
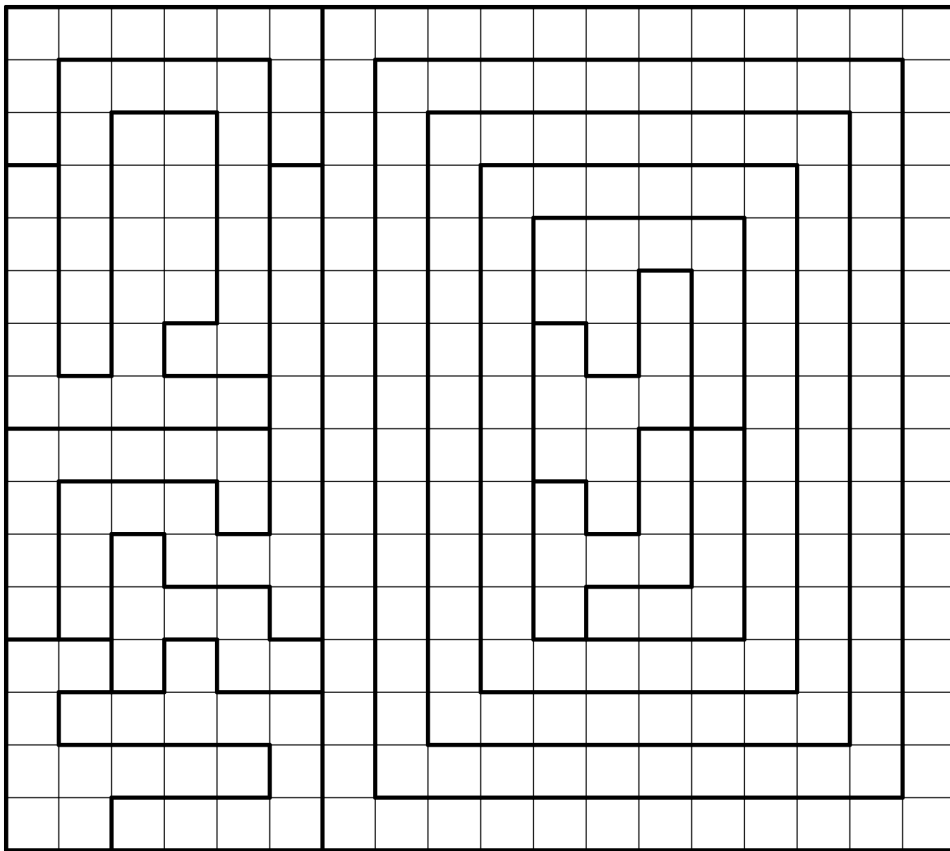
Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in Gebiete, sodass sich Gebiete gleicher Größe nicht orthogonal berühren. Zahlen geben die Größe des Gebietes an, in dem sie liegen.



LITS (40)

Name: _____

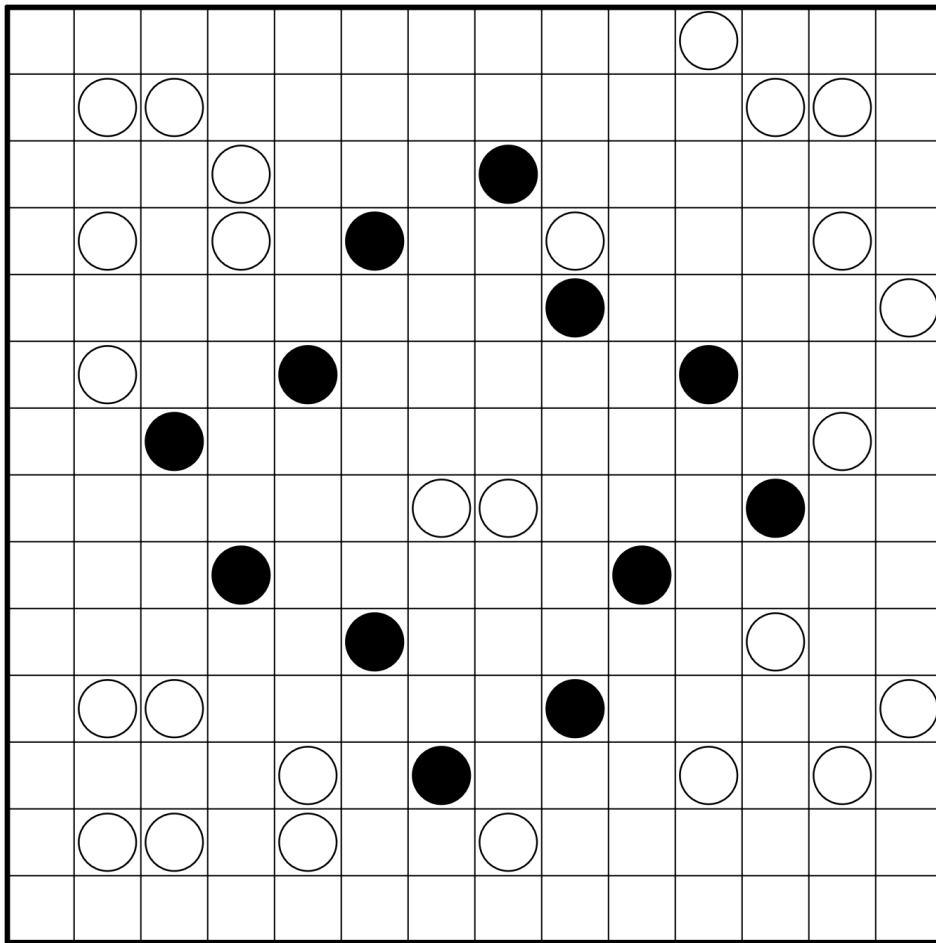
Schwärze in jedem Gebiet vier zusammenhängende Felder, die ein Tetromino bilden. Gleiche Tetrominos dürfen sich nicht orthogonal berühren, wobei gespiegelte und gedrehte Tetrominos als gleich zählen. Alle geschwärzten Felder müssen orthogonal zusammenhängen. Es darf keinen geschwärzten 2x2-Bereich geben. Als Hilfe sind unter dem Gitter die vier möglichen Tetrominos gegeben.



Masyu (40)

Name: _____

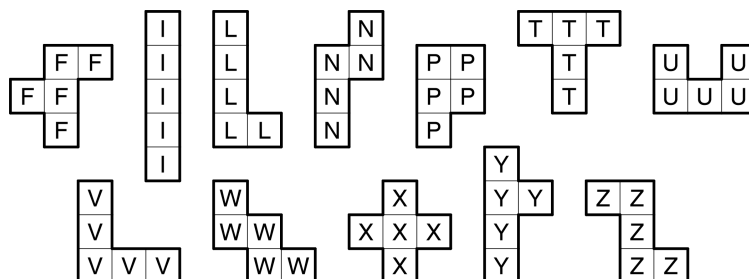
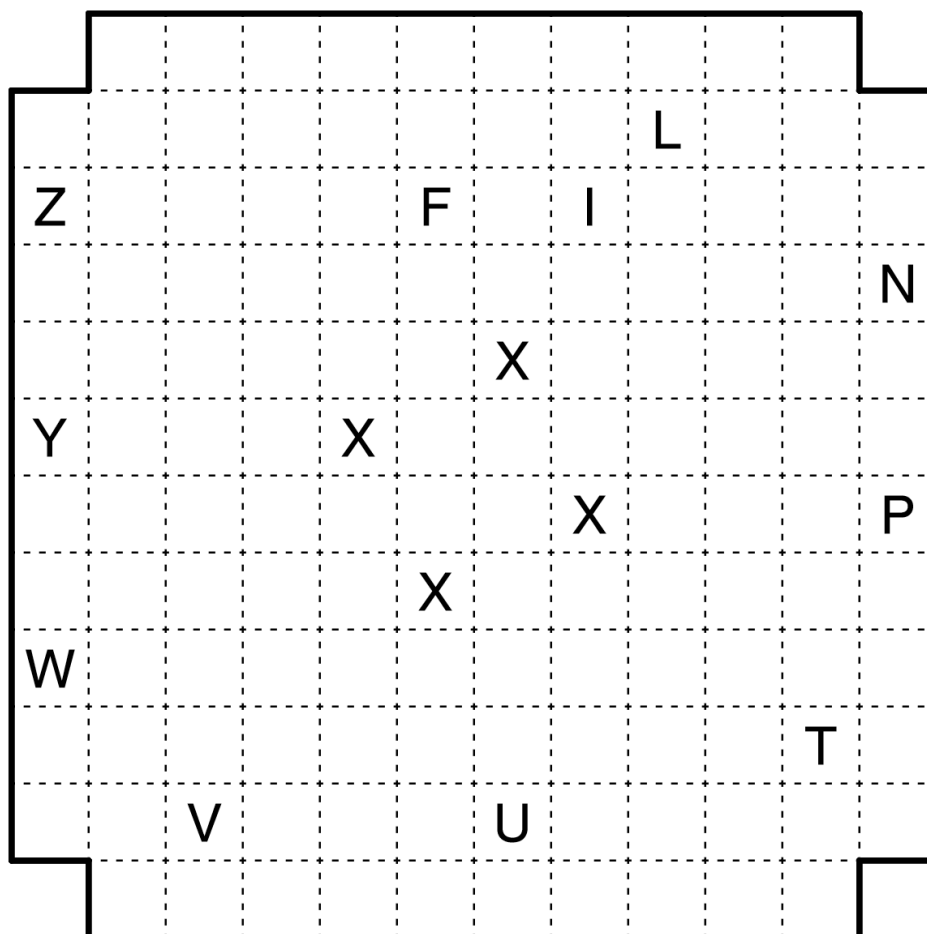
Zeichne einen Rundweg ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Der Rundweg muss durch alle schwarzen und weißen Kreise verlaufen. In schwarzen Kreisen biegt der Rundweg ab und verläuft davor und danach geradeaus. Durch weiße Kreise geht der Rundweg geradeaus hindurch und biegt davor oder danach (oder beide Male) ab.



Pentominous (55)

Name: _____

Zerteile das Gitter entlang der Gitterlinien in Pentominos (Gebiete der Größe 5). Gleiche Pentominos dürfen (auch gedreht oder gespiegelt) nicht orthogonal benachbart sein. Buchstaben geben das Pentomino ihres jeweiligen Gebietes an. Als Hilfe sind alle zwölf Pentominos unter dem Gitter dargestellt.



Doppelblock (65)

Name: _____

Schwärze einige Felder, sodass in jeder Zeile und Spalte genau zwei Felder geschwärzt sind. Trage in jedes ungeschwärzte Feld eine Zahl von 1 bis 5 ein, sodass in jeder Zeile und Spalte jede Zahl genau einmal vorkommt. Zahlen außerhalb des Gitters geben die Summe aller Zahlen zwischen den beiden Schwarzfeldern in der jeweiligen Zeile oder Spalte an.

1-5

	4	11	0	5	1	10	8
13							
0							
2							
6							
0							
2							
1							

Rundweg (70)

Name: _____

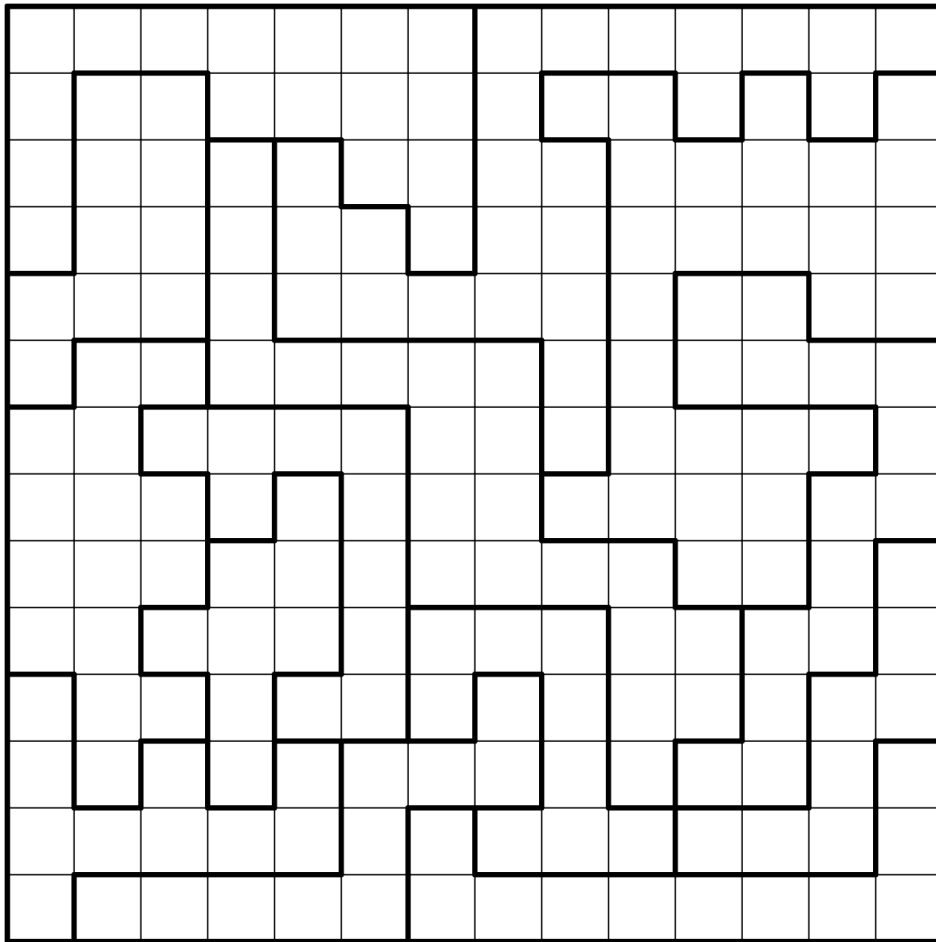
Zeichne einen Rundweg entlang der Gitterlinien ein. Zahlen geben an, wie viele der vier benachbarten Kanten vom Rundweg verwendet werden.

		2			1					1		
2	1		2		2	2				2	2	
2	1		2					1		1		
		1	0	2		3	2	0	2		1	
1			1			2		1				
1		2		1				2		1		
	1				1		1			3		
3			2			3		2				
		1	0	1				2	0	1	2	1
	2		2					2	1		2	
1		1	1	2	1					1		1
		1		2		2		1		2		

Star Battle (85)

Name: _____

Zeichne in einige Felder je einen Stern ein, sodass in jeder Zeile, Spalte und jedem Gebiet genau zwei Sterne stehen. Sterne dürfen nicht in benachbarten Feldern platziert werden, auch nicht in diagonal benachbarten Feldern.



Hochhäuser (145)

Name: _____

Schreibe in jedes Feld eine Zahl von 1 bis 5, sodass jede Zahl in jeder Zeile und Spalte genau einmal vorkommt. Jede Zahl steht für ein Hochhaus der jeweiligen Größe. Zahlen am Rand geben an, wie viele Hochhäuser aus dieser Richtung gesehen werden können, wobei kleinere Zahlen von größeren verdeckt werden.

