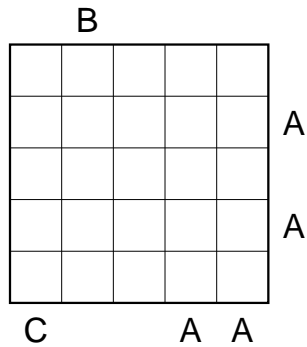


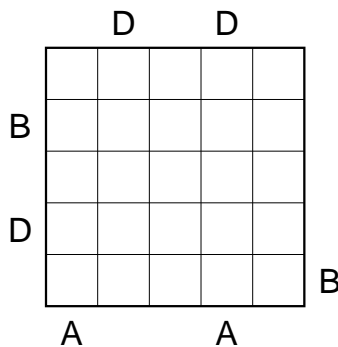
Rätsel 1: Buchstabensalat klassisch, 5 × 5, A–C (10 Punkte)

Puzzle 1: Standard As Easy As, 5 × 5, A–C (10 points)



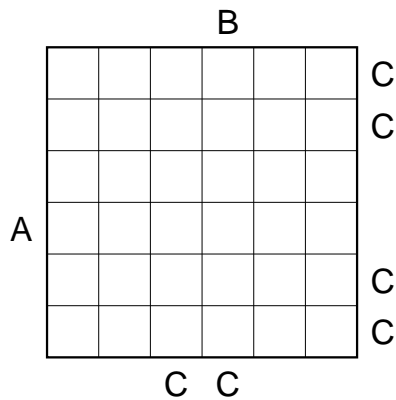
Rätsel 2: Buchstabensalat klassisch, 5 × 5, A–D (5 Punkte)

Puzzle 2: Standard As Easy As, 5 × 5, A–D (5 points)



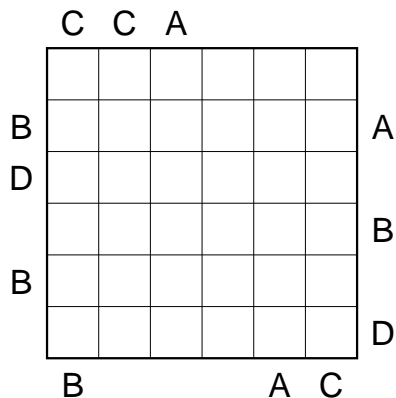
Rätsel 3: Buchstabensalat klassisch, 6 × 6, A–C (15 Punkte)

Puzzle 3: Standard As Easy As, 6 × 6, A–C (15 points)



Rätsel 4: Buchstabensalat klassisch, 6 × 6, A–D (10 Punkte)

Puzzle 4: Standard As Easy As, 6 × 6, A–D (10 points)

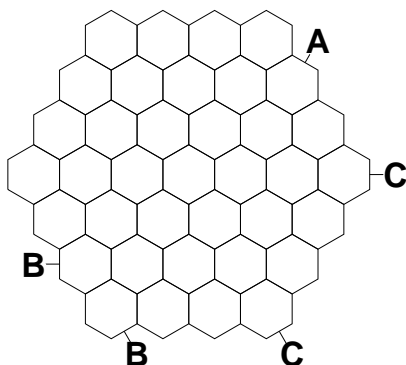


Rätsel 5: Hexagonal, 4 Randfelder, A–C (45 Punkte)

Puzzle 5: Hexagonal, 4 cells at the edge, A–C (45 points)

In diesem Rätsel ist ein hexagonales Feld gegeben und in jeder der drei Richtungen muss in allen Reihen jeder der drei Buchstaben genau einmal vorkommen. Die Randhinweise sind mit einem Strich versehen, der angibt, für welche Reihe diese gelten.

In this puzzle a hexagonal grid is given. In every row in all three directions there has to be every of the three letters exactly once. The letters at the borders have attached a dash pointing into the direction, the letter is used.

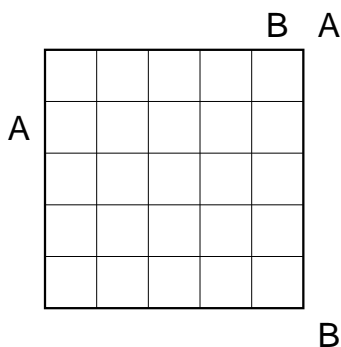


Rätsel 6: Diagonal, 5 × 5, A–C (5 Punkte)

Puzzle 6: Diagonal, 5 × 5, A–C (5 points)

Zusätzlich zu den Standardregeln muss auch in den beiden Diagonalen jeder Buchstabe genau einmal vorkommen. Randbuchstaben in den Ecken gelten für die Diagonalen.

Additionally to the standard rules there has to be every letter exactly once in the two diagonal. Letters at the corners are ment for the diagonals.

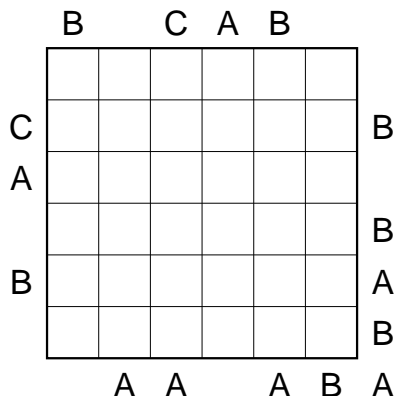


Rätsel 7: Diagonal, 6 × 6, A–C (25 Punkte)

Puzzle 7: Diagonal, 6 × 6, A–C (25 points)

Zusätzlich zu den Standardregeln muss auch in den beiden Diagonalen jeder Buchstabe genau einmal vorkommen. Randbuchstaben in den Ecken gelten für die Diagonalen.

Additionally to the standard rules there has to be every letter exactly once in the two diagonal. Letters at the corners are ment for the diagonals.

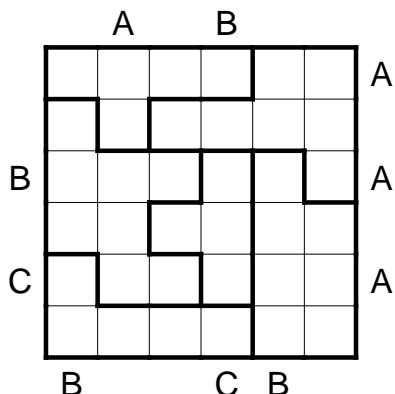


Rätsel 8: Sudoku, 6 × 6, A–C (40 Punkte)

Puzzle 8: Sudoku, 6 × 6, A–C (40 points)

Das Gitter ist in Gebiete unterteilt. Zusätzlich zu den Standardregeln muss in jedem Gebiet jeder Buchstabe genau einmal vorkommen.

The grid is divided into areas. In every area there has to be every letter exactly once.

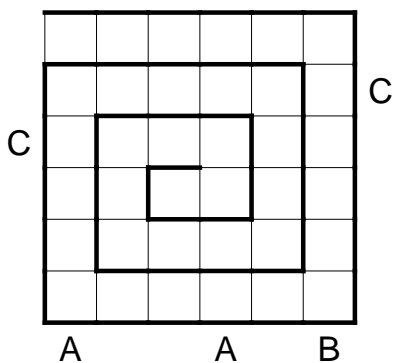


Rätsel 9: Spirale, 6 × 6, A–C (70 Punkte)

Puzzle 9: Spiral, 6 × 6, A–C (70 points)

In das Gitter ist eine Spirale eingezeichnet. Folgt man der Spirale von außen nach innen, so muss sich die Reihenfolge A–B–C immer wiederholen.

In the grid, there is a spiral. If one follows the spiral from outside to the center, the letters have to give the repeating sequence A–B–C.

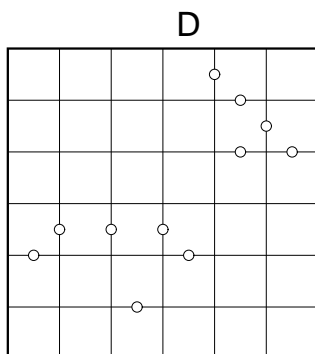


Rätsel 10: Kropki, 6 × 6, A–D (10 Punkte)

Puzzle 10: Kropki, 6 × 6, A–D (10 points)

Zwischen einigen Feldern befinden sich weiße Kringel. In diesen beiden Feldern muss sich ein Buchstabe befinden und die beiden Buchstaben müssen alphabetisch benachbart sein. Alle Kringel sind vorgegeben.

Between some cells, there is a white circle. This means, that in both cells, there are letters and the letters in this cells have to be adjacent in alphabet. All circles are given.

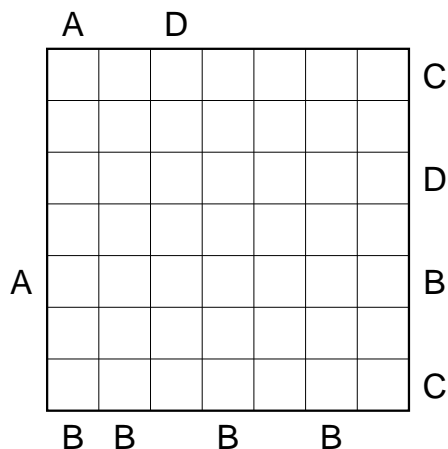


Rätsel 11: Abstand, 7 × 7, A–D (30 Punkte)

Puzzle 11: Distance, 7 × 7, A–D (30 points)

Gleiche Buchstaben dürfen nicht in diagonal benachbarten Feldern stehen.

Same letters may not touch diagonally.

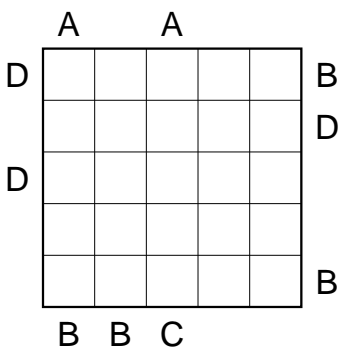


Rätsel 12: Knapp daneben, 5 × 5, A–D (10 Punkte)

Puzzle 12: Moved by one, 5 × 5, A–D (10 points)

Alle Buchstaben am Rand sind knapp daneben; sie müssen also erst durch den Vorgänger oder Nachfolgerbuchstaben im Alphabet ersetzt werden.

All letters at the border are moved in the alphabet by one. That means, they first have to be replaced by their predecessor or successor in alphabet.

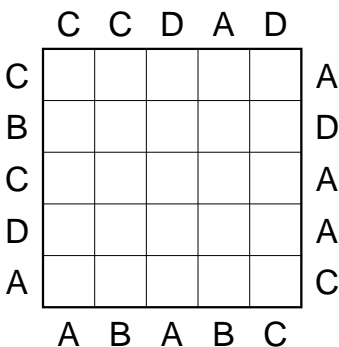


Rätsel 13: Unsichtbar, 5 × 5, A–D (40 Punkte)

Puzzle 13: Invisible, 5 × 5, A–D (40 points)

In jeder Zeile und jeder Spalte ist genau ein Buchstabe unsichtbar. Dieser wird bei den Buchstaben am Rand nicht beachtet.

In every row and every column one letter is invisible. The letters at the borders do ignore these letters.

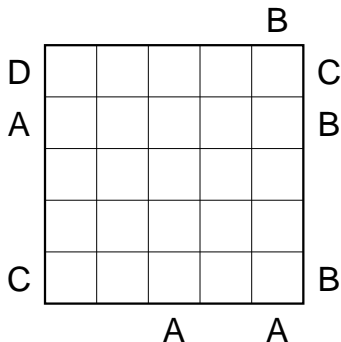


Rätsel 14: Second View, 5×5 , A–D (10 Punkte)

Puzzle 14: Second view, 5×5 , A–D (10 points)

Die Buchstaben am Rand geben immer den zweiten Buchstaben aus der entsprechenden Richtung an.

The letters at the border always give the second letter in the row or column.

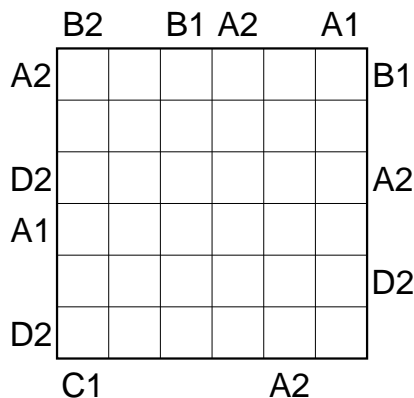


Rätsel 15: n-View, 6×6 , A–D (40 Punkte)

Puzzle 15: n-view, 6×6 , A–D (40 points)

Am Rand steht neben jedem Buchstaben eine 1 oder eine 2. Diese Zahl gibt an, ob der erste oder zweite Buchstabe, aus der entsprechenden Richtung gesehen, am Rand angegeben ist.

Next to the letters at the borders is a 1 or a 2 given. This number tells, whether the letter gives the first or the second letter in that row or column.

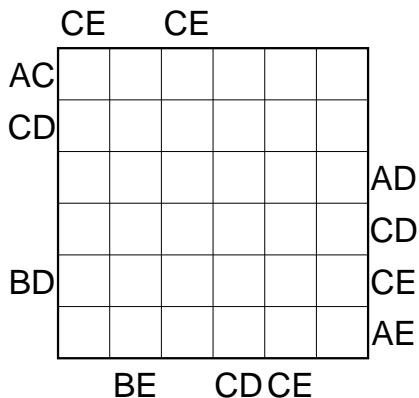


Rätsel 16: Double View, 6×6 , A–E (40 Punkte)

Puzzle 16: Double view, 6×6 , A–E (40 points)

Am Rand stehen immer zwei Buchstaben. Diese beiden Buchstaben geben die ersten beiden Buchstaben in der entsprechenden Reihe an. Die Reihenfolge der beiden Buchstaben hat keine Bedeutung.

At the border, there are always two letters given. This two letters give the first two letters seen from that direction. The order of this two letters is irrelevant.

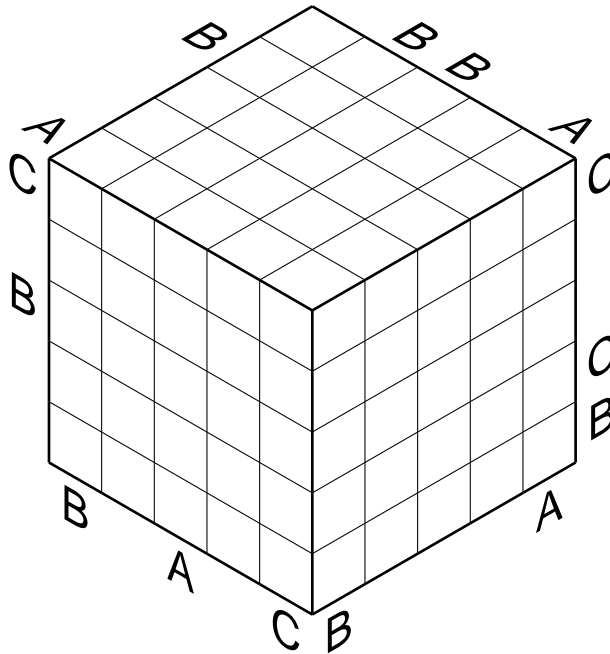


Rätsel 17: Würfel, $5 \times 5 \times 5$, A-C (45 Punkte)

Puzzle 17: Cube, $5 \times 5 \times 5$, A-C (45 points)

Es wurden drei Buchstabensalate zu einem Würfel zusammengesetzt, wobei jeder Buchstabensalat eine der drei sichtbaren Seiten darstellt. Jeder Buchstabe in einem Buchstabensalat, der zu einem anderen Buchstabensalat benachbart ist, zählt für diesen als Randhinweis. Der Lösungscode für dieses Rätsel ist leicht abweichend die zweite Zeile des Buchstabensalat unten links, gefolgt von der zweiten Zeile des Buchstabensalat unten rechts, gefolgt von der vorletzten Zeile des Buchstabensalat unten links, gefolgt von der vorletzten Zeile des Buchstabensalat unten rechts.

Three As Easys are connected to build the three visible sides of a cube. Every letter at the edge of one puzzle is a letter at the border of the adjacent puzzle. The solution code differs slithly: First the second row of the puzzle bottom left, then the second row of the puzzle bottom right, then the row second to last of the puzzle bottom left, then the row second to last of the puzzle bottom right.



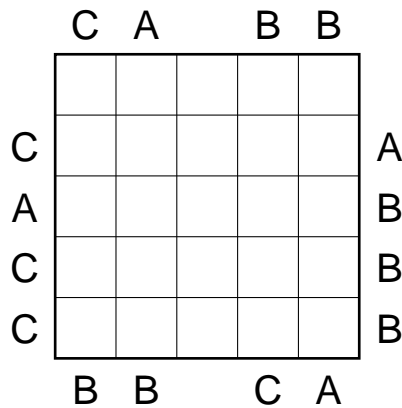
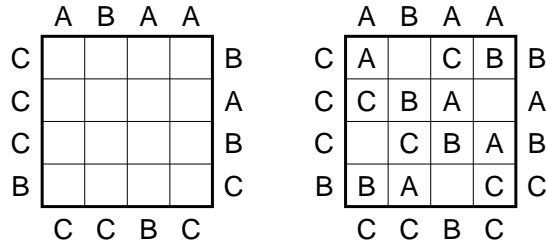
Rätsel 18: Überraschung 1, 5×5 , A–C (50 Punkte)

Puzzle 18: Surprise 1, 5×5 , A–C (50 points)

Die Buchstaben links stehen weiter links in der Zeile, als die Buchstaben rechts und die Buchstaben oben stehen weiter oben in der Spalte als die Buchstaben unten.

The letter to the left is further left in that row than the letter to the right and the letter above a column is above the letter at the bottom in that column.

Beispiel / example:



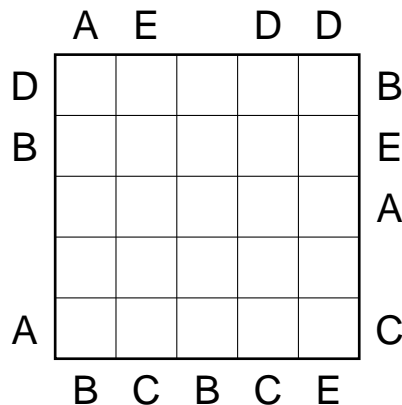
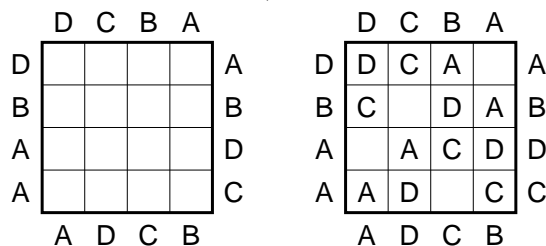
Rätsel 19: Überraschung 2, 5×5 , A–E (70 Punkte)

Puzzle 19: Surprise 2, 5×5 , A–E (70 points)

Wähle drei der fünf Buchstaben von A bis E aus. Das Rätsel ist mit nur diesen drei Buchstaben zu lösen. Randhinweise mit den anderen beiden Buchstaben sind irrelevant. Im Beispiel wurden die Buchstaben A, C und D gewählt.

Choose three of the five letters from A to E. Solve the puzzle with this three letters. The occurrences of the other two letters at the border are irrelevant.

Beispiel / example:



Rätsel 20: Überraschung 3, 7×7 , A–D (60 Punkte)

Puzzle 20: Surprise 3, 7×7 , A–D (60 points)

Die Buchstaben am Rand geben in der richtigen Reihenfolge jeweils den ersten Buchstaben einer Folge aufeinanderfolgender Buchstaben in der entsprechenden Zeile oder Spalte an. Alle Buchstaben sind vorgegeben. (Man stelle sich japanische Summen vor.)

The letters at the border give in the correct order the first of every sequence of connected letters in that row or column. All letters are give. (One may think of japanese sums.)

Beispiel / example:

