

The puzzle file will not contain examples.

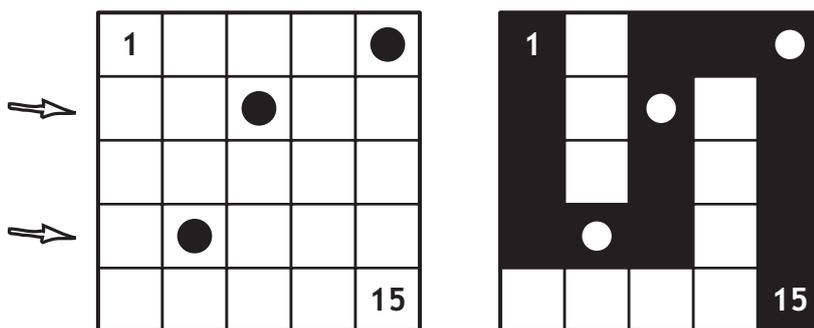
The instruction file is written in three languages:
English (1-8), Deutsch (9-12), Türkçe (13-15)

Puzzles	Points	Puzzle Ideas
1. FINNISH SNAKE	26 Points	24 HPC
2. SCHLANGE	59 Points	LM
3. DOTTED SNAKE	57 Points	24 HPC
4. JAPANESE SNAKE	28 Points	JPC
5. THE PERSISTENCE OF MEMORY	21 Points	OAPC
6. THE BOZ	39 Points	Serkan Yürekli
7. LM DOMINO SNAKE	58 Points	LM
8. HEXA SNAKE	34 Points	ZeKa 2007
9. SNAKE BY	36 Points	Vladimir Portugalov
10. EASY AS SNAKE	72 Points	Nikola Zivanovic
11. SNAKE EGG	20 Points	Serkan Yürekli
12. MR. UNIVERSE	99 Points	Serkan Yürekli
13. PRIME SNAKE	24 Points	Bernhard Seckinger
14. CRAWLING SNAKE	67 Points	Riad Khanmagomedov
15. SIGMA SNAKE	23 Points	Serkan Yürekli
16. OCTAGON WORD SNAKE	35 Points	Serkan Yürekli



1. FINNISH SNAKE

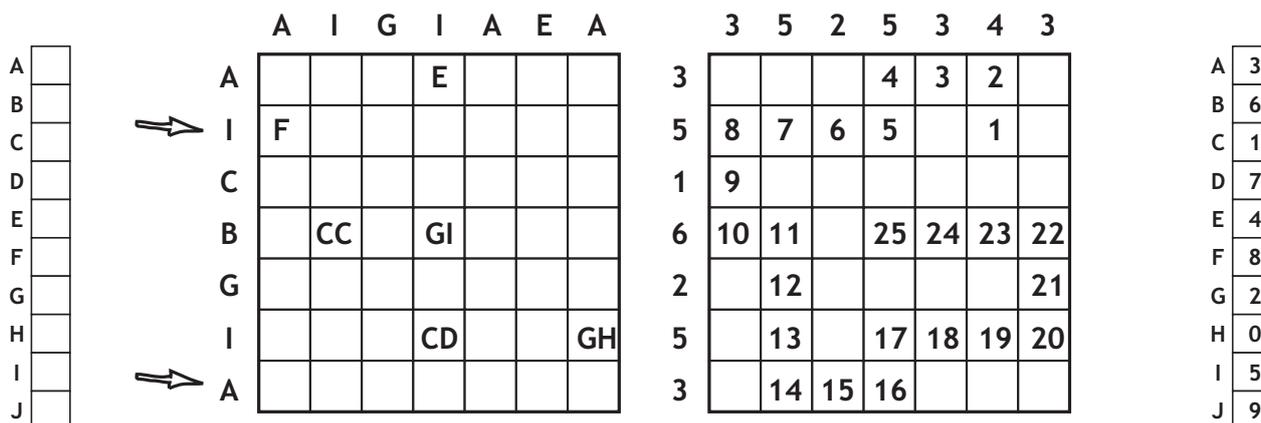
Locate a 45 square long snake in the grid, whose head and tail are given, without touching itself even at a point. All given circles must be part of the snake.



Answer Format: Write the sizes of snake segments for the marked rows, from top to bottom. The answer for the example would be: 111, 31

2. SCHLANGE

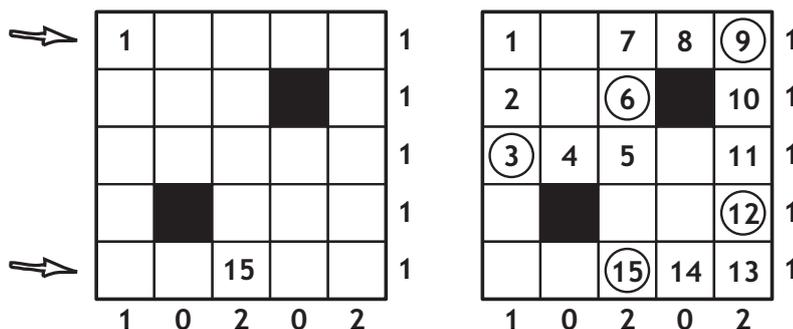
Locate a 45 square long (25 for the example) snake in the grid, without touching itself even at a point. All cells occupied by the snake are numbered - starting with the head with the number 1. Then all numbers are encrypted with letters A - J. Numbers outside the grid indicate the amount of snake segments in the corresponding directions.



Answer Format: First write the number of turns in the snake, and then write the sizes of snake segments for the marked rows, from top to bottom. The answer for the example would be: 11, 41, 3

3. DOTTED SNAKE

Locate a 45 square long snake in the grid, whose head and tail are given, without touching itself even at a point. Every third segment of the snake has a dot on itself. Numbers outside the grid indicate the amount of dots in the corresponding directions. The black cells are not a part of the snake.



Answer Format: Write the sizes of snake segments for the marked rows, from top to bottom. The answer for the example would be: 13, 3



4. JAPANESE SNAKE

Locate a snake in the grid, whose head and tail are given, without touching itself even at a point. Numbers outside the grid indicate the length of snake segments in the corresponding direction, in order.

	1				2			
	2		3	1		3		
	3		2	7		2		4

1	1	1	2						
2	1	1							
2	1	3							
1	2	1	1						

	1				2			
	2		3	1		3		
	3		2	7		2		4

1	1	1	2						
2	1	1							
2	1	3							
1	2	1	1						

Answer Format: Write the number of the snake segments in the four regions, beginning with the top left region, moving clockwise. The answer for the example would be: 14, 12, 14, 11

5. THE PERSISTENCE OF MEMORY

Locate a snake in the grid that starts and ends in the cells which contain the black dots, that travels horizontally and vertically without touching itself at any point. All given highlighted regions contain parts of the snake. The regions having the same shape should have the same appearance with regard to the snake parts going through them, without any rotations. Note: all identical (same shape and same size) highlighted regions are oriented the same way in the puzzle grid.

Answer Format: Write the sizes of snake segments for the marked rows, from top to bottom. The answer for the example would be: 131, 51

6. THE BOZ

Locate a 45 square long snake in the grid, starting from the top left corner and finishing at the bottom right. The snake moves like ...white-grey-white-grey..., and cannot touch or cross itself.

1				
				15

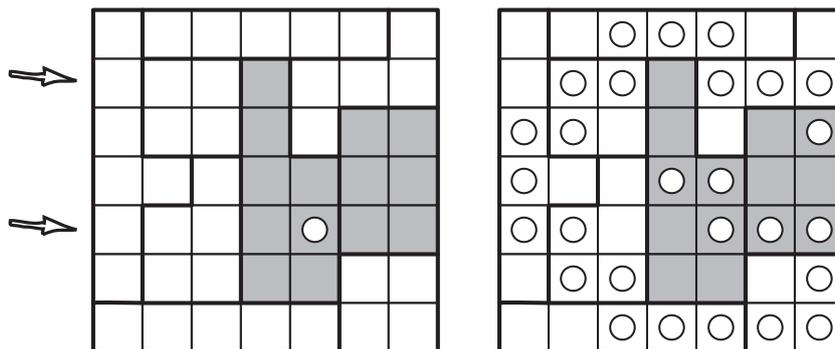
1				
				15

Answer Format: Write the content of the two main diagonals, first from top left - bottom right, then bottom left - top right. Use 0 for empty cells, 1 for snake parts. The answer for the example would be: 10101, 10110



9. SNAKE BY

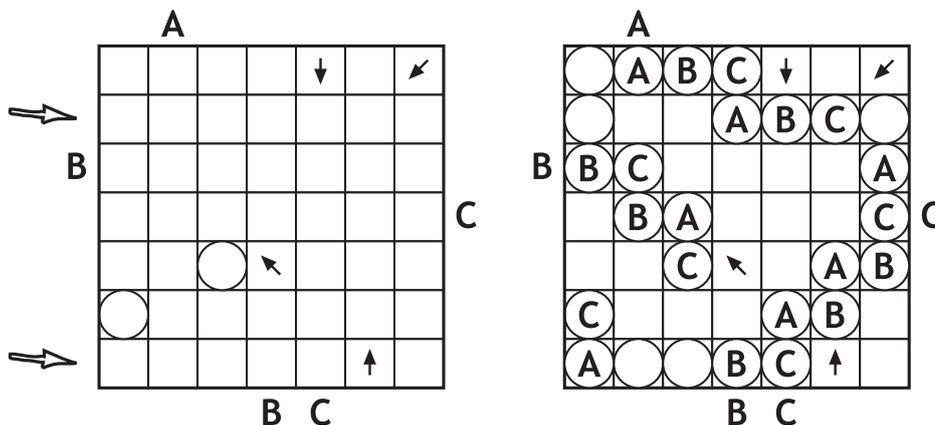
Locate a 45 square long snake in the grid, without touching itself even at a point. Each outlined region must contain exactly 3 cells occupied by the snake. The regions that contain the head and the tail of the snake are marked by grey color.



Answer Format: Write the sizes of snake segments for the marked rows, from top to bottom. The answer for the example would be: 23, 23

10. EASY AS SNAKE

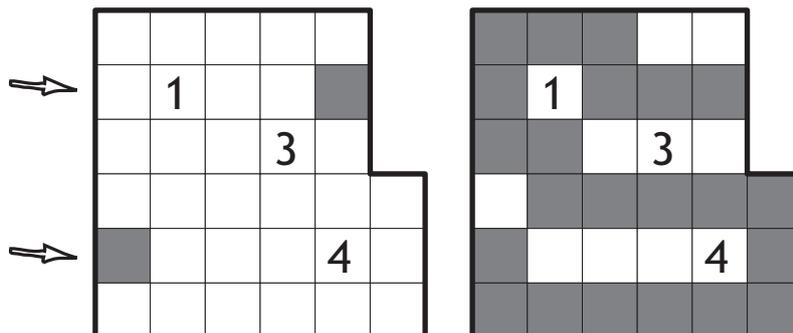
Locate a snake in the grid, whose head and tail are given, without touching itself even at a point. Each row/column should contain letters A, B, C on the snake. Letters outside the grid indicate the letters that appear first in that row/column. Each arrow points exactly 3 segments of the snake. Snake cannot cross through the cells with arrows.



Answer Format: Write the content of the marked rows; from left to right, top to bottom. Use 0 for empty cells, 1 for empty snake parts and corresponding letters for the snake parts with letters. The answer for the example would be: 100ABC1, A11BC00

11. SNAKE EGG

Locate a snake in the grid, whose head and tail are given, with touching itself only diagonally. The remaining cells should form seven separate areas (four for the example) with the sizes 1~7 each (1~4 for the example), and one more with an unknown size. Numbers in the grid indicate the size of the area including that cell.



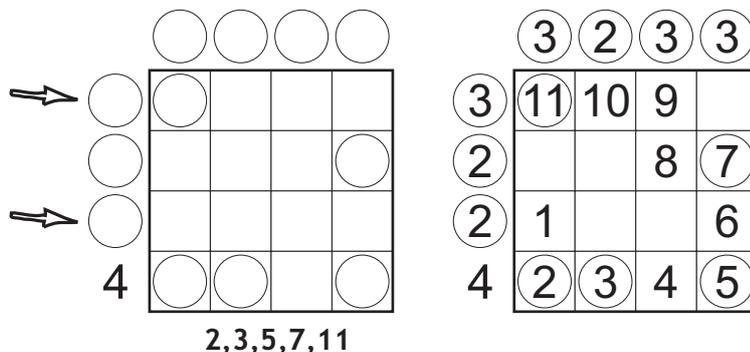
Answer Format: Write the sizes of snake segments for the marked rows, from top to bottom. The answer for the example would be: 13, 11



13. PRIME SNAKE

Fill in every circle inside and outside the grid with one of the given prime numbers. Prime numbers larger than those given are not needed. Locations of all prime numbers inside and outside the grid are given as circles.

Draw a snake of numbers in the diagram that starts with 1, grows in value with every visited adjacent square and ends at a prime number. The snake goes through all circles inside the grid and does not touch itself, not even diagonally. The numbers outside the grid indicate the number of squares that are occupied by the snake in the corresponding direction.

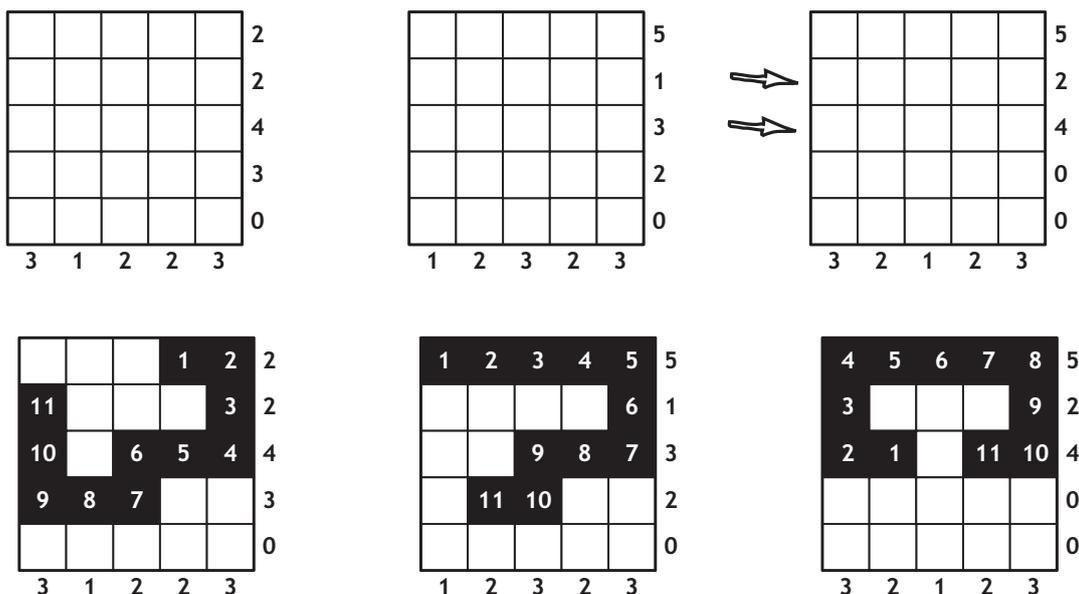


2,3,5,7,11

Answer Format: Write the sizes of snake segments for the marked rows, from top to bottom. The answer for the example would be: 3, 11

14. CRAWLING SNAKE

There is a 33 square long (11 for the example) snake in the grid, not touching itself even at a point. The first grid shows the starting position, and then the snake starts crawling. It crawls one cell ahead in every second, the head moves into a free neighbouring cell and the rest of the snake follows the previously occupied cells. Second grid shows a moment between start and finish, and the last grid shows the final position. Numbers outside the grid indicate the number of cells occupied by the snake in the corresponding directions, for that position. The snake cannot touch itself even at a point during the crawling movements. The time between grids 1 and 2 and also between 2 and 3 cannot be more than 17 seconds (5 for the example). Find all three positions of the snake.



Answer Format: Write the sizes of snake segments for the marked rows, from top to bottom. The answer for the example would be: 11, 22



15. SIGMA SNAKE

Draw a snake of letters in the grid, whose head and tail are given in circles and that doesn't touch itself, not even diagonally. Avoid grey cells with numbers. The snake must be formed only of the worded form of numbers (as written in the given word list) in any order, starting from the head, moving along adjacent squares and ending on the tail (and NOT the opposite). A number on a grey cell gives the total value of the worded numbers that pass through its neighbouring cells, including the diagonal neighbours. You don't need to use all the words but you can use each word only once.

- 1- ONE
- 2- TWO
- 3- THREE
- 4- FOUR
- 5- FIVE

O		T	7	
				I
		9		
O	4			

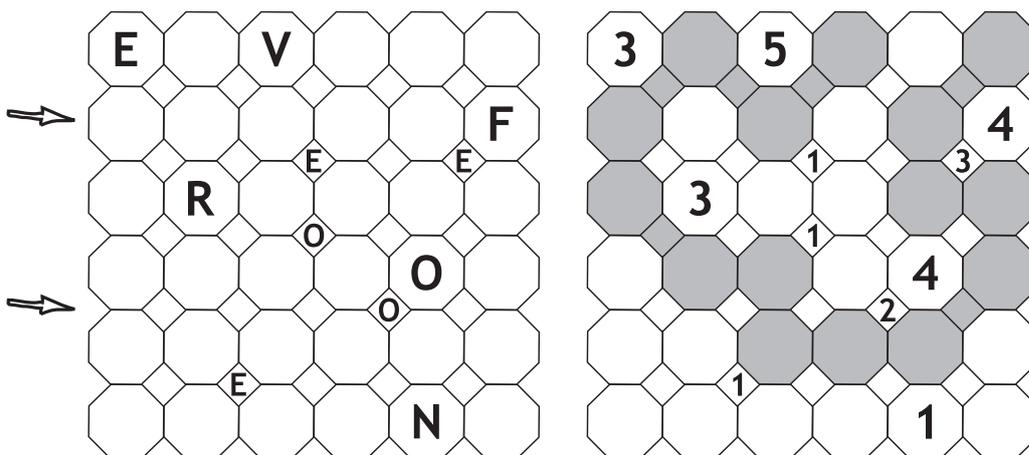
O	W	T	7	
		E	V	I
		9		F
N	E	T		E
O	4	H	R	E

Answer Format: Write the numbers in order from the head to tail of the snake. The answer for the example would be: 1352

16. OCTAGON WORD SNAKE

Locate a snake in the grid, without touching itself even at a point. Three snake segments cannot share a point. The letters inside the grid indicate the number of snake segments in the neighbouring cells. Each letter represents a number including that letter. The cells with letters cannot be part of the snake.

- 1-ONE, 2-TWO, 3-THREE, 4-FOUR, 5-FIVE, 6-SIX, 7-SEVEN, 8-EIGHT, 9-NINE



Answer Format: Write the content of the marked rows. Use 0 for empty cells, 1 for snake part. The answer for the example would be: 101010, 00001



1. FINNISH SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange der Länge 45 (**15 im Beispiel**) in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Kopf und Schwanz der Schlange sind vorgegeben. Alle Felder mit einem Kreis sind Teil der Schlange.

Antworteingabe: Notieren Sie für die markierten Zeilen - von oben nach unten - die Längen der Schlangenabschnitte. Für das Beispiel lautet die Eingabe 111, 31

2. SCHLANGE

Zeichnen Sie eine Schlange mit der Länge 45 (25 im Beispiel) in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Alle Felder mit Schlangenabschnitten sind nummeriert, beginnend mit dem Kopf (Nummer 1). Weiter sind die Zifferen von 0-9 mit den Buchstaben von A-J verschlüsselt. Nach dem Entschlüsseln geben die Zahlen am Rand an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt werden.

Antworteingabe: Geben Sie zuerst die Anzahl der Richtungswechsel der Schlange an, dann notieren Sie für die markierten Zeilen - von oben nach unten - die Längen der Schlangenabschnitte. Für das Beispiel lautet die Eingabe 11, 41, 3

3. DOTTED SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange mit der Länge 45 (**15 im Beispiel**) in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Kopf und Schwanz der Schlange sind vorgegeben. Die Schlange ist dabei, beginnend mit der 1, vom Kopf bis zum Schwanz durchnummeriert und besitzt an allen durch drei teilbaren Stellen einen Punkt. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele solcher Punkte in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.

Antworteingabe: Notieren Sie für die markierten Zeilen - von oben nach unten - die Längen der Schlangenabschnitte. Für das Beispiel lautet die Eingabe 13, 3

4. JAPANESE SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben - in der richtigen Reihenfolge - die Längen der Schlangenabschnitte in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

Antworteingabe: Notieren Sie für die vier markierten Regionen - beginnend oben links und dann im Uhrzeigersinn - die Anzahlen der Felder, die von der Schlange belegt werden. Für das Beispiel lautet die Eingabe 14, 12, 14, 11

5. THE PERSISTENCE OF MEMORY

Zeichnen Sie eine Schlange in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Schlange beginnt und endet dabei in den schwarzen Punkten. Die grau hinterlegten Regionen mit identischer Form werden von der Schlange dabei in der gleichen Art und Weise durchlaufen. Beachten Sie: Die Regionen mit identischer Form haben im Diagramm die gleiche Orientierung.

Antworteingabe: Notieren Sie für die markierten Zeilen - von oben nach unten - die Längen der Schlangenabschnitte. Für das Beispiel lautet die Eingabe 131, 51



6. THE BOZ

Zeichnen Sie eine Schlange mit der Länge 45 in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Kopf und Schwanz der Schlange sind vorgegeben. Die Schlange passiert dabei abwechselnd graue und weiße Felder.

Antworteingabe: Notieren Sie den Inhalt der beiden Hauptdiagonalen, erst von links oben nach rechts unten, dann von links unten nach rechts oben. Schreiben Sie eine 1 für Schlangenfelder, ansonsten eine 0. Für das Beispiel lautet die Eingabe 10101, 10110.

7. LM DOMINO SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Schlange beginnt und endet dabei in den eingekreisten Feldern. Die Schlange muss dabei aus den Steinen des gegebenen Dominosets gebildet sein. Jeder Stein muss genau einmal verwendet werden und die Ziffern auf den sich berührenden Seiten zweier Steine müssen gleich sein.

Antworteingabe: Notieren Sie den Inhalt der markierten Zeilen von oben nach unten. Schreiben Sie eine 1 für Schlangenfelder, ansonsten eine 0. Für das Beispiel lautet die Eingabe 1101000110010000, 0001110000001000

8. HEXA SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange mit der Länge 45 (**30 im Beispiel**) in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Kopf, Schwanz und Feld 15 (**10 im Beispiel**) der Schlange sind vorgegeben. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Schlangenfelder in der entsprechend angezeigten Richtung zu finden sind.

Antworteingabe: Notieren Sie den Inhalt der markierten Zeile, getrennt durch Kommata. Schreiben Sie die entsprechende Zahl für Schlangenfelder, ansonsten eine 0. Für das Beispiel lautet die Eingabe 0,0,8,0,20,0,30,0,27

9. SNAKE BY

Zeichnen Sie eine Schlange mit der Länge 45 in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. **Ein Schlangenfeld ist vorgegeben.** Jedes markierte Gebiet muss dabei genau 3 Schlangenfelder beinhalten; die Gebiete, in denen die Schlange startet und endet sind grau markiert.

Antworteingabe: Notieren Sie für die markierten Zeilen - von oben nach unten - die Längen der Schlangenabschnitte. Für das Beispiel lautet die Eingabe 23, 23

10. EASY AS SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Kopf und Schwanz der Schlange sind vorgegeben. Jede Zeile und jede Spalte enthält in den Schlangefeldern die Buchstaben A, B und C. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher der drei Buchstaben aus der entsprechenden Richtung gesehen als erstes steht. Jeder Pfeil zeigt auf genau drei Schlangenteile, die Schlange kann dabei nicht durch die Felder mit den Pfeilen hindurchgehen.

Antworteingabe: Notieren Sie den Inhalt der markierten Zeilen von links nach rechts und von oben nach unten. Schreiben Sie eine 0 für leere und eine 1 für Schlangenfelder ohne Buchstaben und den entsprechenden Buchstaben für Schlangenfelder mit Buchstaben. Für das Beispiel lautet die Eingabe 100ABC1, A11BC00



11. SNAKE EGG

Zeichnen Sie eine Schlange in das Diagramm so ein, dass diese sich höchstens diagonal berührt. Kopf und Schwanz der Schlange sind vorgegeben. Diejenigen Felder, die nicht von der Schlange belegt sind, bilden sieben getrennte Gebiete der Größe 1-7 (1-4 im Beispiel), sowie ein zusätzliches Gebiet, dessen Größe selbst herausgefunden werden muss. Die Zahlen im Diagramm kennzeichnen die Größe des Gebietes das dieses Feld beinhaltet.

Antworteingabe: Notieren Sie für die markierten Zeilen - von oben nach unten - die Längen der Schlangenabschnitte. Für das Beispiel lautet die Eingabe 13,11

12. MR. UNIVERSE

Zeichnen Sie eine Schlange so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Schlange geht dabei durch vier Diagramme, jedes gehört zu einem anderen Rätsel. Die Regeln für jedes der vier Diagramme werden im Folgenden beschrieben. Jedes Regelset ist dabei nur für die Felder in dem entsprechenden Diagramm gültig. Kopf und Schwanz der Schlange müssen selbst lokalisiert werden.

1- Links oben: Die Schlange in diesem Diagramm muss ausschließlich aus den gegebenen Pentominos zusammengesetzt werden. Die Buchstaben am Rand geben an, welches der Pentominos man aus dieser Richtung zuerst "sehen" kann. Die Pentominos können gedreht und/oder gespiegelt werden. Felder mit einem X werden von der Schlange nicht durchlaufen.

2- Rechts oben: Jeder Baum in dem Diagramm hat genau ein Zelt, das in einem zu ihm orthogonal benachbarten Feld steht. Zelte berühren sich nicht, auch nicht diagonal. Alle Zellen, die nicht von einem Zelt oder einem Baum belegt sind, gehören zur Schlange.

3- Links unten: Die Zahlen im Grid geben die Anzahl der von der Schlange belegten Feldern in der unmittelbaren Nachbarschaft der Zahlen an.

4- Rechts unten: Schwärzen Sie einige der leeren Felder um die Schlangfelder zu erhalten. Die Zahlen in den Feldern geben Hinweise auf deren Nachbarfelder: Diese geben die Anzahlen direkt zusammenhängender Schwarzfelder an. Enthält ein Feld mehr als eine Zahl, muss zwischen den schwarzen Zellblöcken mindestens ein Feld leer bleiben. Die Anordnung der Zahlen spielt dabei keine Rolle.

Antworteingabe: Notieren Sie den Inhalt der markierten Spalten von oben nach unten und von links nach rechts. Schreiben Sie eine 1 für Schlangfelder (resp. links oben den entsprechenden Buchstaben für das Pentomino), eine 0 für leere Felder und **Bäume** und T für Zelte. Für das Beispiel lautet die Eingabe IOZZV00L0100000, 1T0T0T0T00100001

13. PRIME SNAKE

Füllen Sie in jeden Kreis innerhalb und außerhalb des Diagramms eine der gegebenen Primzahlen. Größere Primzahlen als die Vorgegebenen werden nicht verwendet. Alle Primzahlen innerhalb und außerhalb des Diagramms sind mit Kreisen markiert.

Zeichnen Sie eine Schlange in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Nummerieren Sie - beginnend mit der Eins - alle fortlaufenden Felder der Schlange durch. Die Schlange geht so durch alle Felder mit einem Kreis und endet auch in einem solchen Feld. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Schlangfelder in der entsprechend Zeile oder Spalte zu finden sind.

Antworteingabe: Notieren Sie für die markierten Zeilen - von oben nach unten - die Längen der Schlangenabschnitte. Für das Beispiel lautet die Eingabe 3, 11



14. CRAWLING SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange mit der Länge 33 (**11 im Beispiel**) in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Das erste Diagramm zeigt die Startposition der Schlange. Diese kriecht ein Feld pro Sekunde weiter: Der Kopf der Schlange bewegt sich dabei auf ein freies orthogonales Nachbarfeld und der Rest der Schlange folgt den anderen von der Schlange besetzten Zellen (**D.h. in einer Sekunde bewegt sich der Kopf ein Feld weiter und das Schwanzteil verschwindet, der Rest der Schlange bleibt**). Das zweite Diagramm zeigt einen Moment zwischen Start und Ende, das dritte und letzte Diagramm zeigt die endgültige Position der Schlange.

Die Zahlen am Rand jedes Diagramms geben an, wie viele Schlangenfelder in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind. Die Schlange kann sich während ihrer Bewegungen nicht selbst berühren, auch nicht diagonal. Die Zeit zwischen den Diagrammen 1 und 2, sowie zwischen 2 und 3 beträgt dabei nicht mehr als 17 Sekunden (5 im Beispiel). Finden Sie alle drei Positionen der Schlange.

Antworteingabe: Notieren Sie für die markierten Zeilen - von oben nach unten - die Längen der Schlangenabschnitte. Für das Beispiel lautet die Eingabe 11, 22

15. SIGMA SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange aus Buchstaben in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Kopf und Schwanz der Schlange sind durch eingekreiste Buchstaben vorgegeben. Die Schlange muss aus einer Kette der vorgegebenen Zahlwörter bestehen, die in beliebiger Reihenfolge verwendet werden dürfen. Folgt man der Schlange vom Kopf zum Schwanz müssen alle Wörter lesbar sein (d.h. sie dürfen nicht verkehrt herum geschrieben werden). Eine Zahl in einem grauen Feld gibt die Summe derjenigen Zahlwörter an, die es in mindestens einem Feld berührt (auch diagonal). Die Schlange kann dabei nicht durch die grauen Felder hindurchgehen. Sie müssen nicht alle vorgegebenen Wörter verwenden, jedoch jedes höchstens einmal.

Antworteingabe: Notieren Sie die verwendeten Zahlen in der Reihenfolge vom Kopf zum Schwanz der Schlange. Für das Beispiel lautet die Eingabe 1352.

16. OCTAGON WORD SNAKE

Zeichnen Sie eine Schlange in das Diagramm so ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Drei Schlangenteile dürfen sich nicht in einem Punkt treffen. Die Buchstaben im Diagramm geben die Anzahl der Schlangenteile in den jeweils benachbarten Zellen an. Jeder Buchstabe steht dabei für eine Zahl, die diesen Buchstaben enthält. Felder mit Buchstaben können nicht Teil der Schlange sein.

1-ONE, 2-TWO, 3-THREE, 4-FOUR, 5-FIVE, 6-SIX, 7-SEVEN, 8-EIGHT

Antworteingabe: Notieren Sie den Inhalt der markierten Zeilen von oben nach unten. Schreiben Sie eine 1 für Schlangenfelder, ansonsten eine 0. Für das Beispiel lautet die Eingabe 101010, 00001



1. FINNISH SNAKE

Diyagrama 45 birim uzunluğunda, kendisine çaprazdan bile değmeyen bir yılan yerleştirin. Yılanın başı ve sonu verilmiştir. Diyagramda verilen tüm daireler yılanın bir parçası olmalıdır.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 111, 31

2. SCHLANGE

Diyagrama 45 birim uzunluğunda(örnek için 25), kendisine çaprazdan bile değmeyen bir yılan yerleştirin. Yılan tarafından işgal edilen tüm hücreler 1'den başlayarak numaralandırılmıştır. Sonrasında 0'dan 9'a tüm rakamlar A'dan J'ye harflerle şifrelenmiştir. Diyagram dışındaki sayılar, ilgili doğrultudaki toplam yılan parçasının sayısını söylemektedir.

Cevap Anahtarı: İlk olarak yılanın köşe sayısını yazın; sonrasında yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 11, 41, 3

3. DOTTED SNAKE

Diyagrama 45 birim uzunluğunda, kendisine çaprazdan bile değmeyen bir yılan yerleştirin. Yılanın başı ve sonu verilmiştir. Yılanın her üçüncü parçası bir noktaya sahiptir. Diyagram dışındaki sayılar ilgili doğrultudaki toplam nokta sayısını göstermektedir. Siyah hücreler yılanın parçası olamaz.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 13, 3

4. JAPANESE SNAKE

Diyagrama 45 birim uzunluğunda, kendisine çaprazdan bile değmeyen bir yılan yerleştirin. Yılanın başı ve sonu verilmiştir. Diyagram dışındaki sayılar ilgili doğrultudaki yılan parçalarının uzunluklarını sırasıyla vermektedir.

Cevap Anahtarı: Sol üst bölgeden başlayıp saat yönünde ilerleyerek her 4 bölge içindeki toplam yılan parçası uzunluklarını yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 14, 12, 14, 11

5. THE PERSISTENCE OF MEMORY

Diyagrama yatay ve dikey ilerleyen, kendisine çaprazdan da olsa değmeyen, başı ve kuyruğu verilmiş olan bir yılan çizin. Diyagramdaki tüm şekiller yılan parçası içermektedir. Aynı şekle sahip bölgeler, herhangi bir döndürme olmaksızın tamamen aynı yılan görünüşüne sahip olmalıdır.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 131, 51

6. THE BOZ

Sol üst köşeden başlayıp sağ alt köşede biten 45 birim uzunluğunda kendisine çaprazdan bile değmeyen bir yılan çizin. Yılan ...beyaz-gri-beyaz... şeklinde hareket etmektedir.

Cevap Anahtarı: Diyagramın iki ana köşegeninin içeriğini girin. İlk önce sol üst-sağ alt köşegenin, sonrasında ise sol alt-sağ üst köşegenin. Boş hücreler için 0, yılan parçası olan hücreler için 1 kullanın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 10101, 10110

7. LM DOMINO SNAKE

Diyagrama başı ve sonu dairelerle verilmiş kendisine çaprazdan da olsa değmeyen bir yılan çizin. Yılan verilen domino seti formatında olmalıdır. Yani tüm dominoları bir kez kullanarak bir yılan çizin. Yılan parçası olan dominolarda, kenardan birbirlerine değen dominolar aynı sayıyı içermelidir.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Boş hücreler için 0, yılan parçası olan hücreler için 1 kullanın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 1101000110010000, 0001110000001000



8. HEXA SNAKE

Diyagrama 45 birim uzunluğunda, kendisine çaprazdan bile değmeyen bir yılan yerleştirin. Yılanın 1., 15. ve 45. hücreleri verilmiştir. Diyagram dışındaki sayılar ait oldukları ok doğrultusundaki toplam yılan parçalarının uzunluklarını göstermektedir.

Cevap Anahtarı: İşaretli satırın içeriğini virgül kullanarak yazın. Boş hücreler için 0 kullanın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 0,0,8,0,20,0,30,0,27

9. SNAKE BY

Diyagrama 45 birim uzunluğunda, kendisine çaprazdan bile değmeyen bir yılan yerleştirin. Çizgilerle sınırları belirlenmiş her bölgede yılanın tam olarak 3 parçası yer almak zorundadır. Yılanın başı ve sonu gri ile işaretlenmiş bölgelerin için olmalıdır.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 23, 23

10. EASY AS SNAKE

Kendisine çaprazdan da olsa değmeyen, başı ve sonu verilmiş bir yılan yerleştirin diyagrama. Her satır ve sütunda A, B, C harfleri mutlaka yer almalıdır ve bunlar yılanın üzerinde olmak zorundadır. Diyagram dışındaki harfler o satır ya da sütunda ilk görülen harfi göstermektedir. Her ok tam olarak 3 yılan parçasını işaret etmektedir ve ok bulunan hücrelerden yılan geçemez.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırın içeriğini girin. Boş hücreler için 0, boş yılan parçası olan hücreler için 1 ve üzerinde harf olan yılan parçası bulunduran hücreler için de o harfi yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 100ABC1, A11BC00

11. SNAKE EGG

Diyagrama başı ve sonu verilmiş, kendisine sadece çaprazdan değebilen bir yılan yerleştirin. Yılandan geriye kalan hücreler, her biri 1'den 7'ye büyüklüğe(örnek için 1'den 4'e) sahip 7 farklı bölgeye(örnek için 4) ayrılmış olmalıdır ve **bir tane de büyüklüğü bilinmeyen bölge** oluşmalıdır. Diyagramdaki sayılar ait oldukları bölgenin büyüklüğünü göstermektedir.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 13, 11

12. MR. UNIVERSE

Diyagrama yatay ve dikey ilerleyen, kendisine çaprazdan da olsa değmeyen bir yılan çizin. Yılan dört diyagramda dolaşmaktadır, her bir diyagram farklı bir soru çeşidine aittir. Her diyagram için yönergeler aşağıda verilmiştir. Her diyagramın kuralı sadece o diyagrama ait hücreler içerisinde geçerlidir. Yılanın başı ve kuyruğu herhangi bir diyagramda herhangi bir yerde olabilir.

1) Verilen pentomino parçalarını birbirine ekleyerek yılan parçaları elde edin. Diyagramın dışındaki harfler ilgili satır/ sütunda görülen ilk pentomino parçasını göstermektedir. Pentominolar döndürülebilir ve ters çevrilebilir. Çarpı işaretli hücrelere pentomino parçası gelemmez.

2) Diyagramdaki her ağaca kenardan bağlı bir çadır bulunmaktadır. Çadırlar birbirlerine çaprazdan da olsa değmez. Ağaç veya çadır bulunmayan her hücreden yılan geçmektedir.

3) Bazı hücreleri karalayarak yılan parçaları elde edin. Diyagramdaki sayılar komşu hücrelerinde kaç hücrenin karalanacağını göstermektedir.

4) Bazı hücreleri karalayarak yılan parçaları elde edin. Diyagramdaki sayılar komşu hücrelerindeki karalı hücre bloklarını göstermektedir. Bir hücrede birden fazla sayı varsa, komşularındaki karalı hücre blokları arasında en az bir beyaz hücre olmalıdır. Sayı içeren hücreler karalanamaz.

Cevap Anahtarı: Soldan sağa doğru her işaretli sütunun içeriğini yukarıdan aşağıya virgül kullanarak sırayla yazın. Boş hücreler için 0, yılan parçaları için 1, çadırlar için T ve pentominolar için onları temsil eden harfleri kullanın. Örnek için cevap şöyle olurdu: IOZZV00L0100000, 1T0T0T0T00100001



13. PRIME SNAKE

Diyagramın dışında ve içinde verilen tüm daireleri verilen asal sayıları kullanarak doldurun. Verilen asal sayılardan büyük asal sayılara ihtiyacınız yok. Diyagram dışında ve içinde tüm asal sayıların yerleri dairelerle verilmiştir.

1'den başlayarak, kendisine çaprazdan da olsa değmeyen, komşu hücreler boyunca ilerleyen ve asal bir sayıda biten bir yılan çizin. Yılan diyagram içinde verilen tüm dairelerden geçmek zorundadır. Diyagram dışındaki sayılar o satır ya da sütunda yer alan toplam yılan parçası sayısını vermektedir.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 3, 11

14. CRAWLING SNAKE

Diyagramda 33 birim uzunluğunda (Örnek için 11) kendisine çaprazdan da olsa değmeyen bir yılan vardır. İlk diyagram yılanın başlama pozisyonunu göstermektedir ve sonrasında yılan sürünmeye başlamıştır. Sürünme işi şu şekilde gerçekleşir: Yılanın başı bulunduğu hücreye kenardan komşu herhangi bir hücreye ilerler ve yılanın geriye kalanı da kendinden önceki hücrenin boşalttığı hücreye geçer. İkinci diyagram yılanın başlangıç ve bitiş pozisyonlarının arasını, Üçüncü diyagram da bitiş pozisyonunu göstermektedir. Diyagram dışındaki sayılar o satır ya da sütunda yılan parçalarının toplam sayısını göstermektedir. Yılan sürünme esnasında, herhangi bir anda kendisine çaprazdan da olsa değmez. 1. pozisyon ile 2. ve 2. pozisyonla 3. arasında geçen zaman 17 saniyeden (örnek için 5) büyük olamaz. Yılan her saniyede bir birim yol kat edebilmektedir. 3 pozisyonu da bulun.

Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru her işaretli satırdaki yılan parçalarının uzunluklarını soldan sağa sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 11, 22

15. SIGMA SNAKE

Diyagrama komşu hücreler boyunca ilerleyen ve kendisine çaprazdan da olsa değmeyen bir yılan çizin. Yılan sadece verilen rakamların yazılışlarından (listede verilen şekilde) oluşmalıdır. Tüm rakamlar kullanılmak zorunda değildir ve rakamlar herhangi bir sırayla yazılabilir. Diyagramın içindeki sayılar o hücreye değen (noktasal temas dâhil) tüm rakamların toplamını vermektedir. Yılanın başı ve kuyruğunu içeren hücreler daire ile işaretlenmiştir ve yılanın bazı parçaları verilmiştir. Rakamlar birden çok kez kullanılamaz.

Cevap Anahtarı: Yılanın başından kuyruğuna doğru içerdiği rakamları yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 1352

16. OCTAGON WORD SNAKE

Diyagrama kendisine çaprazdan da olsa değmeyen bir yılan çizin. Herhangi 3 yılan parçası bir noktayı paylaşamaz. Diyagramdaki her bir harf, o harfi içeren bir rakamı temsil etmektedir ve bu rakamlar komşu hücrelerdeki yılan parçalarının toplam sayısını verir. Harf içeren hücrelerden yılan geçemez.

1-ONE, 2-TWO, 3-THREE, 4-FOUR, 5-FIVE, 6-SIX, 7-SEVEN, 8-EIGHT

Cevap Anahtarı: İşaretli satırların içeriğini girin. Boş hücreler için 0, yılan parçaları için 1 kullanın. Örnek için cevap şöyle olurdu: 101010, 00001