

Gegeben sind zwölf Einzelspots mit verschiedenen Regeln. In jedem dieser Spots wird eines der zwölf Pentominos verwendet, dieses darf innerhalb des Spots beliebig oft vorkommen (in einigen Spots ist eine feste Anzahl vorgegeben) und auferdem beliebig gedreht und gespiegelt werden. Jedes Pentomino muss in genau einem Spot verwendet werden. Es ist möglich, dass es für einzelne Spots Lösungen mit verschiedenen Pentominos gibt, es existiert jedoch nur eine Zuordnung der Pentominos zu den Spots, mit der alle Spots lösbar sind. Diese Zuordnung muss erst noch ermittelt werden.



Lösungscodes

Der Lösungscode besteht aus insgesamt 48 Zeichen (Ziffern oder Buchstaben), jeweils vier pro Rätsel. In jedem Rätsel sind mit roten Linien vier Käfige markiert, diese haben für das Rätsel selbst keine Bedeutung und dienen nur zur Ermittlung des Lösungscode. Jeder Käfig liefert nach einer bestimmten Rechenvorschrift (diese ist für jedes Rätsel separat gegeben) eine Zahl. Einstellige Zahlen bleiben unverändert, zweistellige Zahlen werden in Buchstaben umgerechnet: $10 = A$, $11 = B$, ..., $35 = Z$. Für größere Zahlen wird nur der Wert modulo 36 betrachtet, also $36 = 0$, $37 = 1$ usw. Hier ist die vollständige Umrechnungstabelle:

0	0	9	9	18	I	27	R
1	1	10	A	19	J	28	S
2	2	11	B	20	K	29	T
3	3	12	C	21	L	30	U
4	4	13	D	22	M	31	V
5	5	14	E	23	N	32	W
6	6	15	F	24	O	33	X
7	7	16	G	25	P	34	Y
8	8	17	H	26	Q	35	Z

36	0	45	9	54	I	63	R
37	1	46	A	55	J	64	S
38	2	47	B	56	K	65	T
39	3	48	C	57	L	66	U
40	4	49	D	58	M	67	V
41	5	50	E	59	N	68	W
42	6	51	F	60	O	69	X
43	7	52	G	61	P	70	Y
44	8	53	H	62	Q	71	Z

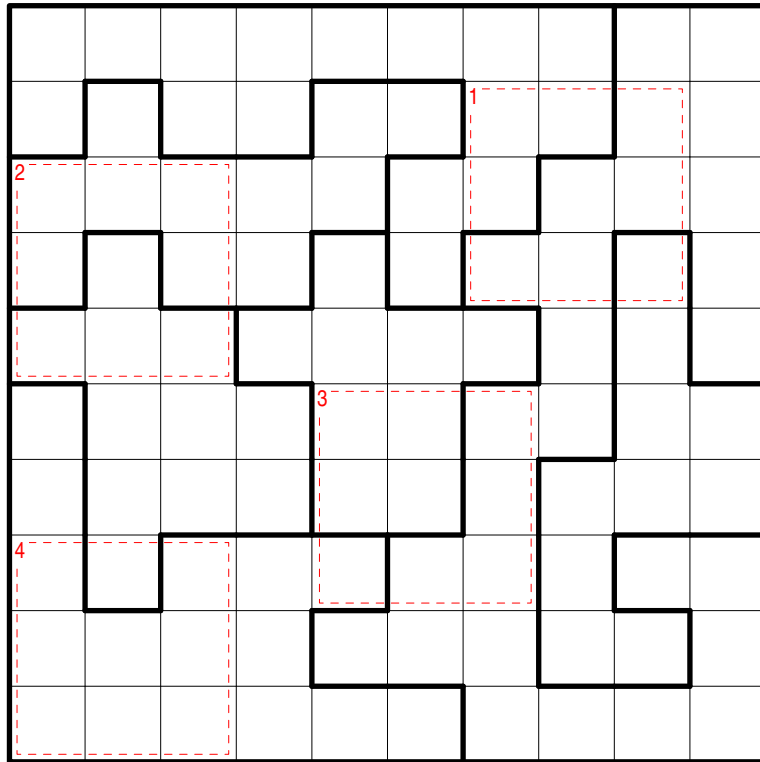
(Spoiler: Größere Zahlen kommen nicht vor.)

Eine Ausnahme zu diesem Verfahren bildet das Pentomino Scrabble, dort werden direkt vier Buchstaben ermittelt.

Die vier auf diese Weise erhaltenen Zeichen bilden in der angegebenen Reihenfolge (die vier Käfige sind numeriert) einen Teil des Lösungscode; für den gesamten Lösungscode werden die zwölf so erhaltenen Zeichenketten zusammengesetzt, in der Reihenfolge, wie die Rätsel hier in dieser Datei angegeben sind.

Pentomino Areas

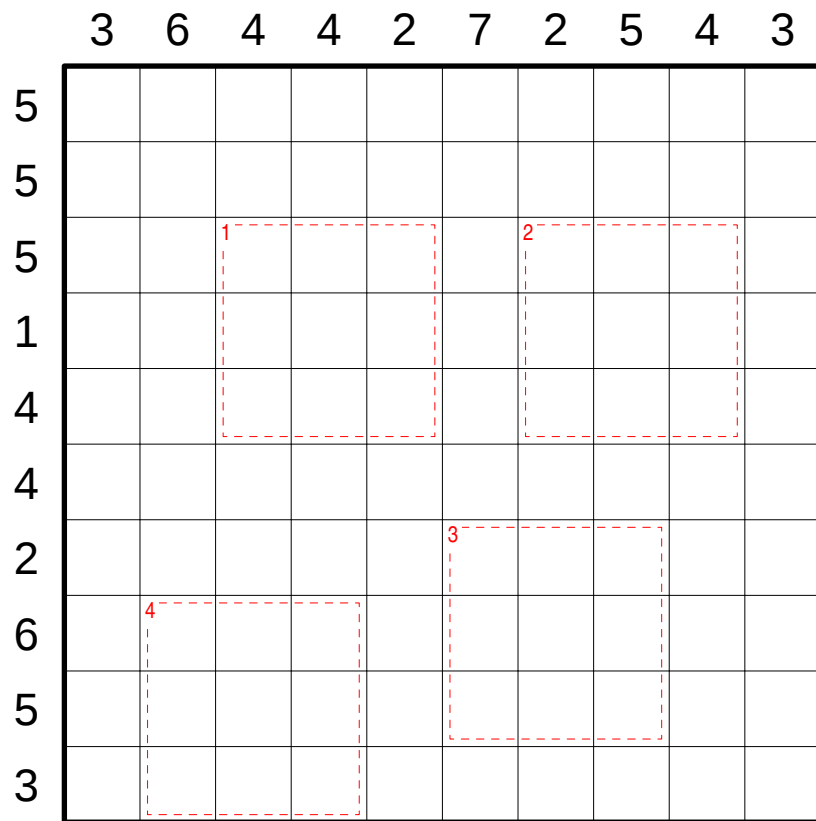
Platziere identische Pentominos im Diagramm, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Jedes Pentomino muss vollständig innerhalb eines der fettumrandeten Gebiete liegen, und jedes Gebiet muss genau ein Pentomino enthalten.



Lösungscod: Für jeden Käfig die Anzahl der von Pentominos belegten Felder innerhalb des Käfigs, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos.

Pentomino Classic

Platziere identische Pentominos im Diagramm, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen außerhalb des Diagramms geben an, wieviele Felder in der jeweiligen Zeile und Spalte von Pentominos belegt sind.



Lösungscod: Für jeden Käfig die Anzahl der von Pentominos belegten Felder innerhalb des Käfigs, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos.

Pentomino Consecutive

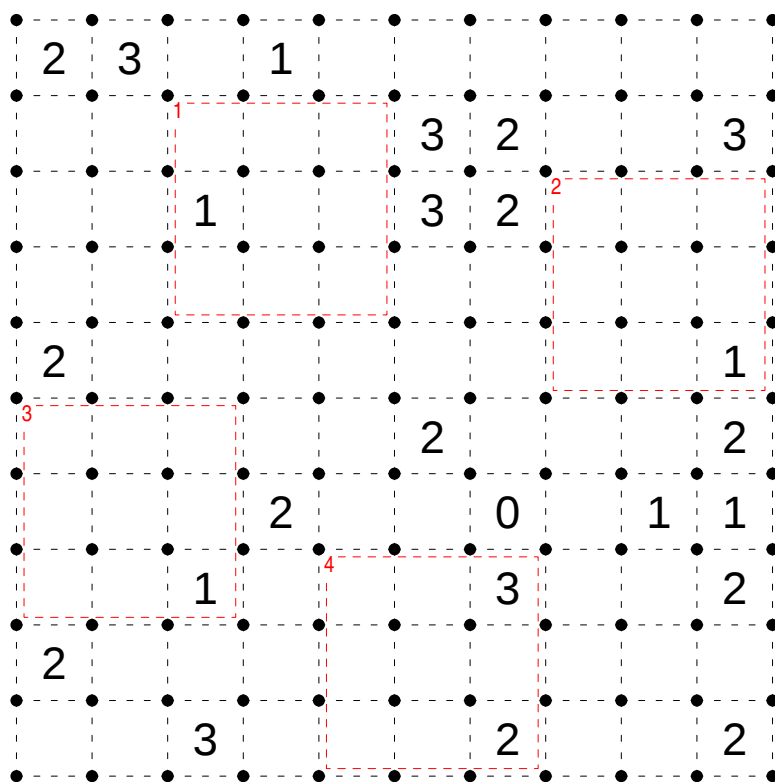
Platziere fünf identische Pentominos im Diagramm, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Jedes Pentomino muss fünf aufeinanderfolgende Ziffern enthalten (in beliebiger Anordnung), und keine zwei Pentominos dürfen unabhängig von deren Anordnung die gleichen Ziffern enthalten.

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

Lösungscode: Für jeden Käfig die Summe der Ziffern in den von Pentominos belegten Feldern innerhalb des Käfigs, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos.

Pentomino Fences

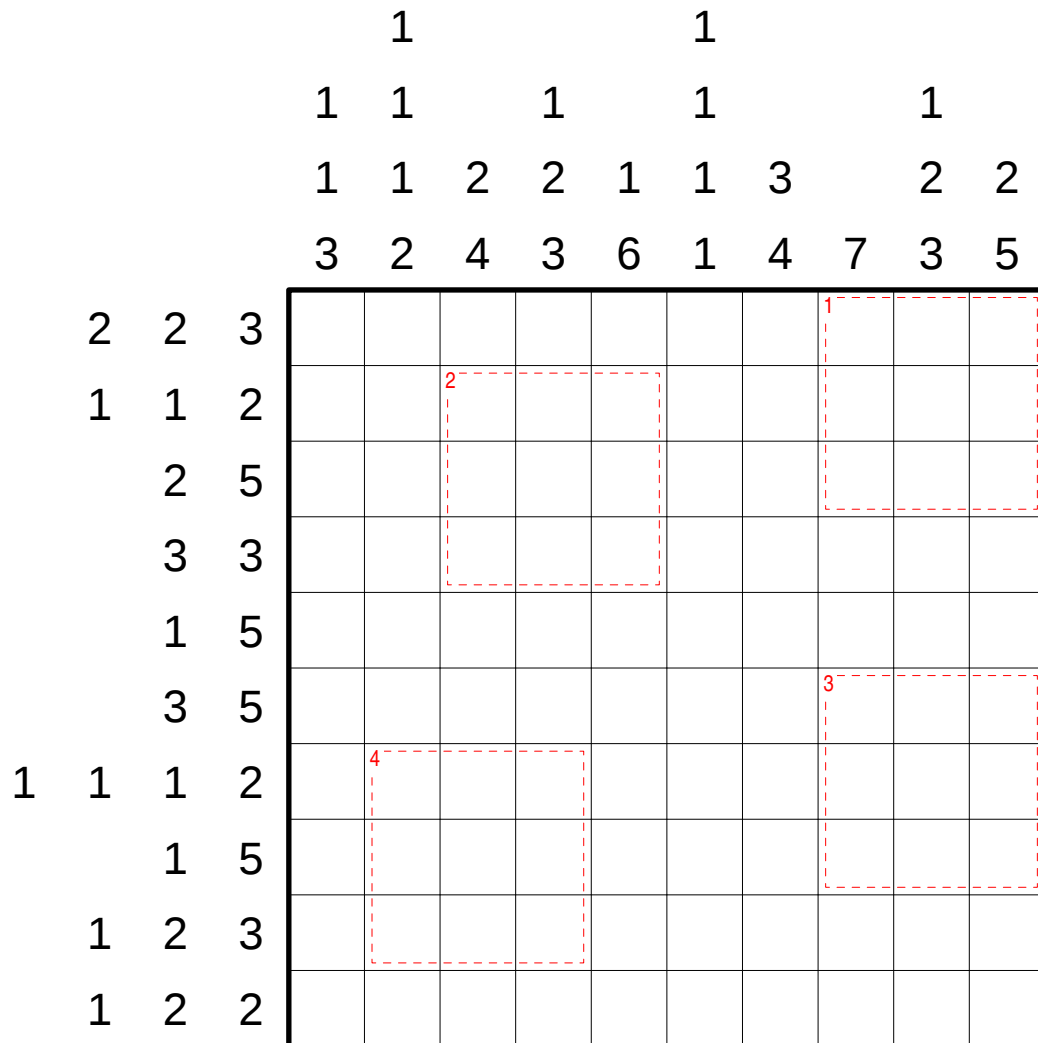
Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren. Die Zahlen geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Fülle das Innere des Rundwegs mit identischen Pentominos, so dass jedes Feld im Inneren des Rundwegs zu genau einem Pentomino gehört.



Lösungscod: Für jeden Käfig die Anzahl der von Pentominos belegten Felder innerhalb des Käfigs, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos.

Pentomino in White

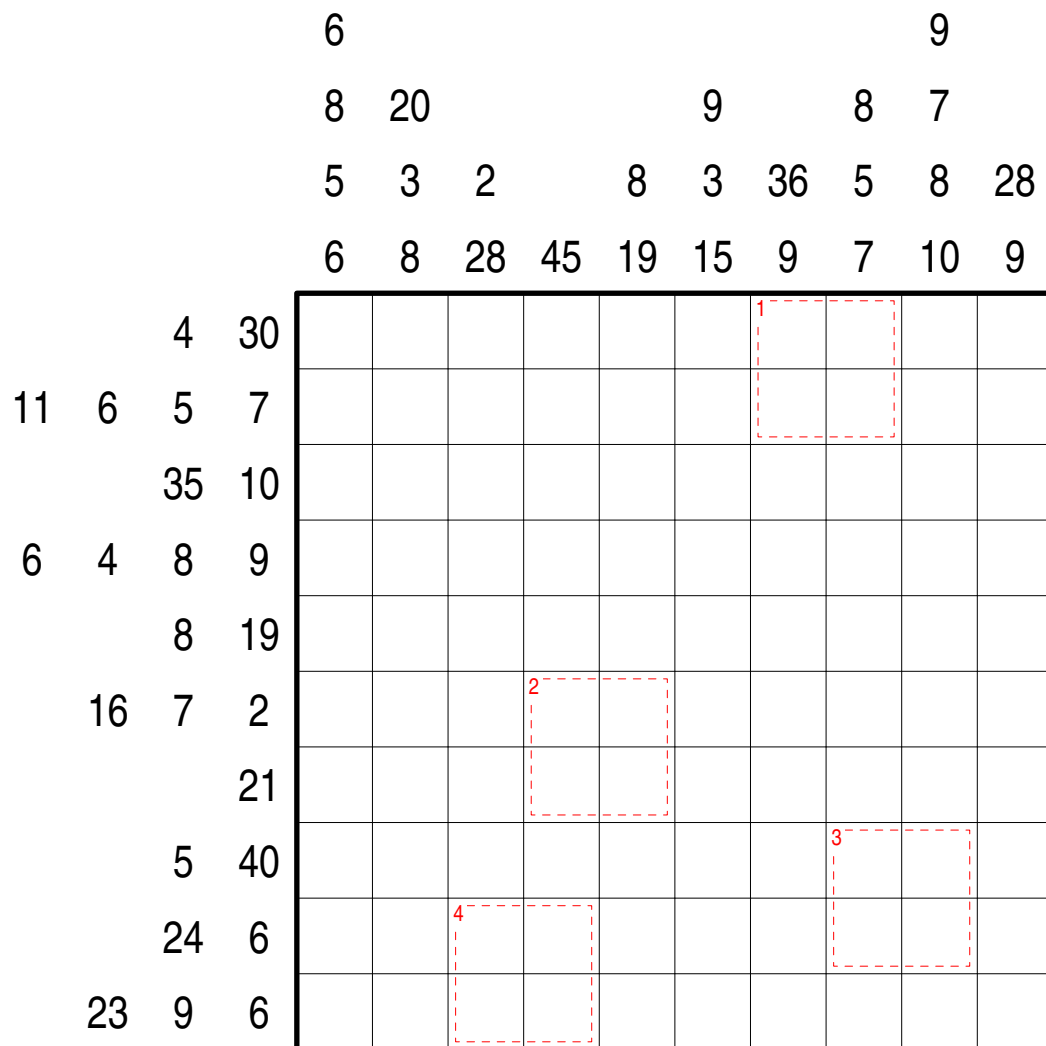
Platziere identische Pentominos im Diagramm, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen außerhalb des Diagramms geben die Längen aller Blöcke zusammenhängender Leerfeldern in der jeweiligen Zeile oder Spalte an, wobei sich zwischen zwei Blöcken eine beliebige Anzahl Pentominofelder befindet. Die Zahlen in aufsteigender Reihenfolge angeben.



Lösungscode: Für jeden Käfig die Anzahl der von Pentominos belegten Felder innerhalb des Käfigs, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos.

Pentomino Japanese Sums

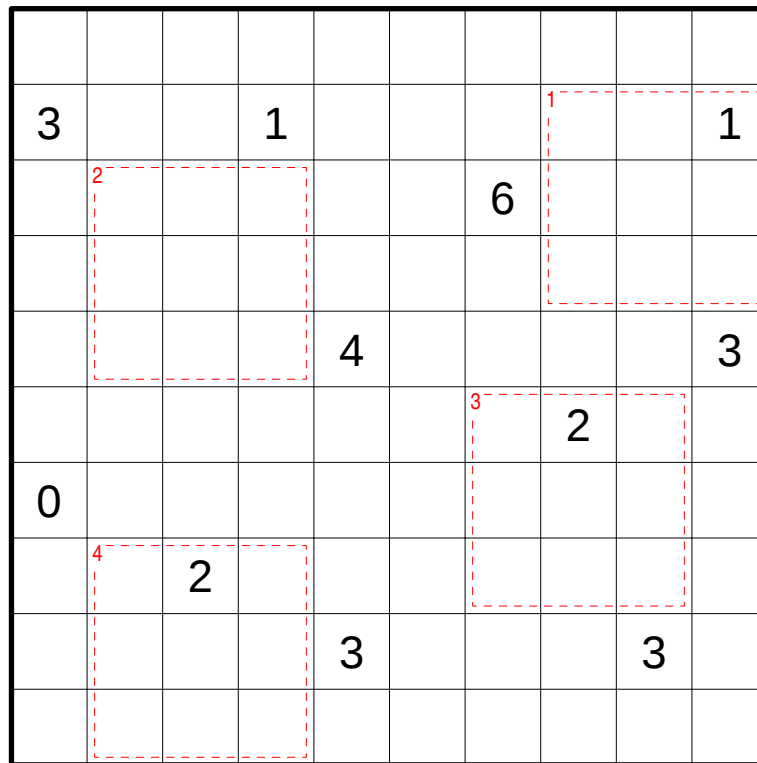
Platziere identische Pentominos im Diagramm, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Trage in die verbleibenden Felder Ziffern von 1 bis 9 ein, so dass jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte höchstens einmal vorkommt. Die Zahlen außerhalb des Diagramms geben die Summen aller Blöcke zusammenhängender Ziffern in der jeweiligen Zeile oder Spalte an, wobei sich zwischen zwei Blöcken eine beliebige Anzahl Pentominofelder befindet. Auch einzeln stehende Ziffern sind hier angegeben. Die Reihenfolge der Summen entspricht der Reihenfolge der Blöcke.



Lösungscod: Für jeden Käfig die Summe der Ziffern innerhalb des Käfigs. Pentominofelder werden hierbei ignoriert.

Pentomino Minesweeper

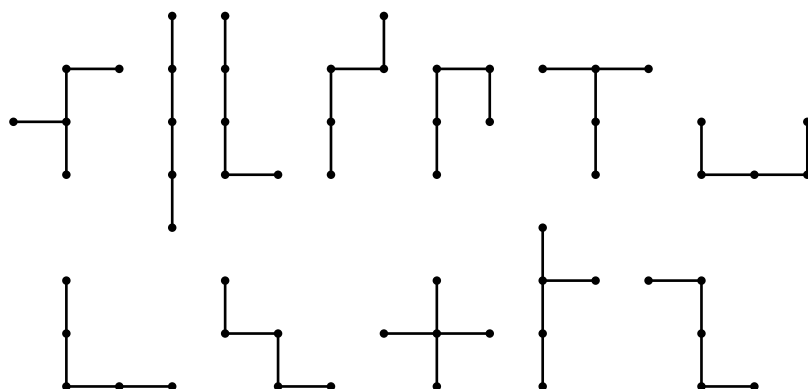
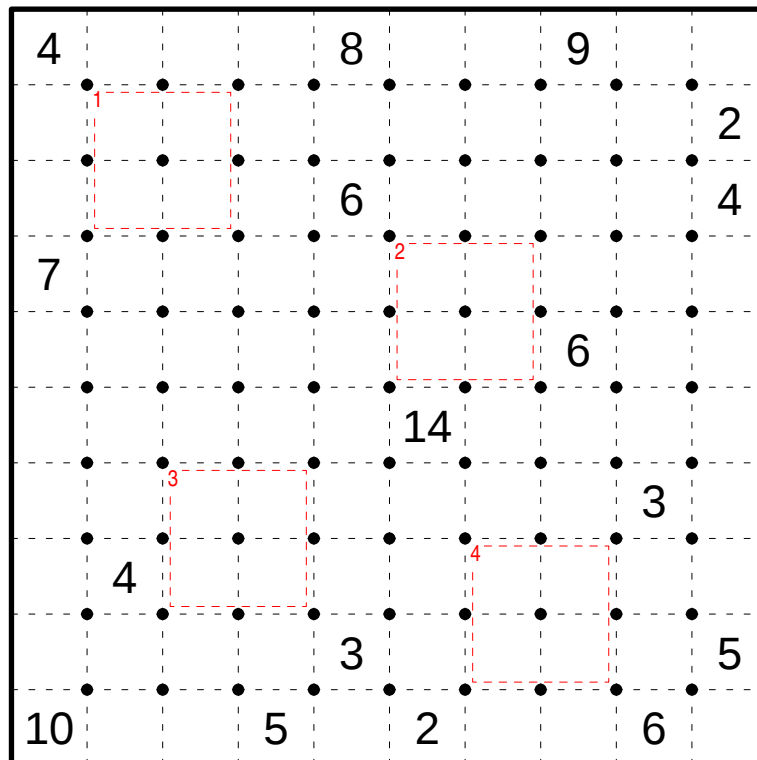
Platziere identische Pentominos im Diagramm, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Pentominos dürfen nicht auf den Zahlenfeldern liegen. Die Zahlen geben an, wieviele der waagerecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder von Pentominos belegt sind.



Lösungscod: Für jeden Käfig die Anzahl der von Pentominos belegten Felder innerhalb des Käfigs, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos.

Pentomino Rooms

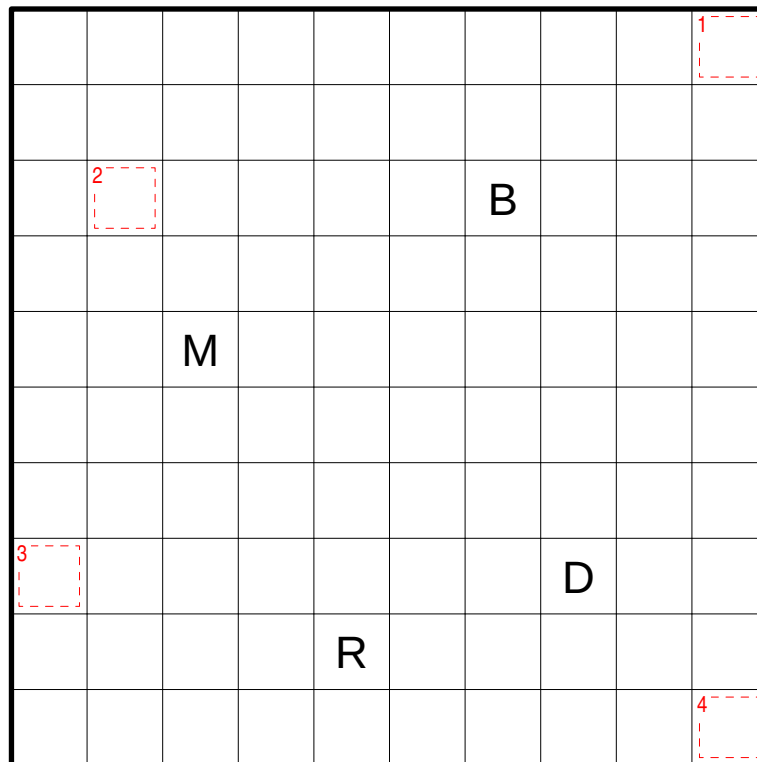
Platziere entlang der gepunkteten Linien identische Pentominos bestehend aus vier Linienstücken (siehe unten) im Diagramm, so dass sie einander nicht berühren. Kein Teilstück eines Pentominos darf auf dem äußeren Rand des Diagramms liegen, und kein Pentomino darf den Rand an mehr als einer Stelle berühren. Die Pentominos stellen Wände dar; die Zahlen geben an, wieviele Felder vom jeweiligen Zahlenfeld aus waagerecht und senkrecht in allen vier Richtungen gesehen werden können, wobei das Zahlenfeld selbst mitgezählt wird.



Lösungscode: Für jeden Käfig die Summe der Zahlen, die entsprechend der Rätselregeln in den Feldern innerhalb des Käfigs stehen könnten.

Pentomino Scrabble

Platziere identische Pentominos im Diagramm, so dass sie einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Trage in die verbleibenden Felder Buchstaben ein, so dass jedes der vorgegebenen Wörter genau einmal lesbar ist, entweder waagerecht von links nach rechts oder senkrecht von oben nach unten. Alle Wörter müssen miteinander verbunden sein, und kein Wort, das nicht aufgelistet ist, darf im Rätsel vorkommen.

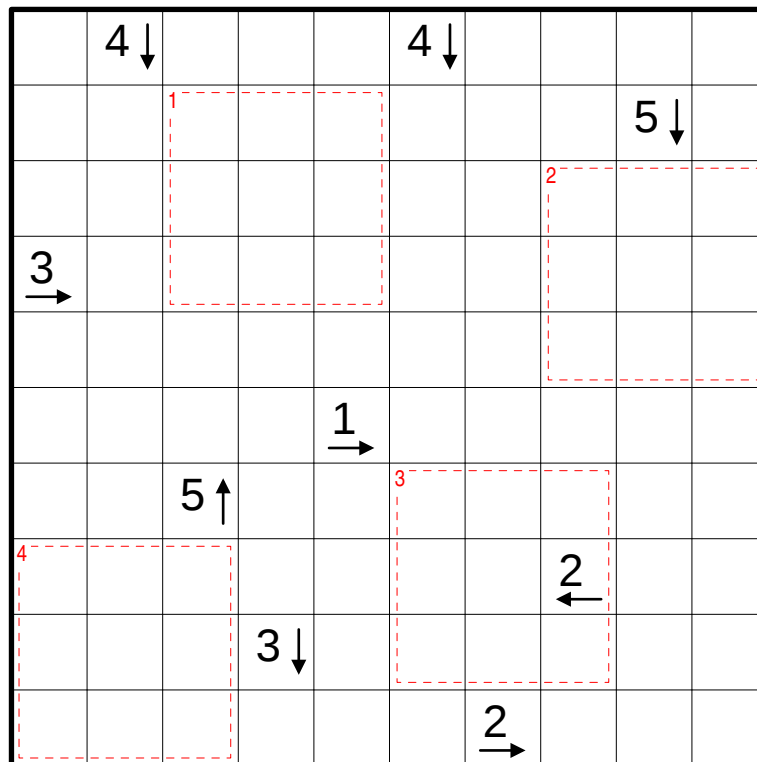


HE	LSD	ETAT	KLOPS
SI	OLD	HIOB	LIBRA
TB	ROM	IGEL	EMPORE
AOL	TAZ	LEIM	PLOMBE
AUS	TSG	MARS	UBONGO
DIA	BOOT	URIN	ALMOSEN
EMU	ENTE	ATARI	BALLAST
LOS	ERDE	BLOCK	LEIPZIG

Lösungscode: Für jeden Käfig der im jeweiligen Feld stehende Buchstabe; für ein Pentominofeld der Kennbuchstabe des verwendeten Pentominos (siehe Seite 1).

Pentomino Snakes

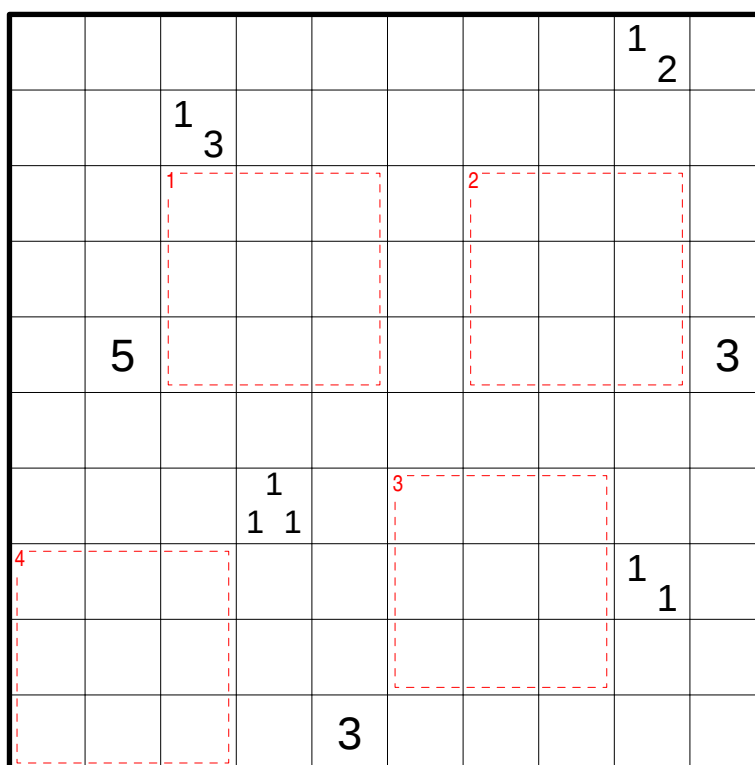
Platziere sieben identische Pentominos im Diagramm, so dass sie nicht waagerecht oder senkrecht aneinandergrenzen (Diagonalberührungen sind erlaubt). Die Pentominos dürfen nicht auf den Hinweisfeldern liegen. Jedes Pentomino stellt eine Schlange dar, deren Felder von 1 bis 5 durchnummeriert sind; aufeinanderfolgende Zahlen müssen waagerecht oder senkrecht benachbart sein. Jede Schlange schaut von ihrem Kopf (dem Feld mit der Zahl 1) aus in die dem Feld mit der Zahl 2 gegenüberliegende Richtung. Keine Schlange darf eine andere Schlange sehen, wobei die Hinweisfelder keine Hindernisse darstellen. Die Hinweise geben an, welche Zahl von dem entsprechenden Feld aus in der entsprechenden Richtung als erstes zu sehen ist.



Lösungscode: Für jeden Käfig die Summe der Zahlen in den von Pentominos belegten Feldern, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos. Hinweisfelder werden hierbei ignoriert.

Pentomino Tapa

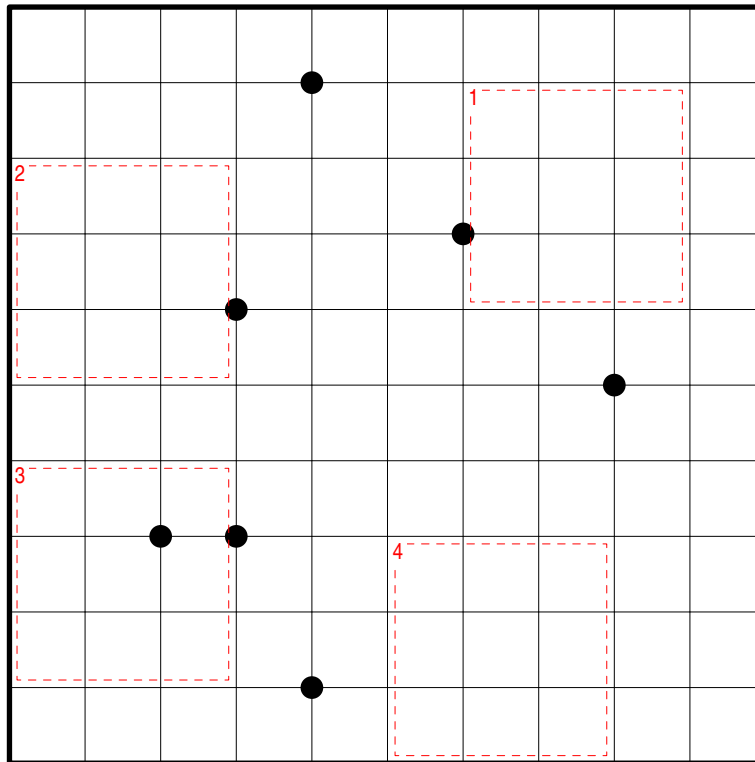
Platziere identische Pentominos im Diagramm, so dass alle von Pentominos belegten Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2×2 -Bereich komplett belegt ist. Die Pentominos dürfen nicht auf den Hinweiskäfigen liegen. Die Hinweise geben an, wieviele der jeweils waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder von Pentominos belegt sind: Jede Zahl entspricht hierbei einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Pentominofeldern, unabhängig davon, wieviele Pentominos daran beteiligt sind. Die Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere Leerfelder getrennt. Die Anordnung der Zahlen innerhalb eines Hinweiskäfiges spielt keine Rolle.



Lösungscode: Für jeden Käfig die Anzahl der von Pentominos belegten Felder innerhalb des Käfigs, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos.

Pentomino Touch

Platziere identische Pentominos im Diagramm, so dass sie nicht waagrecht oder senkrecht aneinandergrenzen. Alle Stellen, an denen zwei Pentominos einander diagonal berühren, sind mit schwarzen Punkten markiert.



Lösungscode: Für jeden Käfig die Anzahl der von Pentominos belegten Felder innerhalb des Käfigs, multipliziert mit der Anzahl der daran beteiligten Pentominos.