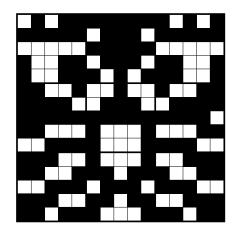


Nonogramm

	1 6 2 2	2 4 2 2	1 2 2 2	2 2 1 1	2 3 1 1 2 1	1 1 1 5 2	4 2 3	8	4 2 3	1 1 1 5 2	2 1 1 2 1	1 2 2 1 1	2 2 2 2	1 4 2 2	2 4 1 2
1 8 1 1															
1 2 3 2 1	L														
1 2 3 2 1 1 3 1 3 1 2 1 1 1 2	⊢			L	L	╙			L	H	╙	L		L	Н
	ᆫ	_	_	_	_	ᆫ	_		_		ᆫ	_		_	Ш
2 1 1 1 2	匚														
4 3 4															
14															
2 1 1 2	乚														
3 1 1 3 2 3 3 2															
2 3 3 2															
3 1 1 3 2 3 3 2 3 3 3 3 2 2 3 2 3 3 2															
3 2 2 3 2 3 2															
2 3 3 2	L					L					L				



Ein Nonogramm kann ganz schön knifflig sein. Aber wenn Sie es richtig gelöst haben, erhalten Sie eine Belohnung: Die ausgemalten Felder ergeben ein Bild.

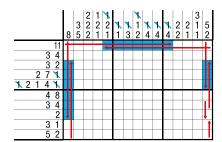
Regeln

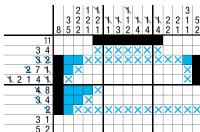
Die Zahlen vor den Zeilen und über den Spalten definieren die auszufüllenden Blöcke von Kästchen:

- Jeder Zahlenwert entspricht genau der Länge eines Blockes.
- Bei mehreren Zahlen entspricht ihre Abfolge der Reihenfolge der Blöcke.
- Zwischen zwei Blöcken muss sich mindestens ein leeres Feld befinden.

Beispiel

- Beginnen Sie mit grossen Blöcken. In unserem Beispiel ist das die oberste Zeile:
 Zählen Sie 11 Felder von links und 11 Felder von rechts ab. Dabei überlappen sich 7 Felder,
 die Sie ausmalen können.
- Suchen Sie weitere Überlappungen. Bei Nummergruppen rechnen Sie beim Abzählen jeweils 1 Feld Abstand zwischen den Blöcken ein.







Fortsetzung Beispiel

- Vergleichen Sie die ausgefüllten Felder mit den Zahlen. Ergänzen Sie angefangene Blöcke und setzen Sie Kreuze für leere Felder. Streichen Sie Zahlen für gefundene Blöcke ab.
- Wiederholen Sie dies abwechselnd vertikal und horizontal. Suchen Sie dabei immer wieder neue Überlappungen.

