

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

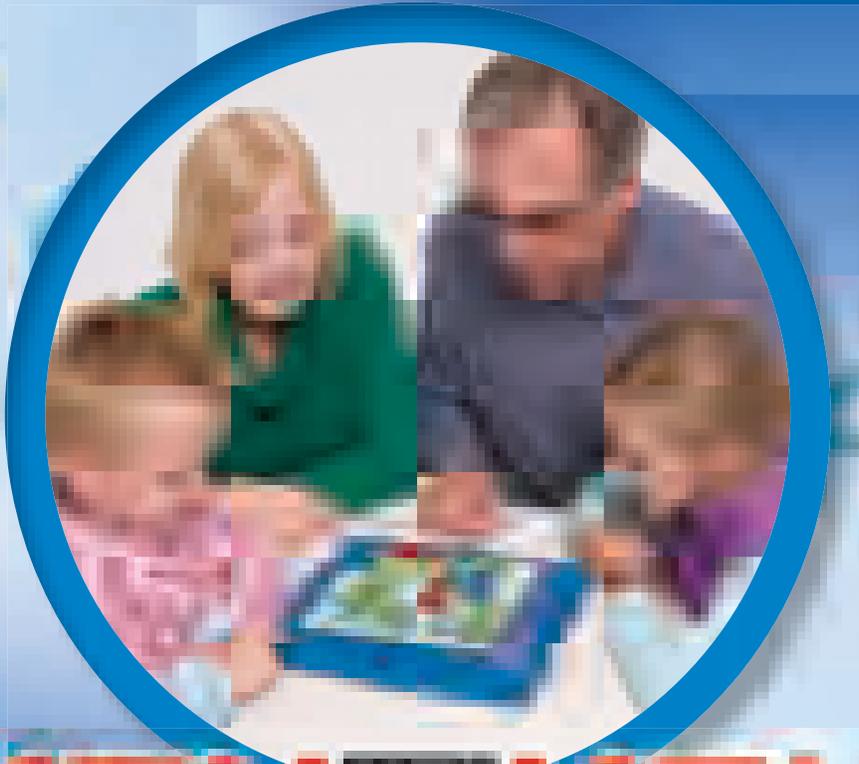
escaleajeux@gmail.com



KENKEN

Multiplayer





KENKEN

Multiplayer

KEN KEN

Multiplayer

© 2009 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattum. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'ingestion de petits éléments. Informations à conserver. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine. © Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0 Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China. Goliath Games LLC, 840 Burlway Rd., Burlingame, CA 94010. Conforms with ASTM F963. Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this information for future reference. Colors and contents may vary from those illustrated. Made in China. © Goliath Games Ibería SRL. Calle-21 Nave 20, Polígono Industrial de Catarroja, 46470 Catarroja (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es. No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Conservar esta información para referencias futuras. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Made in China. Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequeninas partes que podem ser engolidas. Conservar a informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar. Produzido em China. www.goliathgames.com | www.jeux-goliath.com

1. Let's solve this puzzle with 3 columns and 3 rows.

Essayons de résoudre cette grille de 3 lignes et 3 colonnes.

Lassen Sie uns dieses Rätsel mit 3 Zeilen und 3 Spalten lösen.

Laten we deze puzzel van 3 x 3 hokjes oplossen.

Resolvamos el siguiente puzzle de 3 filas y 3 columnas.

Vamos ver como se resolve este puzzle de 3 filas e 3 colunas

3+	5+	1
.....	5+
4+

4. If a single number is designated to a cage of a single square, that number will be assigned to that square.

Dans le cas d'un bloc constitué d'une seule case, le total indiqué correspond tout simplement à la valeur à jouer.

Wenn ein abgetrennter Bereich aus nur einem Kästchen besteht, entspricht die einzutragende Zahl der Zahl oben links.

Als er een cijfer staat in een vak dat bestaat uit één hokje, dan moet dat cijfer in dit hokje gelegd worden.

Si hay una jaula posee solo una casilla, el número indica que ficha ha de encontrarse en dicha casilla.

Se uma jaula só tem um quadradinho, o número indicado será atribuído a esse quadradinho.

3+	5+	1 1
.....	5+
4+

2. Every square in the grid will contain a number 1-3. No number can repeat within any column or row.

Chaque case de la grille devra comporter un chiffre situé entre 1 et 3. Chaque chiffre d'une même colonne ou ligne doit être différent. La répétition est interdite.

In jedes Kästchen im Gitter darf eine Zahl zwischen 1 und 3 eingetragen werden. Diese dürfen sich in keiner Zeile oder Spalte wiederholen.

In elk hokje moet een cijfersteentje komen: 1, 2 of 3. Een cijfer mag nooit twee keer voorkomen in dezelfde horizontale of verticale rij.

Cada casilla contendrá un número del 1 al 3. Ningún número se podrá repetir dentro de una misma fila o columna.

Cada quadradinho terá um número do 1 ao 3, e nenhum número poderá ser repetido dentro de uma mesma fila ou coluna.

3+	5+	1
.....	5+
4+

5. Let's actually put numbers in the squares.

Remplissons la grille.

Lassen Sie uns nun die Zahlen in die Kästchen eintragen.

Laten we nu eens cijfers in de hokjes leggen.

Juguemos

Vamos jogar!

3+	5+	1
.....	5+
4+

3. The small number at the upper-left corner of a cage is the total to obtain in that cage.

Le petit chiffre dans le coin supérieur gauche d'un bloc est le total à obtenir dans ce bloc.

Die kleine Zahl oben links ist die Summe der einzutragenden Zahlen im abgetrennten Bereich (markiert durch durchgezogene Linien).

Het getal in de linker bovenhoek van een vak is het totaal van de cijfers in dat vak.

El número de la esquina izda. superior indica el valor de la operación dentro de una jaula.

O número do canto superior esquerdo indica o valor da operação dentro de uma jaula.

3+	5+	1
.....	5+
4+

6. Put 1 in the top-right corner because it is a cage of a single square.

Le 1 vient logiquement remplir ce bloc d'une seule case.

Tragen Sie die 1 in das Kästchen oben rechts ein. Es handelt sich um einen abgetrennten Bereich, der nur aus einem Kästchen besteht.

Leg 1 in de rechter bovenhoek want dat is een vak van maar één hokje.

Colocamos el 1 por la razón ya explicada.

Neste caso colocamos o número 1 como se explica mais acima.

3+	5+	1 1
.....	5+
4+

7. Focus on the red cage. The only combination of two numbers from 1-3 that will produce a total of 3 is {1,2}.

Concentrons-nous sur le bloc rouge. La seule combinaison de deux chiffres possible pour obtenir un 3 est '1 + 2'.

Achten Sie auf den rot markierten abgetrennten Bereich. Die möglichen Kombinationen aus den Zahlen 1 bis 3 die als Summe 3 ergeben, sind 1+2 oder 2+1

Bekijk het rode vak. De enige combinatie van twee cijfers (van 1-3) die samen 3 zijn, is 1 + 2.

Fijémonos en la jaula marcada. La única combinación que permite un total de 3 es 1+2.

Observemos a jaula marcada. 1+2 é a única combinação que permite um total de 3.

3+	5+	1
		1
		5+
4+		

8. 1 is already in the top-right square, so the top-left square will be 2 in order to avoid having the same number on the same line twice.

Le 1 a déjà été joué dans le coin supérieur droit. Il faut donc jouer le 2 dans le coin supérieur gauche afin de ne pas avoir les deux 1 sur la même ligne.

Da im Kästchen oben rechts bereits eine 1 eingetragen wurde (und keine zwei gleichen Zahlen in einer Zeile stehen dürfen) wird die 2 oben links eingetragen, die 1 darunter.

1 ligt al in de bovenste rij, dus bovenaan links moet de 2 komen.

El 1 ya está en la fila de arriba, por tanto es el 2 el número a colocar en la casilla superior.

O número 1 já está na fila de cima. Por tanto, deveremos colocar o 2 no quadradinho superior.

3+	5+	1
2		1
1		5+
4+		

9. 1 and 2 are now put at the left column so the bottom-left square is 3 since a number can't be repeated in a row.

Maintenant que le 1 et le 2 on été placés sur la colonne de gauche, la dernière case libre est forcément un 3.

1 und 2 wurden nun in die linke Spalte eingetragen, so dass in das Kästchen unten links nur noch die 3 eingetragen werden kann.

1 en 2 liggen in de linker rij, dus in het hokje onderaan links móet wel een 3 komen.

1 y 2 ya están en esta columna, por tanto el número que queda por colocar en la casilla inferior es el 3.

Os números 1 e 2 já estão na coluna, por isso o número que deverá ser colocado no quadradinho inferior é o 3.

3+	5+	1
2		1
1		5+
4+	3	

10. The center square in the bottom row is 1 since 3 + Center square must be 4.

Dans ce bloc du bas, nous avons déjà placé le 3. Pour obtenir un 4, il nous reste simplement à jouer le 1.

In das Kästchen unten in der Mitte wird die 1 eingetragen, da sich die Summe 4 des abgetrennten Bereichs aus der bereits eingetragenen 3 und 1 errechnet.

Het middelste hokje van de onderste rij krijgt een 1, want 3 plus het middelste hokje moet samen 4 zijn.

Para la jaula indicada, la única solución posible para la casilla libre es 1. 3+1=4.

Nesta jaula, a única solução possível para o quadradinho livre é o 1. 3+1=4.

3+	5+	1
2		1
1		5+
4+	3	1

11. So the bottom square in the right-hand column must be 2 since 3 and 1 are already used.

La solution de la dernière case libre de la ligne du bas est donc le 2.

Daraus ergibt sich die 2 für das Kästchen unten rechts, da die anderen beiden Kästchen der Zeile bereits mit 3 und 1 belegt sind.

Nu moet het hokje rechts onder wel een 2 krijgen.

En la fila de abajo sólo podemos colocar un 2 en la casilla libre.

Assim, no quadradinho inferior livre da coluna direita só se poderá colocar um 2.

3+	5+	1
2		1
1		5+
4+	3	1
		2

12. Now, let's focus on this cage. Center square at the right column must be 3, because 2 + Center square must be 5.

Concentrons-nous sur ce bloc. La solution est 3 car 5=2+...3.

Achten Sie nun auf den rot markierten abgetrennten Bereich rechts – die Summe muss 5 ergeben. Da die 2 bereits eingetragen wurde, bleibt die 3 als Lösung für das mittlere rechte Kästchen.

Bekijk nu dit vak. Het middelste hokje in de rechter rij wordt 3, want 2 + het middelste hokje moet samen 5 zijn.

Para la jaula indicada, la única solución posible para la casilla libre es 3. 2+3=5.

Observemos agora esta jaula. A única solução possível para o quadradinho livre é o número 3. 2+3=5.

3+	5+	1
2		1
1		5+
4+	3	1
		2
		3

13. The same logic is used to complete the puzzle, while keeping in mind the fact that the same number shouldn't appear twice on the same row.

3+	5+	1
2	3	1
1	2	3
4+		
3	1	2

Même logique ici pour terminer le casse-tête tout en gardant à l'esprit qu'un même chiffre ne peut apparaître deux fois sur une même ligne.

Nach dem gleichen Prinzip wie im vorherigen Schritt ergibt sich die Lösung für den abgetrennten Bereich in der Mitte.

Dezelfde logica geldt voor de laatste hokjes van de puzzel.

Con esta lógica completamos el puzzle.

Com esta lógica, o puzzle está terminado,

14. Done!

The order to fill in the puzzle differs depending on which cage you solve first. You can try solving the same puzzle again and again, starting with a different cage each time.

3+	5+	1
2	3	1
1	2	3
4+		
3	1	2

Et voilà!

L'ordre dans lequel vous placerez vos chiffres dépendra du bloc par lequel vous avez commencé.

Geschafft!

Die Reihenfolge der Lösungsschritte hängt davon ab, mit welchem Kästchen gestartet wird. Versuchen Sie das Rätsel erneut zu lösen, indem Sie mit einem anderen Kästchen starten.

Klaaar!

De volgorde waarin je de cijfers neerlegt, is afhankelijk van het vak dat je her eerst oplost. Je kunt dezelfde puzzel telkens weer oplossen door elke keer met een ander vak te beginnen.

¡Hecho!

El orden seguido para resolver el puzzle variará en función de la primera casilla que rellenemos. Intenta resolver el puzzle empezando por una casilla diferente.

Feito!!!

A ordem a seguir para resolver o puzzle variará em função do primeiro quadradinho que seja preenchido. Tenta resolver o puzzle começando por um quadradinho diferente.

F RÈGLE DU JEU

But du jeu

Remplir toutes cases de la grille en plaçant correctement les tuiles numérotées : un chiffre ne doit jamais être présent deux fois sur une même rangée ou colonne.

Contenu

1 porte-carte, 1 plateau transparent amovible, 4 x 24 tuiles réparties en 4 couleurs différentes, 20 cartes KenKen recto/verso (52 grilles KenKen) avec différents niveaux de difficulté, la règle du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Les grilles

Les grilles sont conçues selon différents niveaux de difficulté, identifiés par des étoiles comme suit : (1 étoile = facile, 2 étoiles = normal, 3 étoiles = difficile).

Grilles 3x3 : 8 grilles faciles (*), 8 grilles normales (**), 4 de chaque côté)

Grilles 4x4 : 6 grilles normales (**), 6 grilles difficiles (***)

Grilles 5x5 : 6 grilles faciles (*), 6 grilles normales (**)

Grilles 6x6 : 6 grilles normales (**), 6 grilles difficiles (***)

Mise en place

Placer le porte-carte au centre de la table. Les joueurs choisissent une grille en fonction du niveau de difficulté souhaité et la placent sur le porte-carte. Recouvrir la grille avec le plateau transparent.

Chaque joueur se munit de 24 tuiles d'une même couleur et les place, face visible, devant lui.

Les tuiles à utiliser dépendent de la grille choisie :

Pour une grille de 3x3, employer uniquement les tuiles 1, 2 et 3. Pour une grille de 4x4, employer uniquement les tuiles 1 à 4. Pour une grille de 5x5, employer uniquement les tuiles 1 à 5. Pour une grille de 6x6, employer uniquement les tuiles de 1 à 6.

Début de partie

Le plus jeune joueur commence, la partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remplir une grille

Un bloc correspond à un ensemble d'1, 2 ou 3 cases délimitées par un trait gras.

Chaque joueur, lors de son tour, essaye de remplir un bloc de la grille en trouvant la solution adéquate. Le chiffre inscrit en haut à gauche de chaque bloc indique le résultat à obtenir, et le symbole mathématique indique le type d'opération à utiliser pour y parvenir (+ addition, - soustraction, x multiplication, : division).

Vous ne pouvez jouer vos tuiles que dans **un seul et même bloc par tour**. Il est permis de jouer plusieurs tuiles par tour mais toujours dans le même bloc.

Si le bloc n'est pas terminé dans le tour, les tuiles retournent au propriétaire.

Chaque joueur a 1 minute par tour pour placer ses tuiles correctement sur le plateau.

Ne jamais répéter un chiffre dans une même rangée ou colonne.

Les blocs constitués d'une seule case doivent être complétés avec le chiffre imprimé dans le coin supérieur du bloc.

Précisions

Un bloc peut contenir plusieurs fois le même chiffre tant que ce chiffre n'est pas répété dans une rangée ou colonne.

Si vous trouvez la solution à un bloc mais que vous n'avez plus les tuiles numérotées requises pour compléter ce bloc, vous devez jouer ailleurs.

Votre tour se finit après une minute ou si vous remplissez complètement un bloc. C'est alors au tour de votre voisin de gauche.

Fin du jeu

La partie se termine quand tous les blocs sont remplis et que la grille est résolue ou quand plus personne ne peut jouer.

Gagnant

Le gagnant est le joueur avec le plus grand nombre de points. Chaque joueur compte les tuiles de sa couleur et marque 1 point par tuile.

Erreur

Si une erreur est décelée, immédiatement ou en cours de partie, les tuiles sont retirées et rendues à son propriétaire. La partie reprend jusqu'à ce que la grille soit complétée ou que l'on ne puisse plus jouer.

Règles KenKen pour 1 joueur

Suivre les règles normales, remplir les blocs dans n'importe quel ordre. Pour une partie seul, utiliser l'ensemble des tuiles rouges et jaunes. La couleur des tuiles n'a aucune signification dans le cas d'une partie solo.

Puzzle:
A001

			+
3	3+	2	
3+	1	3	4+
5+	2	1	

Puzzle:
A002

			+
3+	5+	1	
1	2	3	5+
4+	3	1	2

Puzzle:
A003

			+
1	3+	5+	
1	2	3	
5+	3	1	2
2	3	1	4+

Puzzle:
A004

			+
5+	3	2	3+
4+	1	3	2
2	4+	1	3

Puzzle:
A005

			+
4+	3+	3	
1	2	3	
3	1	2	3+
5+	2	3	1

Puzzle:
A006

			+
4+	5+	2	
1	3	2	
3	2	1	4+
3+	2	1	3

Puzzle:
A007

			+
3+	5+	2	
1	3	2	
2	1	3	4+
3	2	1	5+

Puzzle:
A008

			+
5+	3	1	2
2	3	1	4+
3+	1	2	3

Puzzle:
A009

			+ - × ÷
1-	3÷	3	
2	1	3	
3	2	1	4×
1	3	2	2-

Puzzle:
A010

			+ - × ÷
1-	2	2÷	
2	3	1	
3	1	2	3×
1	2	3	5+

Puzzle:
A011

			+ - × ÷
3÷	1	12×	
3	1	2	
1-	1	2	3
2	3	1	3÷

Puzzle:
A012

			+ - × ÷
6×	7+	1	
3	2	1	
1	3	2	
2	1	3	2-

Puzzle:
A013

			+ - × ÷
6×	1	2	
3	1	2	
5+	3	1	3÷
1	2	3	

Puzzle:
A014

			+ - × ÷
6×	2	1	
3	2	1	
1	3	2	2÷
2	1	3	7+

Puzzle:
A015

			+ - × ÷
3×	1-	3	
1	2	3	
3	1	2	2÷
2	3	1	5+

Puzzle:
A016

			+ - × ÷
2×	2	3	
1	2	3	
1-	3	1	2
2	3	1	3÷

Puzzle:
A017

²⁻ 3	1	^{2÷} 2	4
²⁻ 2	4	³ 3	^{6×} 1
⁴ 4	⁸⁺ 3	1	2
^{2÷} 1	2	4	3

Puzzle:
A018

³⁻ 4	1	²⁻ 3	⁹⁺ 2
^{6×} 3	2	1	4
^{2÷} 1	⁹⁺ 4	2	3
2	3	⁵⁺ 4	1

Puzzle:
A019

⁴ 4	¹⁻ 2	3	⁸⁺ 1
^{9×} 3	1	2	4
1	3	³⁻ 4	¹⁻ 2
^{2÷} 2	4	1	3

Puzzle:
A020

^{6×} 3	1	⁴ 4	^{2÷} 2
^{8×} 1	2	⁸⁺ 3	4
4	3	2	⁴⁺ 1
2	³⁻ 4	1	3

Puzzle:
A021

^{16×} 4	2	²⁻ 1	3
2	¹⁻ 4	3	^{2÷} 1
⁷⁺ 3	³⁻ 1	4	2
1	3	^{2÷} 2	4

Puzzle:
A022

^{6×} 2	3	⁶⁺ 1	4
³⁻ 4	^{2÷} 2	³ 3	1
1	4	^{2÷} 2	¹⁻ 3
²⁻ 3	1	4	2

Puzzle:
A023

^{24×} 1	¹⁻ 2	³ 3	⁴ 4
2	3	⁶⁺ 4	1
¹⁻ 3	4	1	¹⁻ 2
4	^{2÷} 1	2	3

Puzzle:
A024

¹⁻ 2	^{12×} 3	4	1
3	^{2÷} 1	2	⁷⁺ 4
¹¹⁺ 4	2	²⁻ 1	3
1	4	3	² 2

Puzzle:
A025

¹⁻ 3	²⁻ 1	^{2÷} 4	2
2	3	^{6×} 1	^{12×} 4
⁵⁺ 1	^{2÷} 4	2	3
4	2	3	1

Puzzle:
A026

²⁻ 4	^{2÷} 2	^{9×} 1	³ 3
2	1	3	⁷⁺ 4
²⁻ 3	¹⁻ 4	2	1
1	3	^{2÷} 4	2

Puzzle:
A027

^{2÷} 2	1	^{12×} 3	4
¹⁻ 3	2	⁴ 4	1
⁸⁺ 1	⁹⁺ 4	2	3
4	3	^{2÷} 1	2

Puzzle:
A028

⁴⁺ 3	1	^{2÷} 4	¹⁻ 2
^{2÷} 1	¹⁻ 4	2	3
2	3	^{12×} 1	4
^{2÷} 4	2	3	1

Puzzle:
A029

9+	5	4	4-	1	24×	3	2
3×	1	3	5	2	2	4	
2-	2	1	4	5	3		
	4	2	3	1	5		
30×	3	5	2	4	1		

Puzzle:
A030

12×	4	3	3+	2	1	5	3-
	1	4	2-	45×	3	5	2
	5	2	5×	1	3	4	
	2	1	5	4	4	6×	3
	3	5	4	2	1		

Puzzle:
A031

2-	2	3	9+	1	20×	4	5
	4	5	2	7+	3×	3	1
	3	2	5	1	4		
	1	4	3	5	2		
	5	1	4	2	3		

Puzzle:
A032

4+	1	4	3	2	5		
	3	5	2	4	1		
	4	2	1	5	3		
	2	1	5	3	4		
	5	3	4	1	2		

Puzzle:
A033

2-	5	3	2	4	1		
	4	1	5	2	3		
	3	4	1	5	2		
	2	5	3	1	4		
	1	2	4	3	5		

Puzzle:
A034

12+	5	2	4	3	1		
	3	1	2	5	4		
	4	5	1	2	3		
	1	3	5	4	2		
	2	4	3	1	5		

Puzzle:
A035

2+	2	5	1	11+	3	4	
	1	2	3	4	5		
	4	1	5	2	3		
	3	4	2	5	1		
	5	3	4	1	2		

Puzzle:
A036

8+	3	5	2-	2	4		
	1	2	3	4	5		
	4	1	5	3	2		
	2	3	4	5	1		
	5	4	2	1	3		

Puzzle:
A037

2-	1	5	4	2	3		
	2	3	1	5	4		
	3	1	5	4	2		
	4	2	3	1	5		
	5	4	2	3	1		

Puzzle:
A038

2-	1	2	4	5	3		
	3	5	2	1	4		
	4	3	1	2	5		
	5	1	3	4	2		
	2	4	5	3	1		

Puzzle:
A039

2-	2	4	3	1	5		
	1	3	5	4	2		
	3	1	2	5	4		
	5	2	4	3	1		
	4	5	1	2	3		

Puzzle:
A040

2-	4	5	2	3	1		
	2	1	5	4	3		
	1	2	3	5	4		
	3	4	1	2	5		
	5	3	4	1	2		

Puzzle:
A041

				+	-	+	+
12+	11+			5-			
5	4	3	2	6	1		
6	2	16x	4	1	3	8+	5
1	6	5	4	2	3		
12x	2÷		16+	4-	2-		
4	3	6	5	1	2		
3	1	2	6	5	4		
2	5	1	3	4	6		

Puzzle:
A042

				+	-	+	+
9+	1-	2-	16x				
2	6	3	5	1	4		
12+					60x		
5	1	2	3	4	6		
3	4	6	1	2	5		
15+	2÷		12+			9x	
4	2	1	6	5	3		
6	5	4	2	3	1		
3÷					3÷		
1	3	5	4	6	2		

Puzzle:
A043

				+	-	+	+
3	4x		3-				2-
3	1	4	2	5	6		
3-	11+		3-				
5	2	1	3	6	4		
2	6	3	4	1	5		
2-	40x		3÷				
6	4	2	5	3	1		
4	5	6	1	2	3		
1	3	5	6	4	2		

Puzzle:
A044

				+	-	+	+
60x	3÷	6x	5-		1-		
5	3	2	6	1	4		
6	1	3	2	4	5		
2	5	6	4	3	1		
12x	2÷		90x				
3	2	4	1	5	6		
1	4	5	3	6	2		
4	6	1	5	2	3		

Puzzle:
A045

				+	-	+	+
4x		4	18+				
2	1	4	5	3	6		
15x		2÷			3-		
5	2	3	6	4	1		
3	6	2	1	5	4		
2-		2÷	14+	1-			
4	5	1	2	6	3		
6	4	5	3	1	2		
3÷							
1	3	6	4	2	5		

Puzzle:
A046

				+	-	+	+
3÷	3-	1-	2÷	30x			
3	5	4	2	1	6		
1	2	3	4	6	5		
4	3	1	6	5	2		
5	1	6	3	2	4		
6	4	2	5	3	1		
2	6	5	1	4	3		

Puzzle:
A047

				+	-	+	+
10+		5+	5-	15x			
6	4	2	1	5	3		
2÷			9+	14+			
2	1	3	6	4	5		
3	6	5	4	1	2		
4	5	1	2	3	6		
5	2	4	3	6	1		
1	3	6	5	2	4		

Puzzle:
A048

				+	-	+	+
40x	2-		2-		3÷		
5	2	4	3	1	6		
1	4	3	5	6	2		
2	1	5	6	4	3		
4	6	2	1	3	5		
3	5	6	4	2	1		
6	3	1	2	5	4		

Puzzle:
A049

				+	-	+	+
16x		3÷	1-	11+			
1	4	2	3	5	6		
4	1	6	2	3	5		
3	5	4	6	1	2		
2	6	5	1	4	3		
6	3	1	5	2	4		
5	2	3	4	6	1		

Puzzle:
A050

				+	-	+	+
36x	30x		1-		12+		
3	6	5	1	2	4		
4	3	1	2	5	6		
1	5	4	6	3	2		
5	2	6	4	1	3		
2	4	3	5	6	1		
6	1	2	3	4	5		

Puzzle:
A051

				+	-	+	+
90x		32x					
5	3	6	1	4	2		
1	6	2	5	3	4		
3	2	4	6	5	1		
4	1	5	2	6	3		
2	5	3	4	1	6		
6	4	1	3	2	5		

Puzzle:
A052

				+	-	+	+
3-		90x	12+	2÷			
3	6	5	4	2	1		
4	3	6	2	1	5		
1	5	3	6	4	2		
6	2	1	5	3	4		
5	4	2	1	6	3		
2	1	4	3	5	6		