

Angebotsübersicht

Stand: Mai 2010

Sudoku und Sudokuvarianten	2
Sudoku, Mojidoku, Chaossudoku, X-Sudoku, Killersudoku, Vergleichssudoku, Randsummensudoku, Pünktchensudoku, Samuraisudoku, weitere Varianten	
Sudokuartige Rätsel	7
Futoshiki, Kropki, Gebietssummen, Basic, Buchstabensalat, Hochhäuser, Magisches Quadrat, Echtes magisches Quadrat, Magische Spirale, Magisches Labyrinth	
Japanische Rätsel	12
Kakuro, Hashiwokakero, Fillomino, Arukone, Suriza und Surizavarianten, Hitori, Heyawake, Masyu, Japanische Summen, Hakyuu, Sikaku	
Rätsel mit Lösungsbild und weitere besondere Rätsel	18
Labyrinth, Nonogramm, Mosaik, farbiges Mosaik, Logical, Kreuzzahlrätsel, Regenbogenrätsel	
Rechenrätsel	25
Symbolrätsel, Alphametrik, Gleichungen, Addition, Sonnenblume, Traubenrätsel, Zahlenpyramide, Pyramide, Münzen, Pillen, Trid	
Weitere logische Rätsel	30
Wabensalat, Dominorätsel, Sternenhimmel, Doppelstern, Schlangenträtsel, Gepunktete Schlange, ABCD-Rätsel und Varianten, Speichen, Magnetplatten, Höhlenrätsel, Zeltlager und Zeltlagervariante, Knickwege, Zwischenknick, Linienrätsel, Laser, Leuchtturm, Nummernpfeile, Pfeile, Slalom, Zahlenlabyrinth, U-Bahn, Tapa, Vier Winde, Restauranträtsel, Thermometer, Schiffe versenken	

Sudoku und Sudokuvarianten

Sudoku

Anleitung: Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

Muster

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

Lösung

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

Sudokuvariante: Mojidoku

Anleitung: Füllen Sie in jedes Feld Buchstaben so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jeder der neun im Sudoku vorkommenden Buchstaben genau einmal verwendet wird.

Diese Variante erlaubt es, in das Rätsel Lösungswörter mit bis zu 9 verschiedenen Buchstaben zu integrieren, wie dies im Muster zu sehen ist.

Muster

	N		U		O			R
			P			Z	O	
	E					L		
				Z		E		P
U		P		R				
		E					N	
	Z	U			N			
O			Z		C		U	

Lösung

Z	N	C	U	L	O	P	E	R
L	U	R	P	C	E	Z	O	N
P	E	O	R	N	Z	L	C	U
N	O	L	C	Z	U	E	R	P
E	R	Z	N	O	P	U	L	C
U	C	P	E	R	L	N	Z	O
C	P	E	L	U	R	O	N	Z
R	Z	U	O	E	N	C	P	L
O	L	N	Z	P	C	R	U	E

Sudokuvariante: Chaossudoku (Gebietssudoku)

Anleitung: Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 7 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 7 genau einmal vorkommt.

Diese Variante ist auch in anderen Größen erhältlich.

Muster

	5	4				2
					4	6
	7			4		
		5			2	
3	1					
4				2	1	

Lösung

7	5	4	3	1	6	2
5	2	1	7	3	4	6
2	7	3	6	4	5	1
6	4	2	1	7	3	5
1	3	5	4	6	2	7
3	1	6	2	5	7	4
4	6	7	5	2	1	3

Sudokuvariante: X-Sudoku (Diagonalsudoku)

Anleitung: Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte, jedem 3x3-Gebiet und in den beiden markierten Diagonalen jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

Muster

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

Lösung

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

Sudokuvariante: Killersudoku

Anleitung: Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem 3x3-Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen geben die Summe aller Ziffern in den markierten Gebieten an. Innerhalb dieser Gebiete darf keine Ziffer doppelt vorkommen.

Muster

3	13	9		14		7		16
		12			14	10		
16	15	9		7		6	7	
			12		5		11	
4		17		16		13		10
8			14		19			
8				17			3	
17		14	9	7	5	12	13	13

Lösung

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

Sudokuvariante: Vergleichssudoku

Anleitung: Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt. Die Kleiner-Zeichen zwischen zwei Feldern geben an, in welchem der beiden Felder die kleinere Zahl steht.

Muster

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

Lösung

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

Sudokuvariante: Randsummensudoku

Anleitung: Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summe der ersten drei Ziffern aus der entsprechenden Richtung an.

Muster

	17			17			14					
14					3					9	22	
		7			6	2					16	
14						8						
16		2	9									
	1					9		4			19	
19		4	8			1				2	16	
14			6								4	
					7			6	5			
24					4		2				6	
	15			15			17			13		

Lösung

	17			17			14					
14	2	8	4	1	3	5	7	6	9	22		
	9	7	1	6	2	4	3	8	5	16		
14	6	3	5	7	9	8	4	2	1			
16	5	2	9	4	8	7	1	3	6			
	1	6	3	2	5	9	8	4	7	19		
19	7	4	8	3	6	1	5	9	2	16		
14	3	5	6	8	1	2	9	7	4			
	4	1	2	9	7	3	6	5	8			
24	8	9	7	5	4	6	2	1	3	6		
	15			15			17			13		

Sudokuvariante: Pünktchensudoku

Anleitung: Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt. Befindet sich zwischen zwei Ziffern ein schwarzer Kreis, so muss eine der beiden Ziffern in diesen Feldern exakt das Doppelte der anderen sein. Ein weißer Kreis hingegen bedeutet, dass eine der beiden Ziffern um eins größer sein muss als die andere.

Muster

●	○		●	●	8	5	○	7
2								
●					5			
		○	●		6		2	
	●		●		3			●
		6				4		
○			●	●		9		
○		5		8				
						3		

Lösung

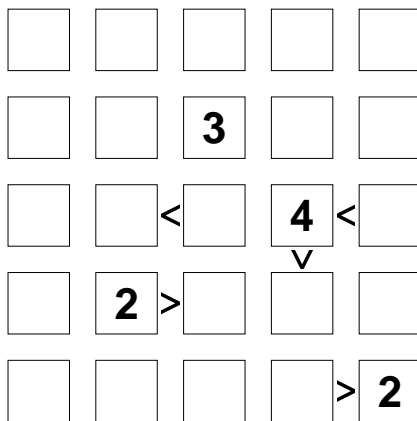
1	6	9	2	4	8	5	3	7
●	○		●	●			○	○
2	5	3	9	7	6	1	4	8
●								
4	7	8	3	1	5	2	6	9
			○	●				
9	4	7	6	5	2	8	1	3
	●				●			●
5	2	1	8	3	4	7	9	6
3	8	6	7	9	1	4	5	2
8	1	2	4	6	3	9	7	5
○			●	●				
7	3	5	1	8	9	6	2	4
						●		
6	9	4	5	2	7	3	8	1

Sudokuartige Rätsel

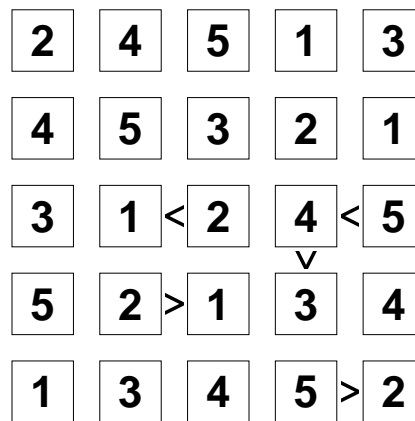
Futoshiki (auch Hutosiki)

Anleitung: Füllen Sie die Ziffern von 1 bis 5 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder der Ziffern von 1 bis 5 genau einmal vorkommt. Die Kleiner-Zeichen zwischen zwei Feldern geben an, in welchem der beiden Felder die kleinere Zahl steht.

Muster



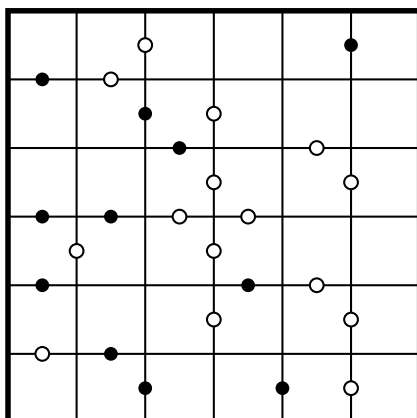
Lösung



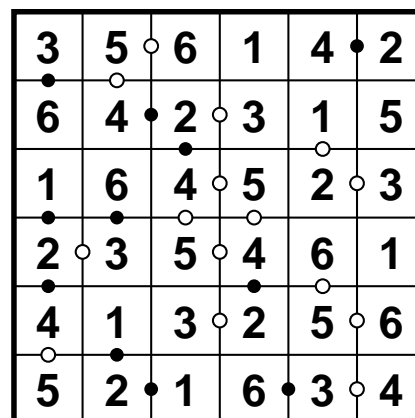
Kropki

Anleitung: Tragen Sie Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Befindet sich zwischen zwei Feldern ein schwarzer Kreis, so muss eine der beiden Ziffern in diesen beiden Feldern exakt das Doppelte der anderen sein. Ein weißer Kreis hingegen bedeutet, dass eine der beiden Ziffern um eins größer sein muss als die andere. Befindet sich kein Kreis zwischen zwei Ziffern, so darf auch keine der beiden Eigenschaften zutreffen.

Muster



Lösung



Gebietssummen

Anleitung: Tragen Sie Ziffern so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 6 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Beachten Sie, dass innerhalb eines Gebiets gleiche Ziffern sein können, sofern diese in unterschiedlichen Zeilen und Spalten stehen.

Muster

6			15		14
11	8	8	9		3
			2		
	7		15		1
14		9		7	
				1	2

Lösung

3	2	1	4	5	6
4	5	2	1	6	3
1	3	6	2	4	5
6	4	3	5	2	1
2	1	5	6	3	4
5	6	4	3	1	2

Basic

Anleitung: Tragen Sie Ziffern so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 6 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen und die Operatoren in den Gebieten geben das Ergebnis an, das man erhält, wenn man den Operator auf die Ziffern anwendet. Innerhalb eines Gebiets dürfen Ziffern auch mehrfach vorkommen.

Muster

5+		6÷		20×	
6÷		75×	12×		2
11+	3-			3+	
		48×			3
30×		10+		24×	
4		2		6+	

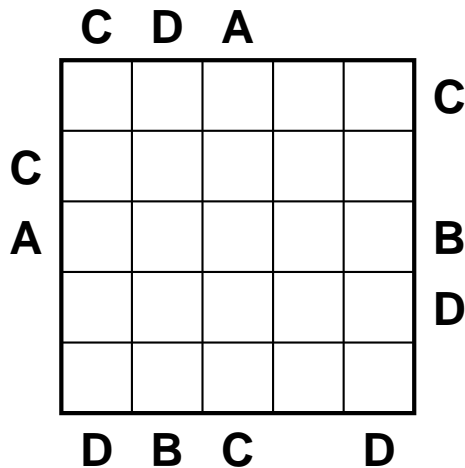
Lösung

3	2	6	1	5	4
1	6	5	4	3	2
6	4	3	5	2	1
5	1	4	2	6	3
2	5	1	3	4	6
4	3	2	6	1	5

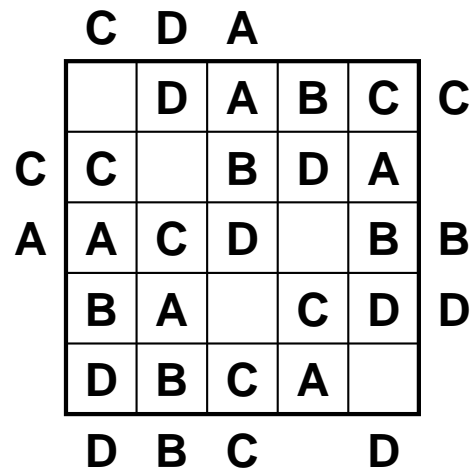
Buchstabensalat

Anleitung: Tragen Sie die Buchstaben von A bis D derart ins Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt; in jeder Zeile und jeder Spalte bleibt ein Feld frei. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte, aus der entsprechenden Richtung gesehen, zuerst vorkommt.

Muster



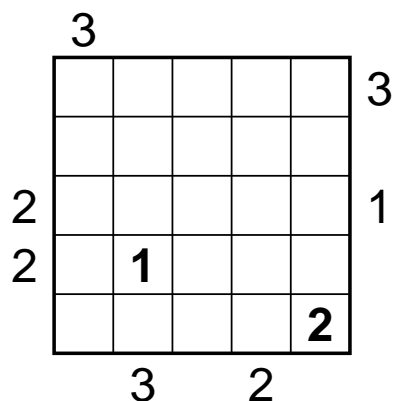
Lösung



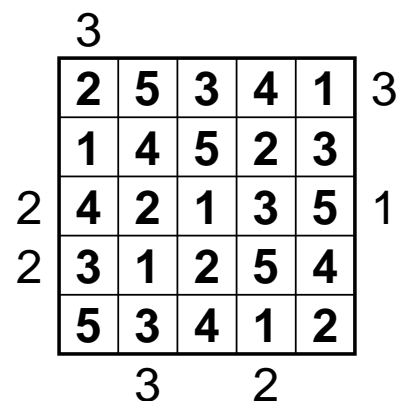
Hochhäuser

Anleitung: Tragen Sie in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 5 so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechende Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

Muster



Lösung



Magisches Quadrat

Anleitung: Füllen Sie Ziffern von 1 bis 5 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Ziffer genau einmal vorkommt.

Muster

		1	4	
	5			
		2		5
	2		5	3
			3	

Lösung

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

Echtes magisches Quadrat

Anleitung: Füllen Sie in die leeren Felder die Ziffern von 1 bis 9, jede genau einmal, so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jeder Diagonalen die Summe 34 ergibt.

Muster

		15	12	= 34
10	16			= 34
11	13			= 34
		14		= 34
= 34	= 34	= 34	= 34	= 34

Lösung

5	2	15	12	= 34
10	16	1	7	= 34
11	13	4	6	= 34
8	3	14	9	= 34
= 34	= 34	= 34	= 34	= 34

Magische Spirale

Anleitung: Tragen Sie Ziffern von 1 bis 3 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Folgt man der Spirale von aussen nach innen, so muss sich die Zahlenfolge 1, 2, 3 ständig wiederholen.

Muster

			3		
		1			
	2	3			
			2	1	

Lösung

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

Magisches Labyrinth

Anleitung: Tragen Sie Ziffern von 1 bis 3 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Folgt man den Weg durch das Labyrinth, so muss sich die Zahlenfolge 1, 2, 3 ständig wiederholen.

Muster

		2			1
	3		2		
1					3

Lösung

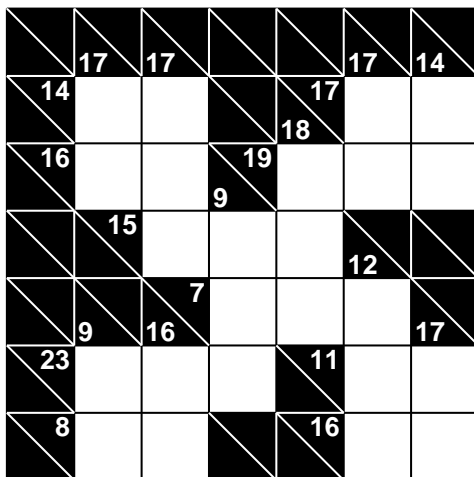
			1	3	2
		2	3		1
2	1	3			
	3		2	1	
3	2	1			
1				2	3

Japanische Rätsel

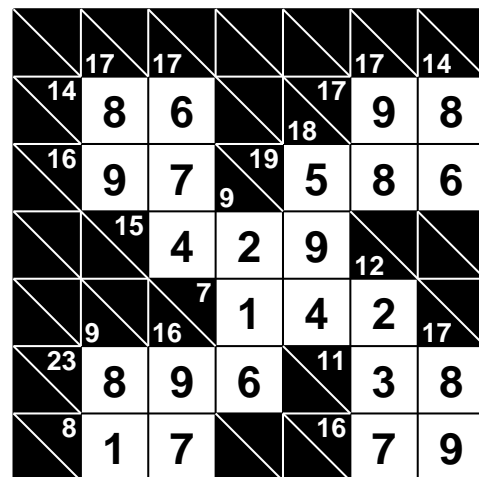
Kakuro

Anleitung: Schreiben Sie in die Felder Ziffern von 1 bis 9. Die Beschreibung eines „Wortes“ gibt die Summe der Ziffern in diesem „Wort“ an. In jedem „Wort“ darf jede Ziffer aber nur einmal vorkommen.

Muster



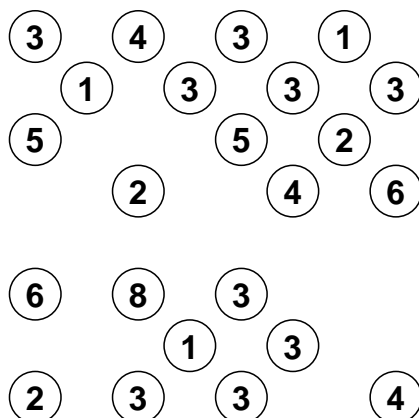
Lösung



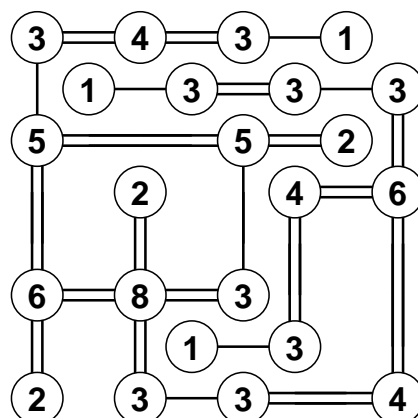
Hashiwokakero (oder auch kurz Hashi)

Anleitung: Bei diesem Rätsel sollen alle Inseln durch Brücken verbunden werden, wobei jede Insel von jeder anderen aus erreichbar sein muss. Die Brücken dürfen dabei nur waagrecht oder senkrecht gebaut werden und nicht über andere Brücken oder Inseln hinweggehen. Zwischen zwei Inseln dürfen sich maximal zwei Brücken befinden. Die Zahlen in den Inseln geben an, wie viele Brücken von dieser Insel aus wegführen.

Muster



Lösung



Fillomino

Anleitung: Unterteilen Sie das Diagramm in Gebiete und schreiben Sie in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei waagrecht oder senkrecht nicht berühren, wohl aber diagonal. Vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist - auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

Muster

1				7	1		2
		3	4	4	5		1
1					3		
	1		1	2			
	3					1	2
		2		3		3	
2				1			
1	3	1	2	3		2	1

Lösung

1	7	7	7	7	1	2	2
7	7	3	4	4	5	5	1
1	7	3	4	4	3	5	5
3	1	3	1	2	3	5	2
3	3	2	3	2	3	1	2
2	1	2	3	3	1	3	3
2	3	3	2	1	3	2	3
1	3	1	2	3	3	2	1

Arukone

Anleitung: Verbinden Sie jeweils gleiche Buchstaben durch einen Linienzug der horizontal und vertikal durch die Felder verläuft. Jedes Feld darf dabei von maximal einem Linienzug maximal einmal durchlaufen werden.

Muster

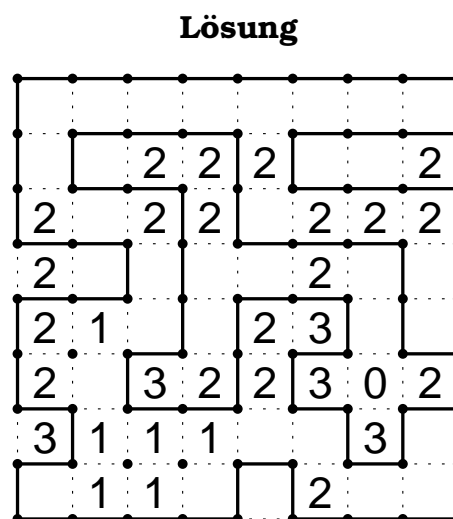
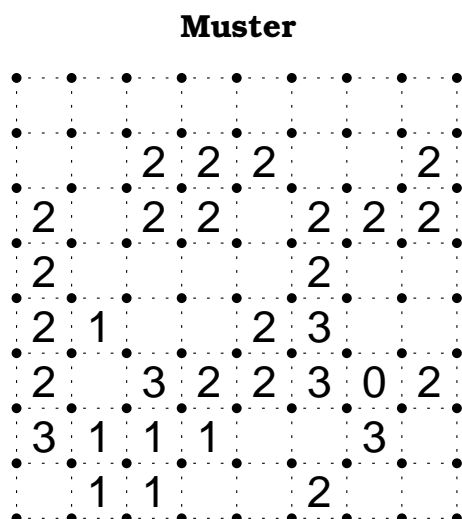
			4				
	3						
	5				1		
	7			2			
		4					
7						5	2
3	6		6				1

Lösung

			4				
	3						
	5				1		
	7			2			
		4					
7						5	2
3	6		6				1

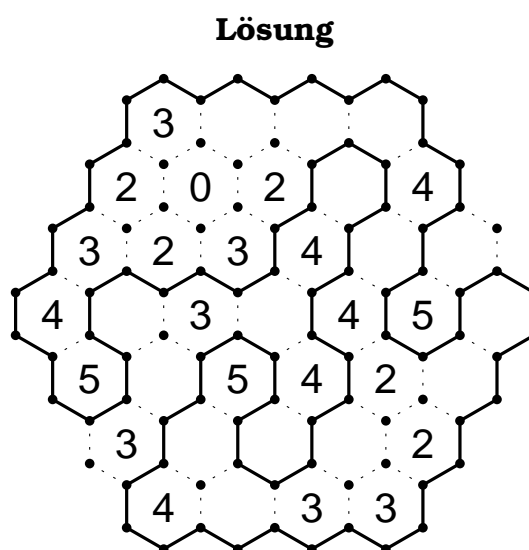
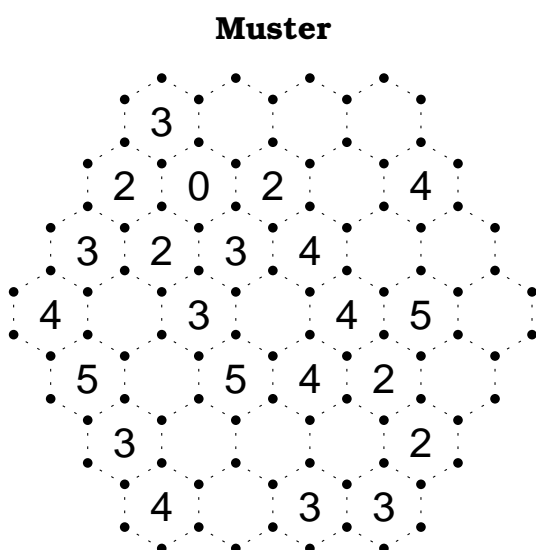
Suriza (auch Slither Link oder Rundwegrätsel)

Anleitung: Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Ziffern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.



Surizavarianten

Neben der Standardvariante oben bieten wir Suriza noch auf vielen weiteren Gittern an, so zum Beispiel auf dem Wabengitter (siehe Beispiel), dem Dreieckgitter, mit Quadrat- oder Dreieckgitter mit Löchern, Würfeltreppengitter und Penrose-muster. Weiterhin können wir die Gittermuster auf spezielle Wünsche anpassen, so zum Beispiel in Form eines Weihnachtsbaums.



Hitori

Anleitung: Schwärzen Sie Felder im Diagramm so, dass jede Zahl in jeder Zeile und jeder Spalte nur maximal einmal vorkommt. Alle Zahlen müssen dabei miteinander verbunden sein (das heißt, die Schwarzfelder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). Zudem dürfen keine zwei Schwarzfelder benachbart sein.

Muster

5	4	1	2	1	3	6
7	7	1	6	4	2	7
7	2	3	3	5	7	4
6	5	2	6	3	4	1
7	1	6	6	3	7	2
4	6	3	5	7	1	2
5	3	5	5	2	7	7

Lösung

5	4		2	1	3	6
	7	1		4	2	
7	2		3	5		4
6	5	2		3	4	1
	1		6		7	
4	6	3	5	7	1	2
	3	5		2		7

Heyawake

Anleitung: Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm, sodass keine zwei schwarzen Felder waagrecht oder senkrecht nebeneinander stehen und alle weißen Felder zusammenhängen (d. h. die schwarzen Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). Zudem darf keine waagerechte oder senkrechte Folge von weißen Feldern durch mehr als zwei Gebiete gehen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Schwarzfelder in diesem Gebiet zu finden sind. Bitte beachten Sie: Felder mit Zahlen dürfen auch geschwärzt werden.

Muster

1		0				1		
				4		0		
2			1					
						1		
				0	0			
1								

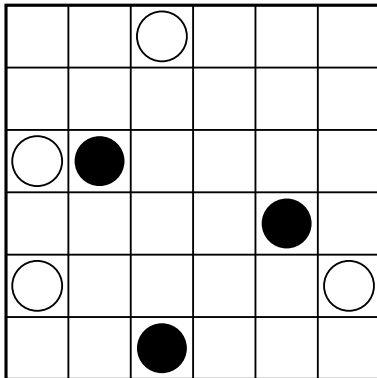
Lösung

1		0				1		
						0		
2								
							1	
					0	0		
1								

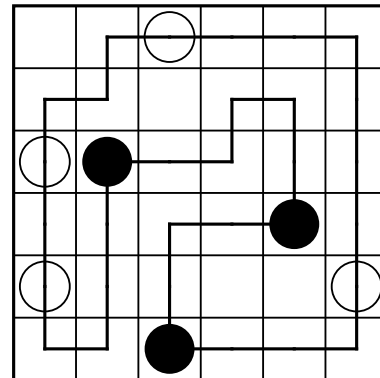
Masyu

Anleitung: Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der durch jedes Feld mit einem Kreis hindurchgeht und in den Feldern im 90°-Winkel abbiegen kann. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss er dabei im 90°-Winkel abbiegen und in beiden Richtungen im nächsten Feld geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der beiden Nachbarfelder im 90°-Winkel abbiegen.

Muster



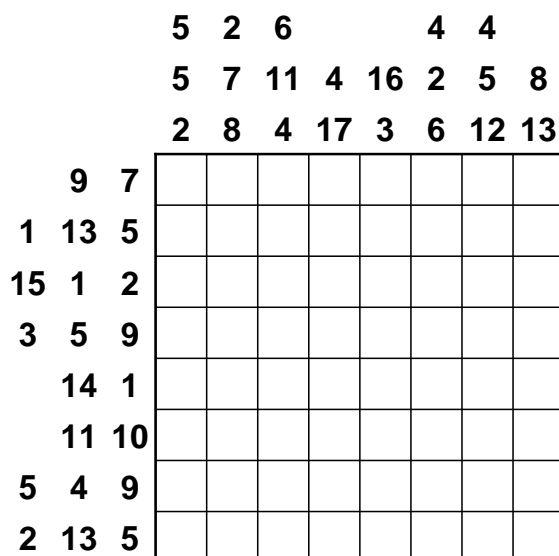
Lösung



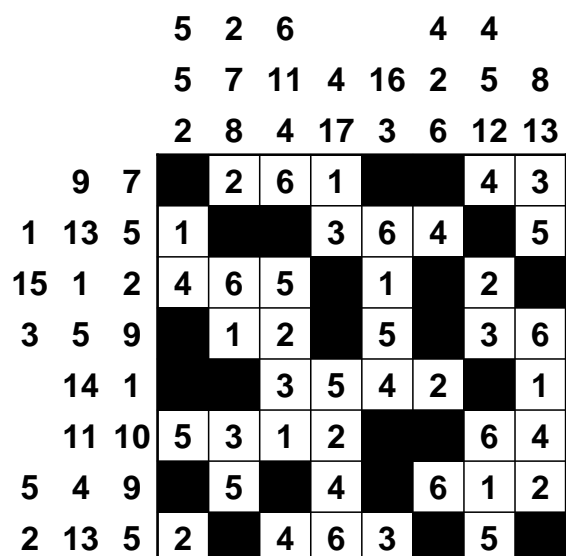
Japanische Summen

Anleitung: Schwärzen Sie einige Felder im Diagramm und tragen Sie in die restlichen Felder Ziffern von 1 bis 7 so ein, dass in keiner Zeile oder Spalte eine Ziffer mehrfach vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summen von Blöcken aufeinanderfolgender Ziffern (ohne Schwarzfeld dazwischen) an, in der richtigen Reihenfolge. Auch einzelne Ziffern werden hier angegeben.

Muster



Lösung



Hakuyu

Anleitung: Tragen Sie Ziffern so in das Diagramm ein, dass jedes fettumrandete Gebiet die Ziffern von 1 bis zur Größe des Gebiets enthält und in jeder Zeile und jeder Spalte zwischen zwei gleichen Ziffern immer mindestens so viele Felder mit anderen Ziffern liegen, wie die Ziffer angibt.

Muster

	2				
		1			
				3	
	6		3	5	
1		2			
				1	

Lösung

1	2	3	5	4	2
2	3	1	4	1	3
3	5	4	2	3	1
4	6	1	3	5	4
1	4	2	1	6	2
2	3	5	2	1	3

Sikaku

Anleitung: Unterteilen Sie das Diagramm entlang der Gitterlinien in rechteckige Gebiete, so dass jedes Gebiet genau eine Zahl enthält, welche angibt, aus wie vielen Feldern das Gebiet besteht.

Muster

5					
	3			4	
6		3		3	6
			2		
	4				

Lösung

5					
	3			4	
6		3		3	6
			2		
	4				

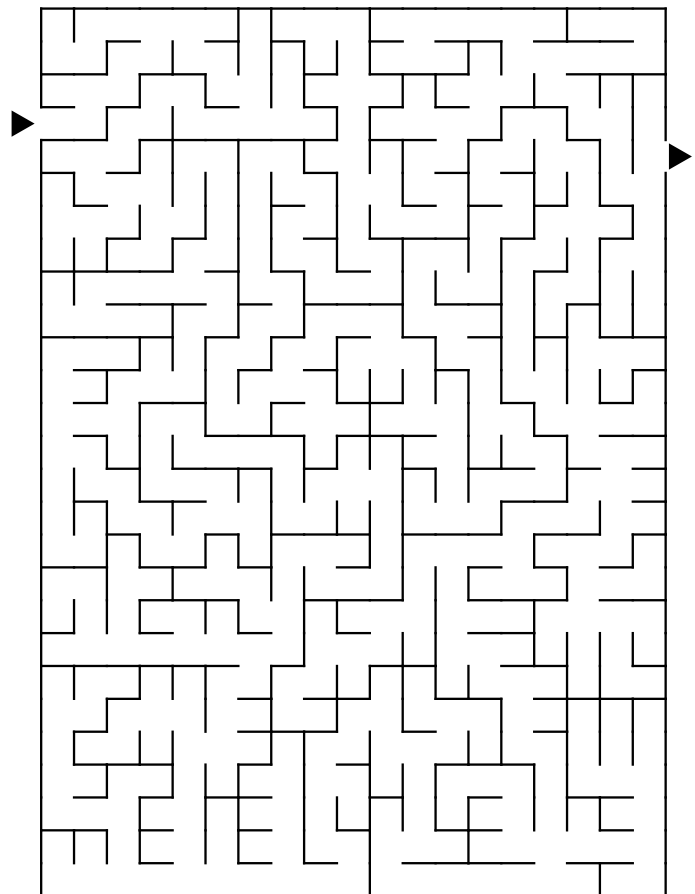
Rätsel mit Lösungsbild und weitere besondere Rätsel

Bei den Rätseln mit Lösungsbild (Labyrinth, Nonogramm und Mosaik) erhält man am Ende ein Lösungsbild. Da diese Lösungsbilder von uns individuell angefertigt werden, können Sie uns gerne ihre Wünsche für diese Bilder mitteilen.

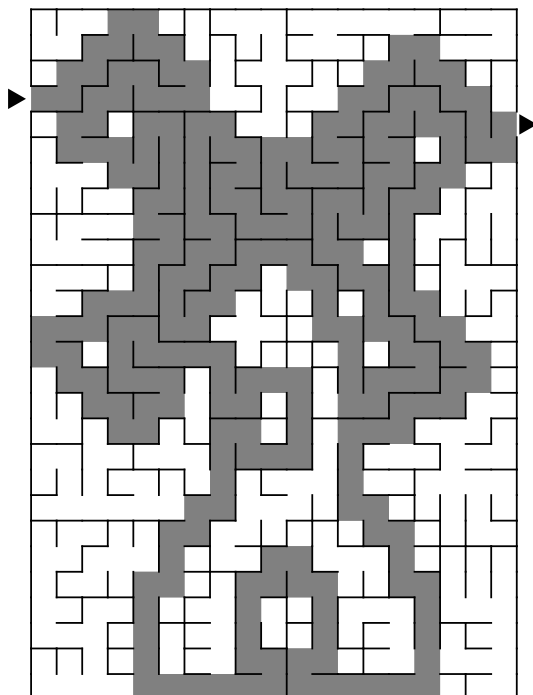
Labyrinth

Anleitung: Finden Sie den Weg durch das Labyrinth. Malen Sie diesen dann vollständig aus. Sie erhalten so ein Lösungsbild.

Muster



Lösung



Logical

Anleitung: Ermitteln Sie anhand der untenstehenden Hinweise, welcher Bergsteiger aus welchem Land kürzlich welchen Berg bezwungen hat. Sie können dabei das Diagramm rechts benutzen.

	Birkmichel	Eichhuber	Eschmüller	Tannmeier	Ulmschmied	Jungfrau	Matterhorn	Mönch	Mont Blanc	Schreckhorn	Deutschland	Frankreich	Italien	Österreich	Schweiz
Winfried															
Wilhelm															
Urs															
Lars															
Horst															
Schweiz															
Österreich															
Italien															
Frankreich															
Deutschland															
Schreckhorn															
Mont Blanc															
Mönch															
Matterhorn															
Jungfrau															

- Der Mönch wurde weder vom Deutschen, noch von Birkmichel aus Frankreich noch von Eichhuber, der nicht aus Österreich kommt, bezwungen.
- Ulmschmied kommt, genau wie Wilhelm, nicht aus Österreich und hat auch nicht den Mont Blanc bezwungen.
- Auf die Jungfrau kletterten weder Winfried Eichhuber, der nicht aus Deutschland kommt, noch Ulmschmied.
- Urs, hat weder Matterhorn noch Schreckhorn bestiegen hat.
- Wilhelm Tannmeier, der weder aus Deutschland kommt, noch das Matterhorn bestiegen hat, ist kein Schweizer.
- Horst, der kein Franzose ist, hat nicht den Schreckhorn gestiegen.
- Weder der Schweizer, noch Eschmüller bestiegen das Matterhorn.

Lösung

Vorname	Nachname	Berg	Land
Horst	Eschmüller	Mönch	Österreich
Lars	Ulmschmied	Schreckhorn	Deutschland
Wilhelm	Tannmeier	Matterhorn	Italien
Winfried	Eichhuber	Mont Blanc	Schweiz
Urs	Birkmichel	Jungfrau	Frankreich

Kreuzzahlrätsel

Anleitung: Tragen Sie in die Felder des Rätsels Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass alle Beschreibungen stimmen.

Beachten Sie dabei die folgenden Definitionen: Der Rückwert einer Zahl ist diese Zahl rückwärts gelesen. Beispiel: Der Rückwert von 1637 ist 7361. Ein Palindrom ist eine Zahl, die ihrem Rückwert gleicht. Beispiel: 7667. Die Quersumme einer Zahl ist die Summe der Ziffern der Zahl und das Querprodukt einer Zahl ist das Produkt der Ziffern dieser Zahl. Beispiel: Die Quersumme von 715 ist 13 und das Querprodukt von 715 ist 35.

Muster

A	B	C	D	E	F
G			H		
I		J		K	
L		M	N	O	P
Q	R		S		
T		U		V	

Waagerecht:

- A:** Quadratzahl
- C:** Kubikzahl
- E:** Quadratzahl
- G:** Das Querprodukt ist E-waagerecht
- H:** P-senkrecht ist Vielfaches dieser Zahl
- I:** Vielfaches der Quersumme von F-senkrecht
- J:** Primzahl
- K:** Ungerade
- L:** Der Rückwert ist eine Quadratzahl
- M:** P-senkrecht ist Vielfaches dieser Zahl
- O:** Palindrom
- Q:** Palindrom
- S:** Querprodukt von L-senkrecht
- T:** Palindrom
- U:** Primzahl
- V:** Vielfaches von C-waagerecht

Senkrecht:

- A:** Palindrom
- B:** Summe aus K-senkrecht und M-senkrecht
- C:** Der Rückwert ist eine Kubikzahl
- D:** Kubikzahl
- E:** Primzahl
- F:** Produkt aus K-waagerecht und U-waagerecht
- K:** ungerade
- L:** Rückwert von P-senkrecht
- M:** Der Rückwert ist kleiner als das Querprodukt von F-senkrecht
- N:** Palindrom
- P:** Summe aus D-senkrecht und C-senkrecht
- R:** Der Rückwert ist eine Primzahl

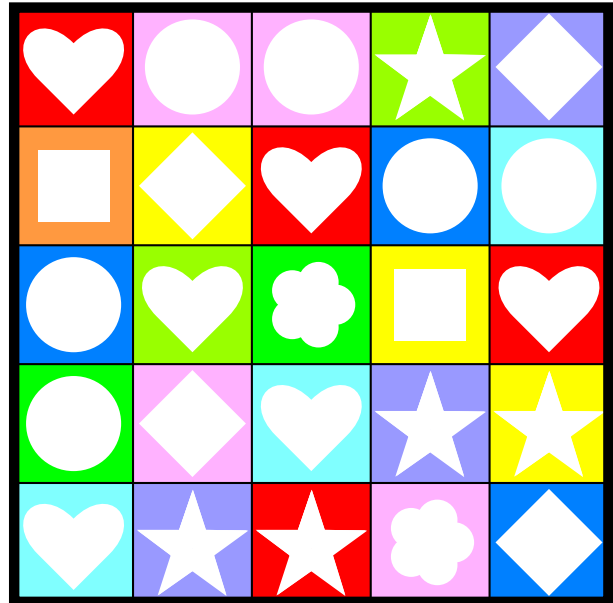
Lösung

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

Regenbogenrätsel

Anleitung: Tragen Sie in die Felder die Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in Feldern mit gleicher Farbe gleiche Ziffern stehen. Die Symbole in den Feldern geben Hinweise (siehe Tabelle unten). Diese hängen davon ab, ob in dem entsprechenden Feld eine gerade oder eine ungerade Zahl steht.

Muster



Symbol *Gerade Zahl*

Quadrat Die Zahlen in waagrecht und senkrecht benachbarten Feldern sind kleiner als diese Zahl.

Kreis Diese Zahl ist größer als die Zahl im Feld ganz links in dieser Zeile.

Raute Mindestens eine Zahl in einem waagrecht oder senkrecht benachbarten Feld hat den Wert 2.

Herz Diese Zahl ist kleiner als 5.

Stern Diese Zahl ist kleiner als die Zahl im Feld ganz oben in dieser Spalte.

Blume Die Summe der Zahlen in den Feldern links und rechts beträgt 9.

Ungerade Zahl

Die Zahlen in waagrecht und senkrecht benachbarten Feldern sind größer als diese Zahl.

Diese Zahl ist größer als die Zahl im Feld ganz rechts in dieser Zeile.

Mindestens eine Zahl in einem waagrecht oder senkrecht benachbarten Feld hat den Wert 8.

Diese Zahl ist größer als 5.

Diese Zahl ist kleiner als die Zahl im Feld ganz unten in dieser Spalte.

Die Summe der Zahlen in den Feldern links und rechts beträgt 10.

Lösung



Rechenrätsel

Symbolrätsel

Anleitung: Ersetzen Sie die Buchstaben so durch Ziffern, dass alle Gleichungen aufgehen. Gleiche Buchstaben sind dabei durch gleiche Ziffern und unterschiedliche Buchstaben durch unterschiedliche Ziffern zu ersetzen.

Das Symbolrätsel ist auch mit anderen Symbolen erhältlich.

Muster

$$\begin{array}{r}
 C \times A Z H = L Z M \\
 \times \quad \quad + \quad \quad \div \\
 T Z + M Z = H H \\
 \hline
 M G F - M M L = Z
 \end{array}$$

Lösung

$$\begin{array}{r}
 4 \times 198 = 792 \\
 \times \quad \quad + \quad \quad \div \\
 59 + 29 = 88 \\
 \hline
 236 - 227 = 9
 \end{array}$$

Alphametrik

Anleitung: Ersetzen Sie die Buchstaben so durch Ziffern, dass die Gleichung aufgeht. Gleiche Buchstaben sind dabei durch gleiche Ziffern und unterschiedliche Buchstaben durch unterschiedliche Ziffern zu ersetzen.

Multiplikative Alphametiken sind ebenfalls möglich.

Muster

$$\begin{array}{r}
 R O S E \\
 + B L U M E \\
 \hline
 A U S R U F
 \end{array}$$

Lösung

$$\begin{array}{r}
 5423 \\
 + 97083 \\
 \hline
 102506
 \end{array}$$

Gleichungen

Anleitung: Schreiben Sie Ziffern von 1 bis 9 so in die leeren Felder, dass alle Gleichungen aufgehen.

Muster

	-	7	+		=2
-	■	-	■	+	■
5	-		+		=1
+	■	+	■	-	■
	-		+	6	=4
=3	■	=7	■	=7	■

Lösung

1	-	7	+	8	=2
-	■	-	■	+	■
5	-	9	+	5	=1
+	■	+	■	-	■
7	-	9	+	6	=4
=3	■	=7	■	=7	■

Addition

Anleitung: Schreiben Sie die Ziffern 1, 4, 6, 6, 7, 8, 8, 9, 9, 9 so in die leeren Felder, dass in jeder Zeile und jeder Spalte die Summe 24 ergibt.

Muster

5			
	4		2
	8		
2	8		

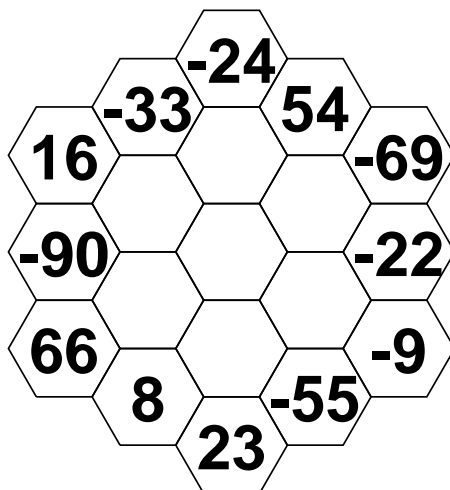
Lösung

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

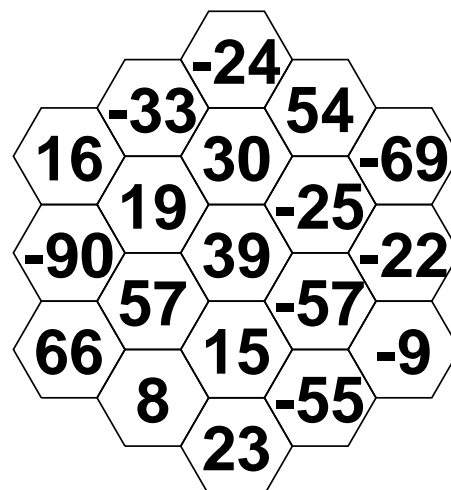
Sonnenblume

Anleitung: Schreiben Sie die Zahlen -57, -25, 15, 19, 30, 39 und 57 so in die leeren Felder ein, dass in jedem dieser Felder die Summe der Zahlen in den sechs benachbarten Feldern steht.

Muster



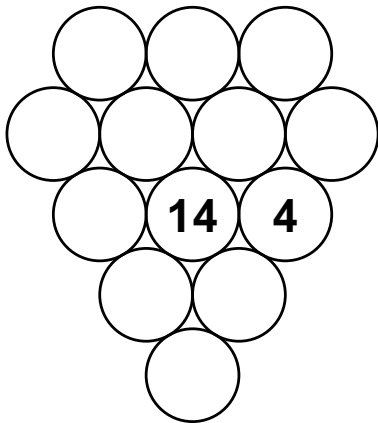
Lösung



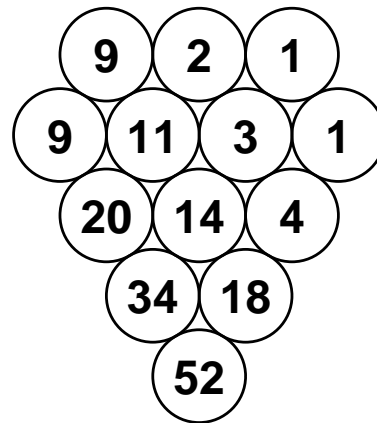
Traubenrätsel

Anleitung: Füllen Sie die leeren Felder der Traube so auf, dass in jedem Feld die Summe der Zahlen in den beiden darüber liegenden Feldern steht, und in den Feldern der obersten Reihe nur einstellige Zahlen stehen. In den beiden Feldern am linken und rechten Rand steht dabei der gleiche Wert wie im Feld schräg oberhalb.

Muster



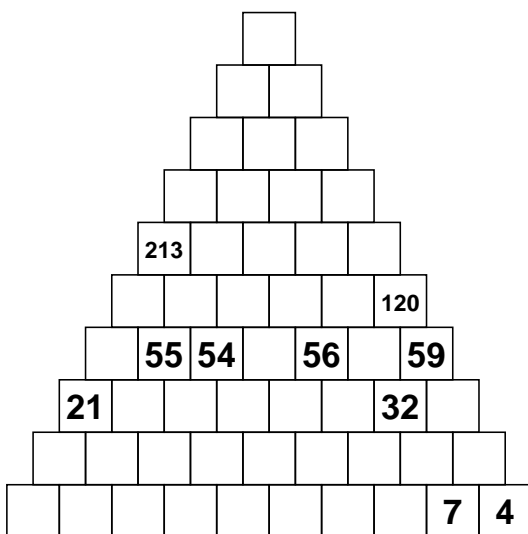
Lösung



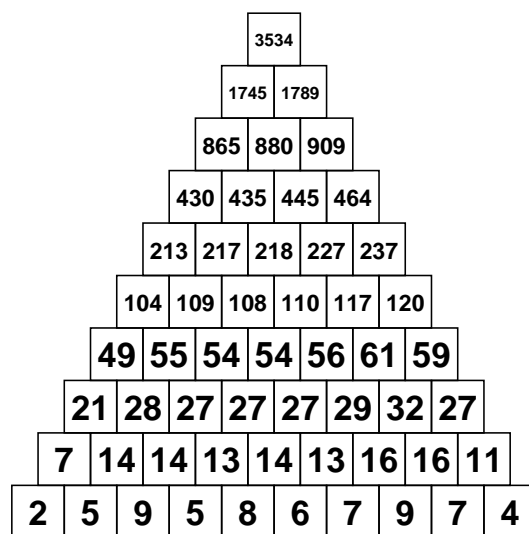
Zahlenpyramide

Anleitung: Tragen Sie in jedes Feld eine Zahl so ein, dass in den Feldern in der untersten Zeile nur einstellige Zahlen stehen und in allen anderen Feldern die Summe der beiden darunter stehenden Zahlen.

Muster

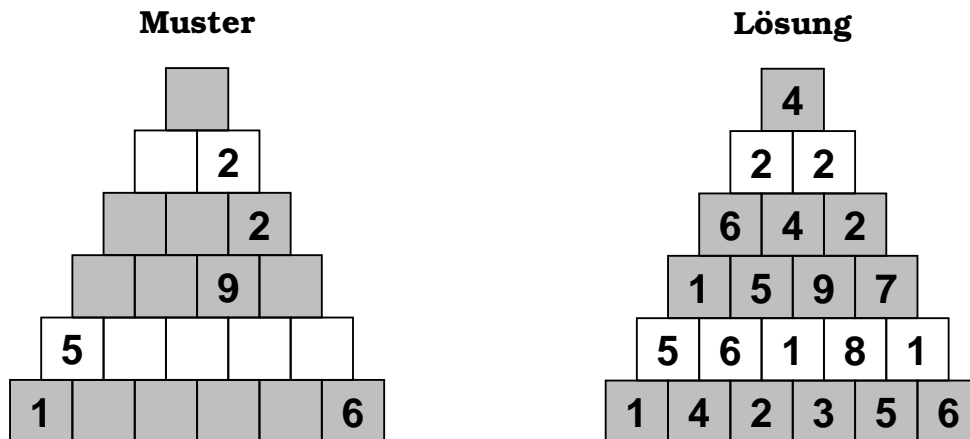


Lösung



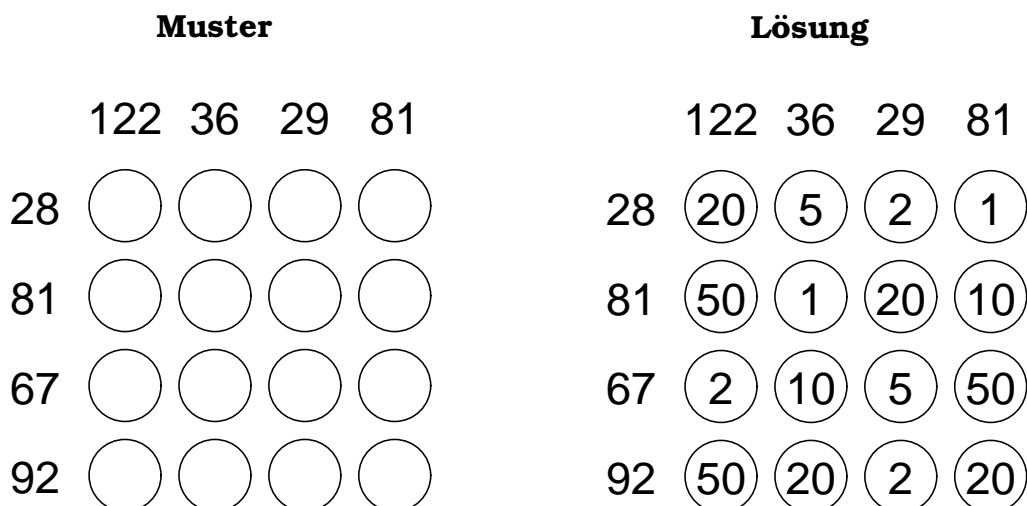
Pyramide

Anleitung: Tragen Sie die Zahlen zwischen 1 und 9 so in die Felder der Pyramide ein, dass jedes Feld gerade die Summe oder die Differenz der beiden darunter liegenden Felder enthält. Dabei ist zu beachten, dass in den grauen Zeilen keine Zahl doppelt vorkommen darf und in den weißen Zeilen mindestens eine Zahl doppelt vorkommen muss.



Münzen

Anleitung: Tragen Sie Münzen mit den Werten 1, 2, 5, 10, 20 und 50 so in die Kreise ein, dass die Zahlen am Rand die Summe der Münzwerte in der entsprechenden Zeile oder Spalte angeben. Hierbei dürfen sich in benachbarten Kreisen keine gleichen Münzwerte befinden, auch nicht in diagonal benachbarten.



Pillen

Anleitung: Zeichnen Sie in das Diagramm 6 Pillen mit den Werten von 1 bis 6 ein, jeder Wert genau einmal. Die Pillen sind genau drei Felder lang und können waagrecht oder senkrecht liegen. Die Summe der drei Zahlen in der Pille ergibt deren Wert. Die Zahlen am Rand geben die Summe aller Zahlen in den Feldern in der entsprechenden Zeile beziehungsweise Spalte an, die zu einer Pille gehören.

Muster

	4	1	2	7	5	2
1	1	2	1	1	1	1
6	3	1	0	2	1	1
2	0	1	3	1	1	0
6	2	0	2	4	4	2
5	0	0	2	0	3	2
1	2	2	0	0	1	1

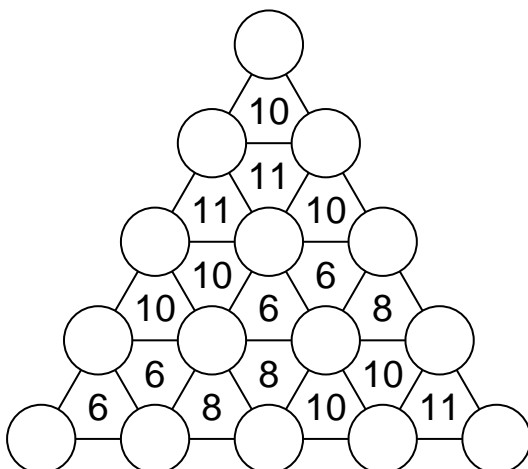
Lösung

	4	1	2	7	5	2
1	1	2	1	1	1	1
6	3	1	0	2	1	1
2	0	1	3	1	1	0
6	2	0	2	4	4	2
5	0	0	2	0	3	2
1	2	2	0	0	1	1

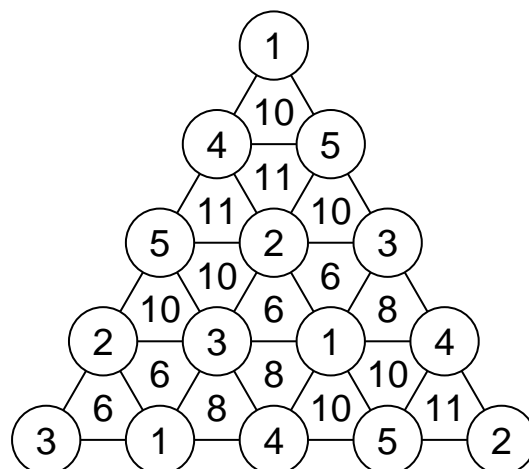
Trid

Anleitung: Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 5 so in die Kreise ein, dass entlang der geraden Linien keine Ziffer doppelt vorkommt. Die Zahlen innerhalb der Dreiecke geben die Summe der Ziffern in den drei benachbarten Kreisen an.

Muster



Lösung

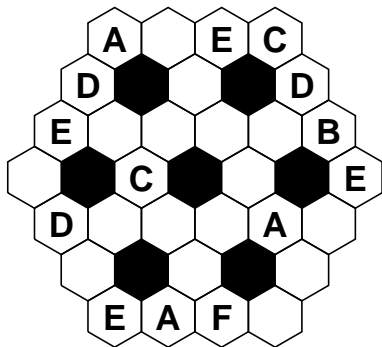


Weitere logische Rätsel

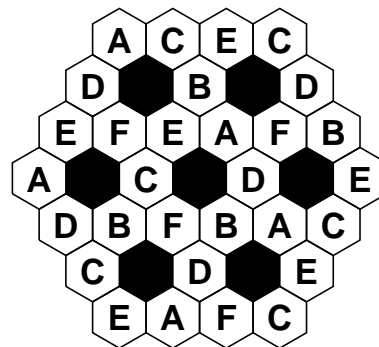
Wabensalat

Anleitung: Füllen Sie in die Felder die Buchstaben von 'A' bis 'F' so, dass um jede schwarze Wabe jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Gleiche Buchstaben dürfen dabei nicht in benachbarten Feldern stehen.

Muster

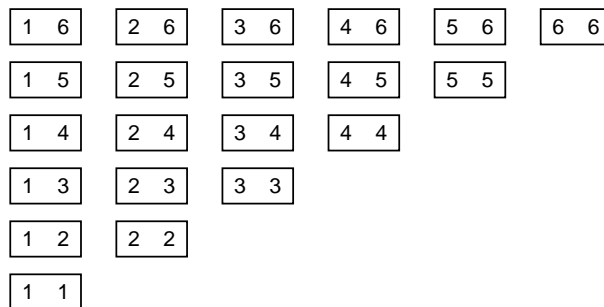


Lösung



Dominorätsel

Anleitung: Die abgebildeten Dominosteine wurden zu einem 7x6-Rechteck aneinandergelegt; anschließend wurden die Trennlinien zwischen den Dominosteinen entfernt. Rekonstruieren Sie die fehlenden Trennlinien, so dass jeder Dominostein genau einmal im Diagramm vorkommt.



Muster

6	6	5	1	5	6	6
3	1	4	3	3	2	5
4	3	1	2	6	5	2
1	2	1	3	3	4	1
2	1	4	4	2	2	6
4	5	5	3	5	6	4

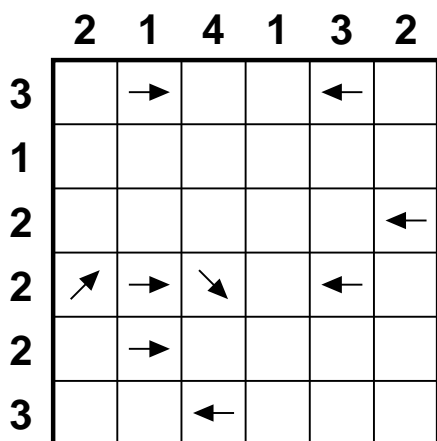
Lösung

6	6	5	1	5	6	6
3	1	4	3	3	2	5
4	3	1	2	6	5	2
1	2	1	3	3	4	1
2	1	4	4	2	2	6
4	5	5	3	5	6	4

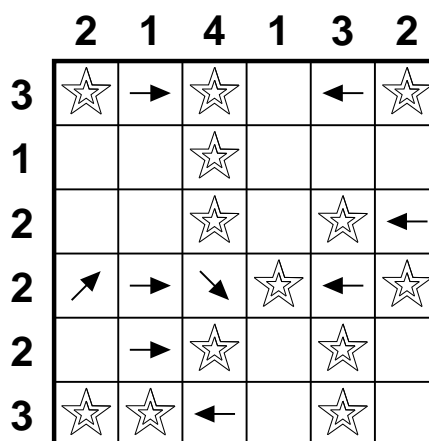
Sternenhimmel

Anleitung: Zeichnen Sie Sterne so in das Diagramm, dass sowohl auf jeden Stern mindestens ein Pfeil als auch jeder Pfeil auf mindestens einen Stern zeigt. Die Pfeile können hierbei durch andere Pfeile und Sterne hindurchzeigen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Sterne in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.

Muster



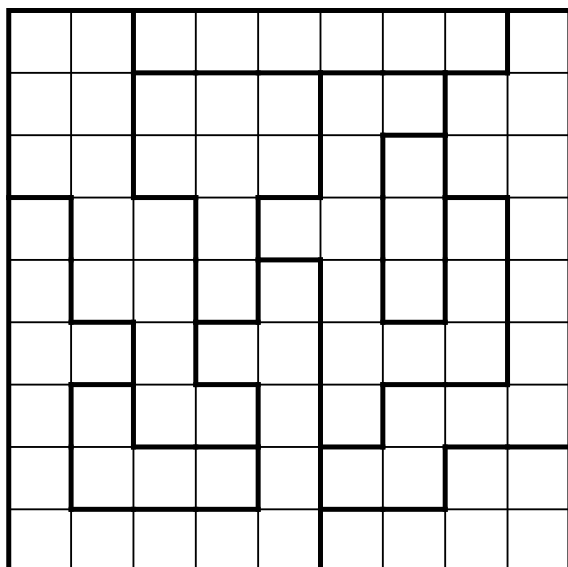
Lösung



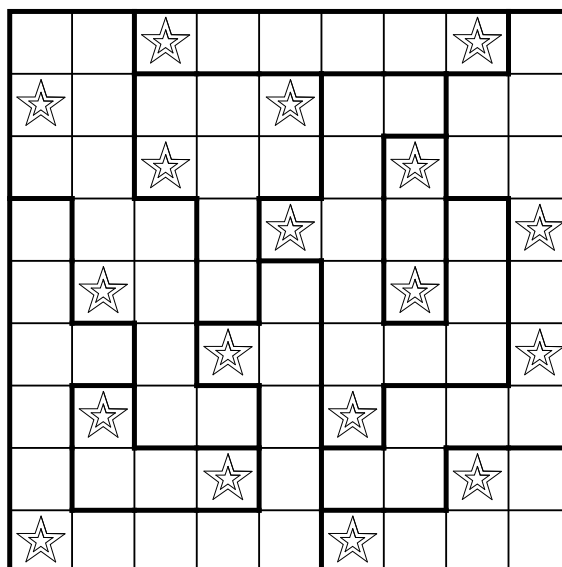
Doppelstern

Anleitung: Tragen Sie in das Diagramm Sterne so ein, dass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

Muster



Lösung



Schlangenrätsel

Anleitung: Zeichnen Sie eine Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind. Die von der Schlange belegten Felder sind durchnummeriert – beginnend beim Kopf mit der Zahl 1. Der Kopf und der Schwanz sind bereits vorgegeben.

Muster

	3	5	2	3	2	3
3				18		
2						1
2						
4						
3						
4						

Lösung

	3	5	2	3	2	3
3		16	17	18		
2		15				1
2		14				2
4	12	13			4	3
3	11			6	5	
4	10	9	8	7		

Gepunktete Schlange

Anleitung: Zeichnen Sie eine Schlange so in das Rätsel ein, dass diese sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die Schlange ist dabei beginnend mit der 1 vom Kopf bis zum Schwanz durchnummeriert und besitzt an allen durch 3 teilbaren Stellen einen Punkt. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele solcher Punkte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Muster

	1	1	1	0	3	1	0
1							1
1							
1						■	
0							
2	■				■		
0	■				■		
2							

Lösung

	1	1	1	0	3	1	0
1			5	4	③	2	1
1			⑥				
1			7	8	⑨	■	
0					10	11	
2	⑫	20			■	⑬	
0	■	19			■	13	
2		⑱	17	16	⑮	14	

ABCD-Rätsel

Anleitung: Tragen Sie in jedes Feld einen der Buchstaben von A bis D ein. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie oft jeder der Buchstaben in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommt. Zudem dürfen in waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern keine gleichen Buchstaben stehen.

Muster

	D	0	3	0	1	1		
	C	1	0	2	2	2		
	B	2	0	2	1	1		
	A	2	2	1	1	1		
D	C	B	A					
1	2	0	2					
0	1	3	1					
1	1	1	2					
1	2	0	2					
2	1	2	0					

Lösung

	D	0	3	0	1	1		
	C	1	0	2	2	2		
	B	2	0	2	1	1		
	A	2	2	1	1	1		
D	C	B	A					
1	2	0	2	A	D	C	A	C
0	1	3	1	B	A	B	C	B
1	1	1	2	A	D	A	B	C
1	2	0	2	C	A	C	D	A
2	1	2	0	B	D	B	C	D

ABCD-Rätselvariante: Unvollständige Angaben

Anleitung: Tragen Sie in jedes Feld einen der Buchstaben von A bis D ein. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie oft jeder der Buchstaben in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommt. Zudem dürfen in waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern keine gleichen Buchstaben stehen.

Muster

	D			3		2		
	C							0
	B		1	0				
	A	0	0	1	2	1		
D	C	B	A					
		1						
		2						
2			0					
	2							
2	0							

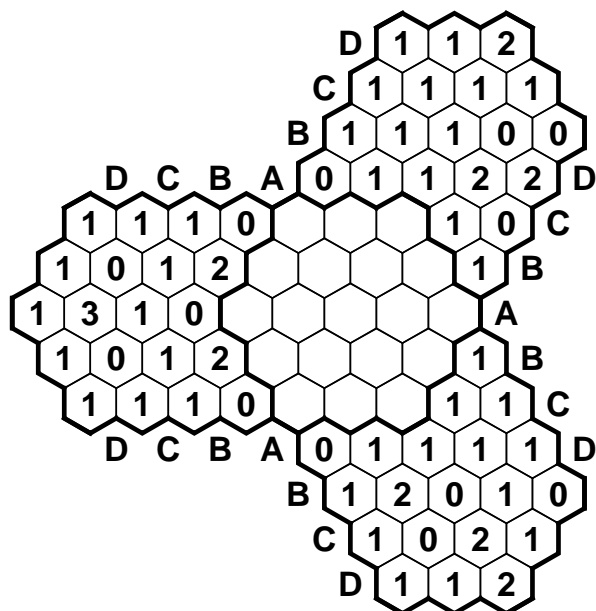
Lösung

	D			3		2		
	C							0
	B		1	0				
	A	0	0	1	2	1		
D	C	B	A					
		1		D	C	D	A	B
		2		B	D	A	B	D
2			0	D	C	D	C	B
	2			C	D	C	A	D
2	0			D	B	D	B	A

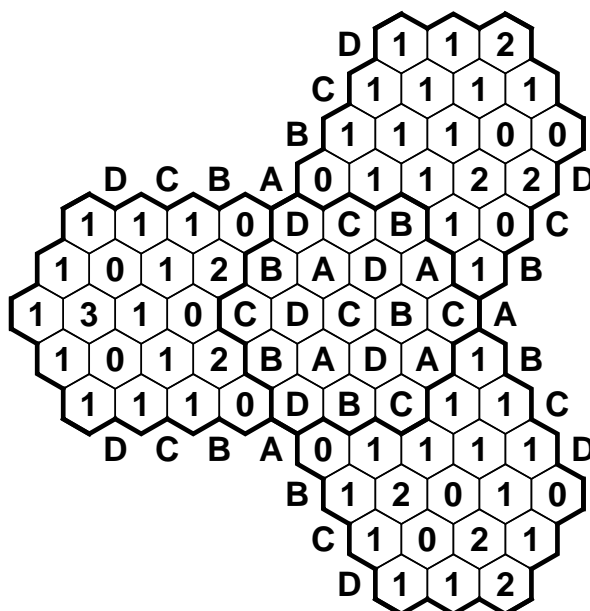
ABCD-Rätselvariante: Wabengitter

Anleitung: Tragen Sie in jedes Feld einen der Buchstaben von A bis D ein. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie oft jeder der Buchstaben in der entsprechenden Reihe vorkommt. Zudem dürfen in benachbarten Feldern keine gleichen Buchstaben stehen.

Muster



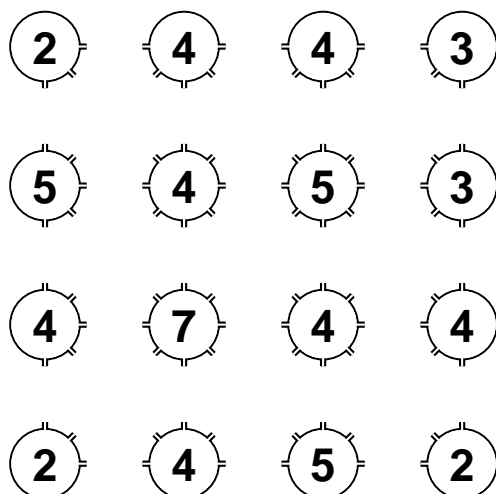
Lösung



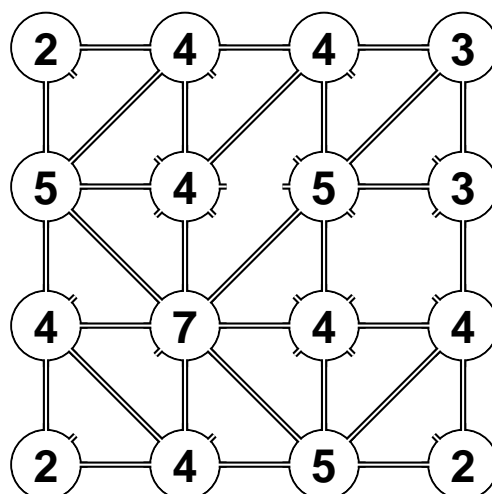
Speichen

Anleitung: Verbinden Sie die Felder durch Speichen, die waagrecht, senkrecht oder diagonal eingezeichnet werden dürfen. Die Speichen dürfen sich aber nicht überschneiden. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Speichen von dem entsprechenden Feld ausgehen.

Muster



Lösung



Magnetplatten

Anleitung: Füllen Sie das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wie viele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.

Muster

+		3	3	0	3	3	2	3	4
	-	2	3	1	2	3	3	4	3
2	3							+	-
3	3								
2	3								
4	3								
3	2							+	
1	1							-	
2	3								
4	3								

Lösung

+		3	3	0	3	3	2	3	4
	-	2	3	1	2	3	3	4	3
2	3	-	+	-				+	-
3	3	+	-		+	-		-	+
2	3	-	+		-	+	-		
4	3	+	-		+	-	+	-	+
3	2		+		+	-	+	-	
1	1							-	+
2	3				-	+	-	+	-
4	3	+	-		+	-	+	-	+

Höhlenrätsel

Anleitung: Schwärzen Sie einige Felder (ohne Zahl) so, dass die verbleibenden Felder eine zusammenhängende Höhle bilden. Die Höhle darf keine 2x2-Felder enthalten und sich nicht selbst berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärtzte Felder waagrecht und senkrecht von diesem Feld aus gesehen werden können.

Muster

	2				6		
	3	6					
							6
4				2			
2						5	
					4		
4			6				3

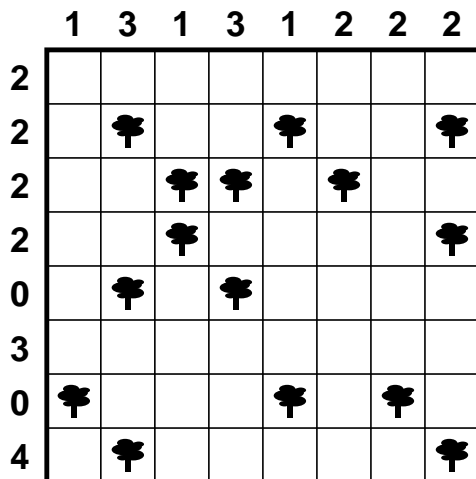
Lösung

	2				6		
	3	6					
							6
4				2			
2						5	
					4		
4			6				3

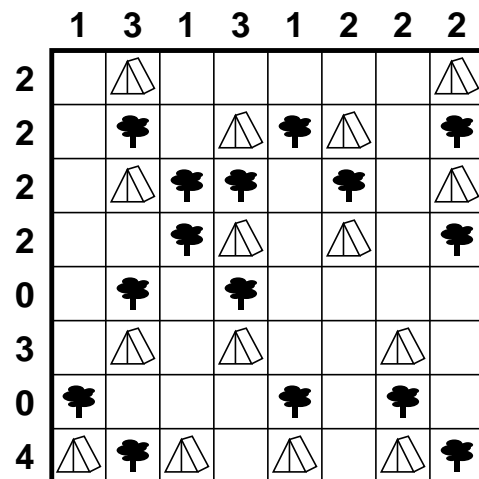
Zeltlager

Anleitung: Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Muster



Lösung

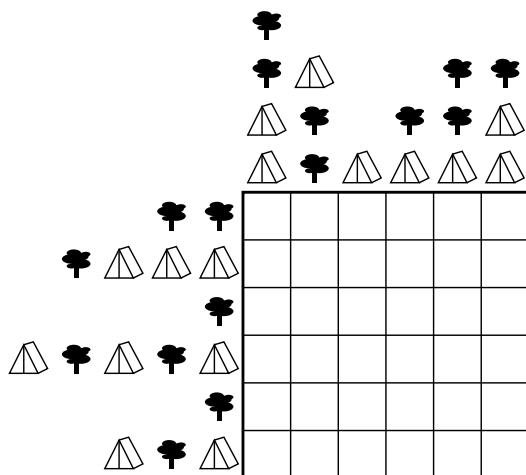


Zeltlagervariation: Rekonstruktion

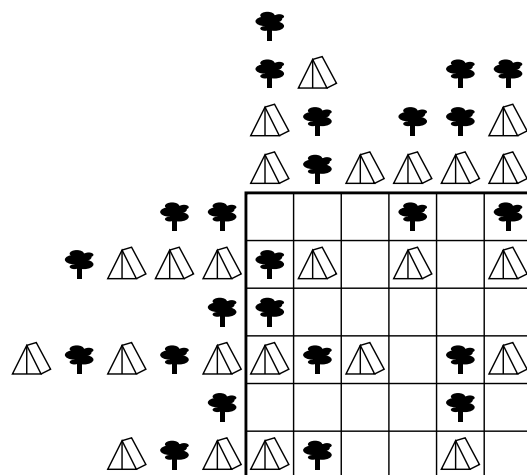
Anleitung: Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Objekte am Rand geben an, in welcher Reihenfolge sich diese Objekte in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Diese Variante bieten wir auch mit zwei verschiedenen Baumarten an.

Muster



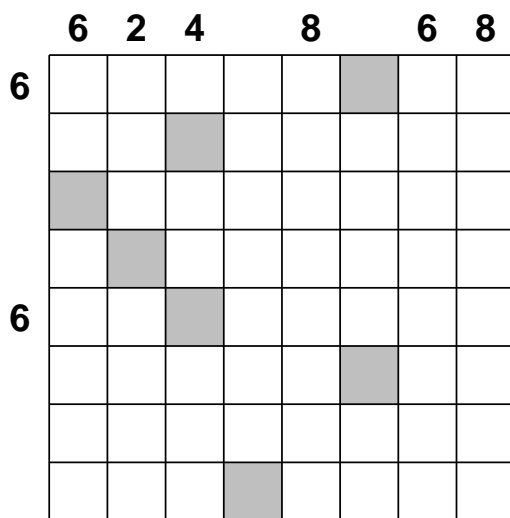
Lösung



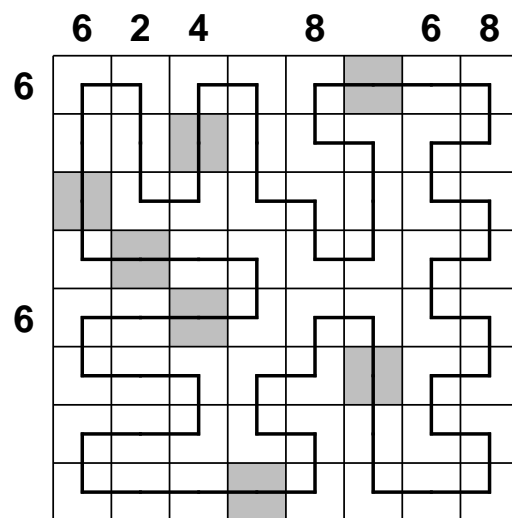
Knickwege

Anleitung: In das Rätsel soll eine geschlossene Linie eingezeichnet werden, die durch jedes Feld genau einmal hindurch geht. Die Linie geht immer waagrecht oder senkrecht von einem Feld zum nächsten. Dabei ist zu beachten, dass die Linie durch die grauen Feldern geradeaus hindurch gehen muss. Die Zahlen am Rand geben die Anzahl der Felder in der entsprechenden Zeile bzw. Spalte an, in denen die Linie (im 90°-Winkel) abbiegt.

Muster



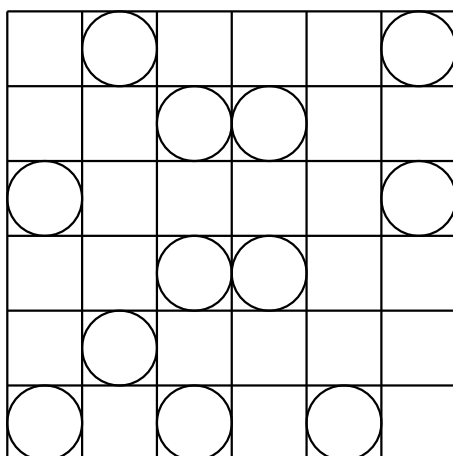
Lösung



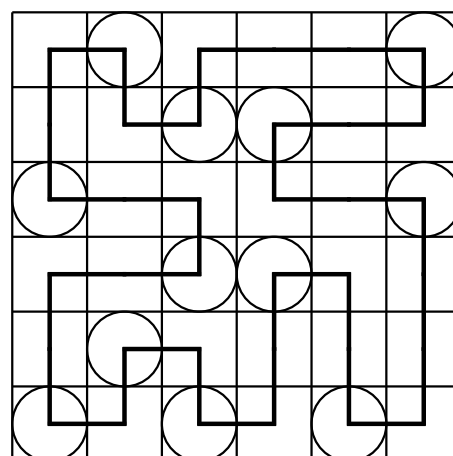
Zwischenknick

Anleitung: Zeichnen Sie einen geschlossenen Weg ins Diagramm, der nur waagrecht und senkrecht verläuft und dabei jedes Feld genau einmal betritt. In jedem Feld mit einem Kreis muss der Weg um 90° abbiegen; zwischen zwei Kreisen, entlang des Weges, muss dieser genau ein weiteres Mal um 90° abbiegen.

Muster



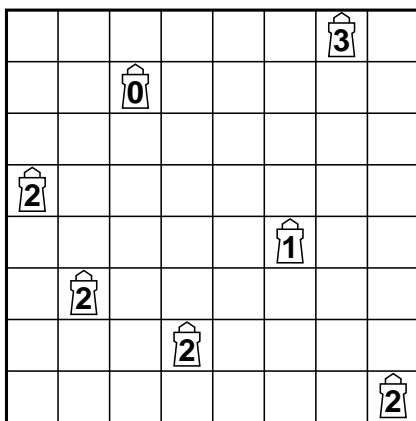
Lösung



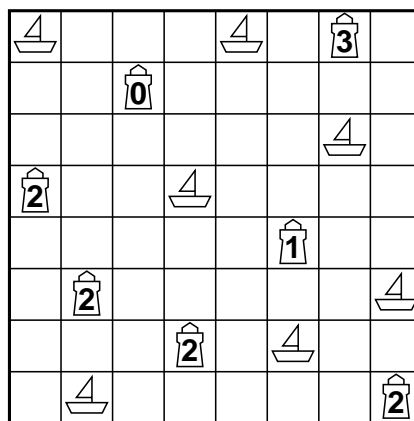
Leuchtturm

Anleitung: Zeichnen Sie in einige der Felder Schiffe so ein, dass kein Schiff ein anderes Schiff oder einen Leuchtturm berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen in den Leuchttürmen geben an, wie viele Schiffe von diesem aus in waagerechter oder senkrechter Richtung gesehen werden können. Dabei stört es nicht, wenn zwischen dem Schiff und dem Leuchtturm ein weiteres Schiff oder ein anderer Leuchtturm steht. Alle Schiffe werden von mindestens einem Leuchtturm gesehen.

Muster



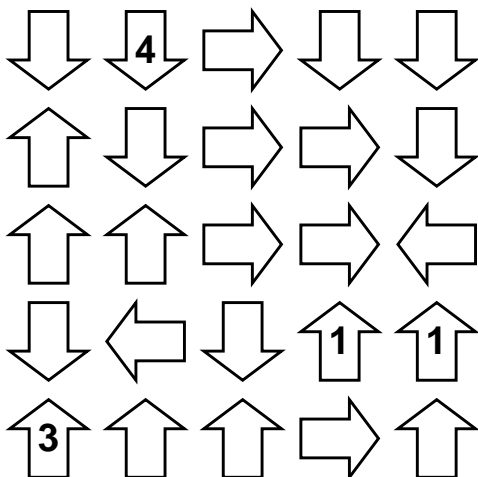
Lösung



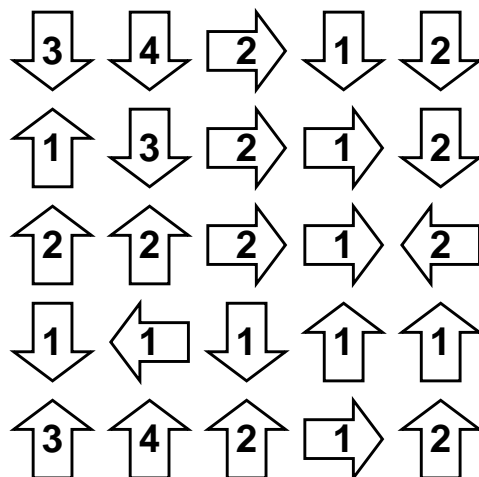
Nummernpfeile

Anleitung: Schreiben Sie in jeden Pfeile eine Ziffer, und zwar so, dass jede Zahl die Anzahl der verschiedenen Ziffern, auf die dieser Pfeil zeigt, angibt. Bei Pfeilen, die in mehrere Richtungen zeigen, werden alle Ziffern in allen diesen Pfeilen betrachtet.

Muster



Lösung



Pfeile

Anleitung: In die leeren Felder am Rand sind Pfeile einzutragen (waagrecht, senkrecht oder diagonal), wobei jeder Pfeil auf mindestens eine Zahl zeigen muß. Jede Zahl gibt die Anzahl der auf sie gerichteten Pfeile an.

Muster

	4	3	3	4	3
	3	3	2	0	3
	5	5	2	2	1
	3	3	3	0	0
	4	5	4	3	3

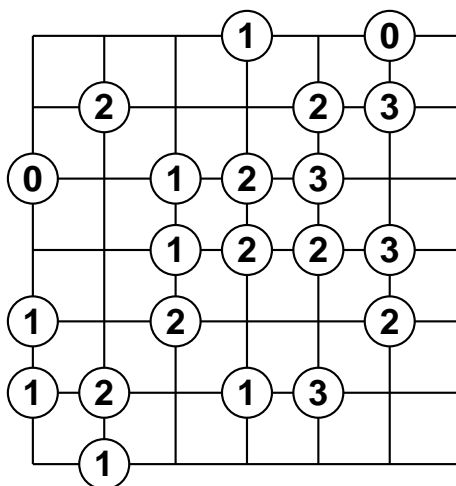
Lösung

	↓	↓	↘	↘	↙	
→	4	3	3	4	3	↘
↗	3	3	2	0	3	↖
→	5	5	2	2	1	↖
↗	3	3	3	0	0	↘
→	4	5	4	3	3	←
	↑	↑	↑	↖	↖	

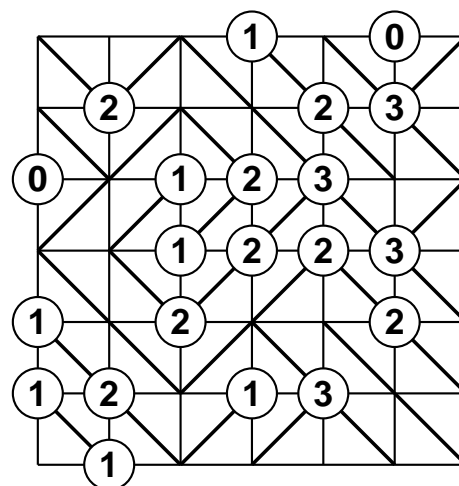
Slalom

Anleitung: Zeichnen Sie in jedes Feld eine diagonale Wand so ein, dass keine vollständig umschlossenen Innenräume entstehen. Die Zahlen in den Kreisen geben an, wie viele Wände von diesem Kreis ausgehen.

Muster



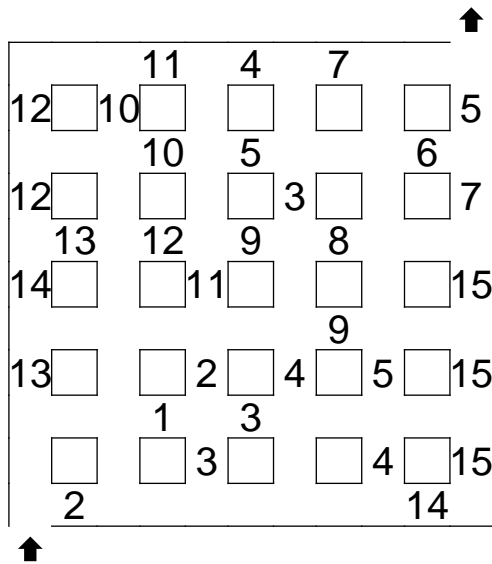
Lösung



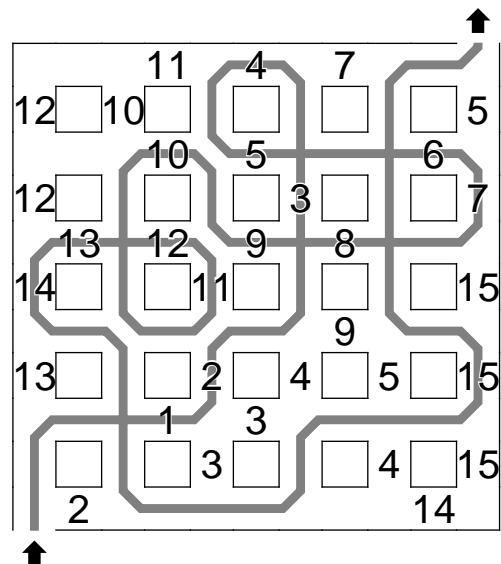
Zahlenlabyrinth

Anleitung: Finden Sie einen Weg durch das Labyrinth, der die Zahlen von 1 bis 15 in aufsteigender Reihenfolge jeweils genau einmal durchläuft. Der Weg darf sich an den Kreuzungen berühren oder auch kreuzen, jedoch darf kein Wegstück mehr als einmal durchlaufen werden.

Muster



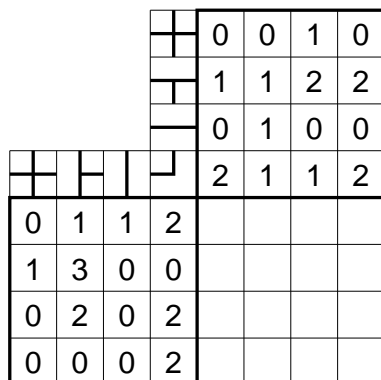
Lösung



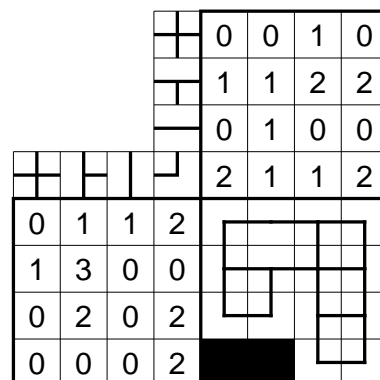
U-Bahn

Anleitung: Zeichnen Sie in das Rätsel einen zusammenhängenden U-Bahn-Plan ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und das Diagramm nirgends verlässt. An den Feldmittelpunkten können die Linien verzweigen oder abbiegen, es gibt aber keine Sackgassen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der entsprechenden Linienführungen in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen. Die Linienführungen dürfen dabei auch gedreht werden.

Muster



Lösung



Tapa

Anleitung: Schwärzen Sie einige der leeren Felder so, dass alle schwarzen Felder waagerecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagerecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagerecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.

Muster

		2					
1						4	1
3			1	1		3	3
4			1	1		3	1
							2
							2

Lösung

		2					
1						4	1
3			1	1		3	3
4			1	1		3	1
							2
							2

Vier Winde

Anleitung: Zeichnen Sie in das Diagramm waagerechte und senkrechte Strahlen ein, die in den Feldern mit den Zahlen beginnen. Jedes leere Feld wird von genau einem Strahl benutzt. Die Zahlen in den Feldern geben die Anzahl aller leeren Felder an, die von Strahlen benutzt werden, die in diesem Feld beginnen.

Muster

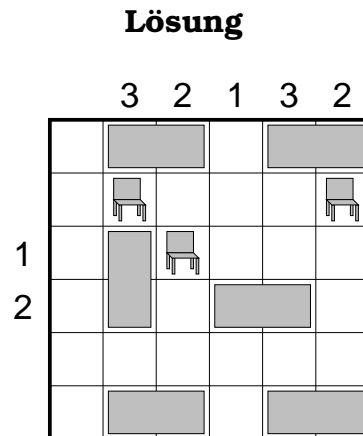
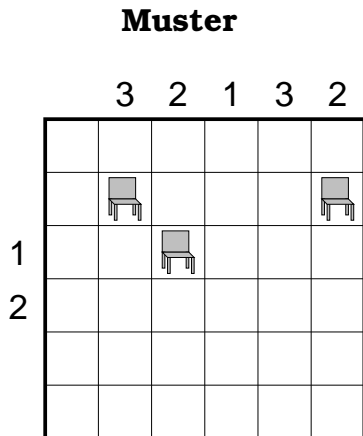
			5		
	3				5
		3			
				2	
					3
4				3	

Lösung

			5		
	3				5
		3			
				2	
					3
4				3	

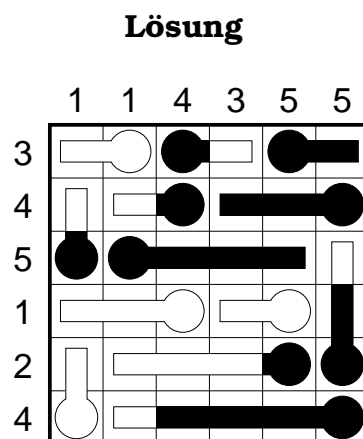
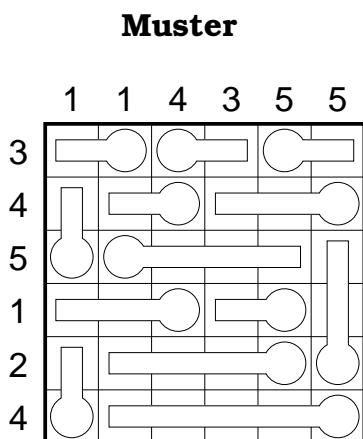
Restauranträtsel

Anleitung: Zeichnen Sie Tische der Größe 1x2 so in das Diagramm ein, dass jeder Stuhl waagrecht oder senkrecht an mindestens einen Tisch angrenzt. Die Tische dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Tische sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.



Thermometer

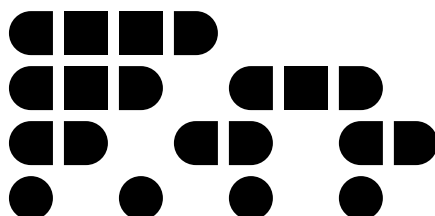
Anleitung: Füllen sie die Thermometer, jeweils beginnend beim kreisförmigen Ende so auf, dass die Zahlen am Rand angeben, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte gefüllt sind. Füllen Sie dabei den Thermometeranteil innerhalb eines Feldes immer nur ganz oder garnicht auf. Die Thermometer können auch ganz leer bleiben.



Schiffe versenken

Anleitung: Füllen Sie die abgebildete Flotte in das Diagramm so ein, dass die Schiffe sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Schiffe dürfen dabei beliebig gedreht werden. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Schiffsteile sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.

Diese Rätselart bieten wir auch mit anderen Flotten als der abgebildeten Standardflotte an.



Muster

Lösung

