

Lieber Nonogramm-Profi

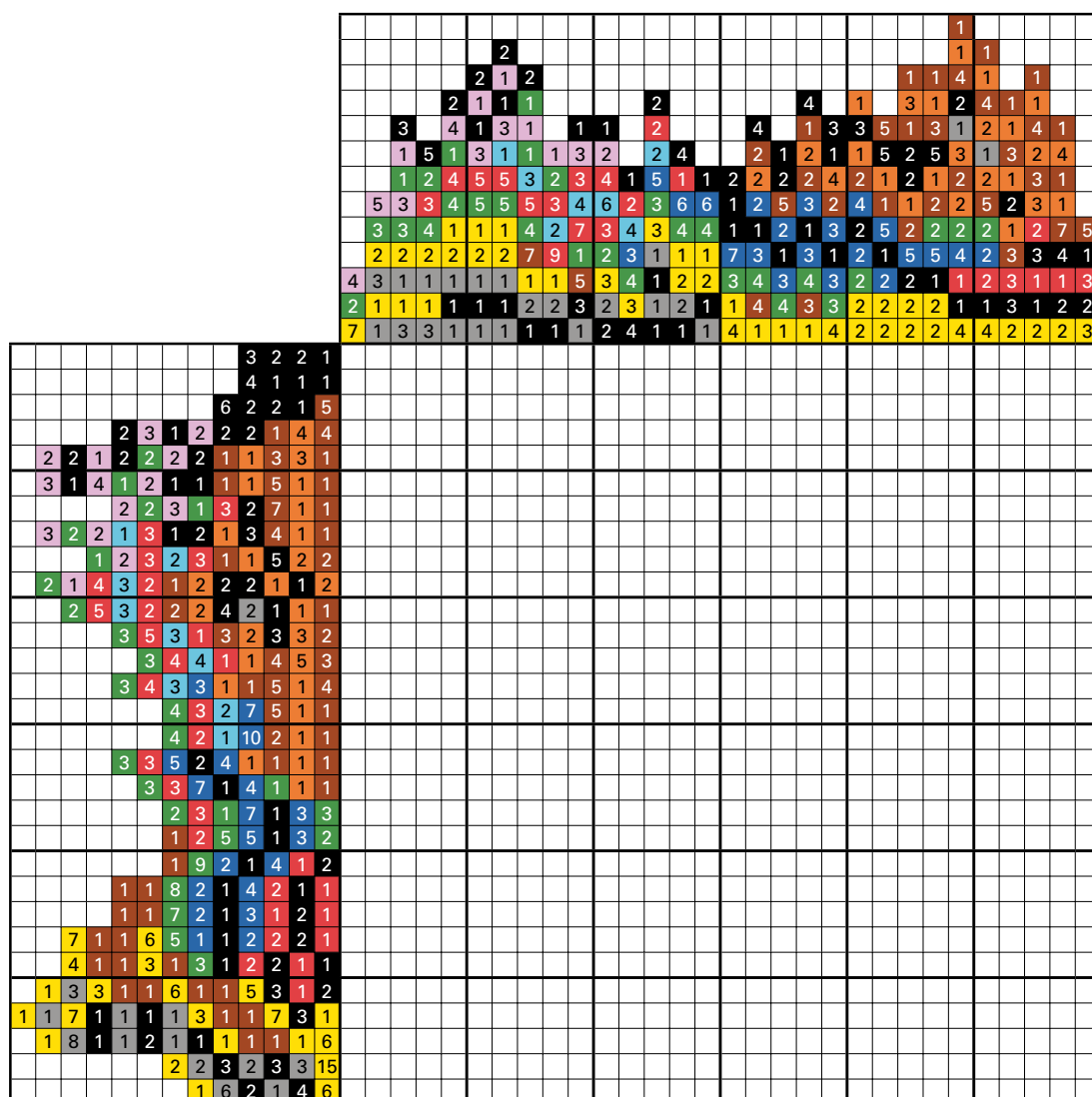
Wir gratulieren zum Kauf unserer 100sten Ausgabe des beliebten Profi Nonogramm-Magazins. Zur Jubiläums-Ausgabe erhalten Sie 12 Extra-Seiten mit spannenden Rätseln zum Ausprobieren. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und Freude an der Herausforderung.

Ihr KÜNG-Rätsel-Team

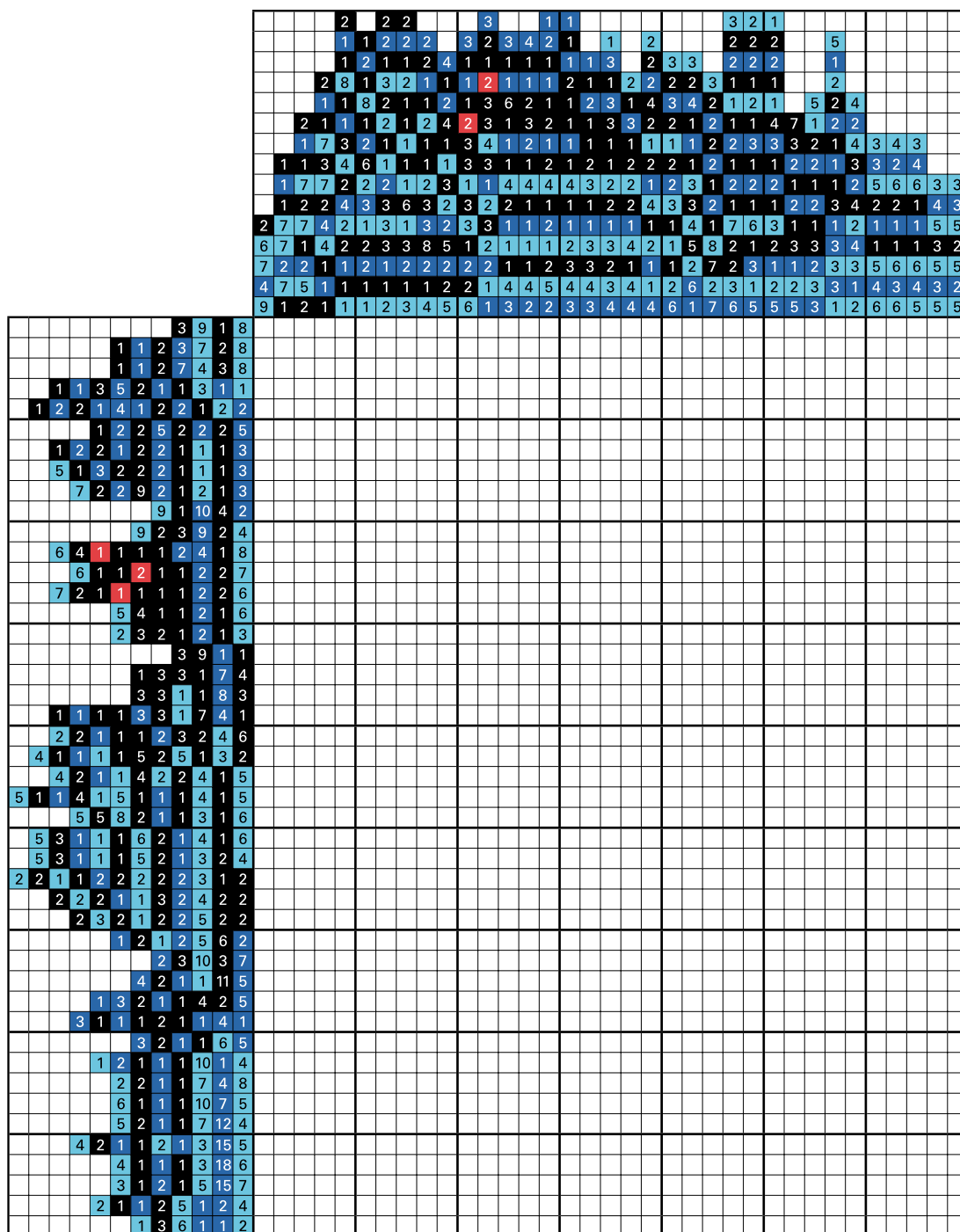
FARB-NONOGRAMM

Regeln: Die Zahlen vor den Zeilen und über den Spalten definieren die auszufüllenden Blöcke (Anzahl Felder). Jeder Zahlenwert entspricht genau der Länge eines Blockes und dessen Farbe. Bei mehreren Zahlen entspricht ihre Abfolge der Reihenfolge der Blöcke.

Wichtig: Zwischen zwei Blöcken von derselben Farbe muss sich mindestens ein leeres Feld befinden. Blöcke von unterschiedlicher Farbe dürfen sich jedoch berühren.



FARB-NONOGRAMM



2 (35 x 45)

PIXEL

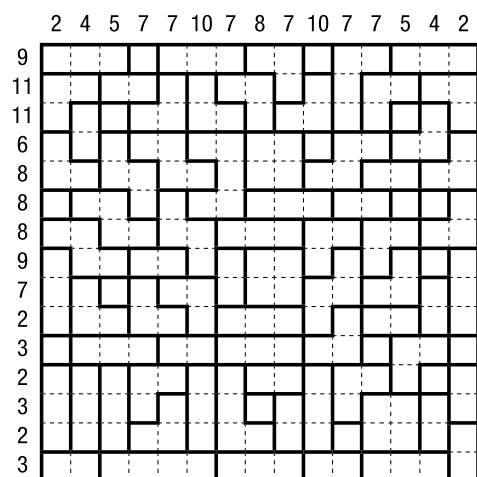
Beim Pixel-Rätsel entsteht ein Bild. Die Zahlen am linken und oberen Rand geben an, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte ausgemalt werden müssen. Wird ein Feld ausgemalt oder bleibt ein Feld leer, gilt dies immer für die ganze Form.

Tipps

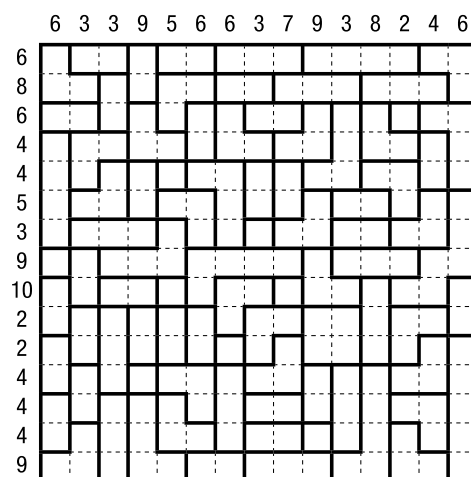
Beginnen Sie mit den kleinsten und größten Zahlen.
Streichen Sie vollständige Zeilen oder Spalten ab.

Lösungsbeispiel:

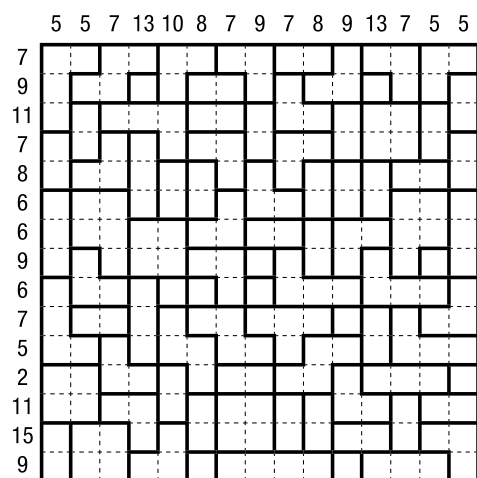
www.kueng-raetsel.ch/anleitungen



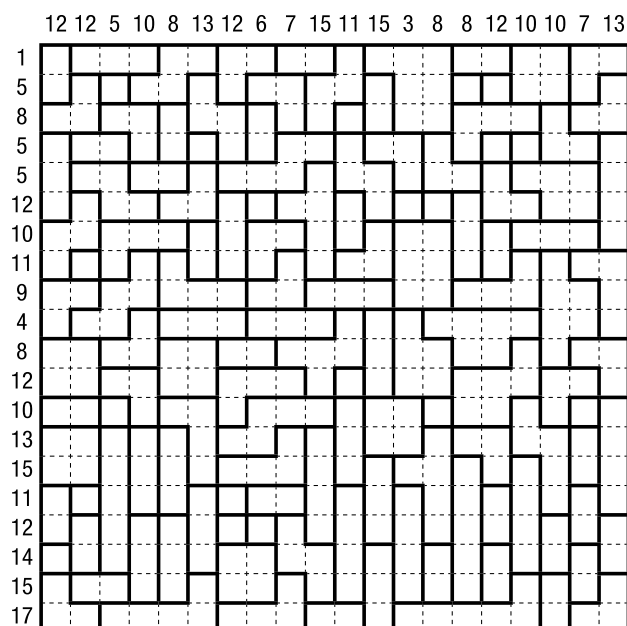
3 ◇ (15 x 15)



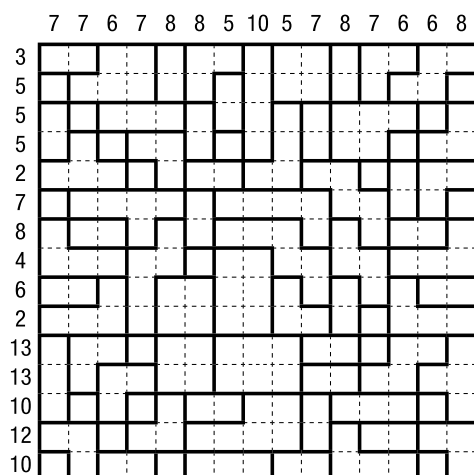
4 ◇ (15 x 15)



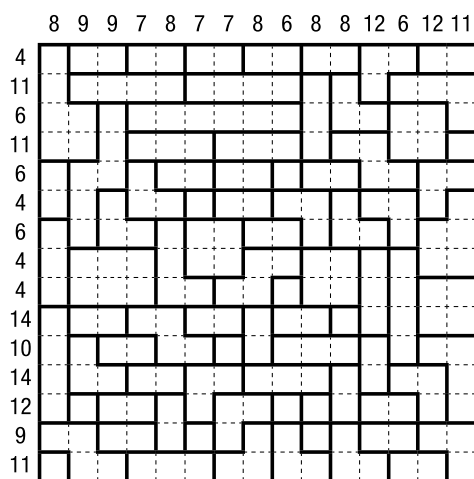
5 ◇ (15 x 15)



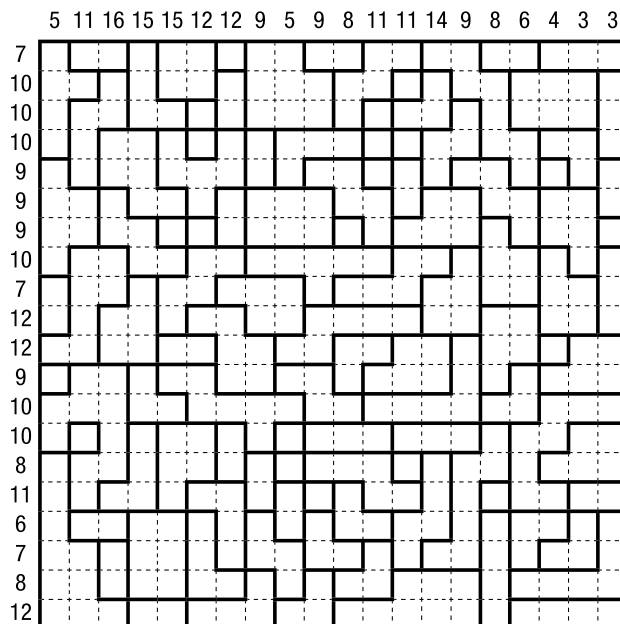
6 ◇ (20 x 20)



7 ◆ (15 x 15)



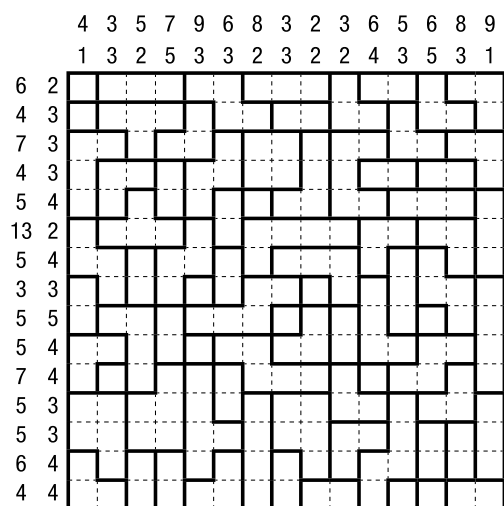
8 ◆ (15 x 15)



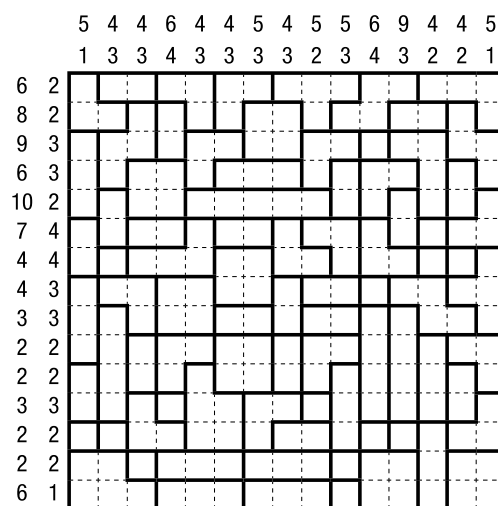
9 ◆ (20 x 20)

PIXEL MIT DOPPELHINWEISEN

Das Rätsel ist zu lösen wie gehabt. Jedoch gibt die äußere Hinweiszahl die Anzahl auszufüllender Felder und die innere Hinweiszahl die Anzahl der Blöcke an.



10 ◆ (15 x 15)



11 ◆ (15 x 15)

KETTEN

Das versteckte Bild machen Sie sichtbar, indem Sie Zahlenpaare verketten und die verbundenen Felder ausmalen.

Weitere Informationen:

www.kueng-raetsel.ch/anleitungen

Die Regeln

Verbinden Sie gleiche Zahlen. Dabei gilt:

- Die Länge der Kette muss den beiden Zahlen entsprechen.
- Verbindungswege dürfen sich nicht kreuzen.

Tipp

Beginnen Sie mit den Zahlen 1, 2 und 3.

		6		4				1			1		
						6	2	1					
	5		4		1		2				1		7
6		5			6				1		6		7
	1		4			1			6		1		1
1		1		1	4		2	2		2	2		1
	1					1					11		3
9		1	6								4		1
				4	4						4		3
		5			1			1			4	4	
	5	8	6				1		2	2			1
						1		2					
				5				2				3	
9	9					8		8			3	5	
9				5				8			5		11

12 ◇

		1	3	2	2					1					10
7				3			3		3		7				
	7					1	2				7				
		2	2				2	2	2		2				10
		8								8	2	2		1	
8					3				2			2			5
2			6	6					2	6				8	1
2				5	3									5	
					5						6				5
		1	6						4			4			
			6						3		3				
	5			1			3		1				6		
3		1									1			5	5
		5		1			3		3		3				
3		5			5				2	2	6				5

13 ◇

10			10											14			5		6
						2			5			5		7	2	2	5		
		2				2	2	2				1				3	6		5
		2			13	14			2	2				2	2	3	5	2	
		13				3		3							1		2		3
	7				9										1	7			5
7			1						1			2	2		7		4	5	
		4			4				3			7			6	3	3		1
9	4	1																	
			4						3								4	3	
		1			2			7		2			1	3		2	2	3	2
				2					2		10					2	7		4
		3		2						10	4		3	3	6	5	2	7	11
			2	1					2		4				5				
		3		4	4				2	4		1	3					7	11
																	8		
		3			1			7		4	6	6					1		8
	1		2		2	2			3				5				7		7
10		3	2	4		1								5		2	2		
		4				2	2		3		10			4	10	7	5	5	
				10		1			1		4						3		
14			8		5	1		2		1							8	3	15
						1	2								5				
			14					4						2	2	6		5	8
			8			5	4	1			6				9				9

14 ◆

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

15 ◇

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

16 ◇

4			1						1				1
		5		5		1					1	4	
	5		5				8	12		4			
4		2	2				1			5			4
	4			1	8	12				4		1	
			2		5					5		1	
			2	5							4		4
	4			9						1	6		
						1	9		3	3			
		2	2		9		1						
	4		1		6	6					6	3	
		1		9			5		4		4		
		4						1				3	
	1		2				5	5			5		
1			2	3		3							1

17 ◇

			1				10			3	2	2	
	4						5	8			3		
	2	2		8		5							2
4	3		3								4		2
15	15				1			10	5	3		3	4
		3		3		5						1	
			13	3					13			5	5
					3				4				
		6					4					6	4
		4											6
2	2			4	6		2		1		1		2
							2					4	2
3													
	1												1
3	2	2										2	2

18 ◇

			5				5							9	5						6
5		5						11	5			3	6	9	4						
9		3									6		4					4	4		1
				4	4		5	11				3		1			5			1	6
		3			8			2		1							4			4	5
				4			10	10	2	1		4			4	3			1	3	5
				4							2				3					3	6
									6	2		2	2		1	4			6		
		8					13												1		
		9		5															2	2	
9		1				9			13		1		1				4		5		6
		2	2						1	6								4	4	5	
					4	5			5				1	2	2	2					
1									4		2	5		2		4			5	5	3
							4				2		13	13					2	2	
			2	2	4			2									4				
		10						2					2			1					1
10			5										2							2	2
			5		3					2				7			1			6	3
1						1			11	2							1		1		3
		1		2	3												4			6	
			2	2			10										2	2	4		2
		1	2			1		1				1	3						2		2
							10														
							11													4	4

19 ◆

BINOXXO

Binoxxo ist ein Rätsel, das an «3-Gewinnt» erinnert. Füllen Sie das Rätselgitter mit den Zeichen O und X vollständig aus.

Weitere Informationen:

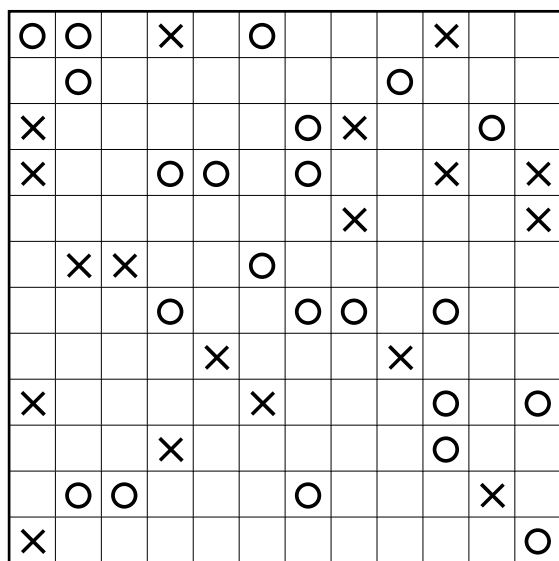
www.kueng-raetsel.ch/anleitungen

Siehe auch:

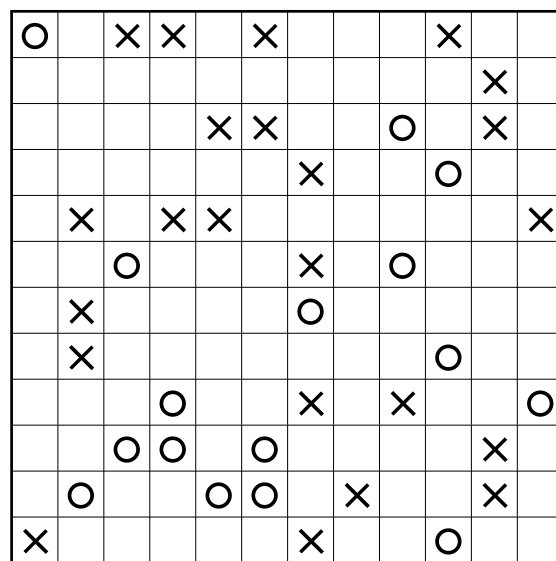
www.binoxxo.ch

Die Regeln

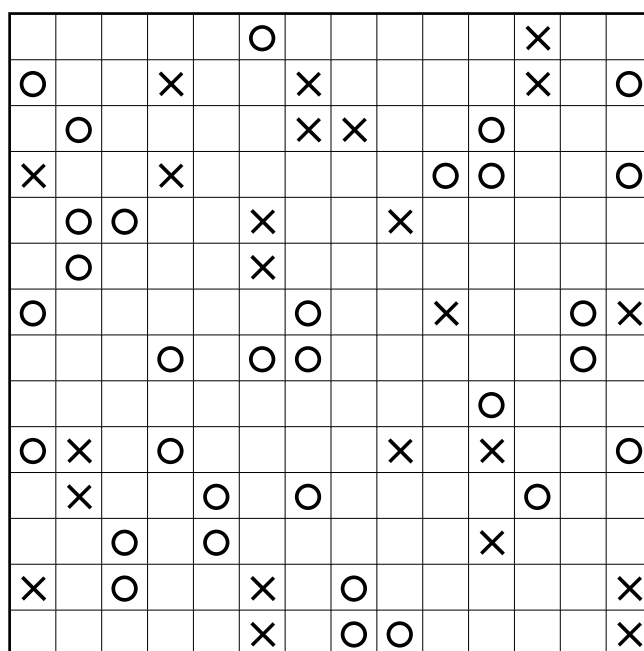
- Es dürfen nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende X und O in einer Reihe oder Spalte vorkommen.
- In jeder Zeile und jeder Spalte stehen gleich viele X und O.
- Alle Zeilen und alle Spalten sind einzigartig.



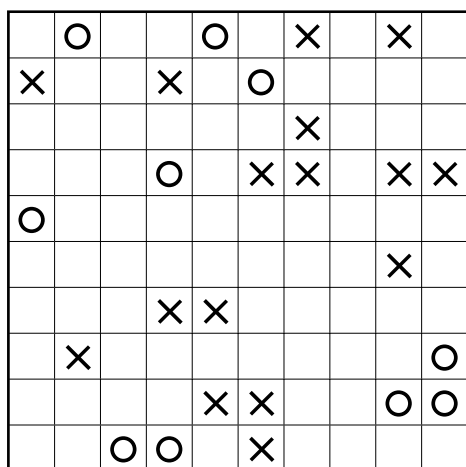
20 ◇ (12 x 12)



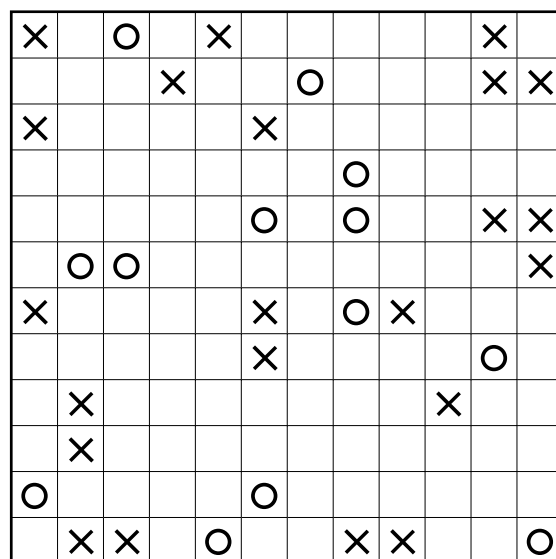
21 ◆ (12 x 12)



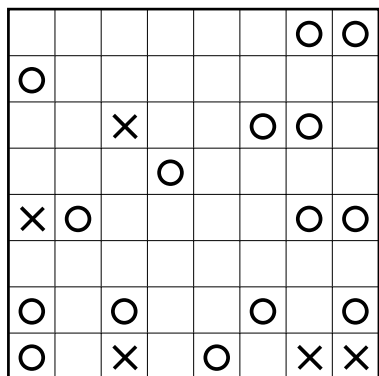
22 ◇ (14 x 14)



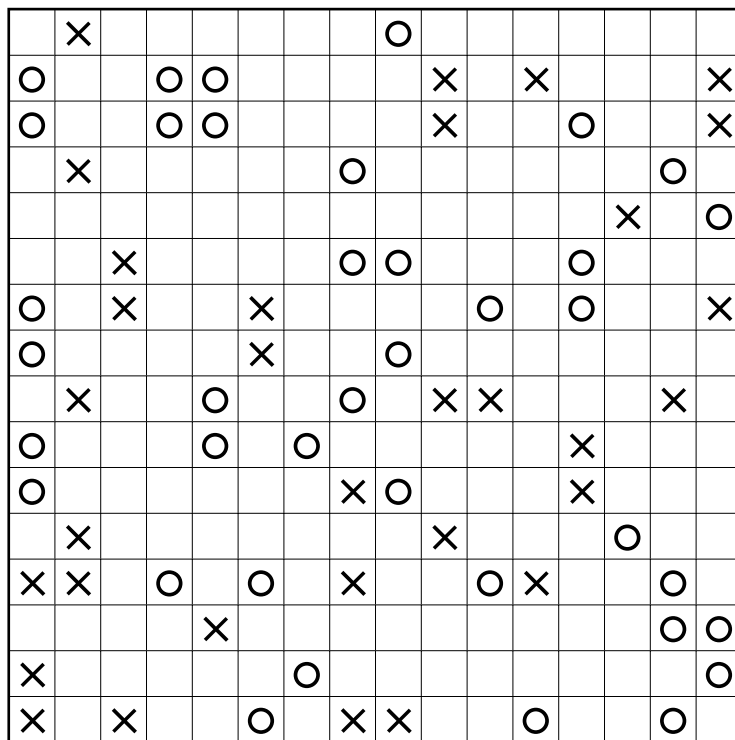
23 ◆ (10 x 10)



24 ◆ (12 x 12)



25 ◇ (8 x 8)



26 ◆ (16 x 16)

BIMARU

Diese attraktive Rätselart erinnert an «Schiffe versenken».

Lösungsbeispiel:

www.kueng-raetsel.ch/anleitungen

Siehe auch:

www.bimaru.ch

Die Regeln

Finden Sie die zehn Schiffe. Dabei gilt:

- Die Zahl am Ende jeder Zeile oder Spalte sagt Ihnen, wie viele Felder durch Schiffe besetzt sind.
- Schiffe dürfen sich nicht berühren.
- Das heißt, jedes Schiff ist vollständig von Wasser umgeben, sofern es nicht den Rand des Spielfeldes berührt.
- Es werden folgende Symbole verwendet:



Wasser



Jolle



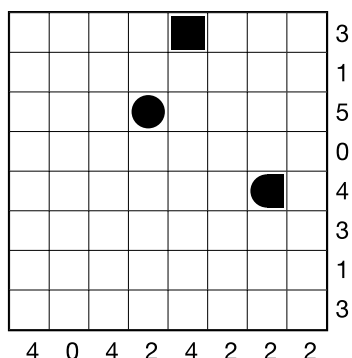
Heck/Bug



Mittelstück

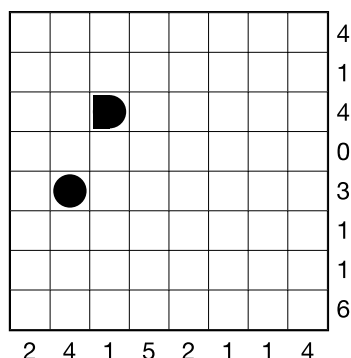
1 Frachter 2 Yachten
 3 Kutter 4 Jollen

27



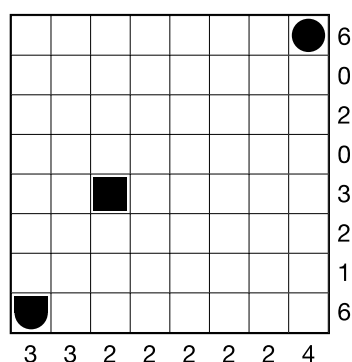
1 Frachter 2 Yachten
 3 Kutter 4 Jollen

28



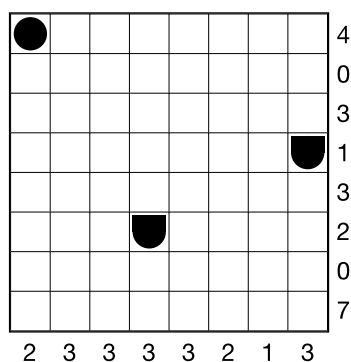
1 Frachter 2 Yachten
 3 Kutter 4 Jollen

29



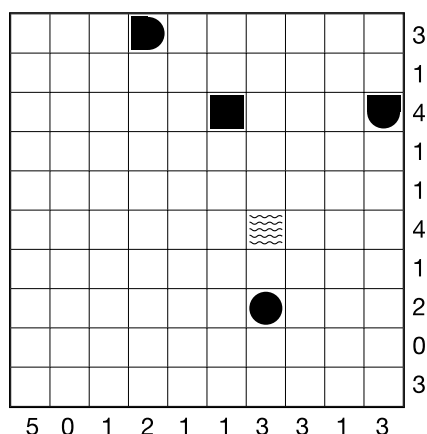
1 Frachter 2 Yachten
 3 Kutter 4 Jollen

30



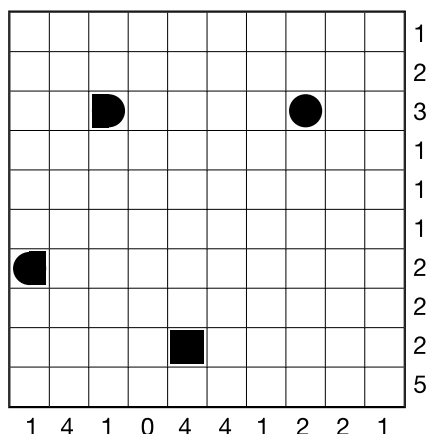
1 Frachter 2 Yachten
 3 Kutter 4 Jollen

31



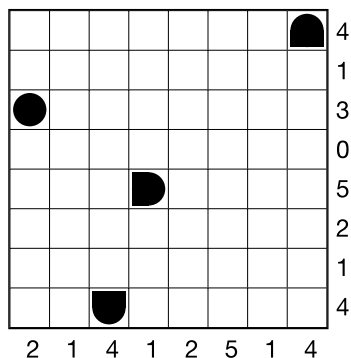
1 Frachter 2 Yachten
 3 Kutter 4 Jollen

32



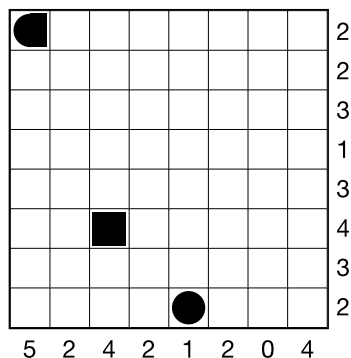
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

33



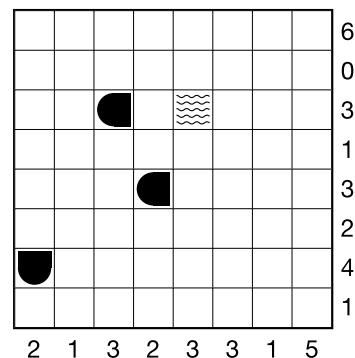
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

34



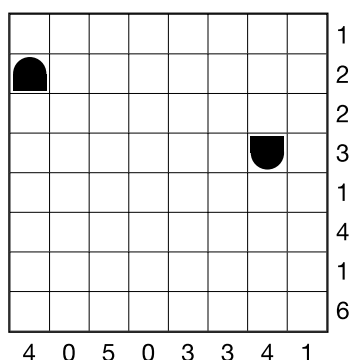
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

35



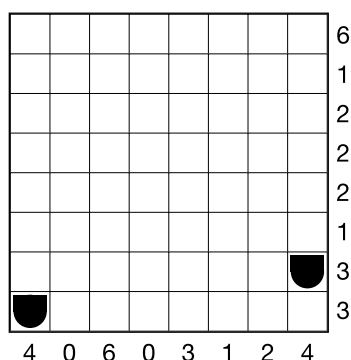
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

36



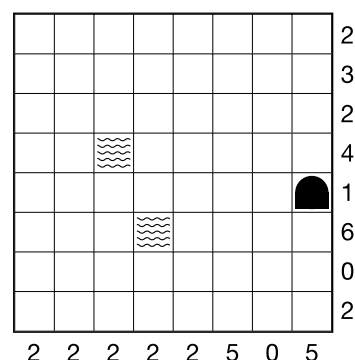
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

37



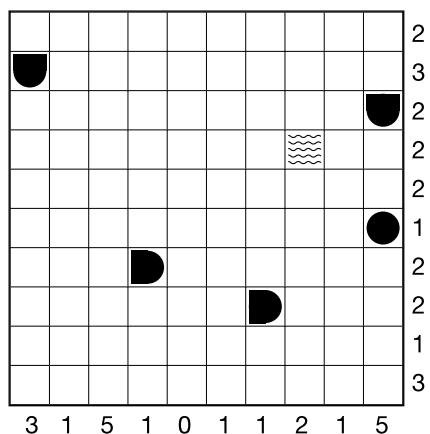
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

38



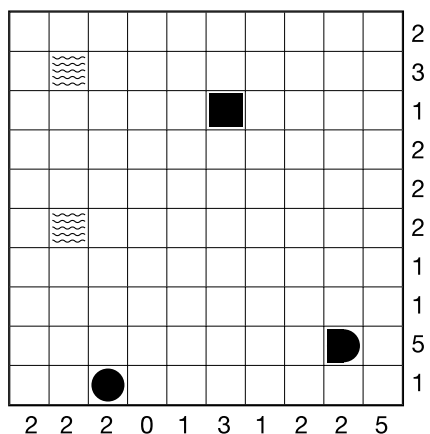
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

39



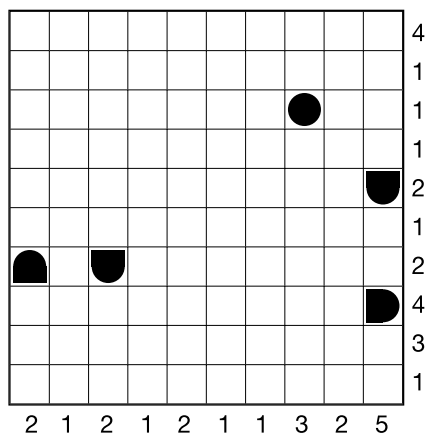
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

40



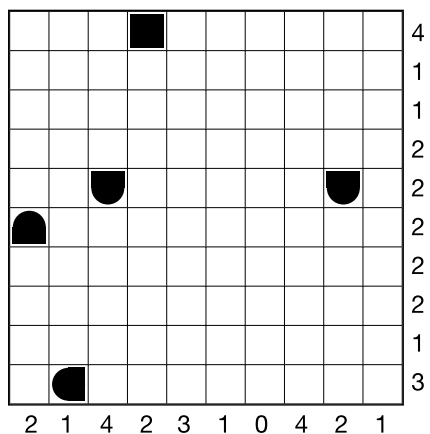
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

41



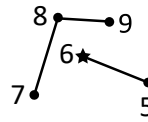
1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

42



PUNKT-ZU-PUNKT

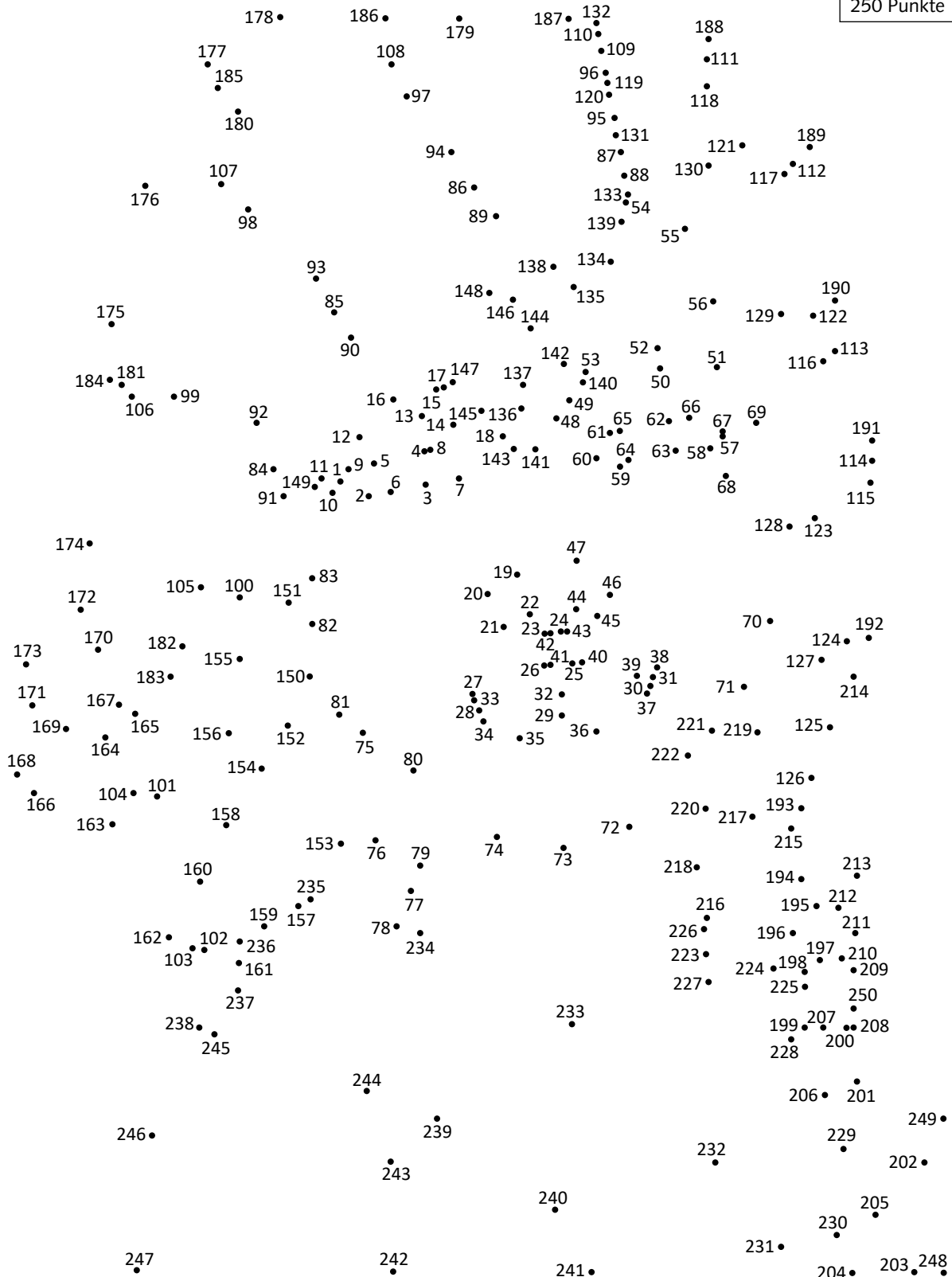
Regeln: Verbinden Sie die Punkte der Reihenfolge nach und Sie werden sehen: aus Punkten werden Bilder.

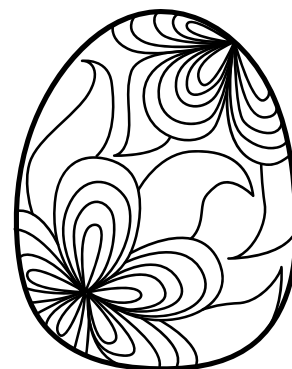
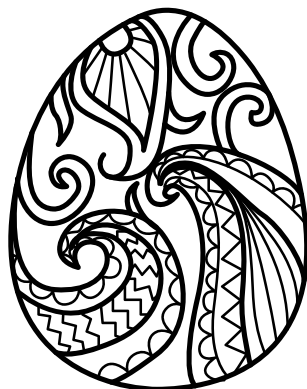
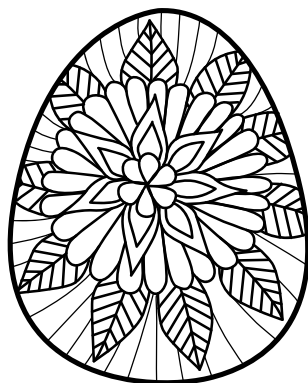
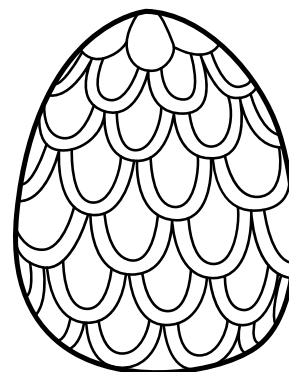
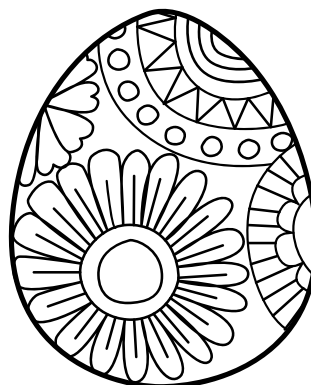
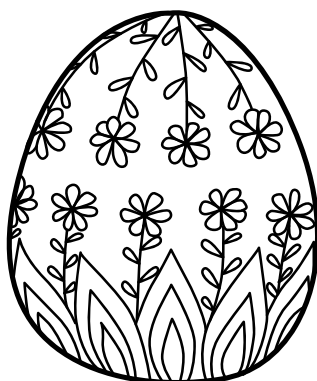
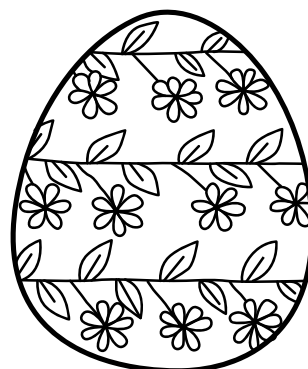
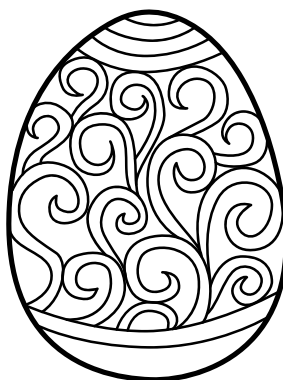
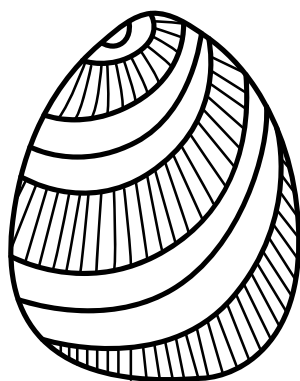
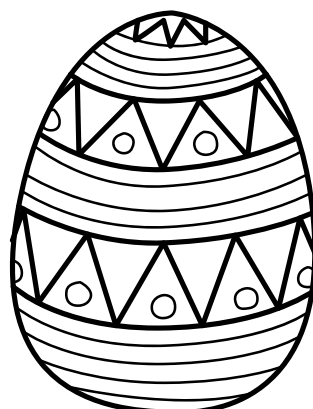
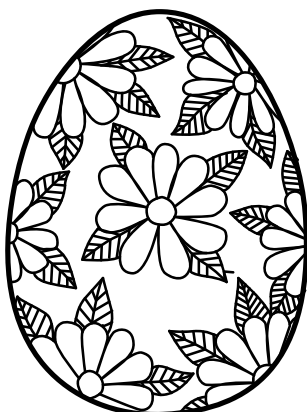
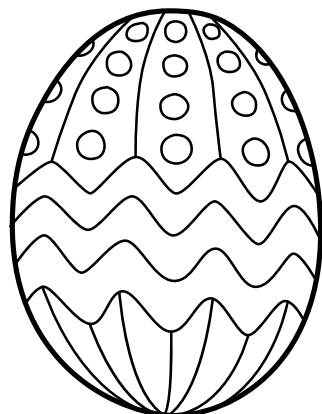


Zahlen mit Stern werden zur nächsten Nummer nicht mit einem Strich verbunden.

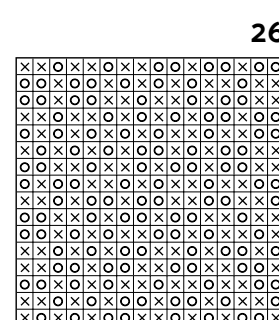
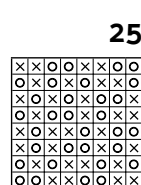
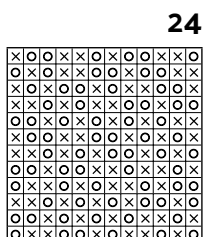
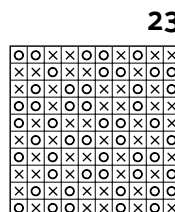
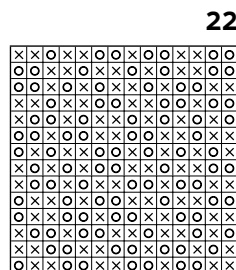
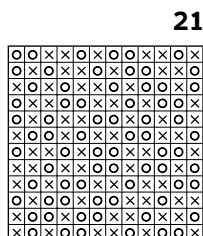
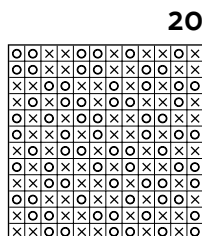
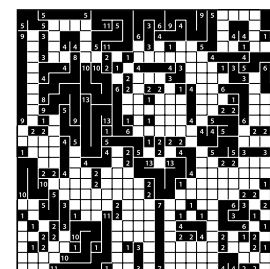
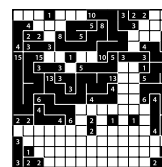
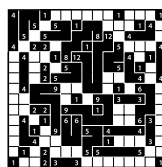
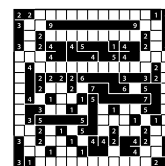
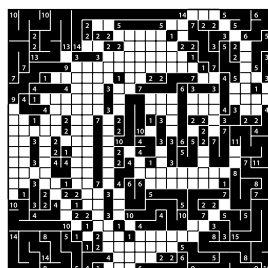
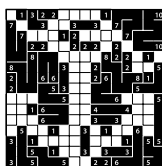
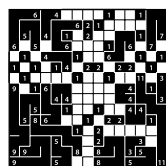
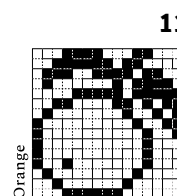
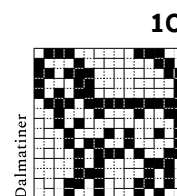
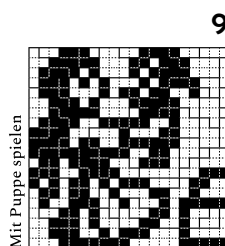
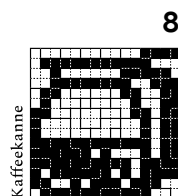
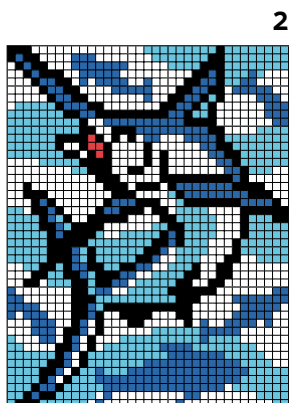
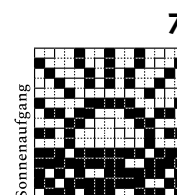
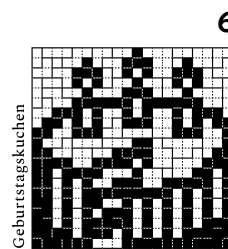
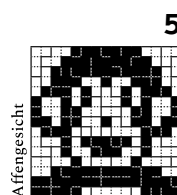
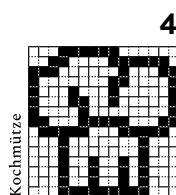
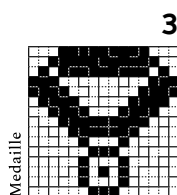
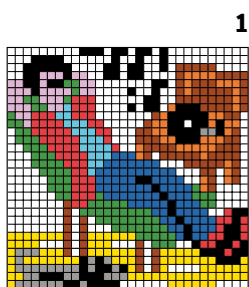
43

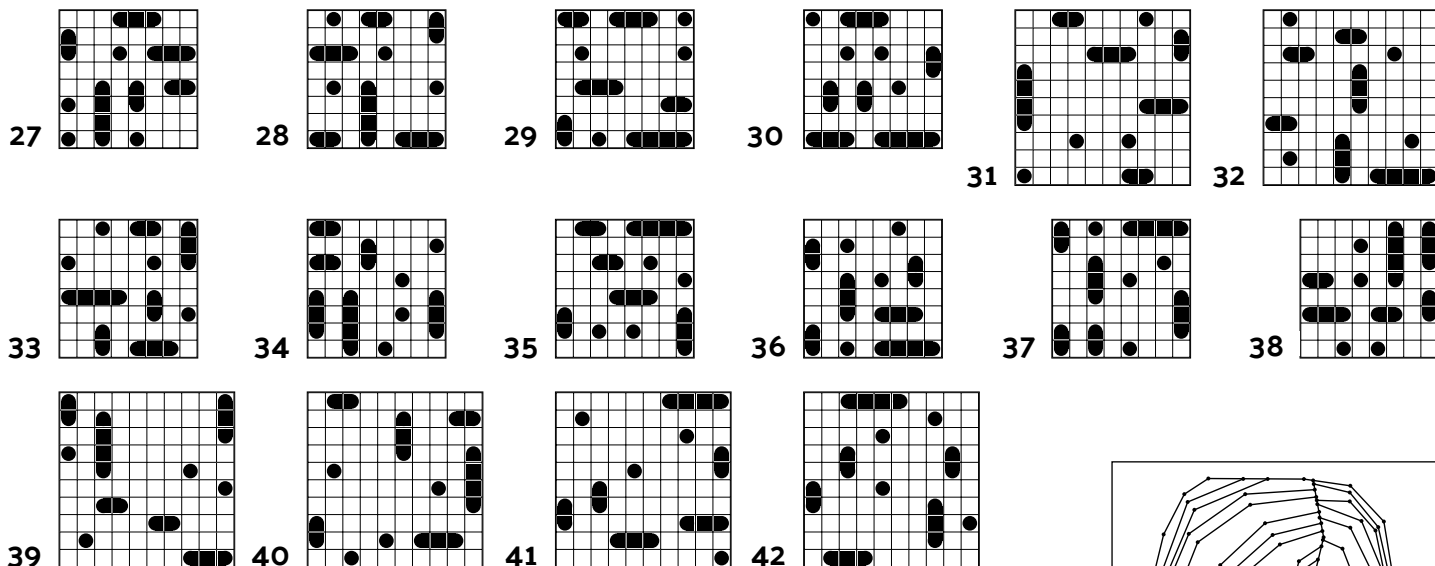
250 Punkte





AUFLÖSUNGEN





43

LUST AUF MEHR?

Erhältlich an Ihrer Verkaufsstelle. Mehr Infos
finden Sie hier: www.kueng-raetsel.ch



Im Buchhandel erhältlich:



www.kueng-raetsel.ch/shop/