

K Ü
N G

Mix
LOGIK

Der Logik-
Rätsel-Bestseller

Rätsel fürs Auge

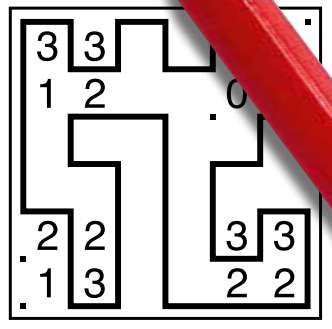
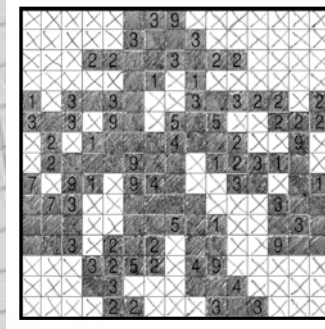
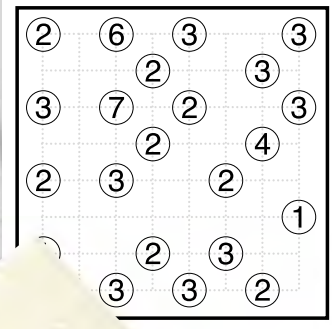
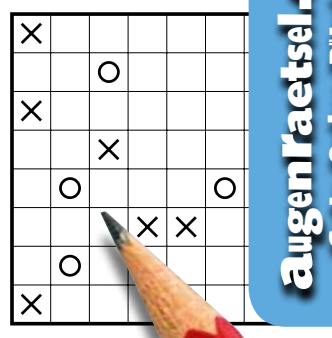
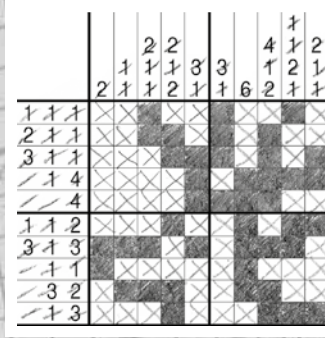
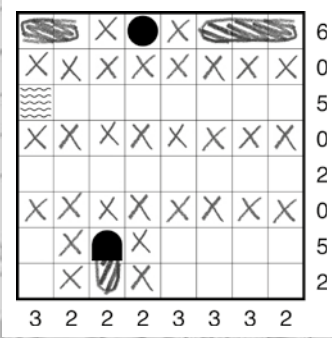
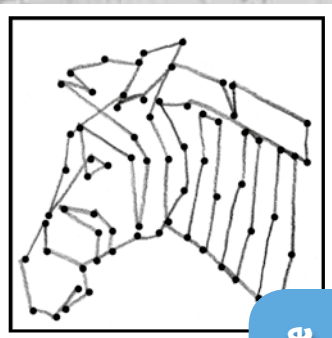
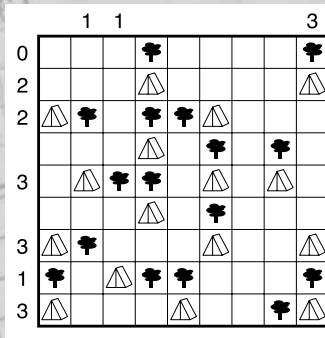
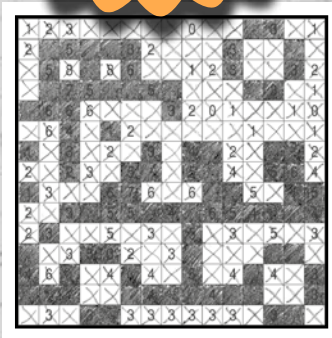
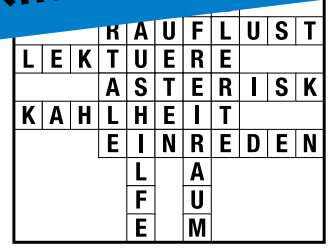
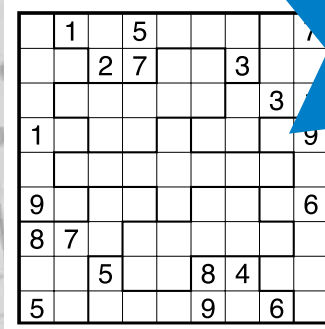
Mix

LOGIK

Mix
LOGIK

Über
160
Rätsel

Mit zwei Seiten
Kinder-Rätseln

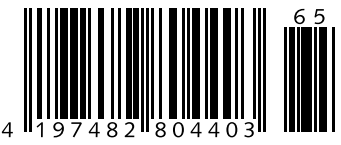


Sudoku
Kakuro
Hochhaus
BinOXXO
Bimaru
Paroli
Zeltlager
Doppelstern
Nonogramm
Symetrix
Ketten
Mosaik
Brücken
Suriza
Hitori
Pixel
Logical

augenraetsel.de
Gratis Online Rätsel

Nr. 65

DE € 4,40
AT € 4,60
CHF 5.90



Auch im Abo erhältlich



Ja, ich abonniere
(inkl. MwSt. und Lieferung frei Haus)

Blick-Sudoku – Jeden Monat neu: das Sudoku-Heft für zwischendurch.
12 Ausgaben/1 Jahr, CHF 39.80 / € 33,60

Meister-Sudoku – Für Könner und angehende Meister. Edel und stilecht.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 28.– / € 17,40

Kniffliges Sudoku – Schwierige Rätsel im Kleinformat. Für hohe Ansprüche.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 25.– / € 16,20

Multi-Sudoku – Alle Multi Sudoku-Varianten. Mittel bis schwer.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 25.80 / € 17,40

Olymp-Sudoku – Anspruchsvolle Sudoku in ihrer ganzen Vielfalt.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 25.80 / € 17,40

Mega-Sudoku – Nur große Sudoku 12×12/16×16.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 25.80 / € 17,40

Taschen-Sudoku – Handlich. Leichte bis mittelschwere Sudoku für unterwegs.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 19.80 / € 14,40

Profi-Sudoku – Anspruchsvolles im Großformat. Mit Multi-Sudoku und Varianten.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 31.– / € 17,40

Mix-Logik – Reiches Angebot an Logik-Rätseln. Im Großformat.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 35.40 / € 26,40

Nonogramm – Dieses Bildrätsel liegt im Trend. Die neue Logik nach Sudoku.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 27.– / € 17,40

Profi-Nonogramm – Nonogramm im größeren Format. Anspruchsvoll.
6 Ausgaben/1 Jahr, CHF 29.– / € 21,00

Name

Vorname

Straße Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Datum


Unterschrift

Geschenkabo/Name, Adresse

.....

.....

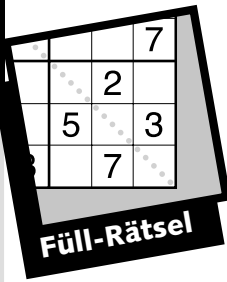
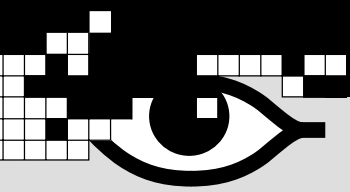
 Schweizer Rätsel-Zeitschriften, Postfach 4,
CH-8955 Oetwil, Tel. +41-44-775-79-88,
abo@raetsel.ch, www.kuengverlag.ch/shop

 IP Internationale Presse direct GmbH,
Nordendstr. 2, D-64546 Mörfelden-Walldorf,
Tel. +49-6105-91570-00-01, www.online-kiosk-24.de
abo@internationale-presse.com



Es erwarten Sie die folgenden Rätsel:

das auge

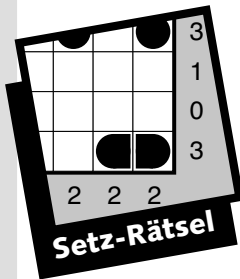


Füll-Rätsel

Die beliebten Sudoku-Varianten bieten wir als Einstieg. Bei Kakuro ist Rechnen gefragt. Wachsender Beliebtheit erfreut sich Binoxxo.

Sudoku:

Freiform	4 – 5
Diagonal	4 – 5
Summen	4 – 5
Kakuro	6 – 7
Hochhaus	8 – 9
BinOXXO	10 – 11



Setz-Rätsel

Sie haben die Rätsel gelöst, wenn alle Vorgaben an der richtigen Stelle platziert sind.

Bimaru	12 – 13
Paroli	14 – 15
Zeltlager	16 – 17
Doppelstern	18 – 19

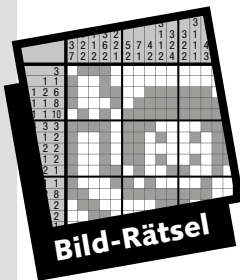
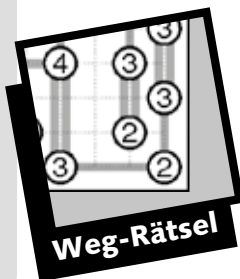


Bild-Rätsel

Geduld ist nötig – umso größer ist das Erfolgserlebnis. Die Lösung jedes Rätsels ergibt ein neues Bild.

Nonogramm	20 – 21
Symetrix	22 – 23
Ketten	24 – 25
Mosaik	26 – 27
Pixel	34 – 35



Weg-Rätsel

Der Weg ist das Ziel. Dort angekommen, hängt alles zusammen.

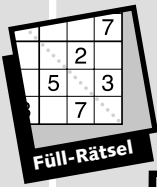
Brücken	28 – 29
Suriza	30 – 31
Hitori	32 – 33

Eine kleine Geschichte, ein paar wichtige Hinweise – und dann liegt es an Ihnen die Lücken zu schließen.

Logical	38
----------------	----

Spezial: Kinderrätsel	36 – 37
----------------------------------	---------





SUDOKU

Freiform

Lösen Sie jedes 9x9-Quadrat wie ein klassisches Sudoku.

Besonderheit: Die 9er-Blöcke haben eine unregelmäßige Form.

Diagonal

Lösen Sie diese Rätsel wie klassische Sudoku.

Besonderheit: Auch in den beiden Diagonalen darf jede Zahl nur je einmal vorkommen.

Summen

Lösen Sie diese Rätsel wie klassische Sudoku.

Besonderheit: Die Summen der Zahlen in den markierten Bereichen müssen den jeweils angegebenen Zahlen in der oberen linken Ecke entsprechen. Keine Zahl darf in einem Bereich mehr als einmal vorkommen.

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

siehe auch: www.raetsel.ch/sudoku



Auch als Taschenbuch erhältlich

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

01 ◇

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

04 ◇

14			19	18	13		11	6	9
	16			7	14			16	
6	4								13
		7		10	20				
16		20			14		11		
10	8					14	8		
		19		17	9	13			1
20		6						19	
			2	8					

07 ◇

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

08 ◇

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

02 ◆

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

03 ◆

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

05 ◆

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

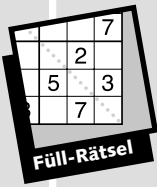
06 ◆

27		14		16	19			
				16		13		21
					3			
16		17						
	11							
	2	24					11	4
24		25				15		
	12			31	5			
						27		
14								

09 ◆

36		10		8		32		17
			5	17	8			
		22					19	
15				37				17
		35						
			15				17	
10				12	10	9		34
				12		8		

10 ◆



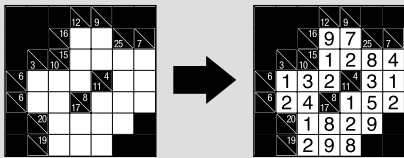
KAKURO

Anordnung und Summen müssen beide stimmen – eine attraktive Kombination.

Die Regeln

- Füllen Sie die leeren Felder mit den Zahlen von 1 bis 9. Dabei müssen zwei Regeln eingehalten werden:
- Die Summe in jedem Block muss der vorgegebenen Zahl entsprechen. Diese steht bei Zeilen links, bei Spalten oberhalb des Blocks.
- Pro Block darf jede Zahl nur einmal vorkommen.

Beispiel



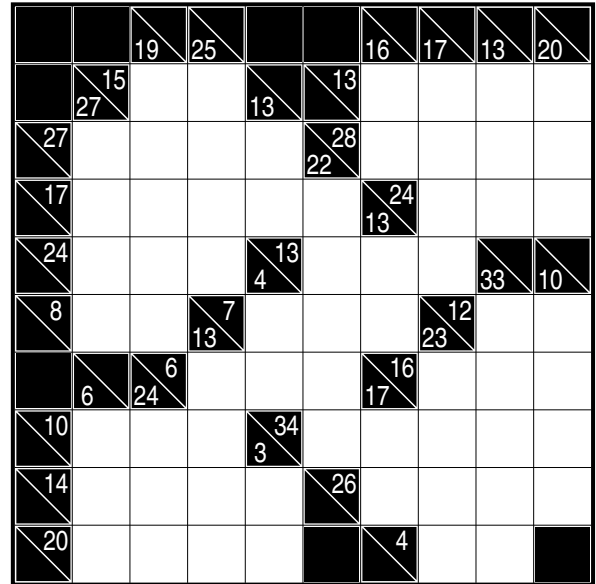
Unsere Tipps

- Mit Schlüsselblöcken beginnen. Die Tabelle zeigt Ihnen alle Blöcke, bei denen nur eine Zahlenkombination möglich ist. Sie müssen einzig die Reihenfolge dieser Zahlen herausfinden.

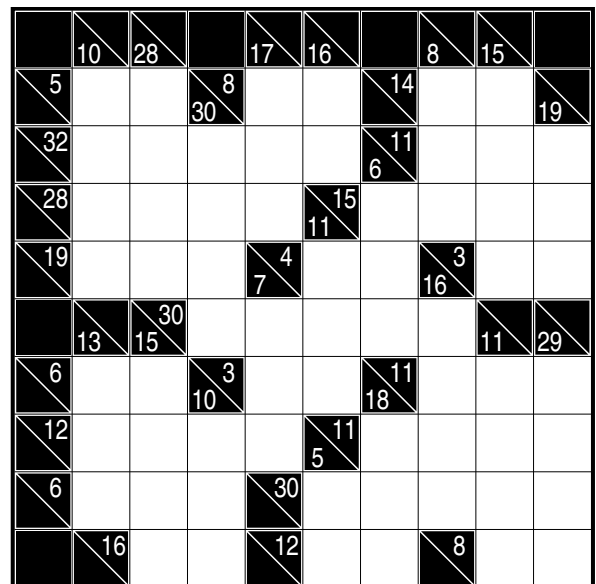
Block	Summe	Kombination
2er	3	1, 2
	4	1, 3
	16	7, 9
	17	8, 9
3er	6	1, 2, 3
	7	1, 2, 4
	23	6, 8, 9
	24	7, 8, 9
4er	10	1, 2, 3, 4
	11	1, 2, 3, 5
	29	5, 7, 8, 9
	30	6, 7, 8, 9
5er	15	1, 2, 3, 4, 5
	16	1, 2, 3, 4, 6
	34	4, 6, 7, 8, 9
	35	5, 6, 7, 8, 9
6er	21	1, 2, 3, 4, 5, 6
	22	1, 2, 3, 4, 5, 7
	38	3, 5, 6, 7, 8, 9
	39	4, 5, 6, 7, 8, 9
7er	28	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	29	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8
	41	2, 4, 5, 6, 7, 8, 9
	42	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

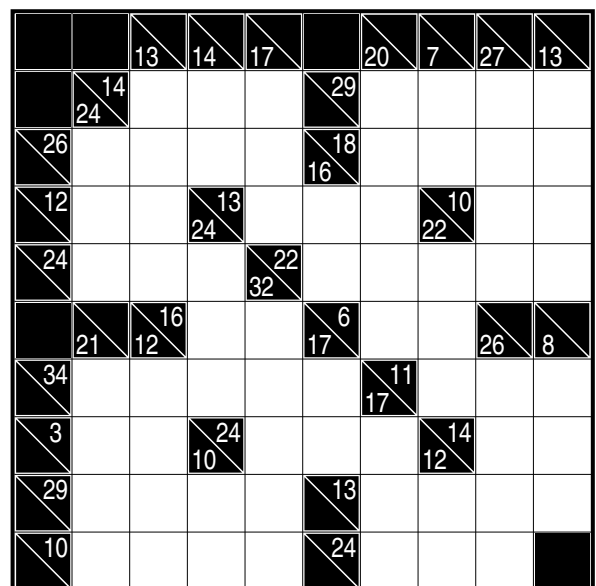
siehe auch: www.kakuro.ch



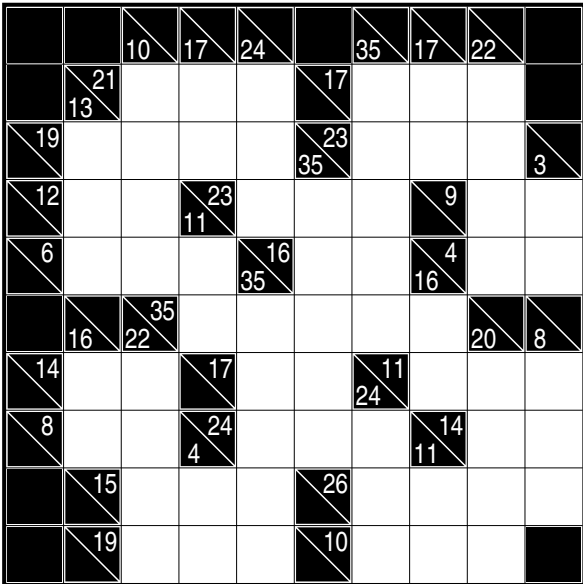
11 ◇



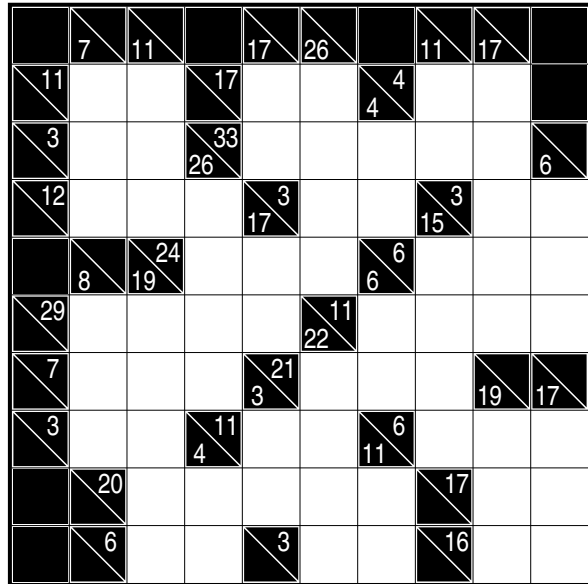
12 ◇



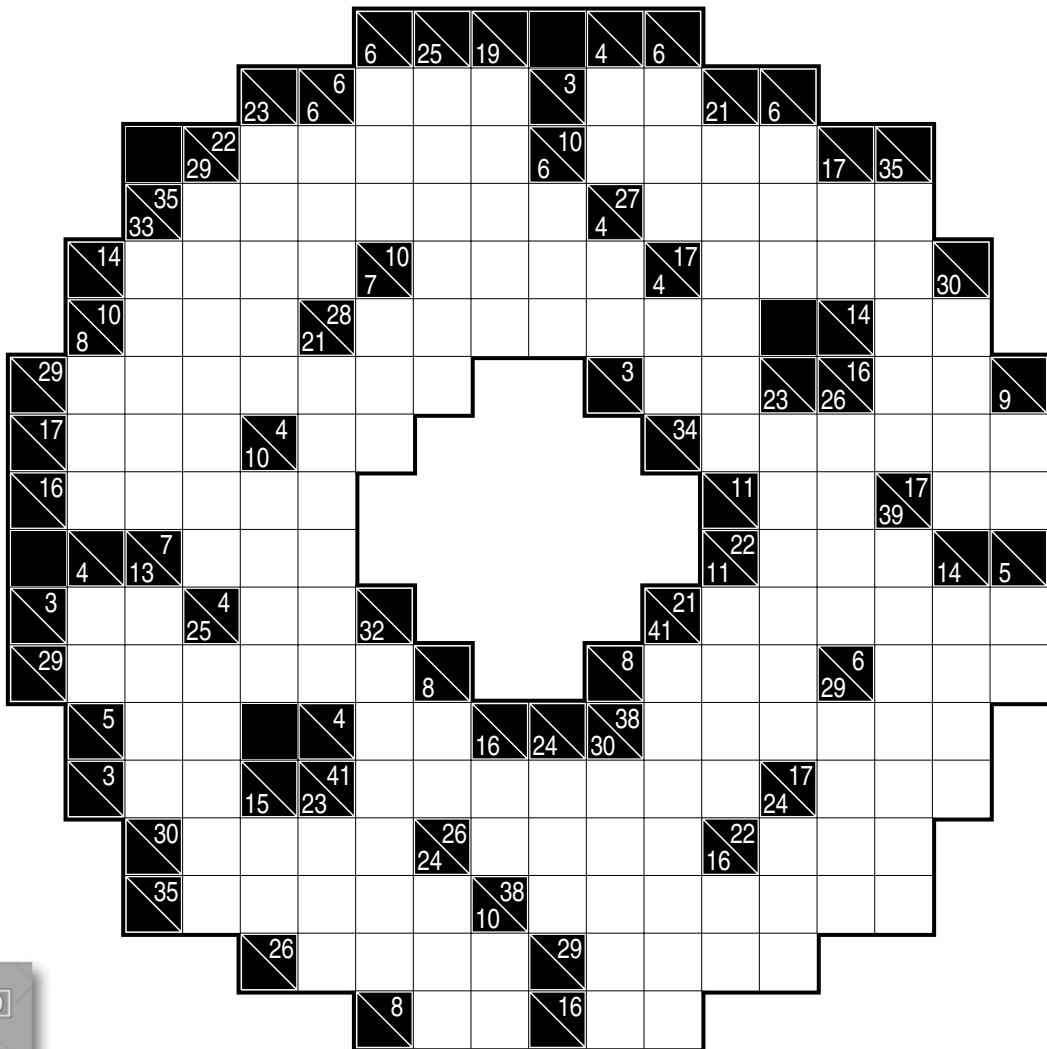
13 ◆



14 ♦



15 ♦

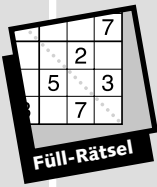


16 ♦



Auch als
Taschenbuch
erhältlich

Gratis Online-Rätsel
jede Woche neu
augenraetsel.de



H O C H H A U S

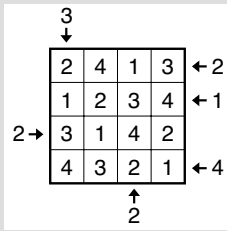
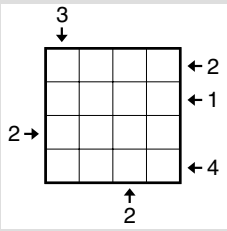
Die Regeln

Tragen Sie in jedes Feld ein Haus (Höhe 1 Feld bis zur Gittergröße) 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 entsprechenden Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

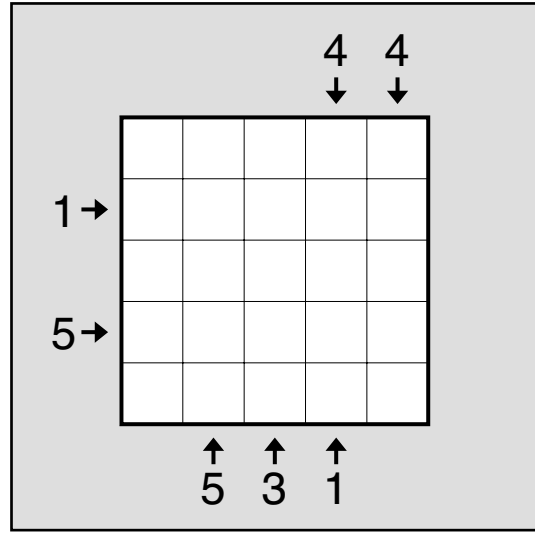
Beispiel

Aufgabe

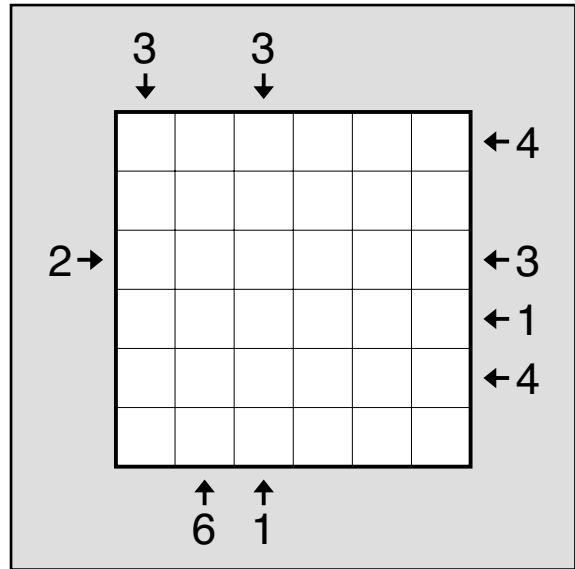
Lösung



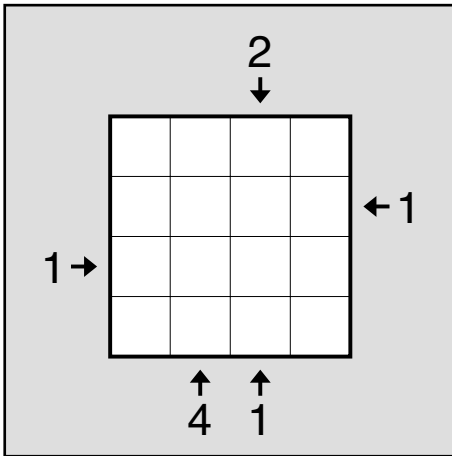
◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer



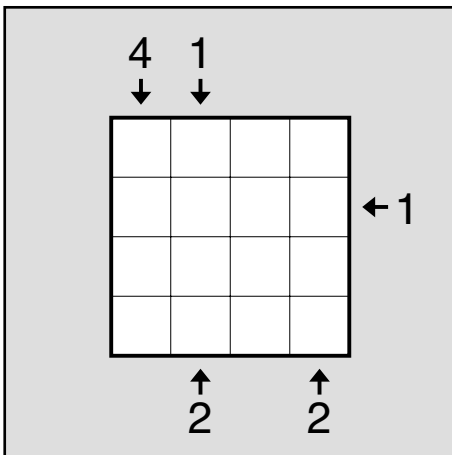
17 ◇



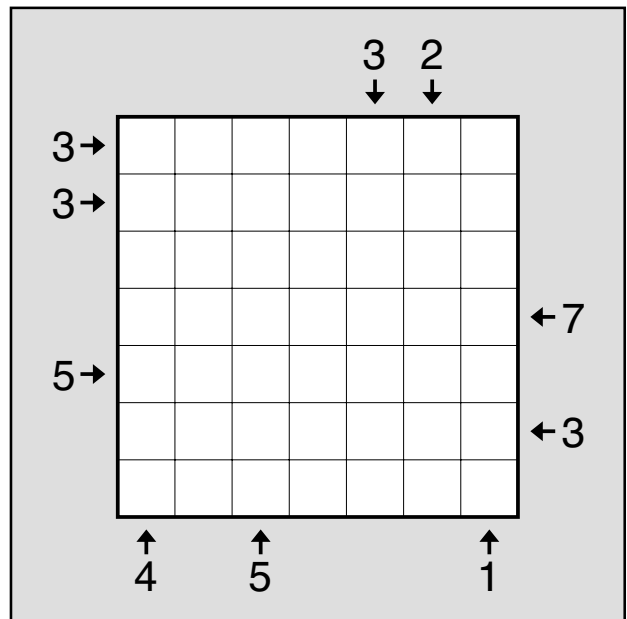
21 ◆



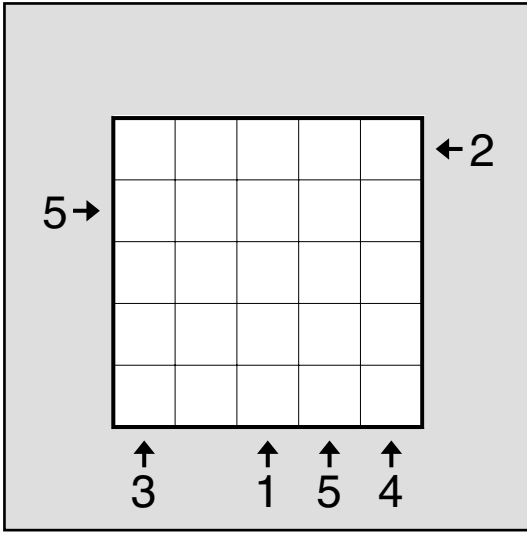
20 ◇



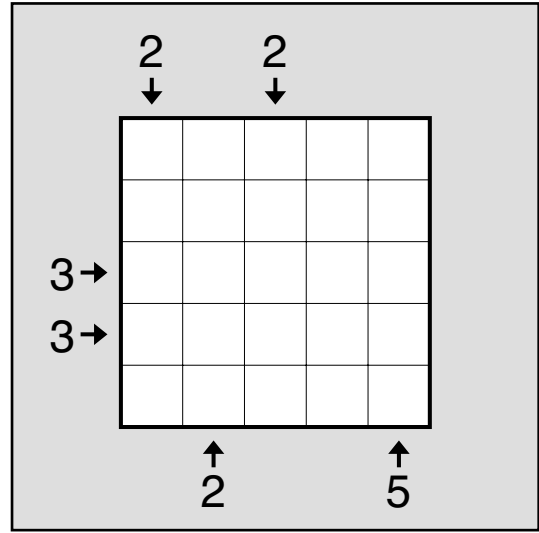
24 ◇



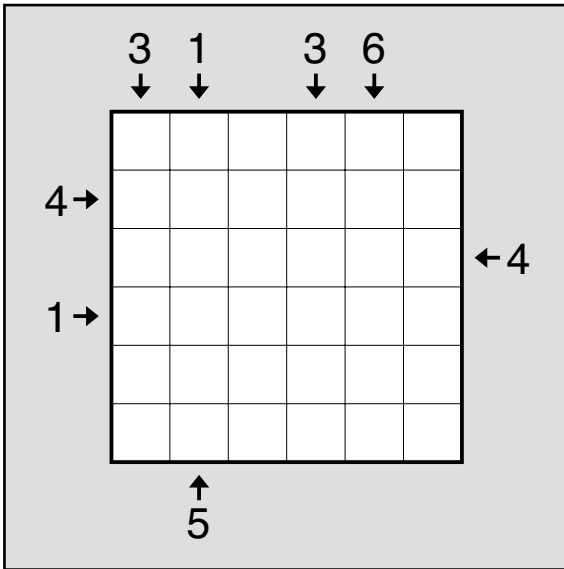
25 ◆



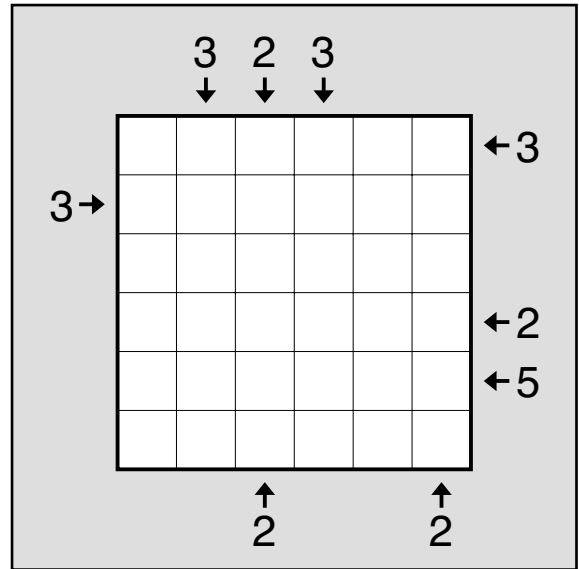
18 ◊



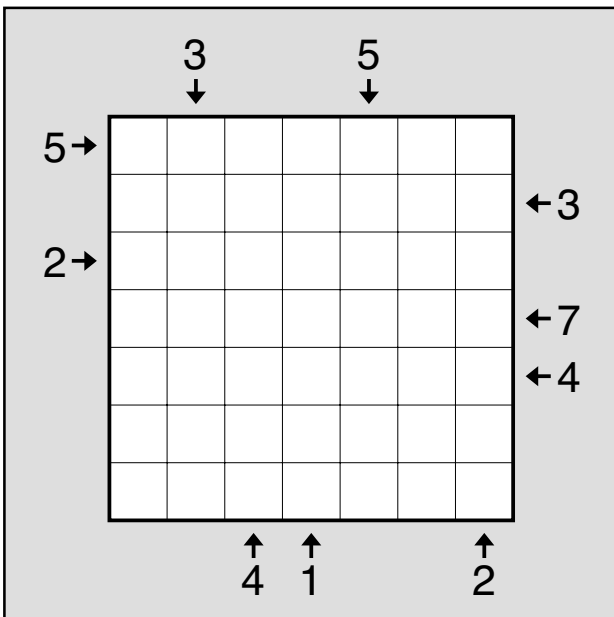
19 ◊



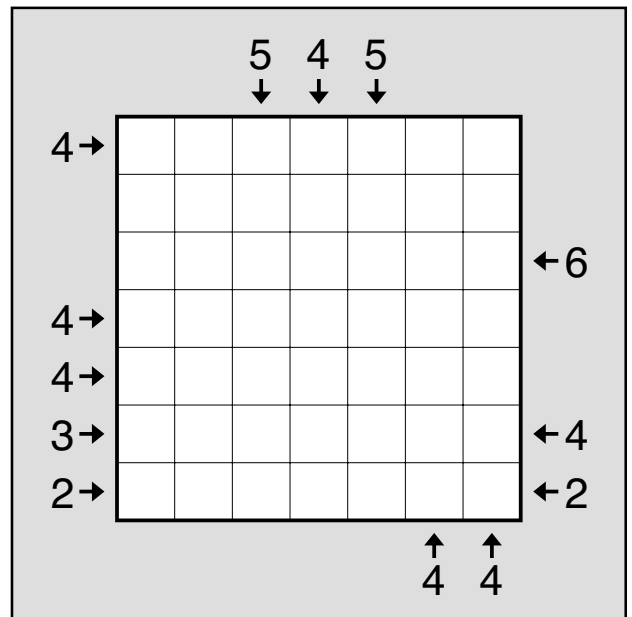
22 ◊



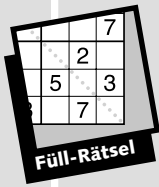
23 ◊



26 ◊



27 ◊



BINOXXO

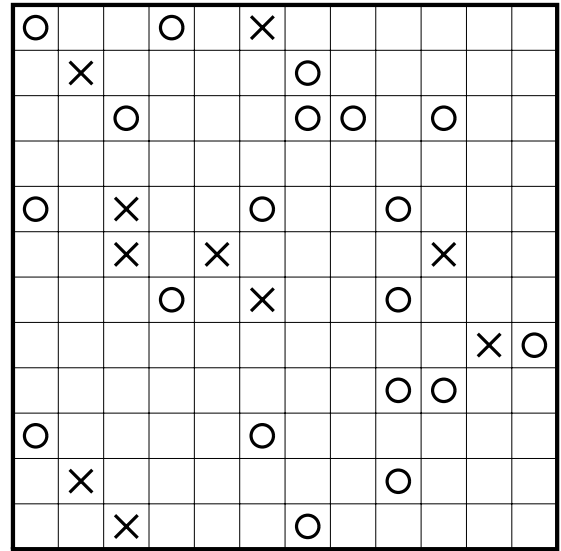
Binoxxo ist ein neues Rätsel, das an "3-Gewinnt" erinnert. Füllen Sie das Rätselgitter mit den Zeichen O und X vollständig aus.

Regeln

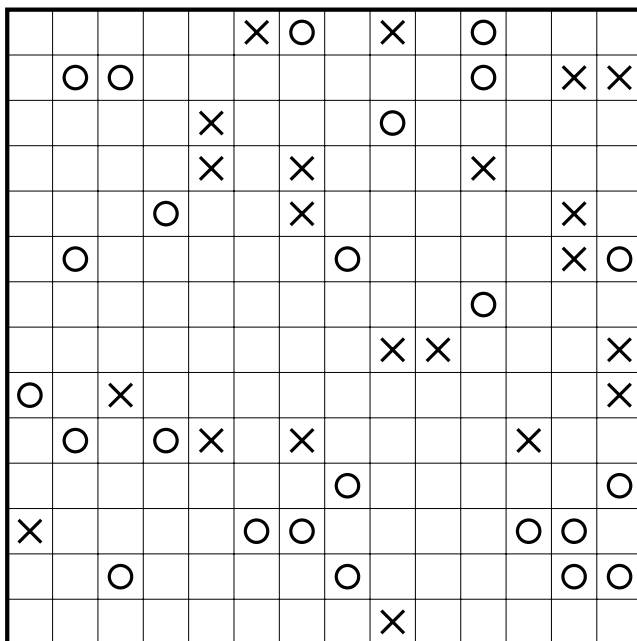
- Es dürfen nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende X und O in einer Reihe oder Spalte vorkommen.
- In jeder Zeile und jeder Spalte stehen gleich viele X und O.
- Alle Zeilen und alle Spalten sind einzigartig.

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

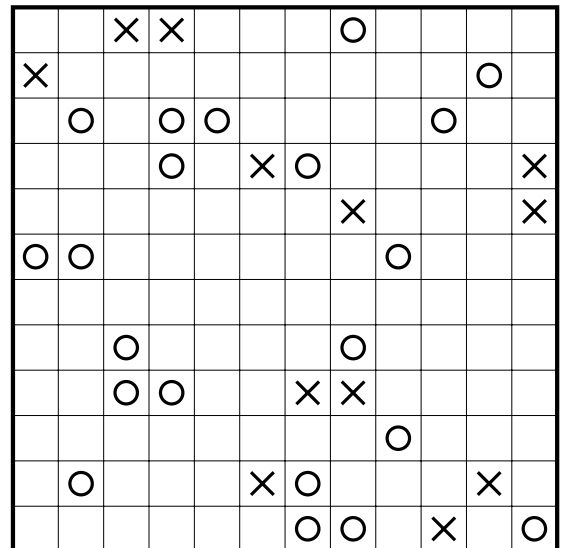
siehe auch: www.binoxxo.ch



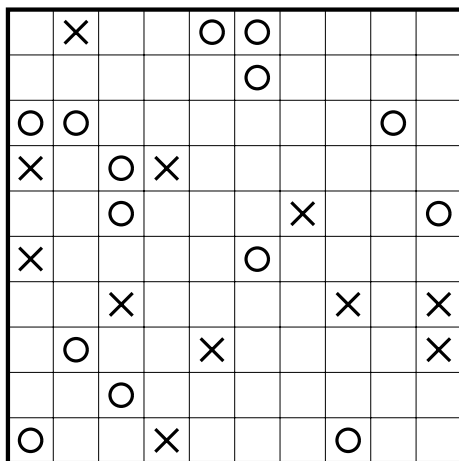
28 ◇ (12x12)



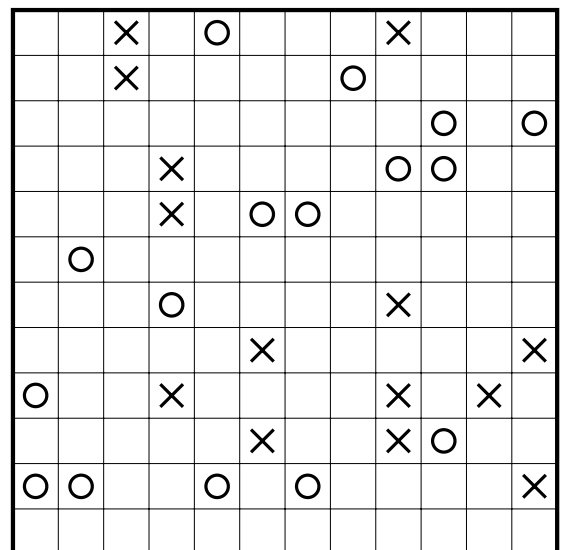
29 ◇ (14x14)



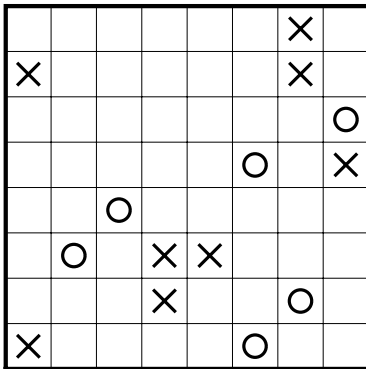
30 ◆ (12x12)



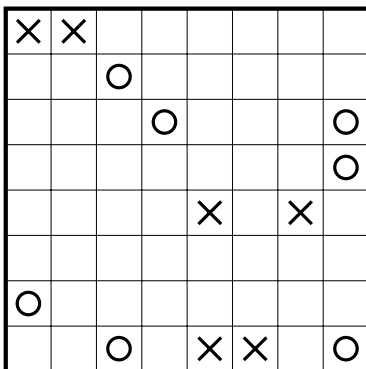
31 ◆ (10x10)



32 ◆ (12x12)



33 ◊ (8x8)

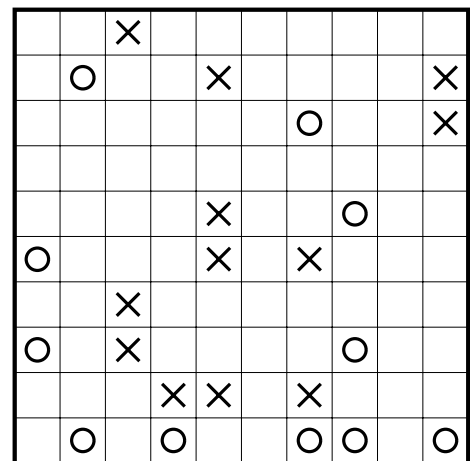
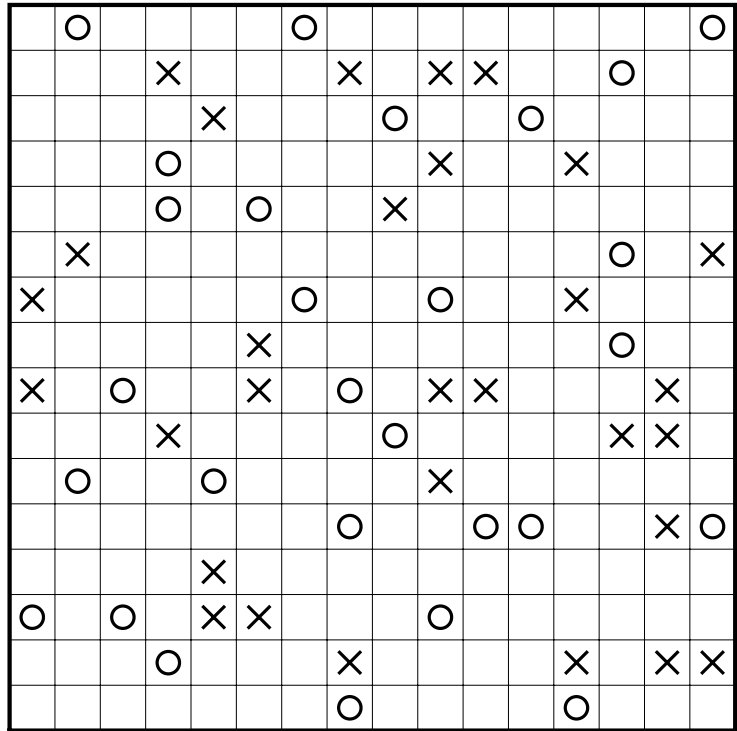


34 ◊ (8x8)

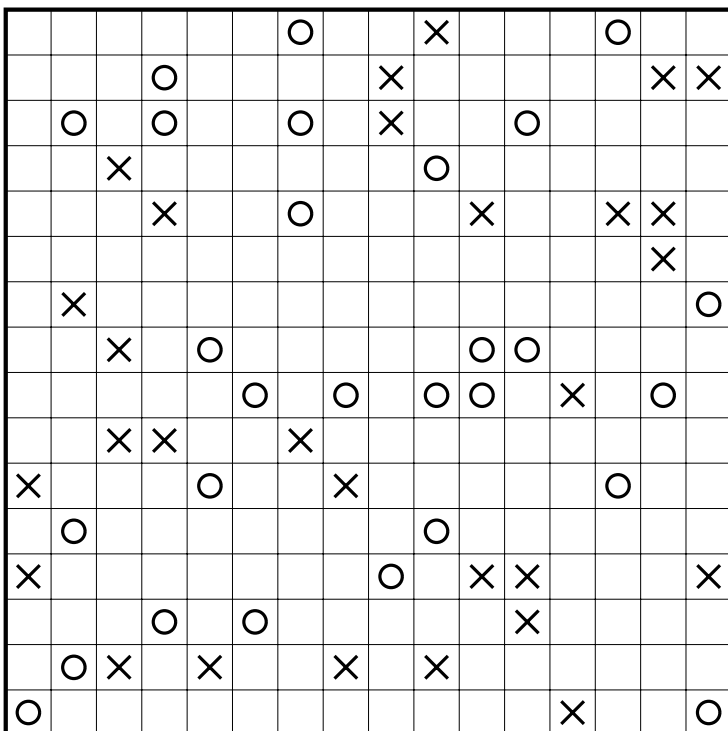
Auch als Taschenbuch und großformatiges Rätselbuch erhältlich



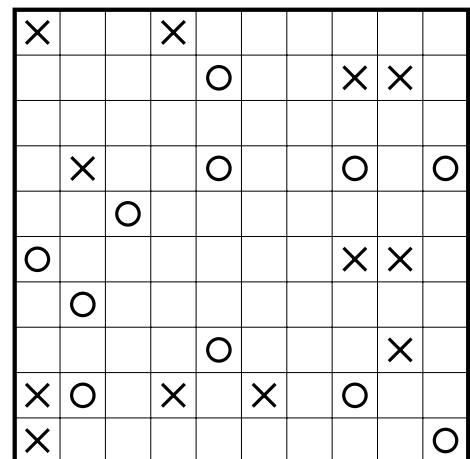
35 ◊ (16x16)



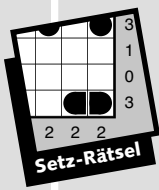
37 ◊ (10x10)



36 ◊ (16x16)



38 ◊ (10x10)



BIMARU

Diese attraktive Rätselart erinnert an «Schiffe versenken».

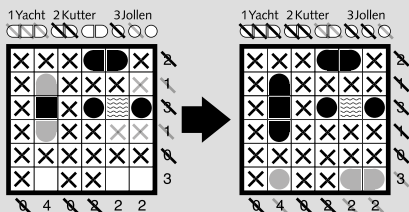
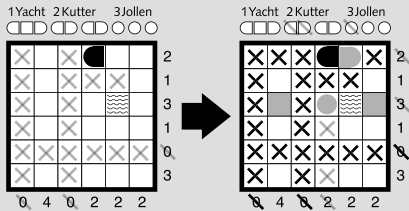
Die Regeln

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
 - Heck/Bug
 - Jolle
 - Mittelstück

Beispiel

- Markieren Sie 0-Zeilen und 0-Spalten als Wasser.
- Kreuzen Sie alle Felder um die gefundenen Schiffe herum als Wasser ab.
- Erste Schiffe können Sie danach bereits platzieren.
- Volle Zeilen und Spalten streichen.



◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

siehe auch: www.bimaru.ch

Als großformatiges
Rätselbuch und
Taschenbuch erhältlich

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

1 Frachter ☐☐☐☐ 2 Yachten ☐☐☐☐
3 Kutter ☐☐☐☐ 4 Jollen ○○○○

43

1 Frachter ☐☐☐☐ 2 Yachten ☐☐☐☐
3 Kutter ☐☐☐☐ 4 Jollen ○○○○

44



Als App erhältlich!

52 Gratis-Rätsel

Erhältlich im
App Store



APP JETZT BEI
Google Play



1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

45 ◆

3 1 2 2 4 2 1 5

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

46 ◆

2 4 3 2 1 2 4 2

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

47 ◆

2 3 3 2 5 0 2 3

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

48 ◆

3 2 4 2 2 3 2 2

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

49 ◆

4 0 5 0 4 2 4 1

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

50 ◆

3 1 2 3 3 3 0 5

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

51 ◆

3 2 0 3 1 3 3 1 0 4

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

52 ◆

1 2 1 4 1 5 1 2 1 2

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

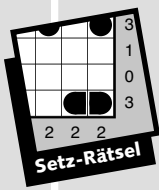
53 ◆

2 1 1 2 2 4 3 3 0 2

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

54 ◆

3 3 5 0 3 2 2 0 1 1



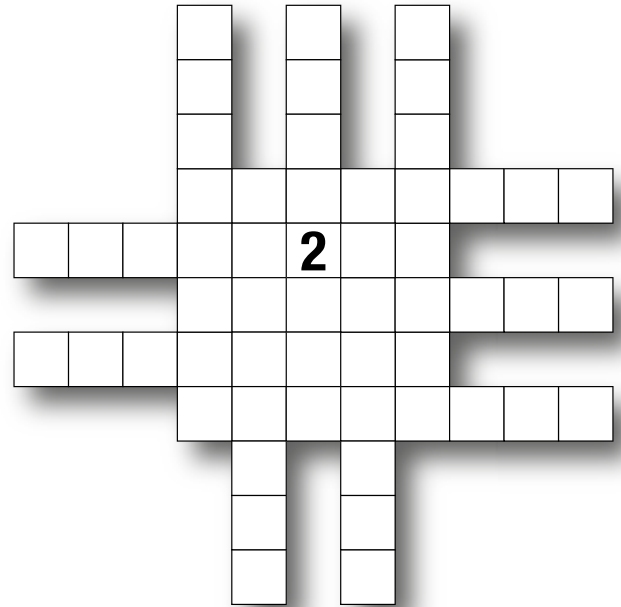
PAROLI

Die Regeln

Füllen Sie die Wörter, Zahlen- oder Buchstabenreihen auf der linken Seite in das Rätselgitter rechts ein.

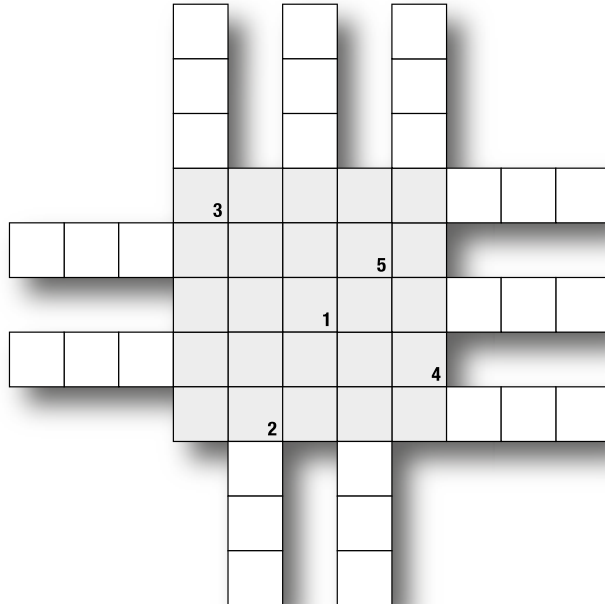
- ◇ =leicht
- ◊ =mittel
- ◆ =schwer

1 3 5 2 4 6 7 8
 1 4 7 6 2 3 5 8
 1 8 4 7 3 2 6 5
 2 5 3 4 1 7 6 8
 3 4 8 1 7 5 6 2
 3 6 4 7 1 2 8 5
 4 8 1 5 7 2 6 3
 4 8 1 6 2 5 7 3
 5 1 6 3 4 8 2 7
 55 ◇ 6 8 2 4 5 1 3 7



Füllen Sie die zehn Wörter in das Rätselgitter ein. Bei jedem Wort bleibt ein Feld leer.
 Alle Lücken befinden sich im grau eingefärbten Teil des Rasters.
 Die Lösung ergibt sich aus den Buchstaben in den Feldern 1-5.

- ABGABEN
- ABGETAN
- FREITAG
- GEMUESE
- GEREIFT
- IMITATE
- INSULIN
- SAENGER
- STANZEN
- TANGENS

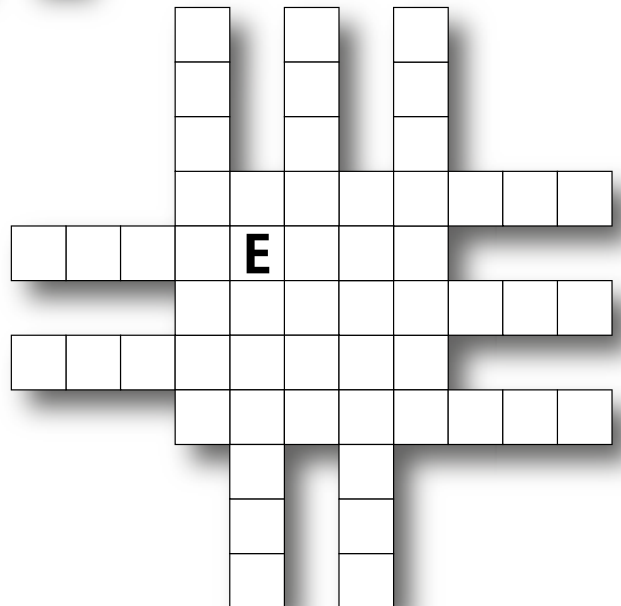


Lösung:

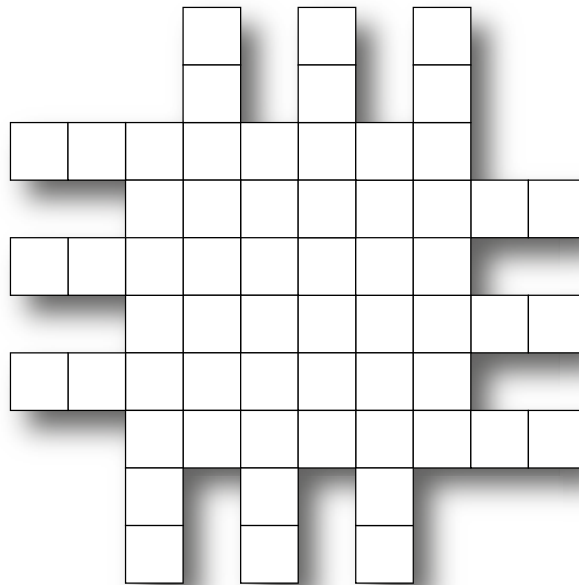
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

56 ◇

- BRUELLER
- DERRIERE
- DILUTION
- EHEKRIEG
- EXTENDED
- HEILERIN
- KLUBRAUM
- LIBRETTI
- SCHNELLE
- 57 ◇ UNGELEBT



A F H C D E B G
 B H C F A G D E
 C G A D E F B H
 C G E A D B F H
 D G A H E C B F
 E H F A G B D C
 F A G B E D H C
 F A H B D E C G
 F C B D H A E G
 G C F E A H B D
 G E B A H C D F
 H D G A C B E F

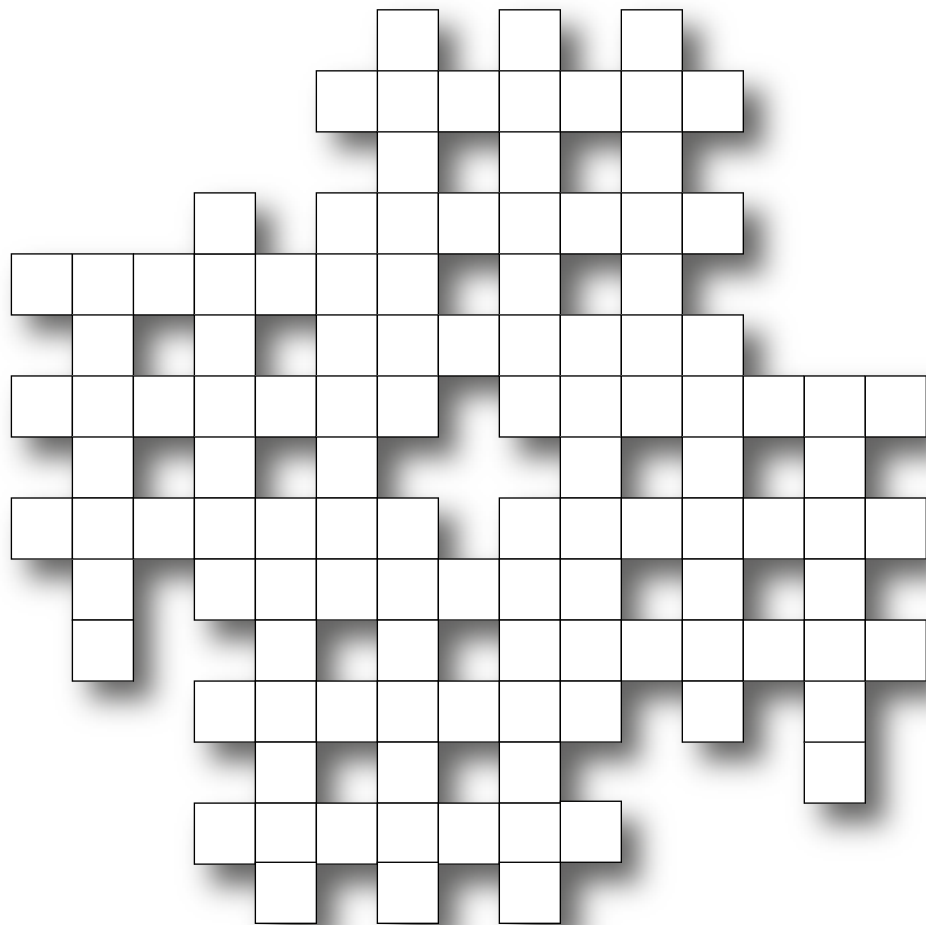


58 ◆



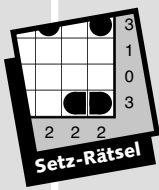
Auch als Rätselbuch erhältlich

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



59 ◆

Mix
LOGIK



Z E L T L A G E R

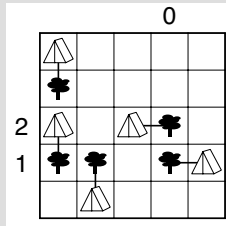
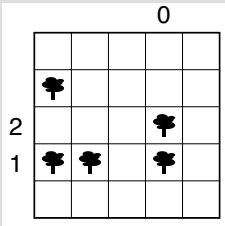
Die Regeln

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.

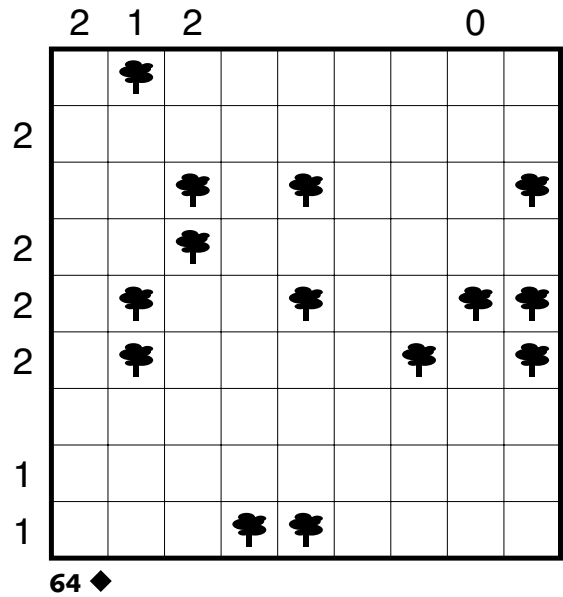
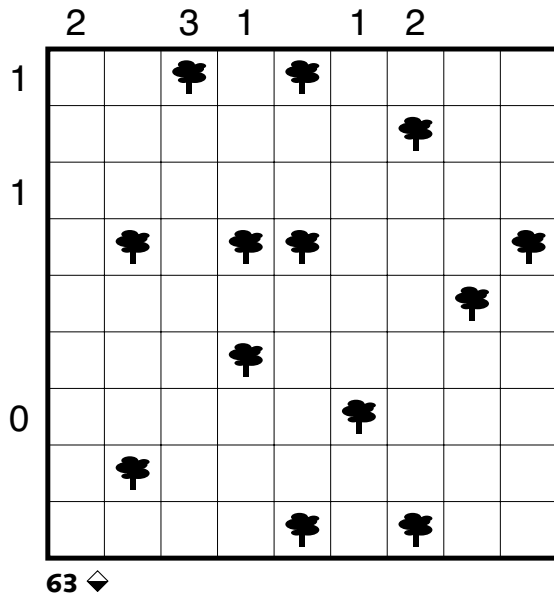
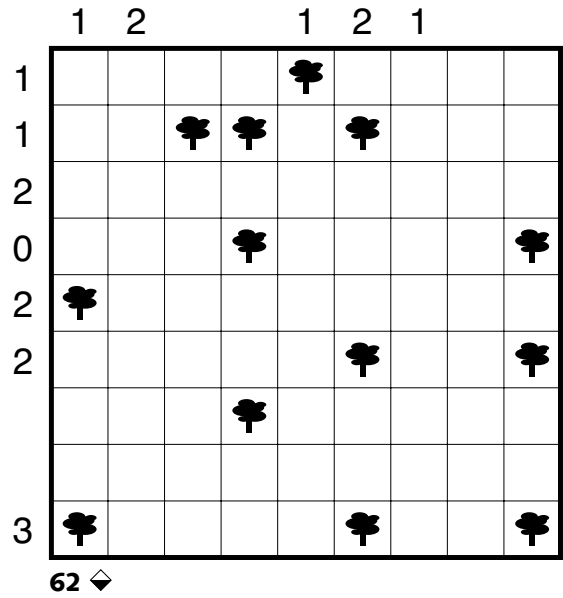
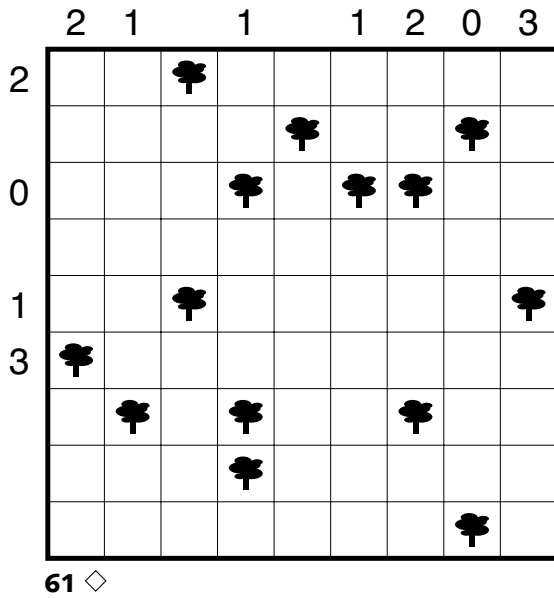
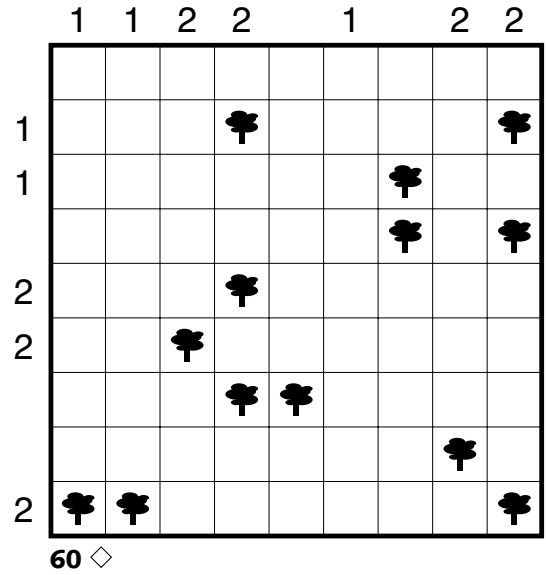
Beispiel

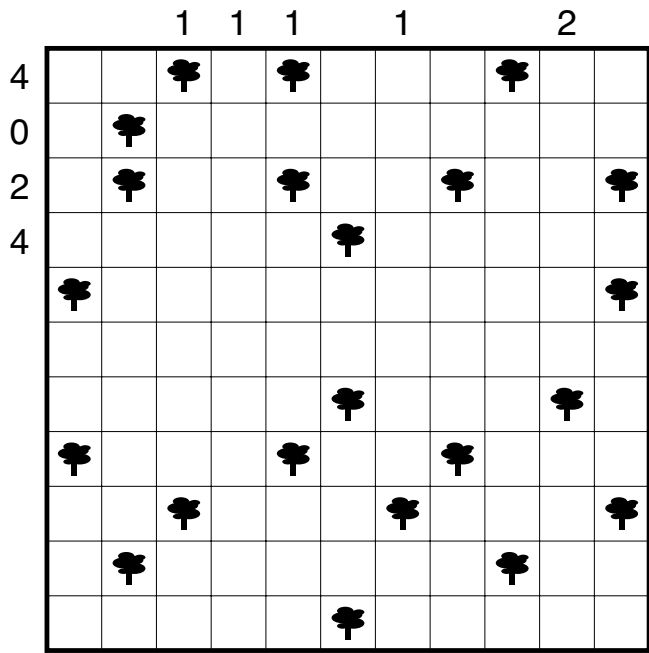
Aufgabe

Lösung

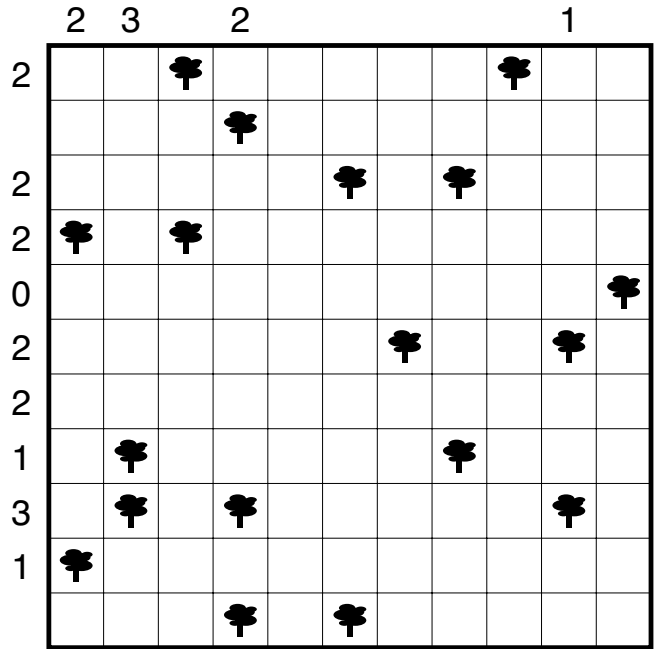


◇ = leicht ◊ = mittel ◆ = schwer

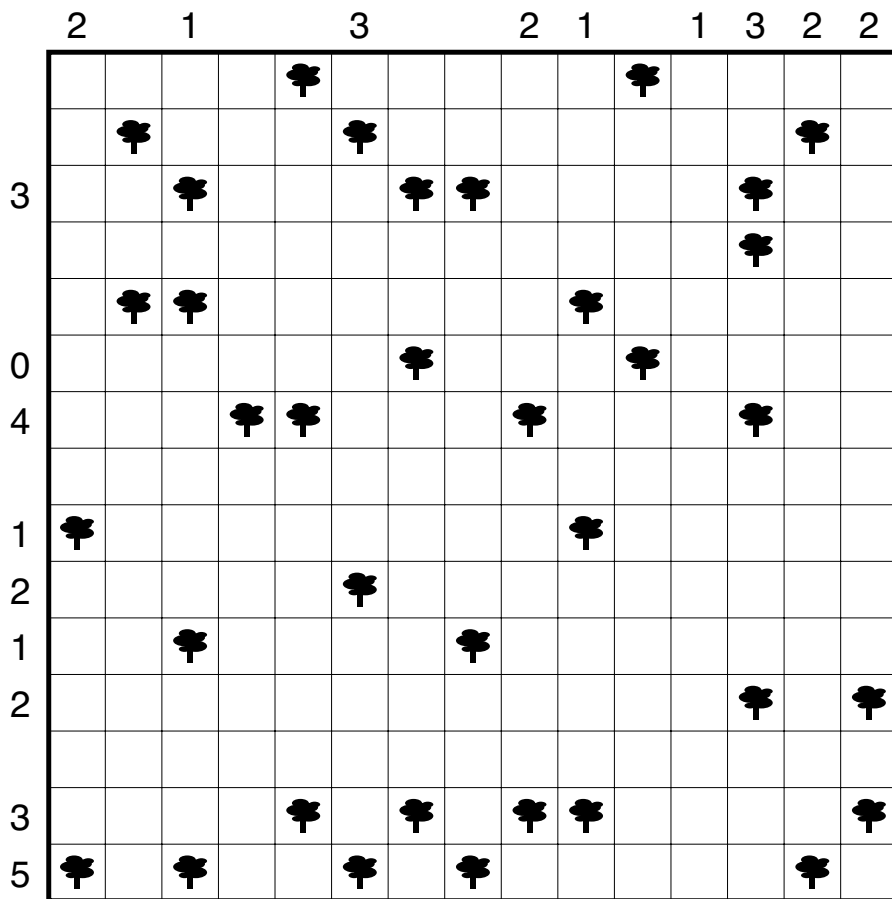




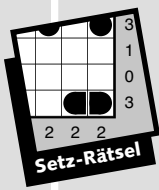
65 ♠



66 ♠



67 ♠

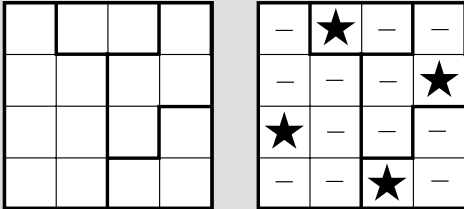


D O P P E L S T E R N

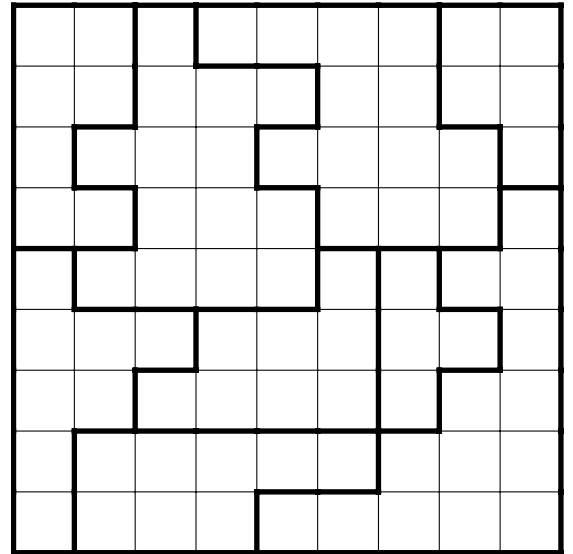
Die Regeln

Tragen Sie in das Diagramm Sterne ein, sodass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne dürfen sich gegenseitig nicht berühren, auch nicht diagonal.

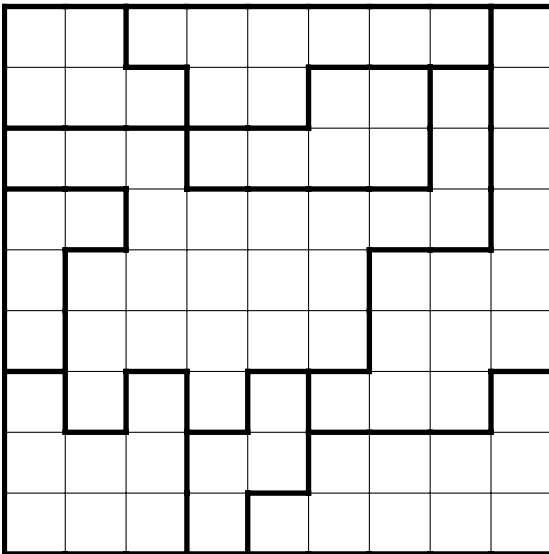
Beispiel mit einem Stern



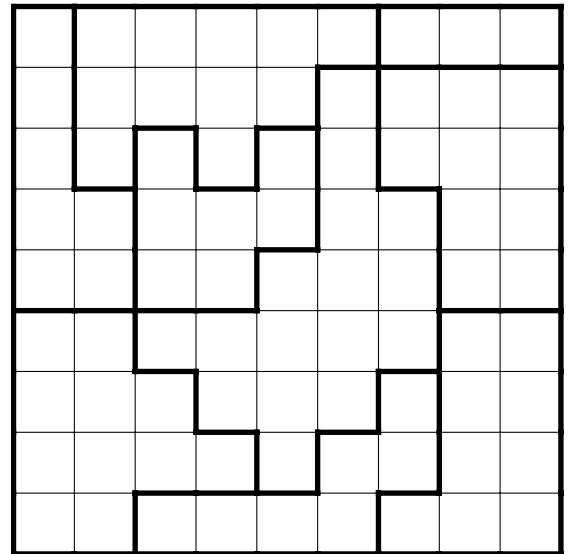
◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer



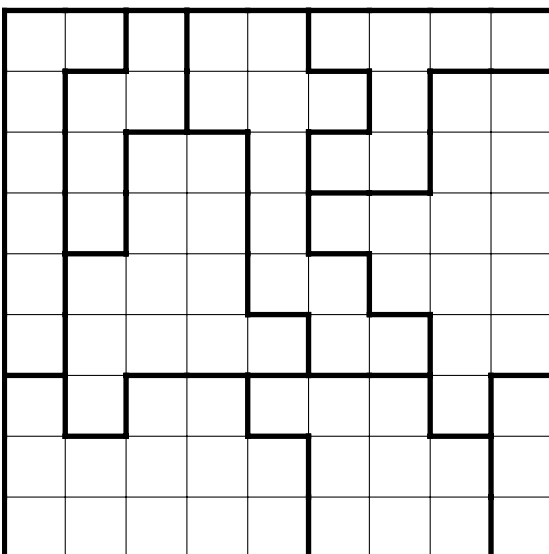
68 ◇



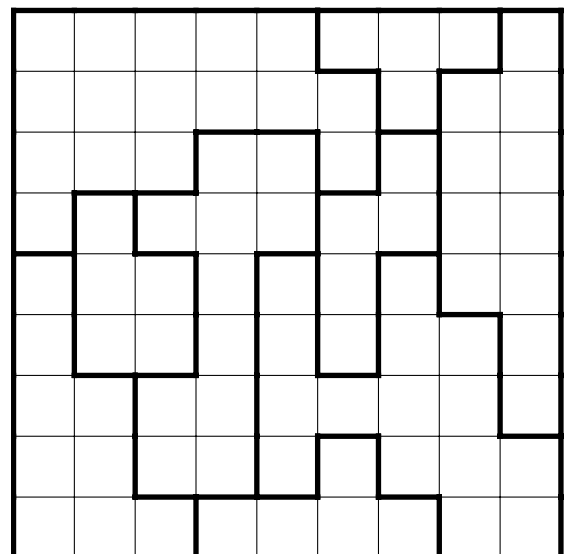
71 ◇



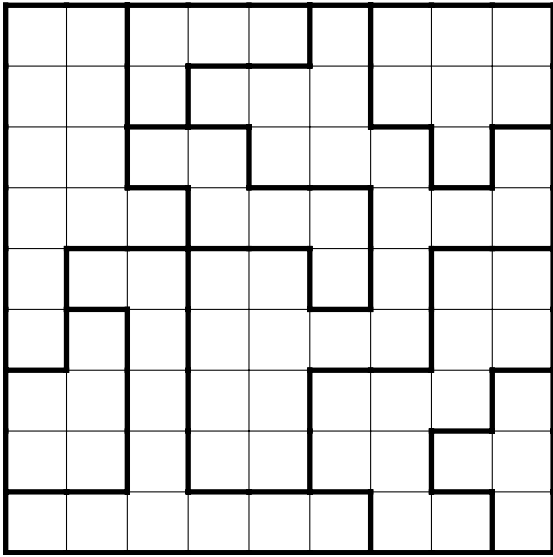
72 ◆



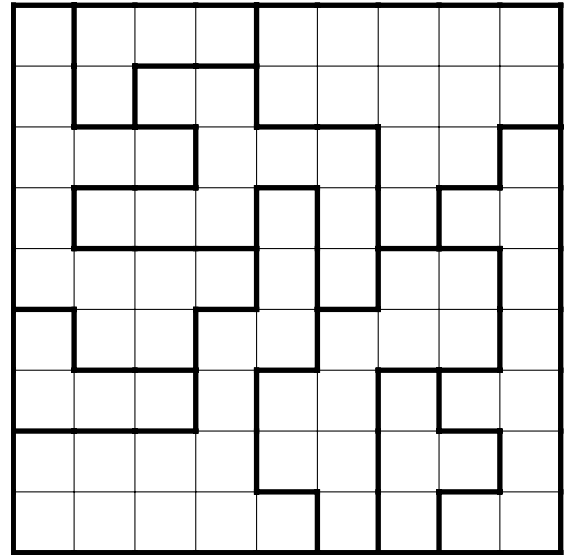
75 ◆



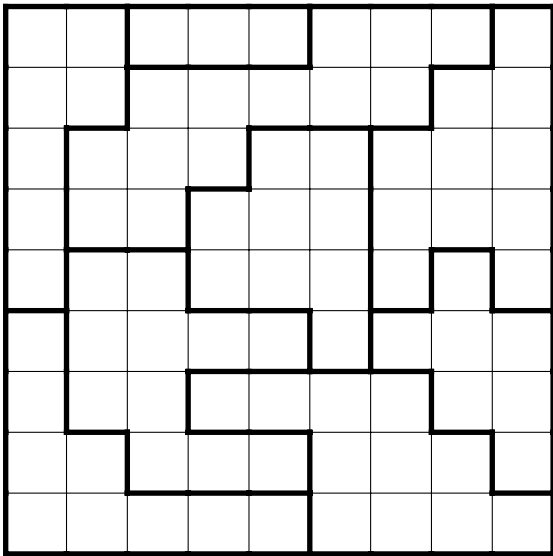
76 ◆



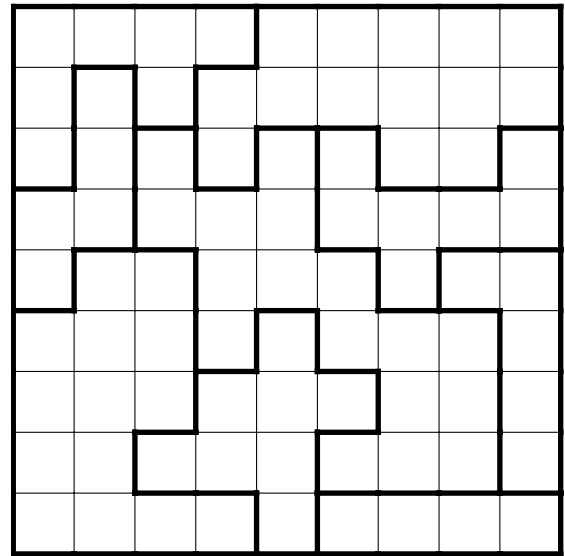
69 ◆



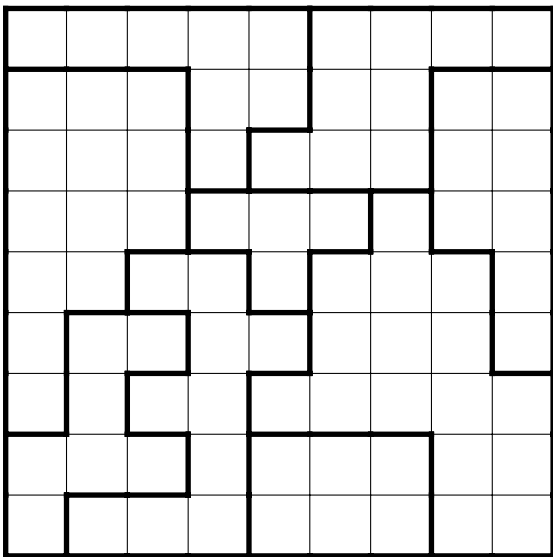
70 ◆



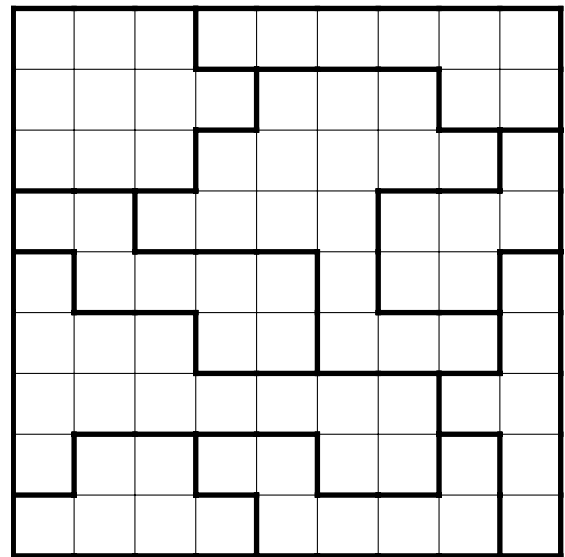
73 ◆



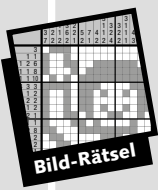
74 ◆



77 ◆



78 ◆



NONOGRAMM

Im Nonogramm ist ein Bild versteckt. Die Zahlen zeigen an, wo Felder ausgemalt werden müssen.

Die Regeln

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

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

Tipp

Beginnen Sie mit den großen Blöcken und mit den gut gefüllten Zeilen und Spalten.

Beispiel

Hier beginnen Sie mit 5 senkrecht.

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

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

◇=leicht ◆=mittel ◆=schwer

Siehe auch: www.nonogramm.ch
 Hier finden Sie neben weiteren Rätseln auch eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung.

	7	1	7	11	13	2	10	7	1						
	1	2	3	2	1	1	2	3	4	1			1	1	1
	2	3	3	1	2	2	1	2	2	3			2	2	2
2															
4															
2	2														
5															
14															
1	6	1													
1	7	1													
1	7	1													
1	5	1													
1	5	1	1												
1	4	3													
1	3	4													
1	7														
2	4	1													
1	2	2	1												
2	2														
1	5	1	1												
2	1	1													
6	5	2													
3	4	6													

79 ◇

			2													
	3	1	1	3							1	1	2			
	2	3	1	3	3						3	1	1	1		
	1	2	1	1	1	14	10	6			1	4	1	3	8	
3	3															
5	1	3														
1	4	1	1	2												
1	1	3	1	3												
1	2	1	1	3												
1	1	3	1	3												
1	3	5														
6	1	3														
1	3	1	1													
1	1	3	1	1	1											
2	1	3	1	1	1											
1	1	4	1	1												
1	1	1	1	1												
2	1	6														
5	5															

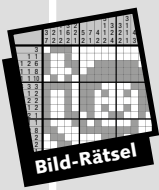
80 ◇

						1	1										
				1	3	1				1							
		2	9	1	3	4	1	3	5	2							
	8	1	3	2	1	2	1	5	4	3	1	2					
	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	3		
2																	
1	2																
1	4																
1	1																
8																	
10																	
3	2	3															
1	1	4	1	1													
1	1	1	2	1	1												
1	1	4	1	1													
1	1	4	1	1													
1	1	2	1	1													
1	8	1															
1	1	2	1														
1	6	1															
2	1	3															
1	1	4															
3	7																
2	3	1															
12	1																

81 ◇

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

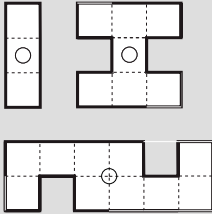
82 ◇



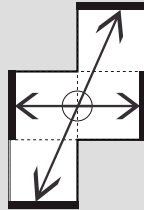
SYMETRIX

Die Symetrix-Bilder setzen sich zusammen aus Flächen, die sich punktsymmetrisch um die schwarzen Punkte ausdehnen. Die weißen Punkte stehen im Zentrum von punktsymmetrischen Leerflächen.

Beispiele von punktsymmetrischen Flächen

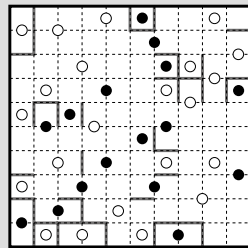


Erklärung



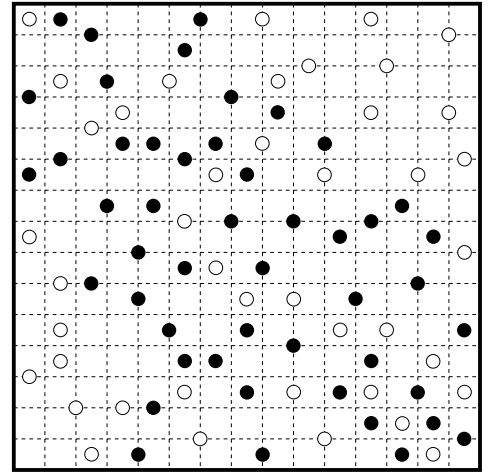
Tipps

- Für den Spieleinstieg eignen sich Punkte, die an den Rändern liegen.
- Die Spielumrandung ist eine Grenze. Beginnen Sie deshalb mit dem Übertragen dieser Grenze gegenüber den einzelnen Punkten.
- Definieren Sie dann die Grenzen zwischen nahe beieinander liegenden Punkten über das ganze Feld.
- Schwärzen Sie fertig umrandete Flächen mit einem darin liegenden schwarzen Punkt.
- Die Flächen haben sehr unterschiedliche Formen und Größen. Die kleinste ist nur gerade ein Feld groß.

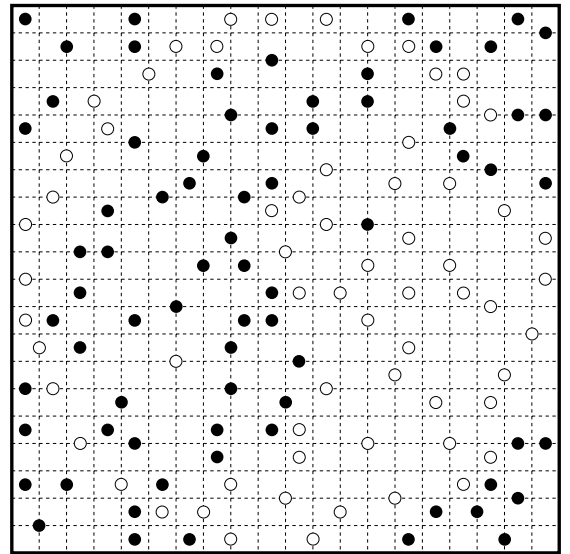


◇ = leicht ◊ = mittel ◆ = schwer

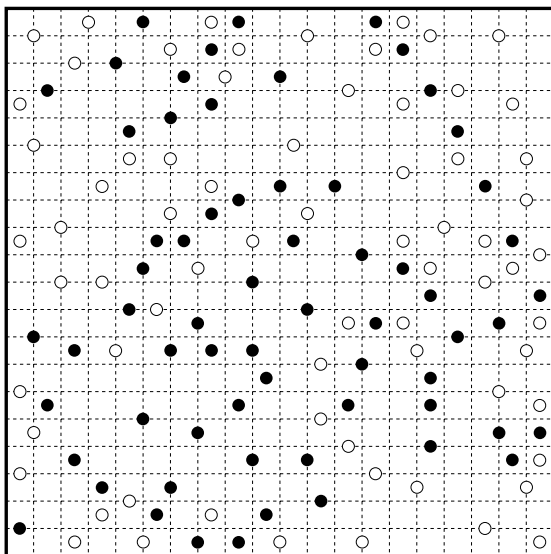
siehe auch: www.raetsel.ch/symetrix
Hier finden Sie neben weiteren Rätseln auch eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung.



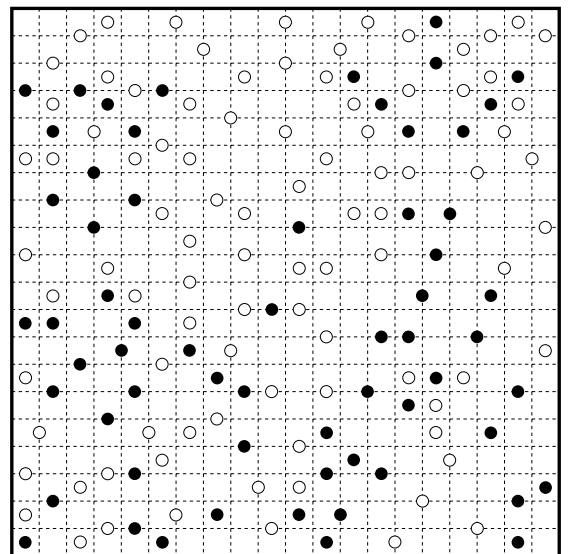
87 ◇



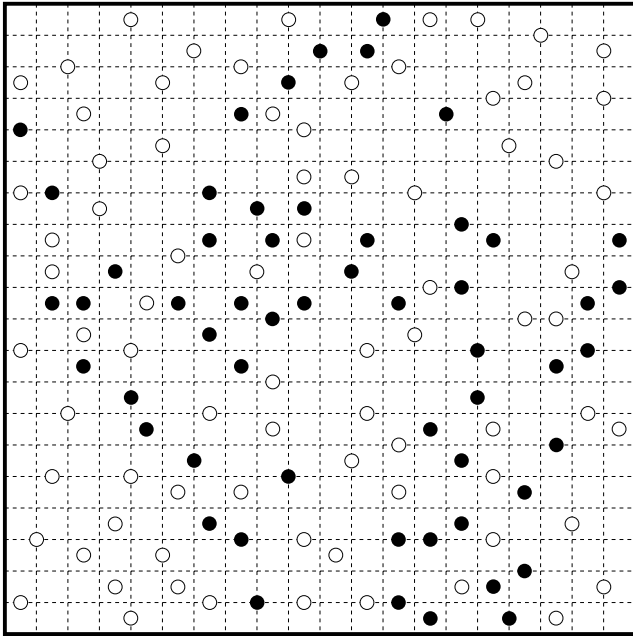
88 ◊



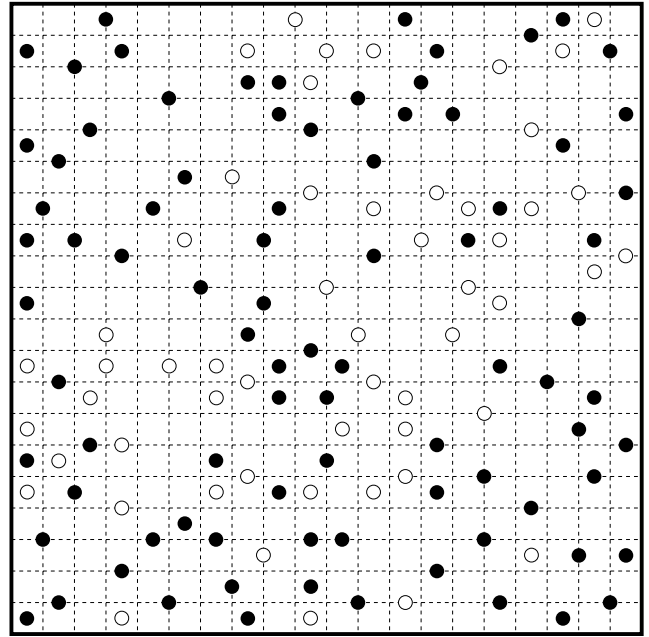
89 ◊



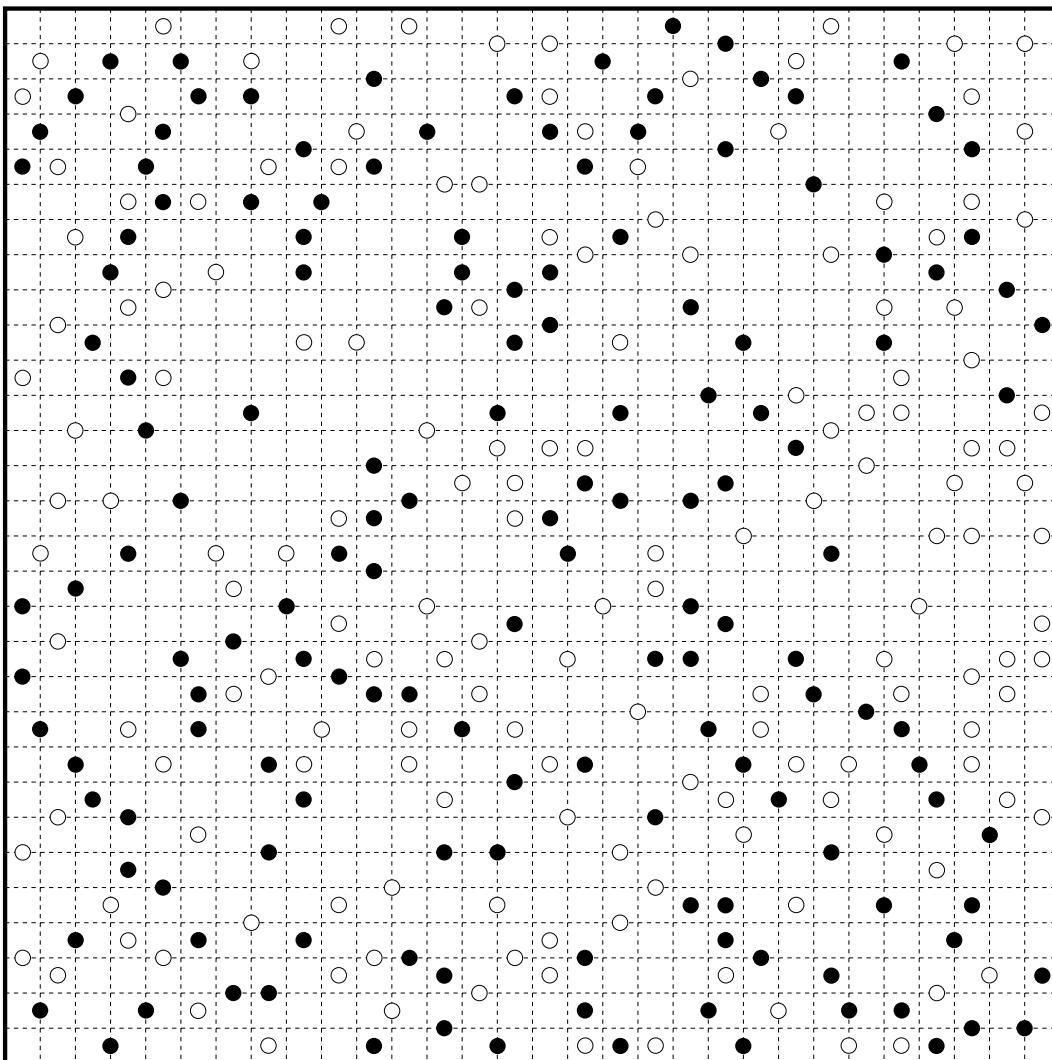
90 ◊



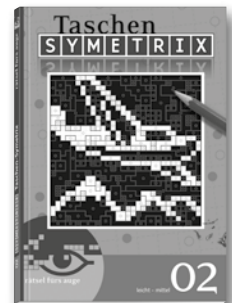
91 ◆



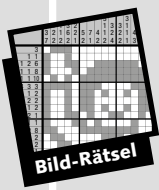
92 ◆



93 ◆



Auch als
Taschenbuch
erhältlich



KETTEN

Auch in den Ketten-Rätseln sind Bilder versteckt. Um diese sichtbar zu machen, verketten Sie Zahlenpaare.

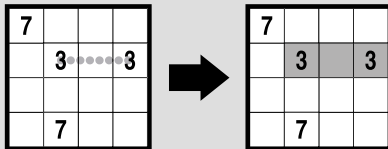
Die Regeln

Gleiche Zahlen müssen mit einer Linie verbunden werden, dabei gilt:

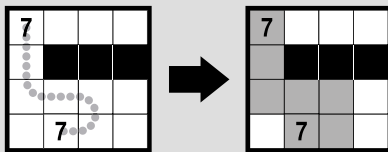
- Die Länge der Kette muss den beiden Zahlen entsprechen.
- Verbindungswege dürfen sich nicht kreuzen.

Beispiel

- Bei der Zahl 3 ergibt das drei schattierte Felder, also die beiden markierten Felder und das Feld dazwischen.



- Es bleibt nur ein Weg, um diese beiden 7 zu verbinden.



Unser Tipp

- Beginnen Sie mit den Zahlen 1 bis 3.

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

siehe auch: www.raetsel.ch/ketten
Hier finden Sie neben weiteren Rätseln auch eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung.

6			6			7				
	3	3				1	7			6
			5		5					6
										1
3	1	6	4	3	3					
	1		4		1		2	2		
3	6					10		2	2	6
3			1	2	2			2	2	
	2	2				2	2	1		6
3		1	2	2	3			10		
		2	2					2	2	4
	1		3	3	3	2		2	2	
			11	1		2	1			1
	2	2	2			1		2	2	4
	11		2	5		5		3		3

96 ◇

2			9	9		9	5	6		6	1	9	5	
2		2	4		4		5			1				
		2										3		
	1						2		1		1			5
9			1				2			1		3		
5			3					1				9	9	
						2			3		3		4	
		2	3	2	2	2	2					2		
		2			2	2	2	3		3		2		
5		2	5			5	2		1				4	
4		2				2	5				5	9	1	
4			9	9		2								
3	2			1	2	1				1				
	2							4		10	3		3	
3	1		9	9		10	4		5				5	

94 ◇

5	4	6	7	7	7			9		9	8			7
				9		6	6			7			10	
			6					8		3	6		12	
4						12	6		5	6				
5		2	2	3	7	3	3	12	5	3				
		1			7	7	3			6		4	7	10
		4	1	2	3	6	3				6			
3	4		2	9								12	3	
3	3		1	5	2	2		2	2	1	1	5		4
		5		2	2		4	2	2	3			3	
3		9		9		3		2	2			4		7
	9	5	4		1	3	3	2	2	3				
6				6		4		2	2	2	5			1
	4				3		11	2		2	2	4	4	3
5			4	6	7			6	1		4		3	3
9		3	4	4	4	5	6	6			3	4		3
6			7	6	5	1					3		7	
		3	7	7	3	9	6			8		4		
11			6	4	3	9				3				7
7	9		11		6	3								
	12	6		5	10	8			2	3		4	7	
7			5		8				11	2		6		
4	9	12				8	3	3			8	2		7
		4		8	7	7		10		6				2

95 ◇

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

97 ◆

6			6			5			7
2	2		1				7	5	
1			4		4	2	1		
3	3	2	2	1	2	3		1	3
		2	2	1	1				
2		2	2	3	3	3	1		3
2			3	4	4	1		1	7
	4	4							3
		3	3				1		3
	3	2		1		7	7		
2		2	2		3	3			1
2			2	7	1			2	12
	4								2
4	3		2	2			1		
3		3	3	12				2	2

98 ◇



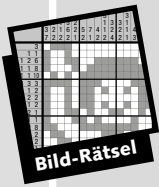
Auch als
Taschenbuch
erhältlich

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

99 ◇

6				4				15	2	2			4	6			6	4		7			3		
	4			4			3				3	3	3	4			4	15	1		7		7		
		4		16			3		5		3								3	3	5		3		
	6				6	6	5				8						1				5	15			
4		16	15	4		4	3	5		5		11	6		8	3	3		1		1	3	3		
4				7		3	3	2	3	3				7	7	3		4	1		17	3	1		
7	3	4		4	4	3	11							3	3	17		4			3	3	3		
	3				4												3	5					1		
	2	2					2		10										5		1				
1	4	4		4		3	3	2		5				5			3	3		3	3				
	4			7			7	1			6	4		4				2	2	3		2	2		
			15			2				2	2						15			3	17	1			
2	2		4		4	2				10	8		6	6	15	2	2			1		4	3		
3	3	5	4		3						3	3			3	3				4		4	3		
				3	15	3			2				8		6	4				1		1	2	3	
19	5			2	3		4	2				15	4						1		1	2	2		
		4		2		4	4						4									2	2	17	
17	5	15			3	3							3	3			15	3				2	2		
	5			6	4	3		1			4	4	2		17		5					2	2		
19					8	2	2					5	2		4	5	17	3	6		3	6	2	2	
				3									5		4		17	3	15				4	4	
	5						2				4		8							7					
	5					4		3	5	2		8		1	3	3	15						8		
	9		6	3		1	4	3		3	4		4												
		9		2			1	3		1		5			16	17	3	4	4						
		2			3			3					4	8						8	9	7			
		5			8	1		3			5										17				
17	17		5						6	4	4	16	4										8		
		15					2	3	5			7	3	3		4	4								
7	3		3		4	4	2		2	6		1	3		2	8		4				3	8		
		3	2		1	2	1	2	2			7	2		1						3	3	6		
7	2	2	2	3		1			2	2	2	5	3		2			4	4		9	3			
			2	2					2	2					10	9	2	2		4		3		1	4
4	2	3			4						18				2			5		6	6		6		
4	2		3	17	4	3	3		2	2				2	2		1	1		3		6		8	
			2	18											9		4						15	4	
3	3	1	2	6			6	4	10					2	2		4		3		4		17	6	8
1								4												17	5		15		
			7			7			7											3	4				

100 ◇



MOSAİK

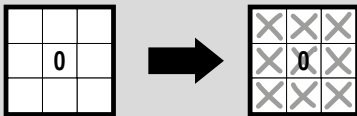
Hier lassen Sie ein Bild entstehen, indem Sie bemalte Felder wie Mosaiksteine aneinander setzen.

Die Regeln

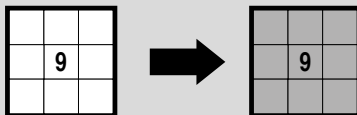
Jede Zahl zeigt, wie viele der maximal neun Felder (Zahlenfeld und die angrenzenden) gefüllt werden sollen. Felder, die leer bleiben müssen, kreuzen Sie ab.

Beispiel

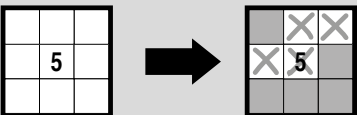
- Die 0 bedeutet, dass keines der neun Felder gefüllt wird.



- Die 9 bedeutet, dass alle neun Felder gefüllt werden.



- Die 5 im dritten Beispiel bedeutet, dass fünf Felder ausgefüllt werden. Welche dies sind, hängt vom Rest der Zahlen ab.



- Markieren Sie leere Felder mit einem X.

Unser Tipp

- Beginnen Sie mit den Zahlen 0 und 9.

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

siehe auch: www.raetsel.ch/mosaik
Hier finden Sie neben weiteren Rätseln auch eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung.



					6				0	0
8	9	9		9		5				
9	9	8				5	0		0	
		7		3			2	2		
					5	4				
6	6	5		3			5	4	4	3
			3	3	3		6			
		3	1			4	3	6		3
1				0	1	4		3	5	
	1			3	5	5			3	3
2			3	3	5		4	1	2	
			2			4	4			
4	3			6		5				4
				8	7			6	5	
3	4	5		5	8	8		7		4
		6	7			9	8	8	7	
	4	6	7	6		7	9		9	3
			7						9	
3				4	4	6	9			6
	2							6	6	

101 ◇

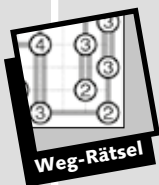
				4	5	6						
8	8				8	8			8			3
8	8	7				9	8			9	8	
					8			9			8	4
	8	8				9				9	5	
8	8				5	5			6			
9	7			3	3			3	4	7		5
						3			3	4	7	4
				4	3				3			6
8	7	2				1				6		
9									2	4		8
8	7				3	5			4	6		
				0		6	4	1				5
					0		4			6	4	
7	7	6								7		
8	9						6	7	8			3
8	8	9			8			9	8	7		
5		8	9	9		8		7	9			3
					7	7	8		7			
4	4		4			5	5			3		0

102 ◇

			6			1	1	2		3	3		1
	5		7								4		
		5	6	7	8		3	3		4	4	4	
4					8								2
		3			8	6	4	2		4	3	3	
	3	4	4	4	6	5			1	1			0
1	3	4	4		4	3			1			3	3
		4	2			4	2					4	
	3	4	2		3	5	5				3	6	5
					4	6	5	4					
1	4		1		4	5	5		7		6		
	3			0	2	3		4	6	7	8	5	
		3	0							8	9	6	
					0	1	3	3					6
	3		0			0	3						
		5				3		4	5	6	9		
				4	4		5				8	3	
1	7	7		4	6	7	6			5		5	
			5							5	3	4	
3	4		1		3	4		4	3				

103 ◆

Auch als Taschenbuch und großformatiges Rätselbuch erhältlich



BRÜCKEN

Hier sollen Inseln mit Brücken verbunden werden.

Die Regeln

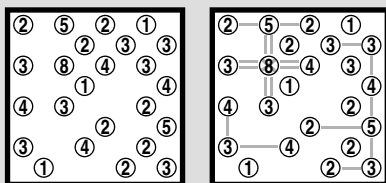
- Jeder Kreis stellt eine Insel dar. Die Zahl darin gibt an, wie viele Linien (Brücken) dort enden.
- Brücken sind nur zu horizontal oder vertikal benachbarten Inseln erlaubt.
- Inseln dürfen mit einfachen oder doppelten Brücken verbunden werden.
- Am Schluss sollen alle Inseln miteinander verbunden sein.

Nicht erlaubt sind

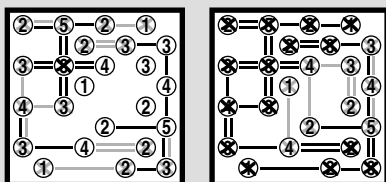
- Kreuzungen
- Diagonale Brücken
- Verbindungen mit mehr als 2 Linien
- Isolierte Inselgruppen

Beispiel

- Bauen Sie die ersten Brücken zu den Inseln mit hohen Zahlen: 7 oder 8 in der Mitte, 5 oder 6 am Rand, 3 oder 4 in der Ecke. Streichen Sie «volle» Inseln.

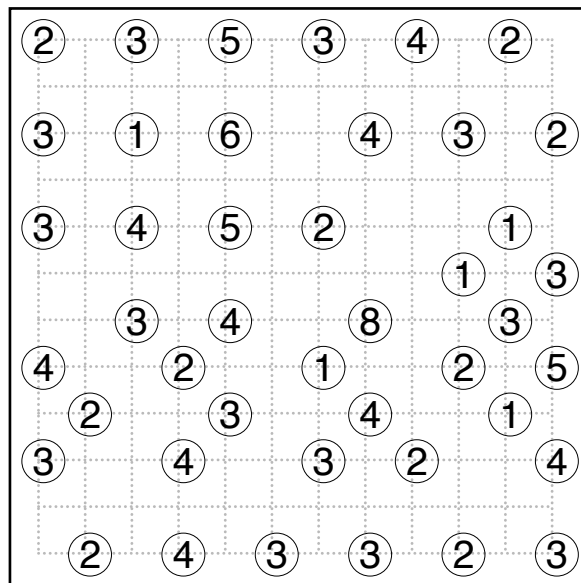


- Die 1er- und 2er-Inseln helfen bei der Fortsetzung. Achten Sie beim Setzen der Brücken darauf, dass alle Inseln Anschluss an den Weg finden.

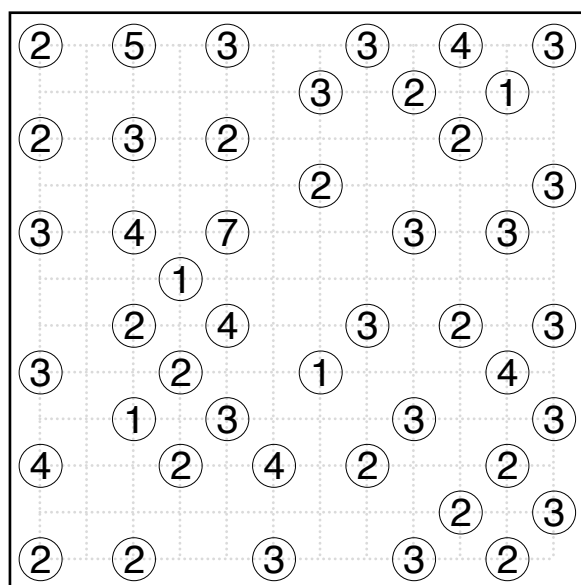


◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

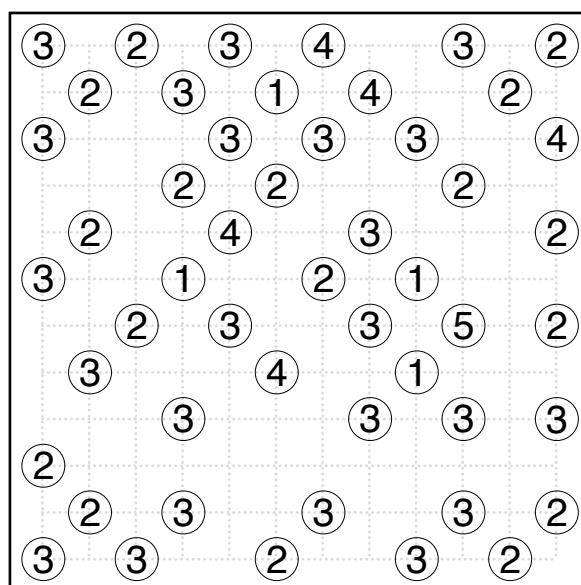
siehe auch: www.raetsel.ch/bruecken



110 ◇



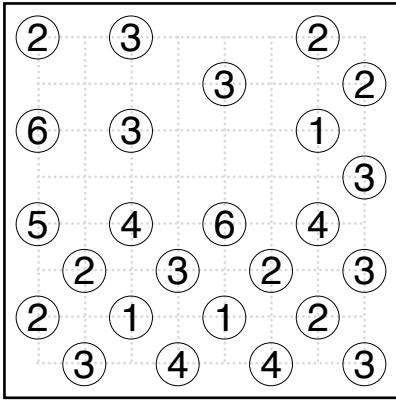
111 ◆



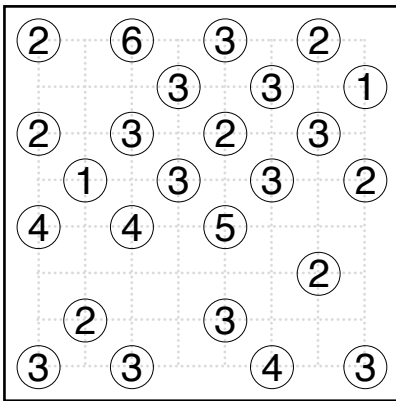
112 ◆



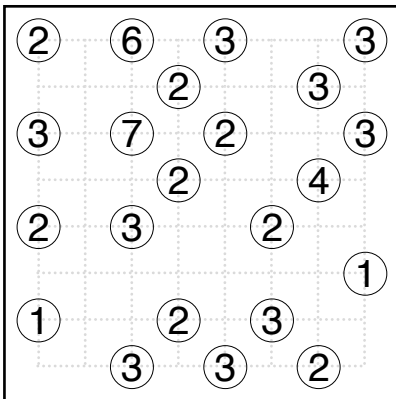
Auch als Taschenbuch
und großformatiges
Rätselbuch erhältlich



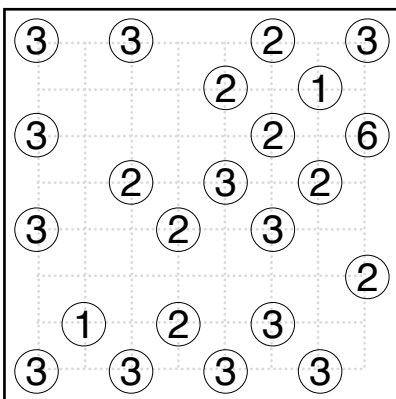
113 ◇



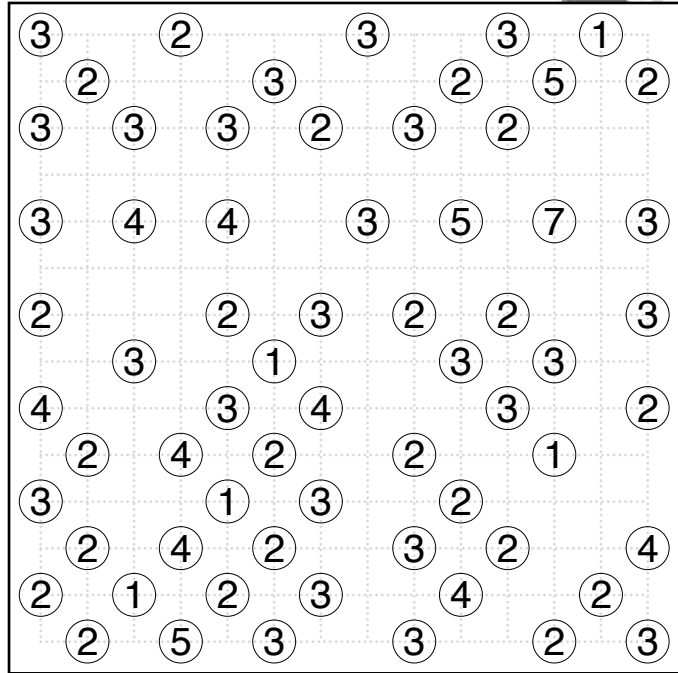
114 ◇



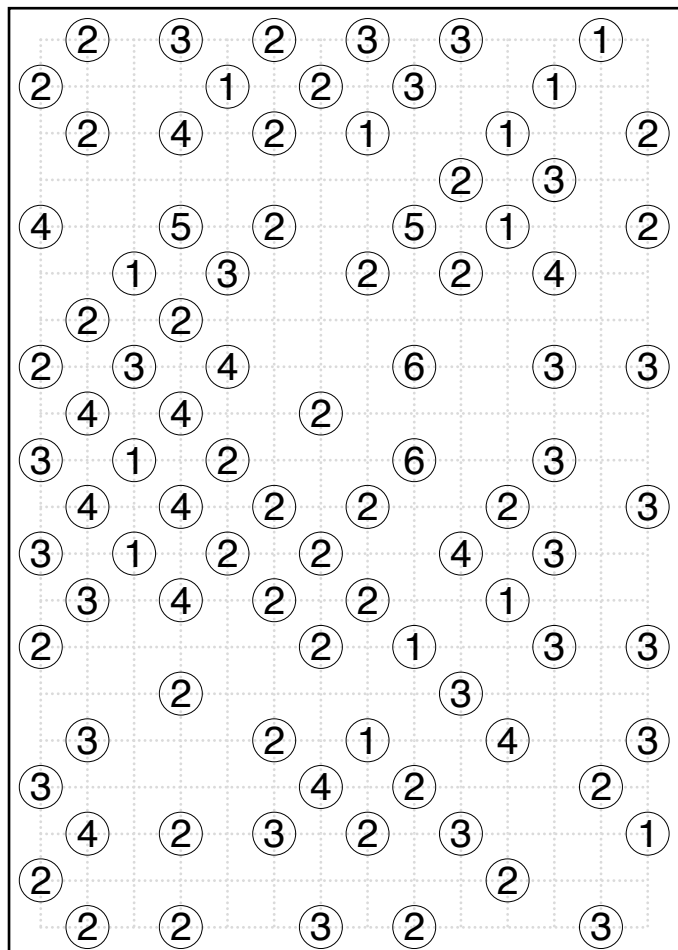
115 ◇



116 ◇



117 ◆



118 ◆



SURIZA

Es beginnt mit kleinen Fragmenten, die sich nach und nach zu größeren Teilstücken verbinden lassen. Am Ende entsteht ein einziger geschlossener Weg oder Zaun.

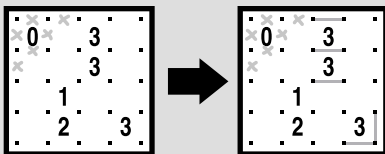
Die Regeln

Verbinden Sie benachbarte Punkte mit horizontalen oder vertikalen Linien:

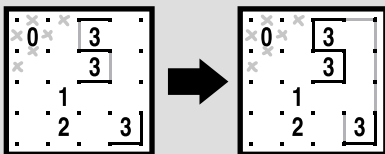
- Die Zahl zeigt an, wie viele Linienstücke um sie herum gezeichnet werden müssen. Um ein Feld ohne Zahl dürfen es beliebig viele Linienstücke sein.
- Am Schluss muss eine einzige, geschlossene Schlaufe ohne Kreuzungen und ohne Berührungen entstanden sein.

Beispiel

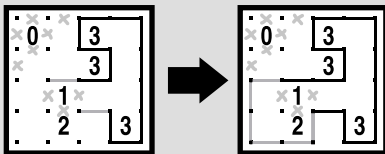
- Um eine Eck-0 kann an sechs Abschnitten keine Linie sein. Markieren Sie diese mit einem Kreuz. Linien setzen können Sie hingegen bei der Doppel-3 sowie bei der Eck-3.



- In unserem Beispiel ist um die Doppel-3 und weiter zur Eck-3 nur eine Linienführung möglich.

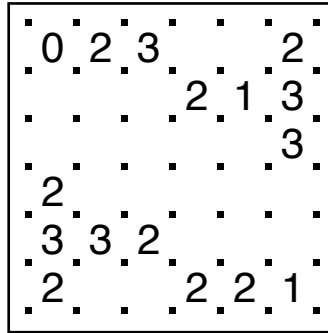


- Die Lösung erhalten Sie, wenn Sie Strich für Strich vorgehen und dabei wieder leere Abschnitte mit einem Kreuz markieren.

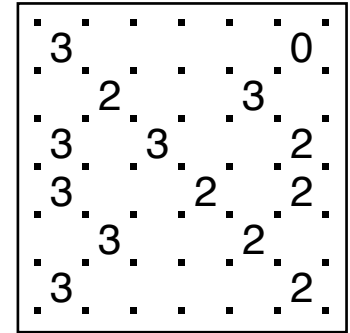


◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

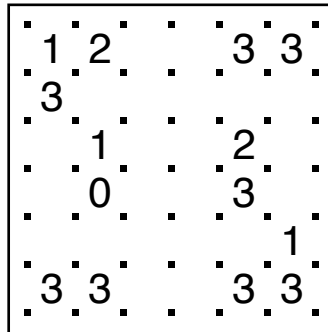
siehe auch: www.suriza.ch



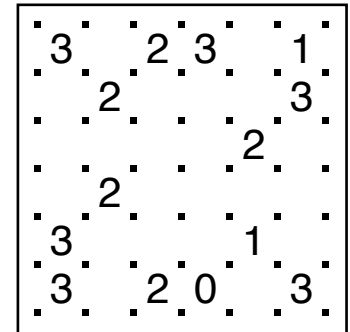
119 ◇



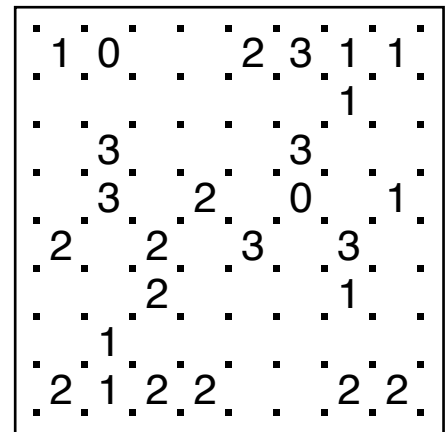
120 ◇



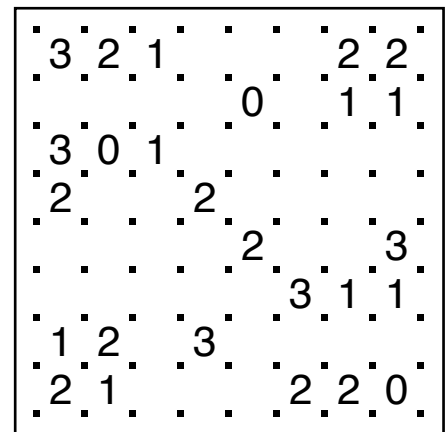
121 ◇



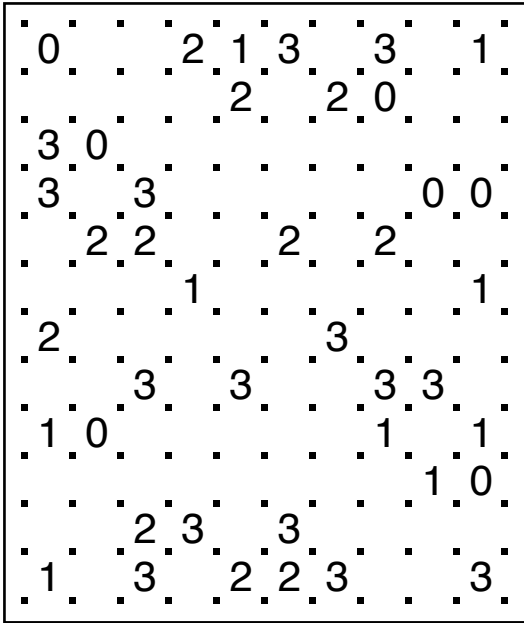
122 ◇



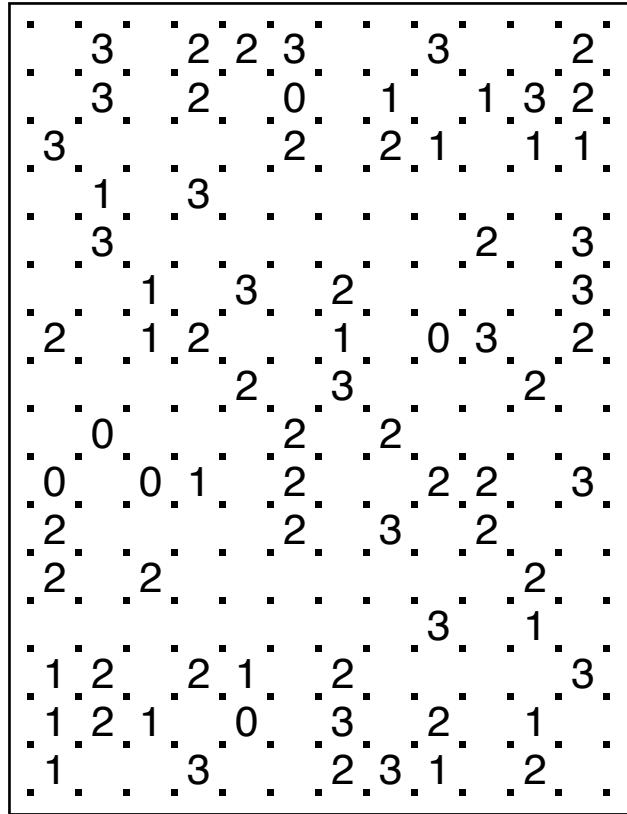
123 ◇



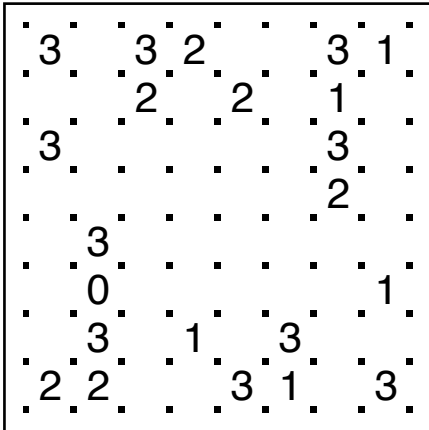
124 ◇



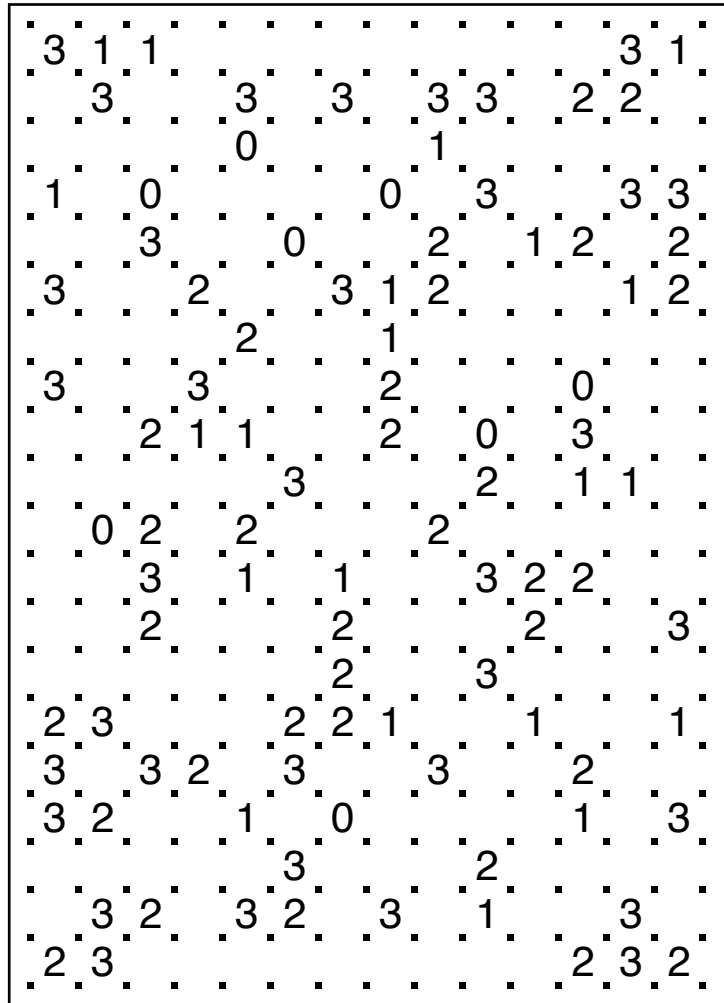
125 ◆



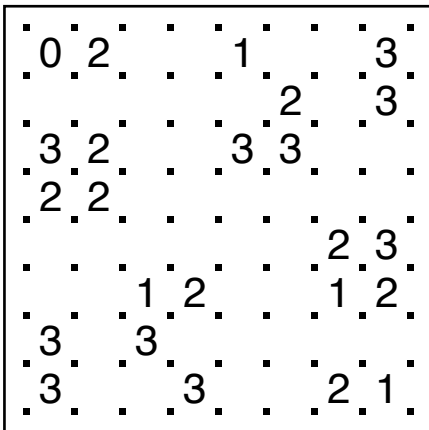
126 ◆



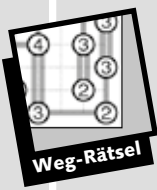
127 ◆



129 ◆



128 ◆



HITORI

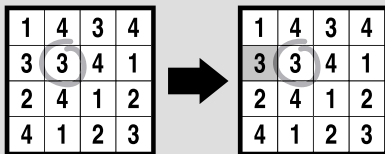
Sind dies bereits gelöste Sudoku? Nein, es sind Hitori. Hier will jede Ziffer einmalig sein.

Die Regeln

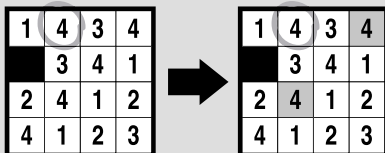
- In jeder Zeile und in jeder Spalte darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Finden Sie Felder mit überflüssigen Zahlen und schattieren Sie diese.
- Die schattierten Felder dürfen sich nur an den Ecken und nie an den Kanten berühren.
- Die weißen Felder müssen über mindestens eine Kante miteinander in Kontakt sein.

Beispiel

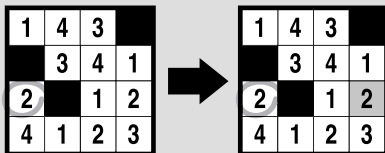
- Die markierte 3 kann nicht schwarz sein, weil entweder die 4 oberhalb oder die 4 unterhalb der 3 schwarz sein muss. Also wird die andere 3 in der selben Zeile schwarz.



- Diese 4 kann nicht schwarz sein, weil sonst die weiße 1 in der Ecke isoliert ist.



- Diese 2 kann nicht schwarz sein, weil schwarze Quadrate sich nicht an den Kanten berühren dürfen.



Unser Tipp

- Für eine bessere Übersicht markieren Sie die bleibenden Zahlen mit einer Farbe.

◇=leicht ◆=mittel ◆=schwer

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

130 ◇

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

131 ◇

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

132 ◇

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

133 ◆

11	2	10	9	8	9	12	1	4	11	12	1
6	10	6	8	5	6	11	7	9	5	1	3
3	12	2	12	10	4	6	11	6	1	5	6
9	3	12	4	11	8	6	4	5	5	8	7
10	7	6	3	10	2	9	2	12	8	1	5
9	6	1	4	12	4	5	2	10	11	11	11
1	9	3	10	2	10	8	5	11	12	7	4
4	8	12	6	5	3	2	9	11	7	2	10
8	11	11	7	4	12	2	6	1	10	9	1
4	5	1	11	6	7	2	3	5	6	8	8
2	7	4	7	9	12	1	6	8	10	3	11
11	11	8	9	6	1	3	7	5	5	12	3

134 ◇

10	8	4	2	11	6	1	1	5	5	3	7
6	5	3	2	1	7	3	9	12	10	6	11
1	10	6	9	2	2	12	8	3	5	5	5
12	3	11	5	8	7	2	5	4	9	12	3
1	4	6	5	6	12	8	7	7	1	9	10
2	3	1	5	10	7	5	4	9	6	11	4
4	12	5	8	10	10	10	2	7	6	7	1
8	9	3	4	12	4	7	11	10	6	1	2
9	1	12	1	7	5	8	4	8	2	3	7
8	2	9	3	7	8	11	12	6	12	4	5
3	1	9	7	7	8	4	5	1	11	6	12
5	12	8	11	3	9	8	6	2	11	10	4

135 ◆

siehe auch: www.hitori.ch

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

136 ◇

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

137 ◇

11	6	6	2	5	8	10	4	7	13	5	9	11	3
6	11	7	12	5	4	14	2	3	3	3	4	9	7
12	6	4	9	1	14	13	8	5	1	3	13	7	8
1	12	8	9	12	3	4	5	13	4	14	10	4	6
10	13	2	1	3	5	3	7	2	10	6	14	4	12
12	7	2	7	6	9	11	9	3	8	12	5	4	1
14	10	2	11	4	12	9	6	8	14	2	14	3	12
3	2	12	5	7	6	2	13	2	10	14	8	1	5
13	8	14	6	9	12	5	8	9	11	10	3	8	4
1	1	1	8	11	3	7	12	6	4	4	4	13	5
5	9	13	12	9	11	3	3	3	7	8	1	6	2
8	4	3	5	13	6	6	6	1	2	10	12	8	14
7	9	11	4	11	1	12	10	11	5	13	13	8	2
3	9	11	10	14	10	2	4	12	13	7	6	5	5

138 ◇

12	6	5	11	5	4	9	10	1	13	13	8	7	3
4	7	7	7	10	14	8	9	8	2	3	12	11	5
11	8	2	13	9	9	7	1	3	14	11	12	5	5
10	5	3	4	13	14	1	9	6	4	8	11	14	2
2	1	8	10	3	12	13	5	4	8	5	6	10	11
2	13	8	1	6	2	7	13	4	10	14	11	3	6
9	14	6	8	5	13	2	11	8	12	1	4	7	1
7	9	1	3	12	1	6	4	2	11	11	14	13	7
8	4	2	14	9	1	14	3	11	6	9	7	6	13
14	11	9	3	8	10	11	2	14	3	6	14	12	13
8	12	13	6	1	5	9	4	14	10	2	5	2	8
6	11	12	9	14	11	2	8	14	7	10	1	9	14
3	10	11	2	7	5	4	13	13	13	12	2	9	8
11	7	14	4	4	7	12	6	5	1	14	3	10	9

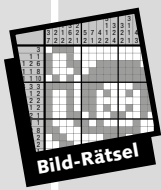
139 ◇

7	4	10	6	8	6	1	14	11	3	12	13	2	1
5	1	2	13	14	10	11	9	2	6	12	14	5	3
1	9	5	6	10	2	14	7	9	13	12	8	3	11
9	14	3	12	6	5	6	10	6	14	8	2	13	4
14	4	11	2	6	11	13	8	2	5	4	7	10	3
9	3	9	4	6	8	6	12	5	14	6	2	14	1
6	5	6	1	9	12	8	13	7	11	7	4	10	10
5	8	13	14	3	2	2	2	1	10	10	10	4	7
2	7	5	5	5	13	14	3	10	8	11	6	4	9
13	6	1	14	2	10	9	11	12	4	7	5	6	6
11	6	7	8	13	3	4	14	14	14	5	10	8	12
12	6	4	7	8	14	8	5	9	2	3	3	1	8
8	12	9	11	4	9	10	9	3	1	2	1	1	5
6	8	3	9	5	7	12	2	9	10	9	12	13	13

140 ◇

8	7	9	12	12	12	4	10	3	11	8	5	9	1
13	4	10	14	5	11	7	7	9	7	12	3	8	2
8	5	2	10	14	12	7	11	11	13	11	6	5	3
6	13	3	6	11	13	5	14	14	7	9	3	4	8
7	8	12	3	10	1	5	13	10	7	11	14	11	12
1	2	4	8	10	2	14	9	3	6	13	3	5	7
10	1	10	4	10	6	5	8	3	14	3	2	12	11
2	12	5	12	8	4	1	2	6	4	14	13	10	10
11	9	3	12	7	10	10	2	8	5	3	11	7	4
3	6	8	5	6	13	11	2	12	4	2	7	2	10
11	6	10	9	1	7	8	3	5	2	5	12	14	13
14	6	1	12	3	12	9	4	5	7	7	7	6	9
5	11	10	13	9	2	2	1	5	8	10	4	12	14
10	7	11	5	13	3	6	6	4	12	1	1	14	14

141 ◇



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

Bild 1

- Beginnen Sie mit den 9er-Zeilen und Spalten. Es darf nur 1 Feld leer bleiben. Deshalb: Malen Sie alle 2er-Blöcke und die dazugehörige Form aus. Daraus ergibt sich das leere Feld in Zeile 1 und gleichzeitig auch in Zeile 2.
- 2er-Zeile: 1 Feld ist bereits bemalt. Streichen Sie die 2er-Blöcke (ganze Form) ab.

Beispiel (10x10)

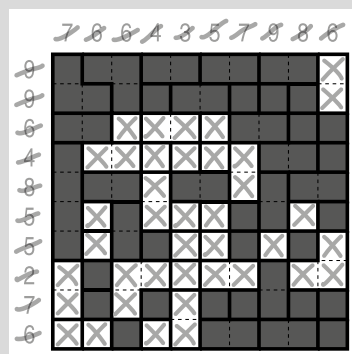
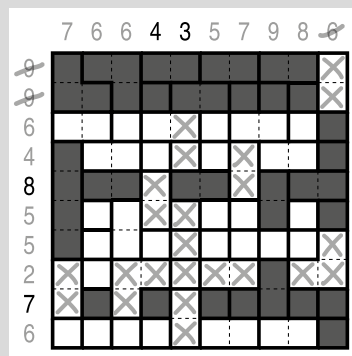
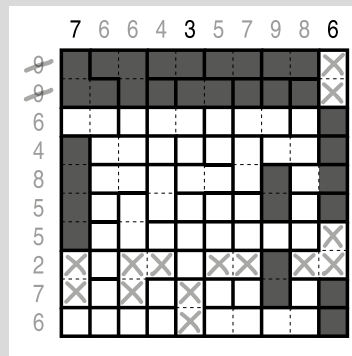
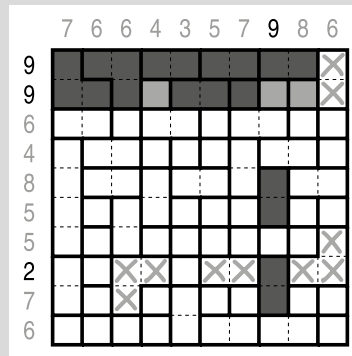


Bild 2

- Letzte 6er-Spalte: Bereits 4 Felder bleiben leer. Malen Sie die restlichen 6 Felder aus.
- 3er-Spalte: Bereits 2 Felder sind ausgefüllt. Streichen Sie den 2er-Block ab
- 7er-Spalte: 5 Felder müssen noch ausgefüllt werden. Ohne den 4er-Block ergeben sich keine 5 Felder. Der 2er-Block bleibt leer.

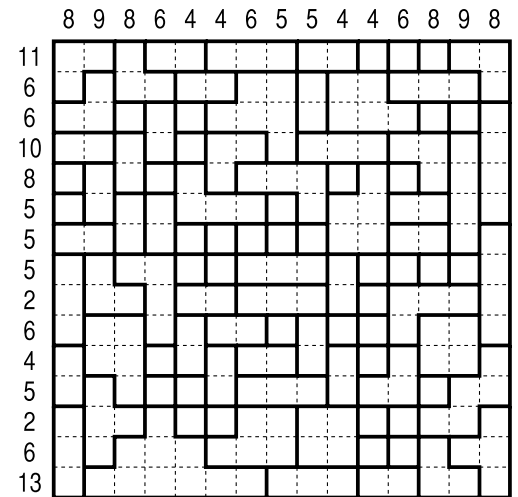
Bild 3

- 7er-Zeile: Bereits 3 Felder bleiben leer. Restliche Felder füllen.
- 4er-Spalte: Es fehlt noch 1 Feld. 2er-Block bleibt leer.
- 8er-Zeile: Es fehlen noch 4 Felder. 2 x 2er-Block ausfüllen, Rest bleibt leer.
- 3er-Spalte: Die restlichen Felder bleiben leer.
- usw.

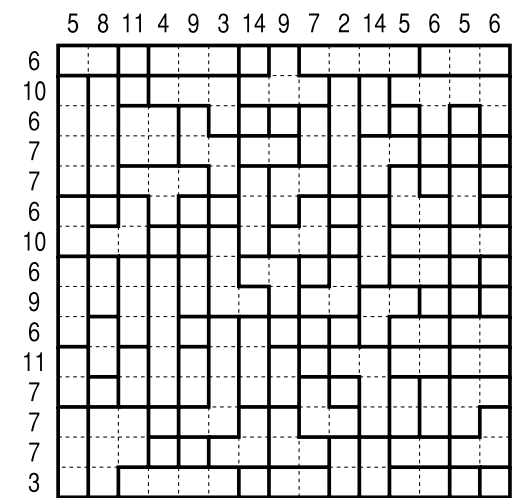
Bild 4

Lösung

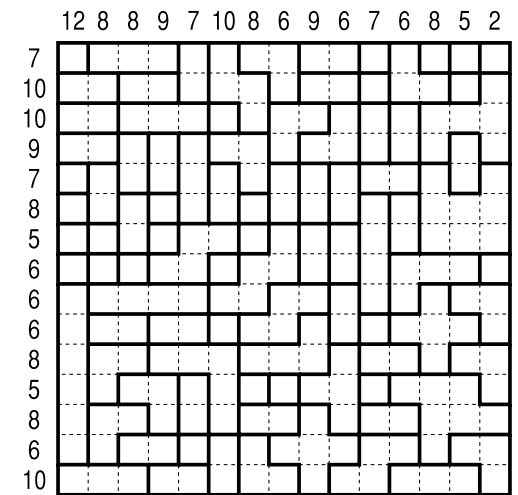
◇=leicht ◆=mittel ◆=schwer



142 ◇ (15x15)



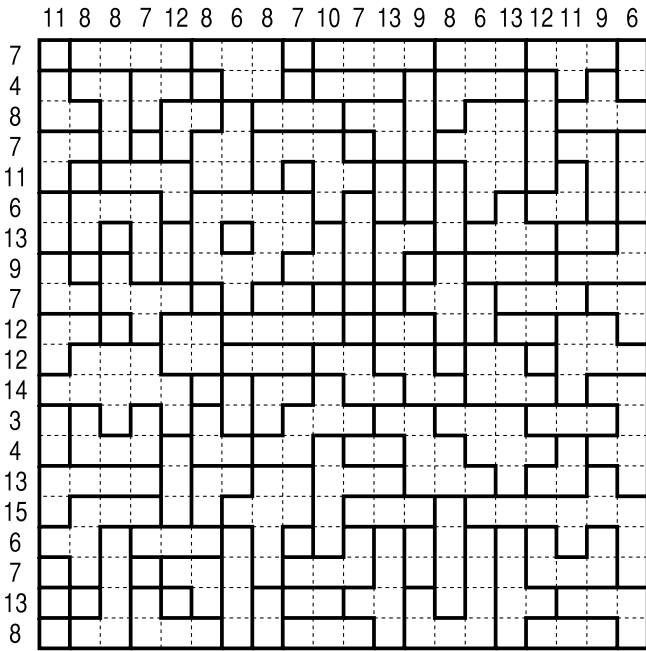
143 ◇ (15x15)



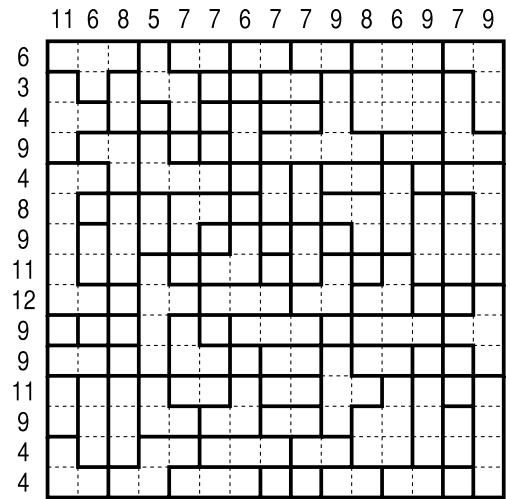
144 ◇ (15x15)



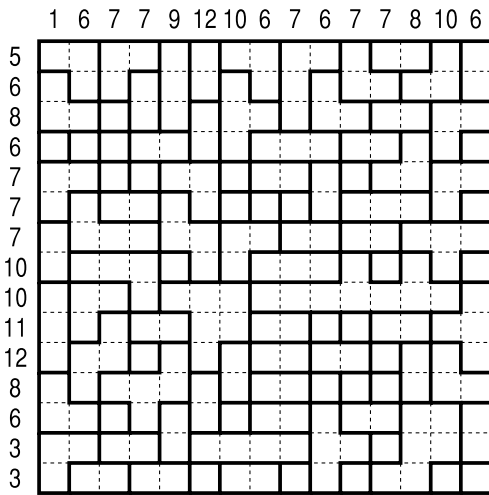
Auch als Taschenbuch erhältlich



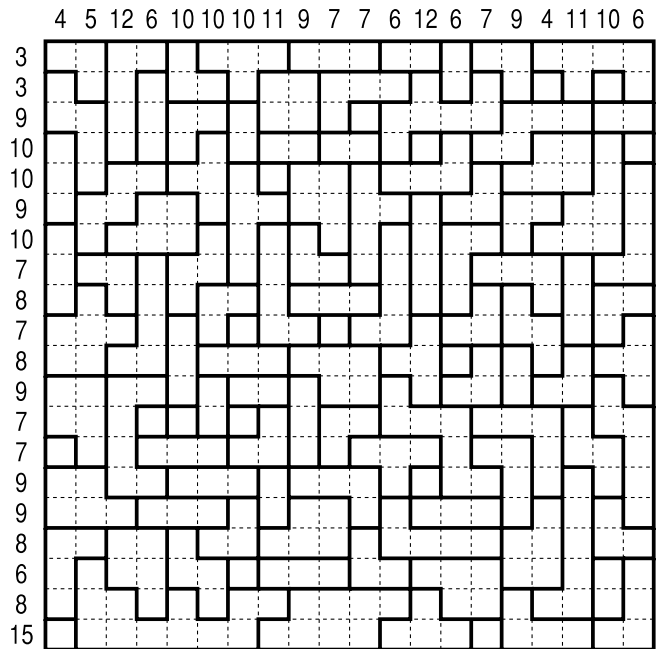
145 ◊ (20×20)



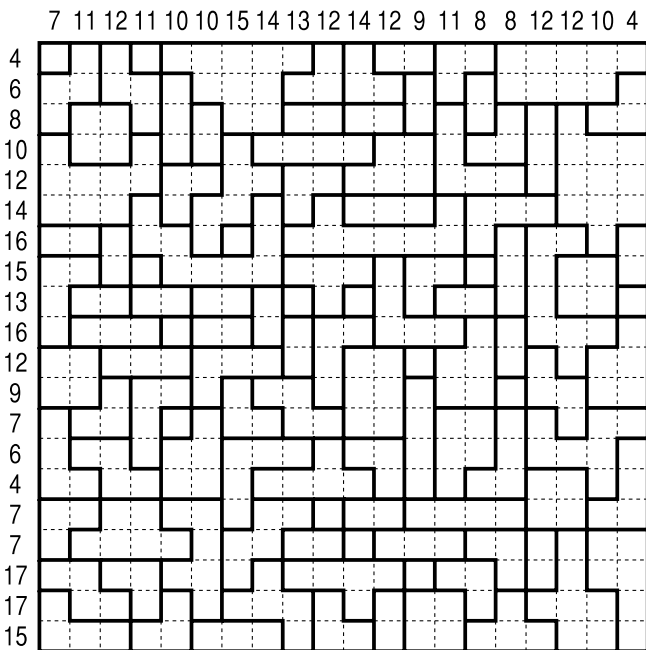
146 ◊ (15×15)



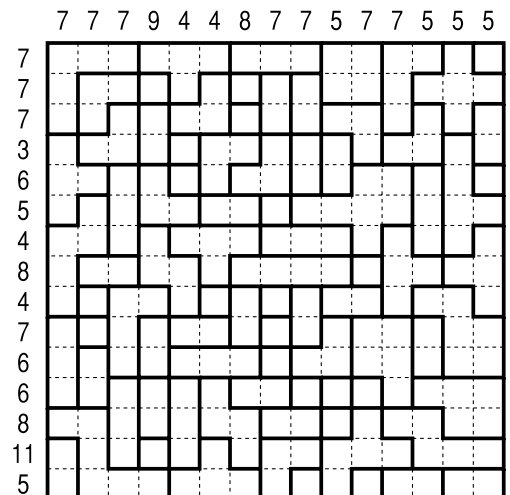
147 ◊ (15×15)



148 ◊ (20×20)



149 ◊ (20×20)



150 ◊ (15×15)



SUDOKU

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

Fülle die leeren Felder mit den Zahlen 1 bis 6. Jede Zahl darf in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem 6er-Block **nur einmal** vorkommen.

151 ◇

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

152 ◇

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

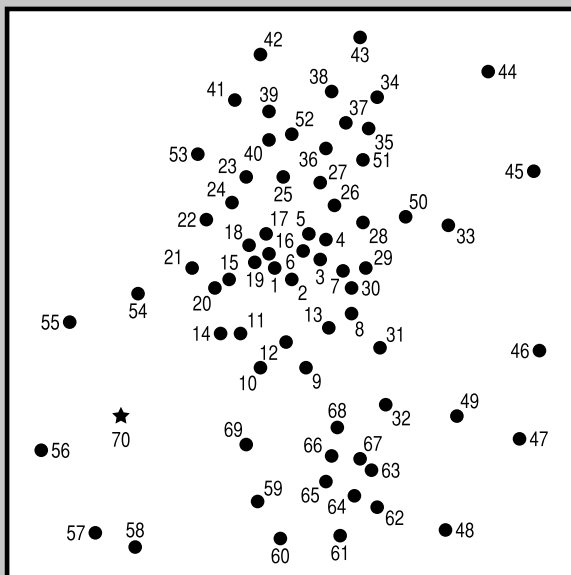
153 ◇



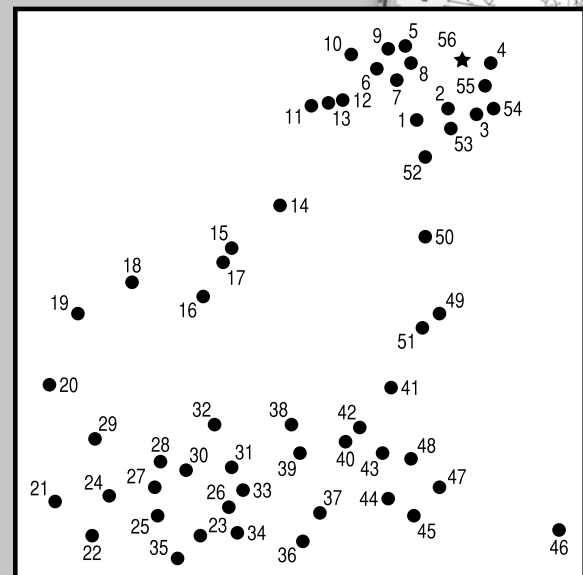
Punkt zu Punkt

Verbinde die Punkte der Reihenfolge nach und finde so das versteckte Bild.

NEU erhältlich
Punkt zu Punkt
Buch 04



154 ◇



155 ◇

KETTEN

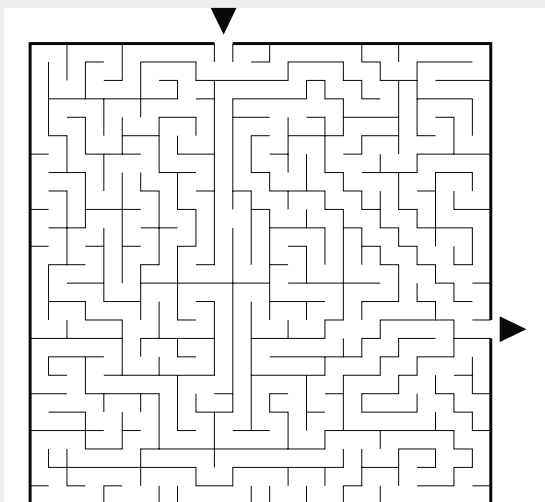
			10		4				2	2
	5		9		4		1			1
9		5		1	3	2	2		1	
3	2	2					10			2
			1		3			1		2
3	2	1			2	2	2			
9	2				1		2	3		3
			1		2	2			1	
1	2				4			4		6
	2	9			6				2	2
		6			3	2	2		6	
5					3			2	2	
	4	3		3						
			4						2	2
5				10						10

156 ◊

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

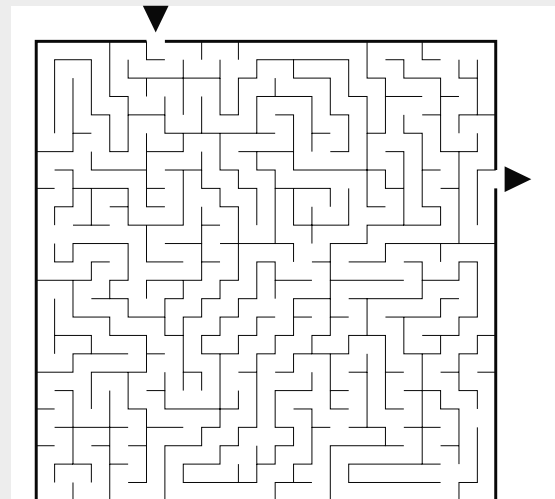
158 ◊

Suche mit einer feinen Linie den Weg durchs Labyrinth vom Eingang bis zum Ausgang. Fülle nun den gefundenen Weg mit einem dicken Stift aus und das Bild erscheint!

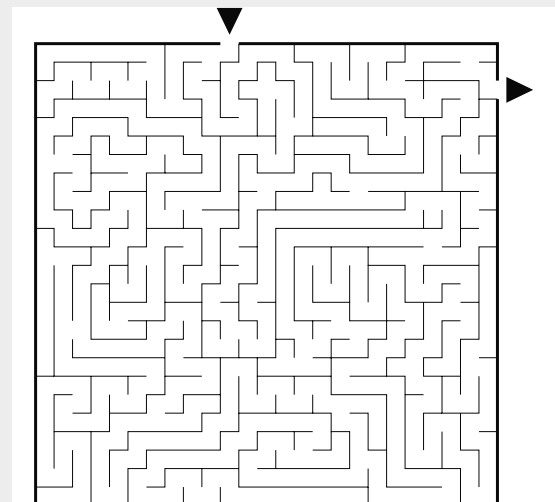


160 ◊

LABYRINTH



159 ◊



161 ◊

7		
	3	3
7		



7		
	3	3
7		

Verbinde gleiche Zahlen mit einer Linie. Die Länge dieser Kette entspricht den verbundenen Zahlen. Ketten dürfen sich nicht kreuzen. Male die Ketten aus – ein Bild entsteht!

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

157 ◊

Die Regeln

Lesen Sie die Fakten sorgfältig und tragen Sie für jedes Ja ein **X** und für jedes Nein einen **●** in das jeweilige Kästchen ein. So entsteht ein Diagramm, das alle Fragen zwingend logisch beantwortet. In jede Viererzeile gehören ein Ja und drei Nein.

Ein ruhiger Arbeitstag

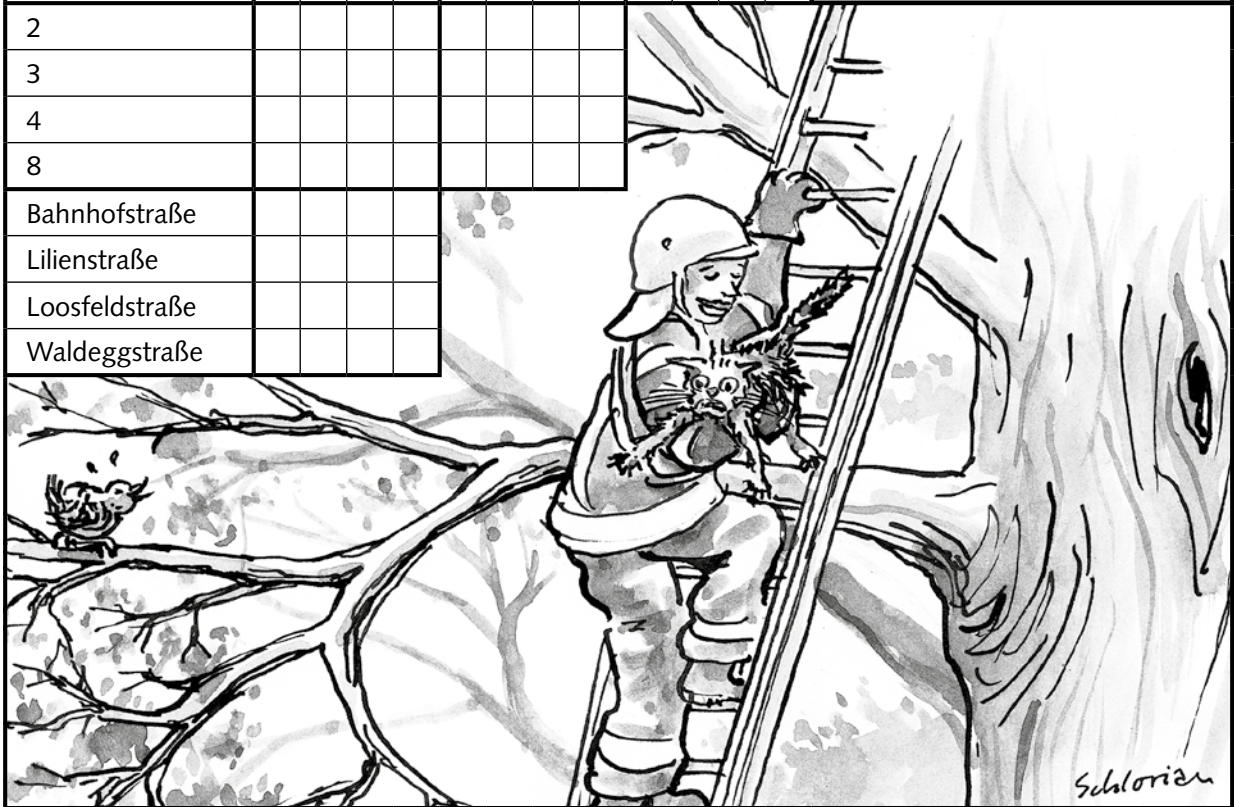
Die Städtische Berufsfeuerwehr hat einen ruhigen, unspektakulären Tag hinter sich. Die wenigen Einsätze waren reine Routine.

Zu welcher Zeit wurde die Feuerwehr aus welchem Anlass an welche Straße gerufen und mit wie vielen Männern rückte sie aus?



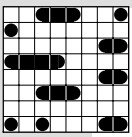
Auch als Taschenbuch und großformatiges Rätselbuch erhältlich

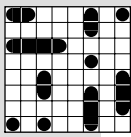
	Anlass				Straße				Teamgröße				Hinweise
	Kätzchen	Keller	Verkehrsunfall	Zimmerbrand	Bahnhofstraße	Lilienstraße	Loosfeldstraße	Waldeggsstraße	2	3	4	8	
8.15													Um 8.15 Uhr wurde die Feuerwehr zu einem Zimmerbrand gerufen. An der Loosfeldstraße waren halb so viele Männer im Einsatz wie am Ort des Verkehrsunfalls. Zum Auspumpen des überfluteten Kellers standen nur zwei Feuerwehrmänner zur Verfügung. Um 13.21 Uhr wurde die Feuerwehr an der Bahnhofstraße benötigt. In der Lilienstraße musste ein Kätzchen von einem hohen Baum gerettet werden. Nach 10.00 Uhr rückten insgesamt nur noch 7 Leute aus.
9.37													
13.21													
17.08													

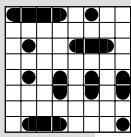


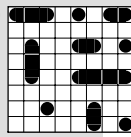
Zeit	Anlass	Straße	Teamgröße
8.15			
9.37			
13.21			
17.08			

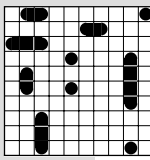
Bimaru

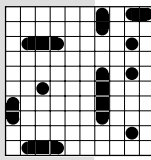
39 

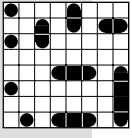
40 

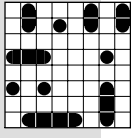
41 

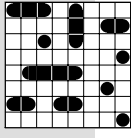
42 

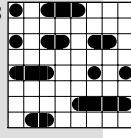
43 

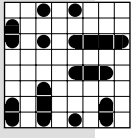
44 

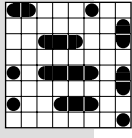
45 

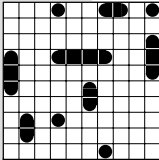
46 

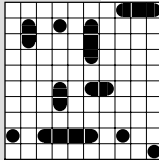
47 

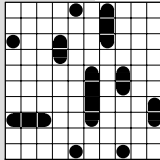
48 

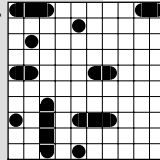
49 

50 

51 

52 

53 

54 

Paroli

55

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

56

	F	S	G	E						
	R	A	E	M						
	I	N	S	I	L	I	N			
I	M	I	T	A	T	E				
	A	B	G	A	B	E	N			
T	A	N	G	E	N	S	E	I	F	T
		T	Z	E						
		A	E							
		N	N							

 GEIST

57

	E	B	R	L					
X	T	U	B						
	E	H	E	K	R	I	E	G	
S	C	H	N	E	L	L	E		
	D	I	L	U	T	I	O	N	
U	N	G	E	L	E	B	T		
	D	E	R	R	I	E	R	E	
	R	I	A						
	I	U							
	N	M							

58

	C	G	F				
	G	E	A				
C	G	E	A	B	F	H	
H	D	G	A	C	B	E	F
G	C	F	E	A	H	B	D
A	F	H	C	D	E	B	G
F	A	G	B	E	D	H	C
B	H	C	F	A	G	D	E
D	B	E					
C	F	G					

59

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

Zeltlager

60

1	1	2	2	1	2	2			
1									
1									
2									
2									
2									
2									
2									
2									
2									

61

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

62

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

63

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

64

2	1	2		0					
2									
2									
2									
2									
2									
2									
2									
1									
1									
1									

65

4	1	1	1	1	2				
4									
0									
2									
4									
4									
4									
4									
4									
4									
4									

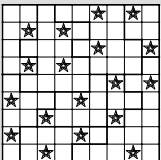
66

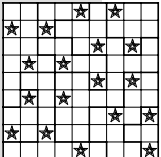
2	3	2		1					
2									
2									
2									
2									
0									
2									
3									
1									
1									
1									

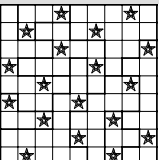
67

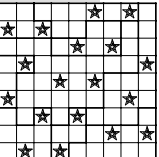
2	1	3	2	1	1	3	2	2		
3										
3										
3										
0										
4										
4										
1										
2										
2										
3										
5										

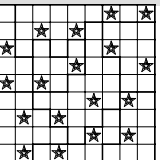
Doppelstern

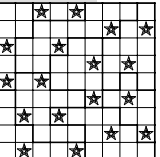
68 

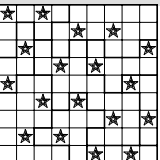
69 

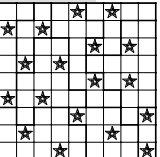
70 

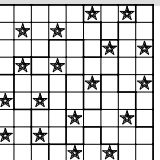
71 

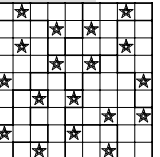
72 

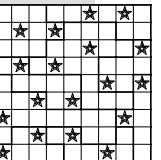
73 

74 

75 

76 

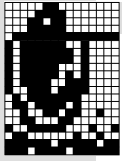
77 

78 

Nonogramm

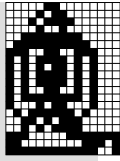
79

Fisch



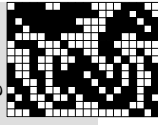
81

Lampe



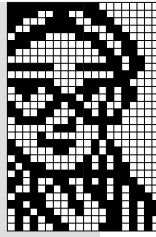
83

Meerjungfrau



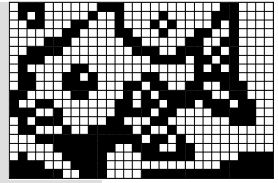
85

Mädchen



86

Fisch



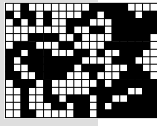
80

Mädchen



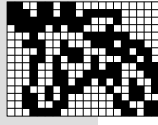
82

Tee trinken



84

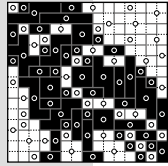
Giraffe



Symetrix

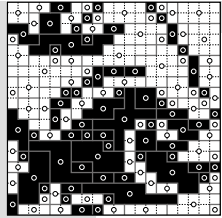
87

Eule



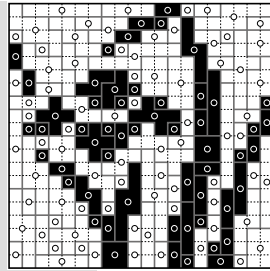
89

Fischen



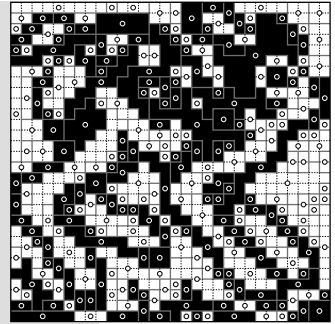
91

Blume



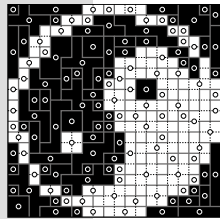
93

Rehkitz



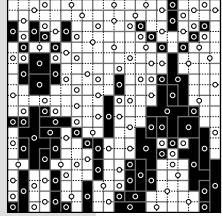
88

Yin Yang



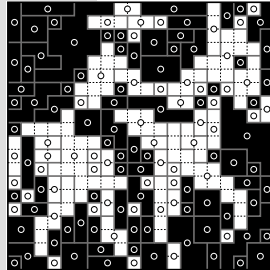
90

Indianer



92

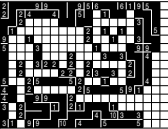
Reiter



Ketten

94

Wildkatze



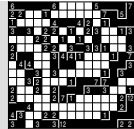
96

Mädchen



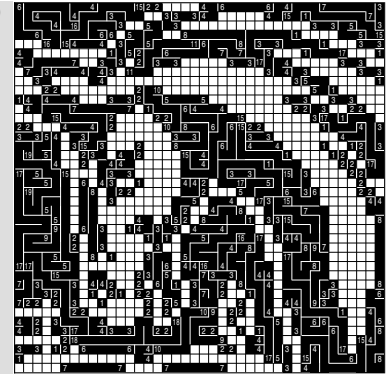
98

Blume



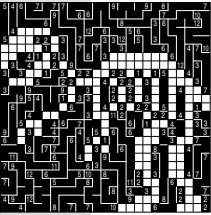
100

Pferd



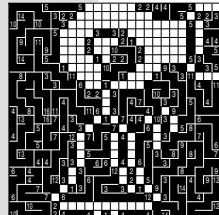
95

Skelett



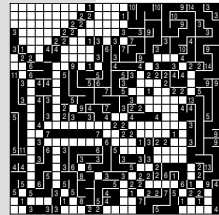
97

Glocke



99

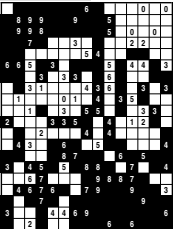
Holzfaller



Mosaik

101

Mann mit Vogel



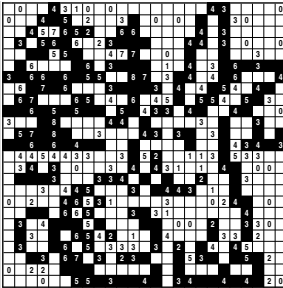
103

Mutter mit Kind



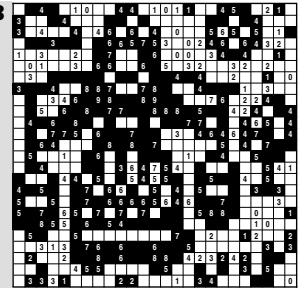
105

Hase



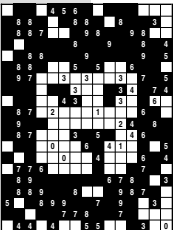
108

Wasser tragen



102

Löwe



104

Maus



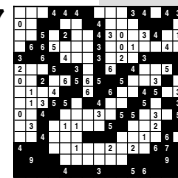
106

Früchte



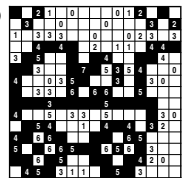
107

Ente

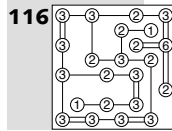
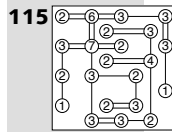
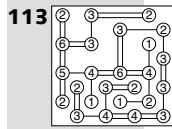
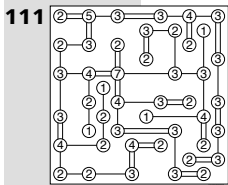
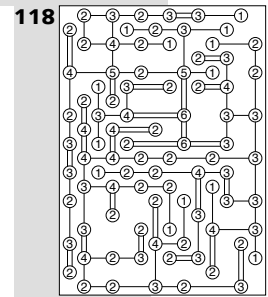
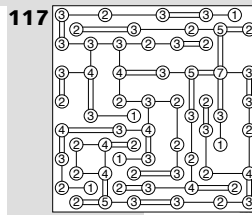
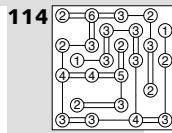
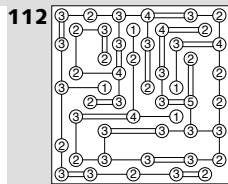
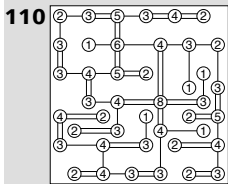


109

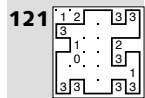
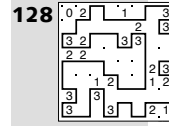
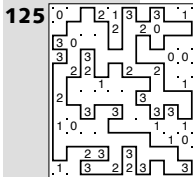
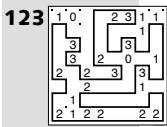
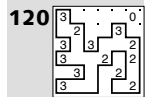
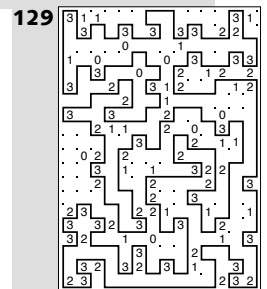
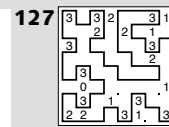
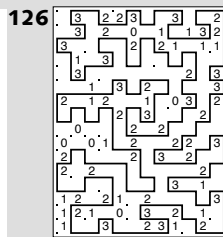
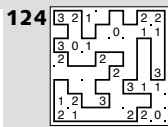
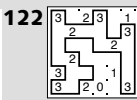
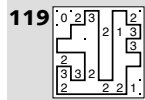
Kinderwagen



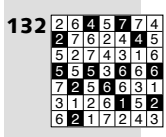
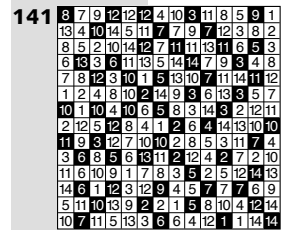
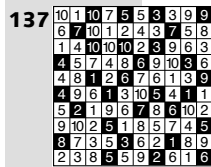
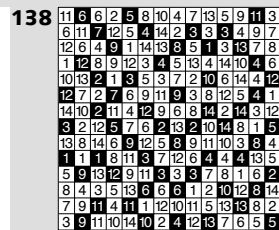
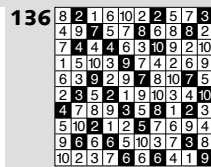
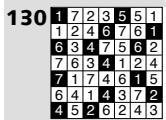
Brücken



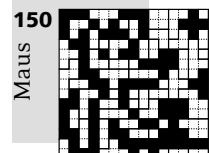
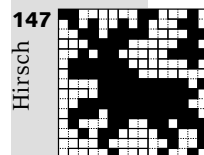
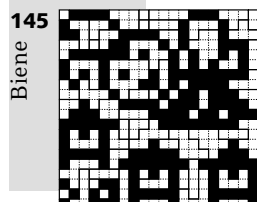
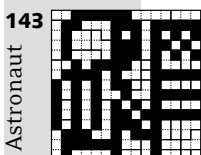
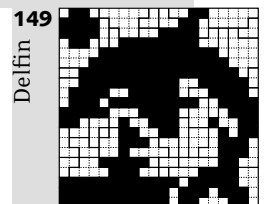
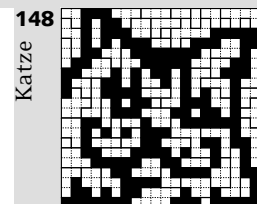
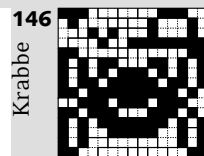
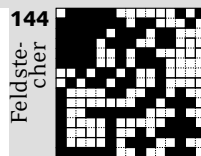
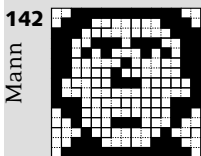
Suriza

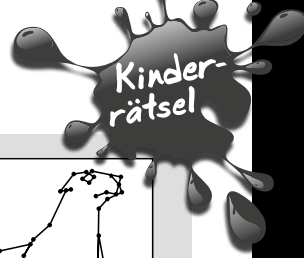


Hitori



Pixel





Sudoku

151

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

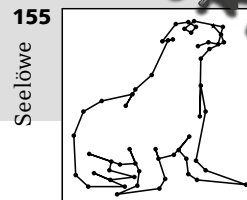
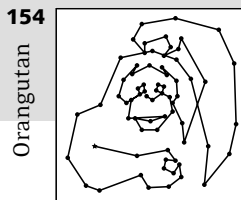
152

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

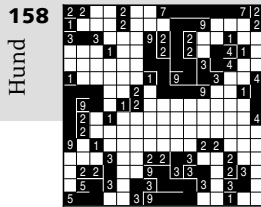
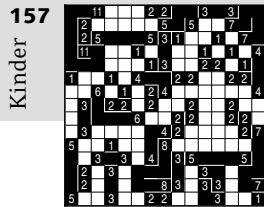
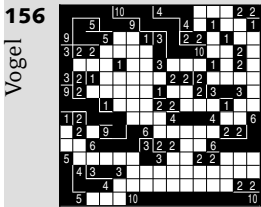
153

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

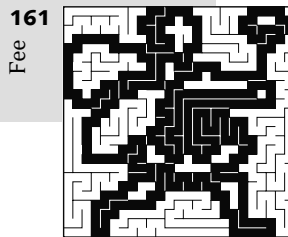
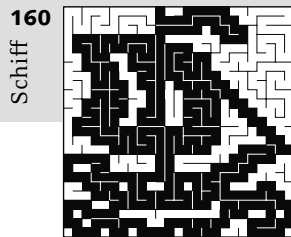
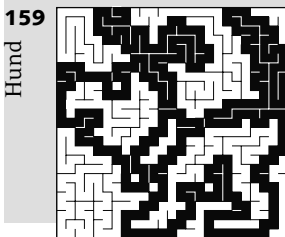
Punkt zu Punkt



Ketten



Labyrinth



Logical

162

Zeit	Anlass	Straße	Teamgröße
8.15	Zimmerbrand	Waldeggstraße	9
9.37	Keller	Loosfeldstraße	2
13.21	Verkehrsunfall	Bahnhofstraße	4
17.08	Kätzchen	Lilienstraße	3

Verkaufsstellensuche in Deutschland – der schnellste Weg zu meiner Zeitschrift: www.mykiosk.com

Ausgaben verpasst?

Einzelhefte bestellen:
 Online-Shop: www.meine-zeitschrift.de
 E-Mail: versandhandel@pvn.de

Haben Sie Anregungen oder Fragen?
 Schreiben Sie uns:
kueng@raetsel.ch



KÜNG VERLAG

MIX-LOGIK Nr. 65
 ISSN: 2234-9855

Küng Verlags AG, Stockerstrasse 44,
 CH-8002 Zürich, Tel. +41 43 243 04 40,
 Fax +41 43 243 04 41,
kueng@raetsel.ch, raetsel.ch

KONZEPT & LAYOUT: Küng Verlags AG
 COPYRIGHT DER RÄTSEL:
 Bimaru, Binoxco, Paroli – Rätsel Agentur AG, raetsel.ch
 Doppelstern und Zeltlager – croco-puzzle.com
 Logical – Daniela Feurer/Logical Illustration Schlorian
 Alle restlichen von conceptispuzzles.com
 ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich,
 VERTRIEB DE: VU Verlags-Union KG, Hamburg
 VERTRIEB AT: Morawa Pressevertrieb GmbH, Wien
 VERTRIEB CH: 7Days Media Services AG, Egerkingen

BIMARU

Die neue App ist da!
 52 Gratis-Rätsel



Erhältlich im App Store



Erhältlich im Google Play

