

K Ü
N G

Mix
LOGIK

Der Logik-
Rätsel-Bestseller

Rätsel fürs Auge

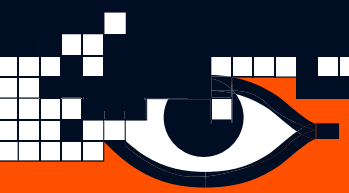
Mix

LOGIK

Mix
LOGIK

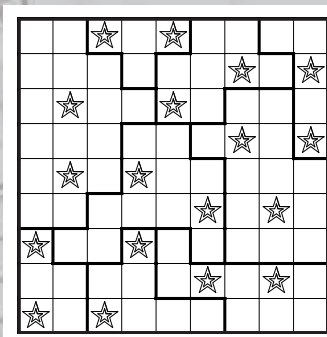
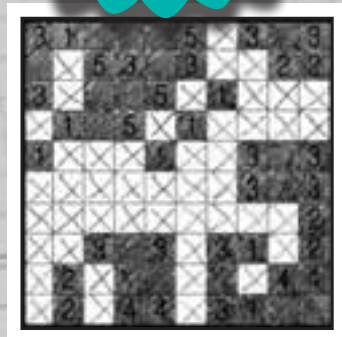
Über
160
Rätsel

Mit zwei Seiten
Kinder-Rätseln



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

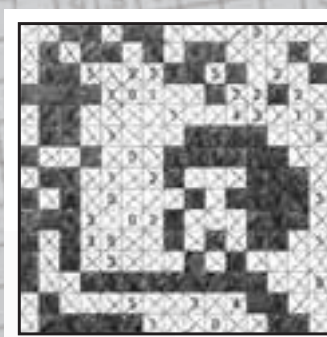
		4							
1		8				4			
4				2	5		3		
5			1		4				6
7	3		2	9					5
9	6	2	3						
			1				6		4
8							2		



X	X								
X	X		X	X	X	X	X	X	
X	X		X	X	X	X	X	X	
X	X		X	X	X	X	X	X	
X	X		X	X	X	X	X	X	
X	X		X	X	X	X	X	X	
X	X		X	X	X	X	X	X	
X	X		X	X	X	X	X	X	
X	X		X	X	X	X	X	X	
X	X		X	X	X	X	X	X	

	X		O						
O	O		O		X				
X									
	X	X							
X									
	X								

(2)	(6)	(5)	(2)						
(3)	(4)	(3)		(3)					
(2)				(1)					
(4)	(4)	(4)		(3)					
(3)	(2)								
(1)	(2)	(2)							
(4)	(3)	(3)							



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

Augenraetsel.de
Gratis Online Rätsel

Nr. **69**

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 stilschön.
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.
12 Ausgaben/1 Jahr, CHF 51.60 / € 34,80

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

.....

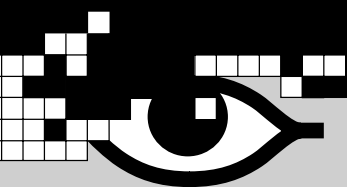
.....

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

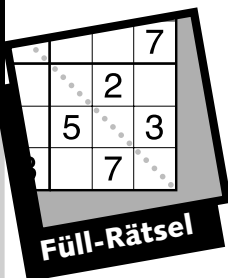
 IP Internationale Presse direct GmbH,
Nordendstr. 2, D-64546 Mörfelden-Walldorf,
Tel. +49-6105-91570-00-01, online-kiosk-24.de
abo@internationale-presse.com



Es erwarten Sie die folgenden Rätsel:



das auge



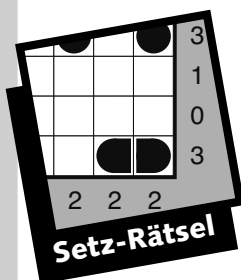
Füll-Rätsel

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

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



Setz-Rätsel

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

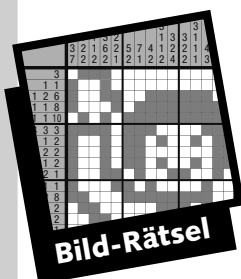
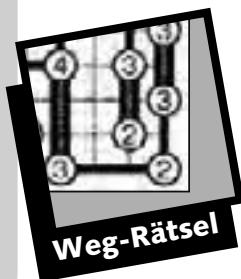


Bild-Rätsel

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.

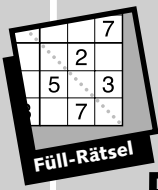
Brücken	28 – 29
Suriza	30 – 31
Hitori	32 – 33

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

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

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





S U D O K U

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.kuengverlag.ch/anleitungen

Auch als Taschenbuch erhältlich



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

01 ◇

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

04 ◇

6	23			16	21			
	9			4		22		
11	16			14			12	15
				16	8	3		
7	5	12		11			10	6
17	9				18			19
		27		19		8		
				9	23	12		5
16								

07 ◇

12	15			17	12			29
	4	3			28			7
3	12					7	12	
	22				10			
13					17		4	
20	12	15	19		19			11
						9		
	13	5			21		10	2
						16		

08 ◇

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

02 ◊

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

03 ◊

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

05 ◊

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

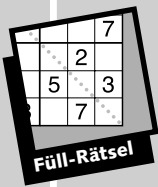
06 ◊

30		5		18		8		21
	13	5		11		24		8
			4			14		8
	10	14		14			27	
		32	13					
22					12			21
	14		8	21	3	15	6	12
	7				11			

09 ◊

7		10		23			30		10
				24					
31		21			25	6	20		
									31
			8			8			
		21		3		25	18		
28									
	10			25				13	
							8		

10 ◊



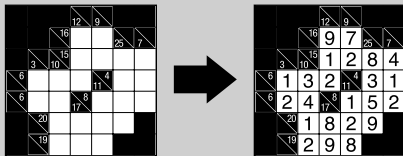
KAKURO

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



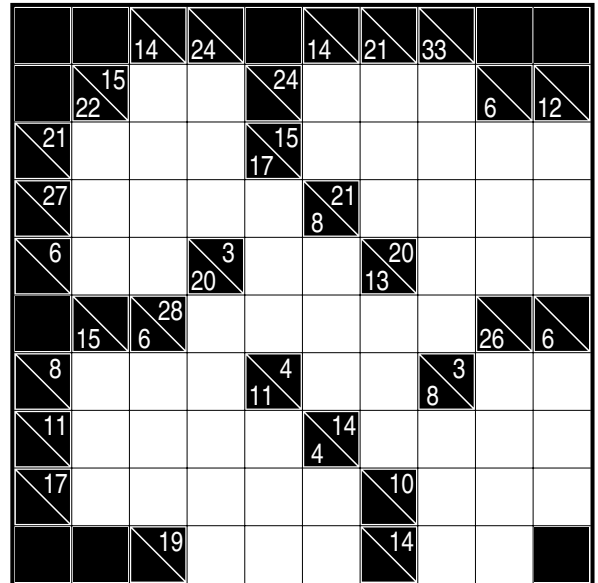
Unsere Tipps

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

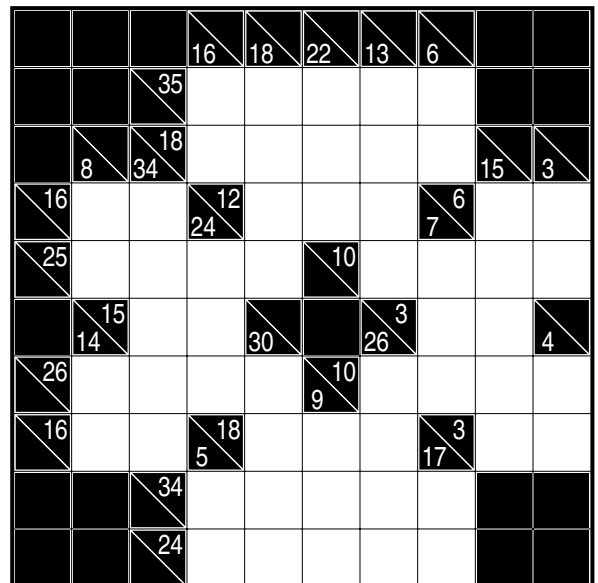
Block	Summe	Kombination
2er	3	1, 2
	4	1, 3
	16	7, 9
	17	8, 9
3er	6	1, 2, 3
	7	1, 2, 4
	23	6, 8, 9
	24	7, 8, 9
4er	10	1, 2, 3, 4
	11	1, 2, 3, 5
	29	5, 7, 8, 9
	30	6, 7, 8, 9
5er	15	1, 2, 3, 4, 5
	16	1, 2, 3, 4, 6
	34	4, 6, 7, 8, 9
	35	5, 6, 7, 8, 9
6er	21	1, 2, 3, 4, 5, 6
	22	1, 2, 3, 4, 5, 7
	38	3, 5,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

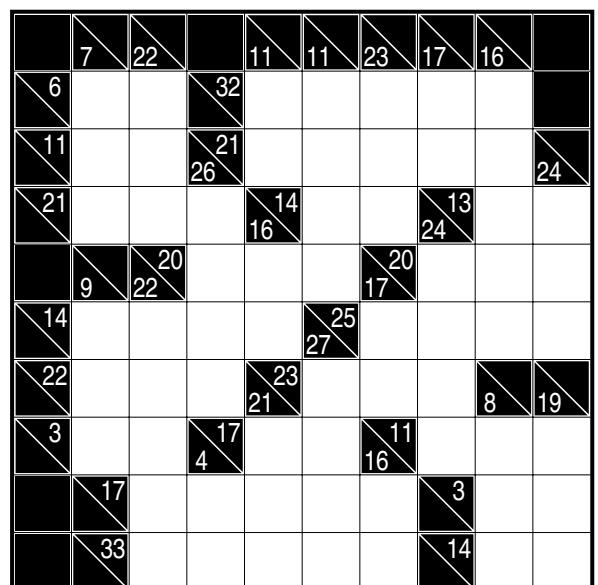
siehe auch: www.kakuro.ch



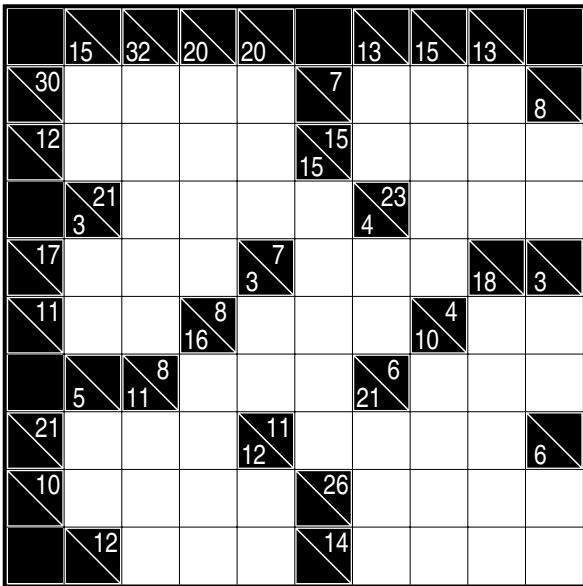
11 ◇



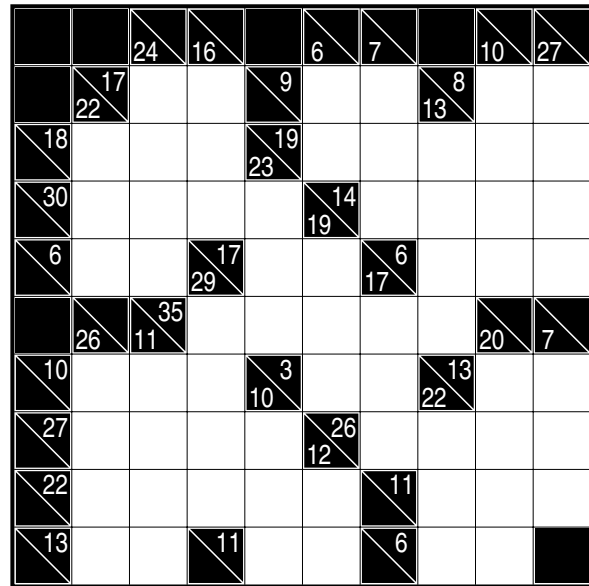
12 ◇



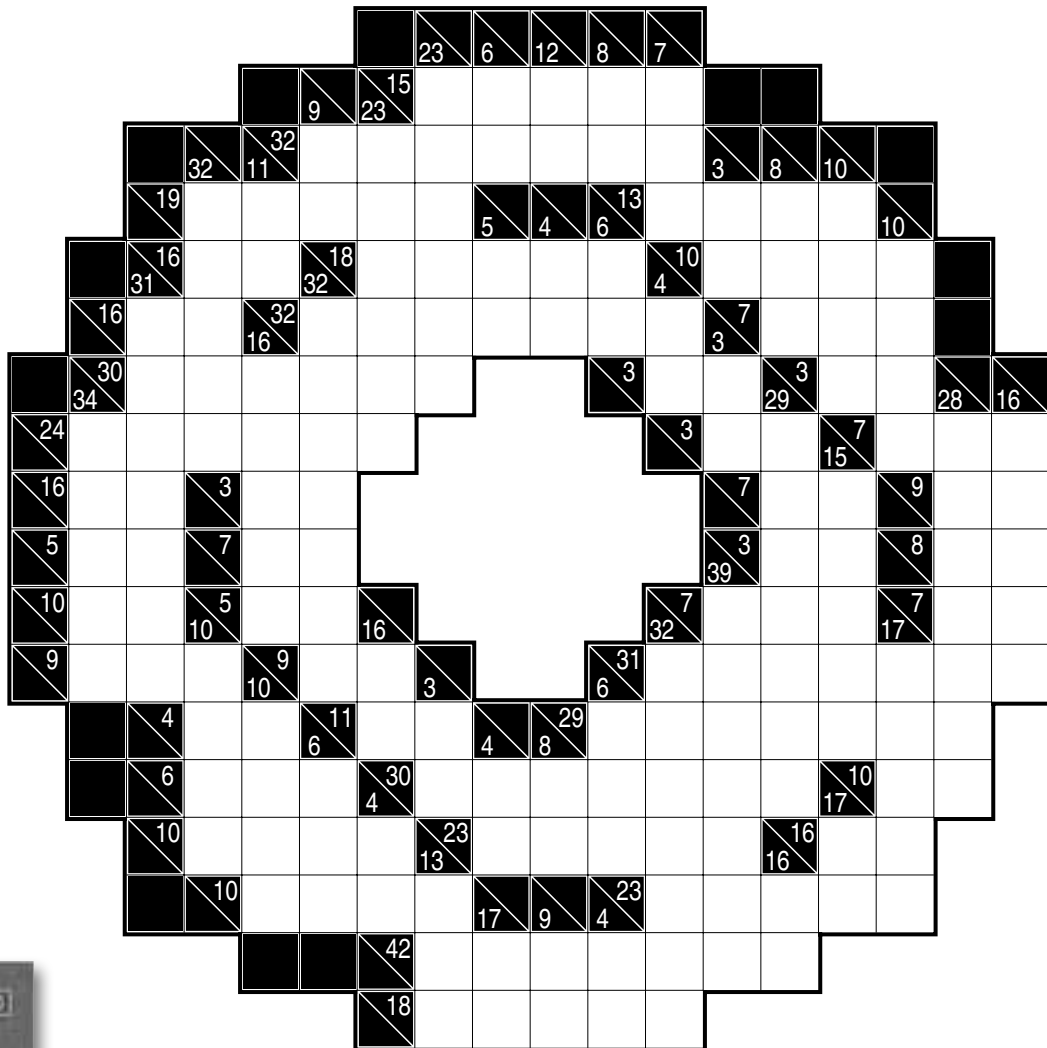
13 ◆



14



15



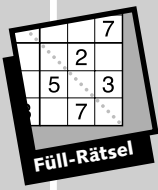
16



Auch als
Taschenbuch
erhältlich

Gratis Online-Rätsel
jede Woche neu

augenraetsel.de



H O C H H A U S

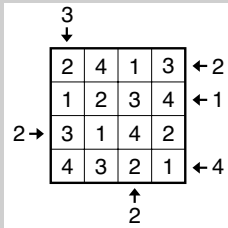
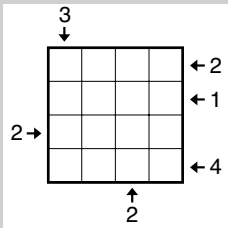
Die Regeln

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.

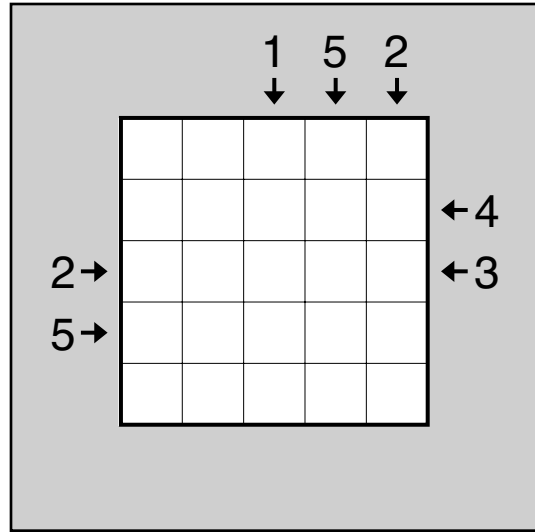
Beispiel

Aufgabe

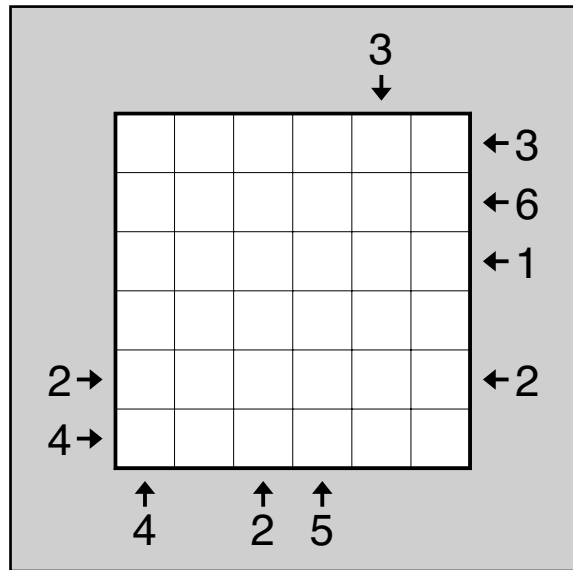
Lösung



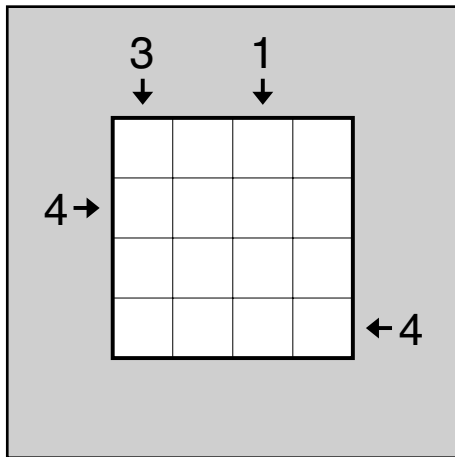
◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer



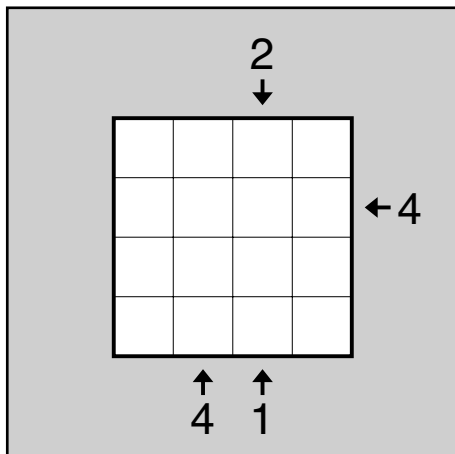
17 ◇



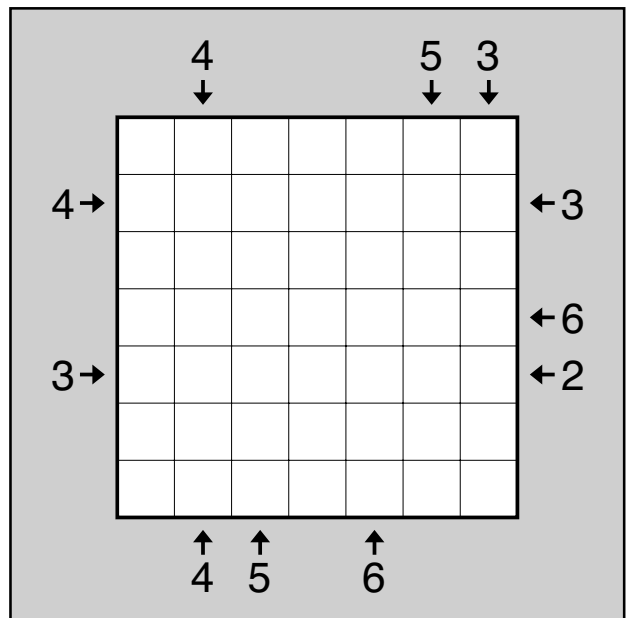
21 ◆



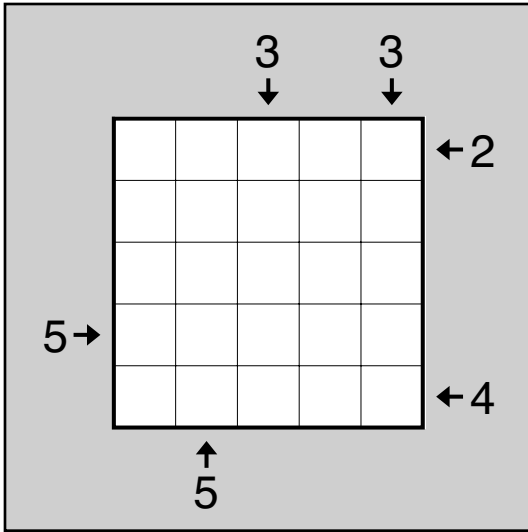
20 ◇



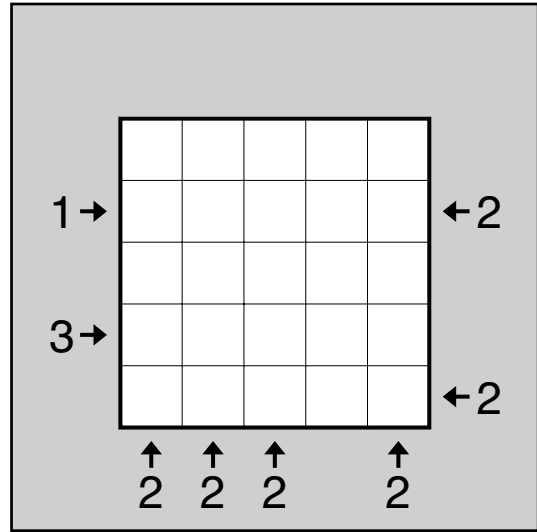
24 ◇



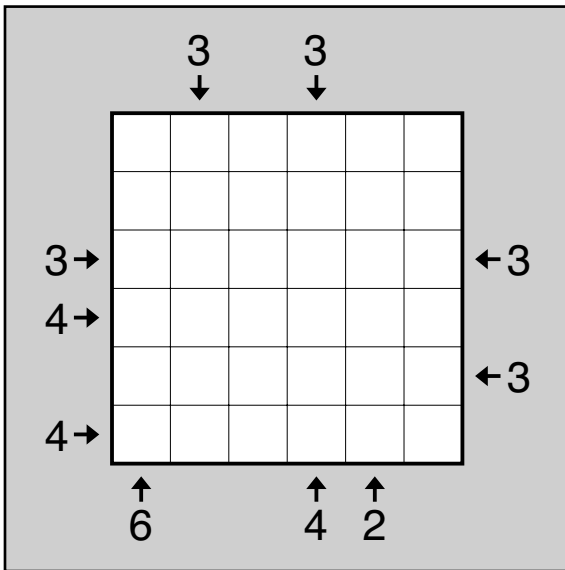
25 ◆



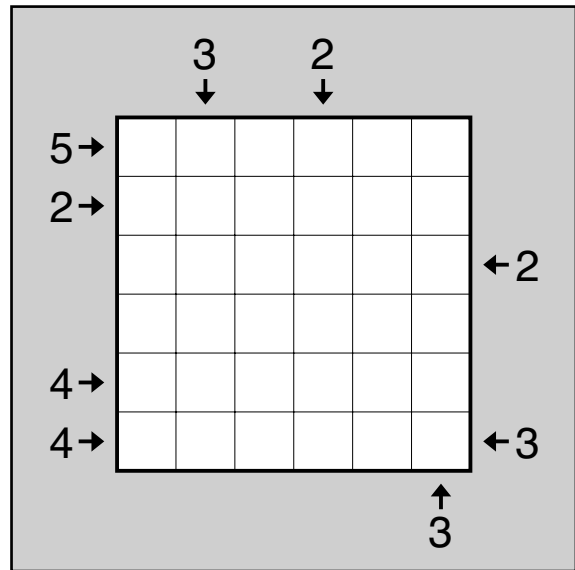
18 ◊



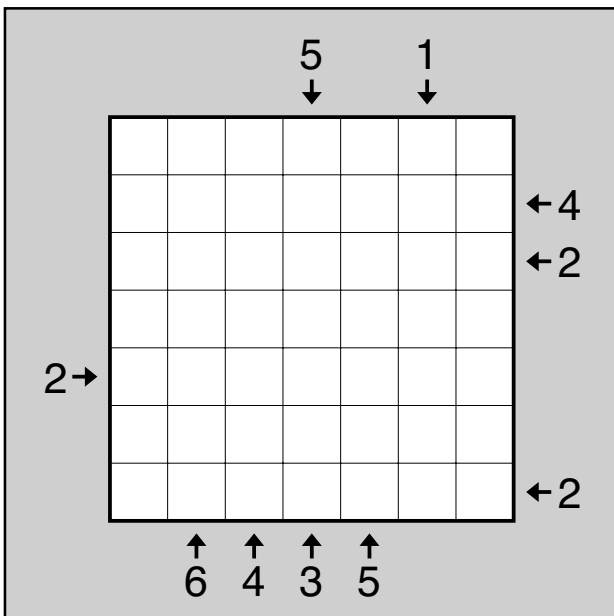
19 ◊



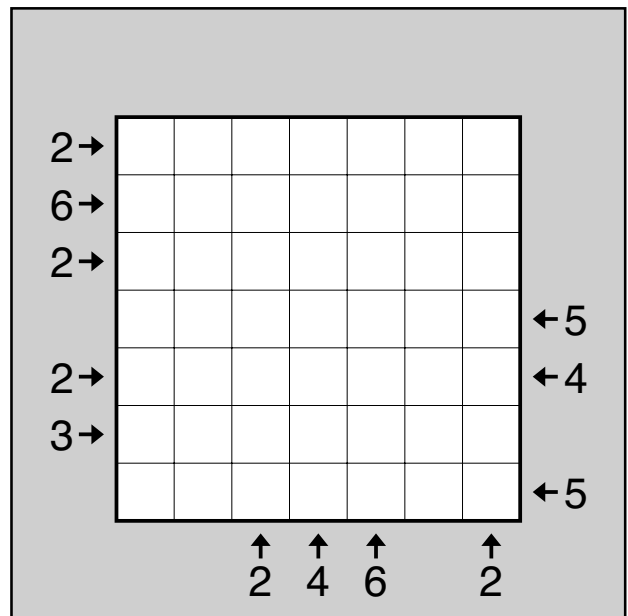
22 ◊



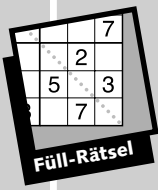
23 ◊



26 ◊



27 ◊



BINOXXO

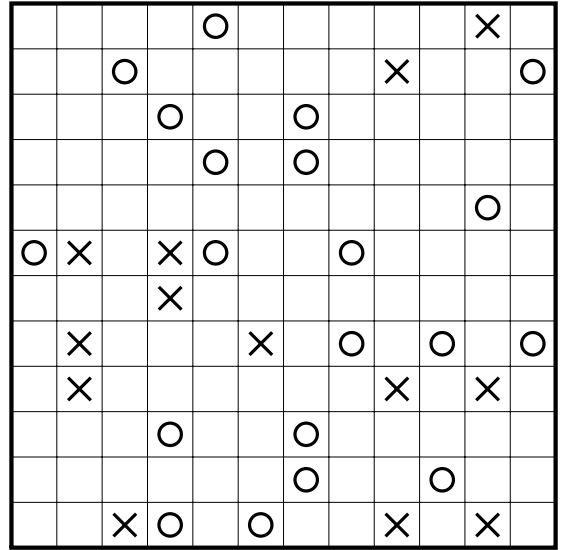
Binoxxo ist ein neues Rätsel, das an "3-Gewinnt" erinnert. Füllen Sie das Rätselgitter mit den Zeichen O und X vollständig aus.

Regeln

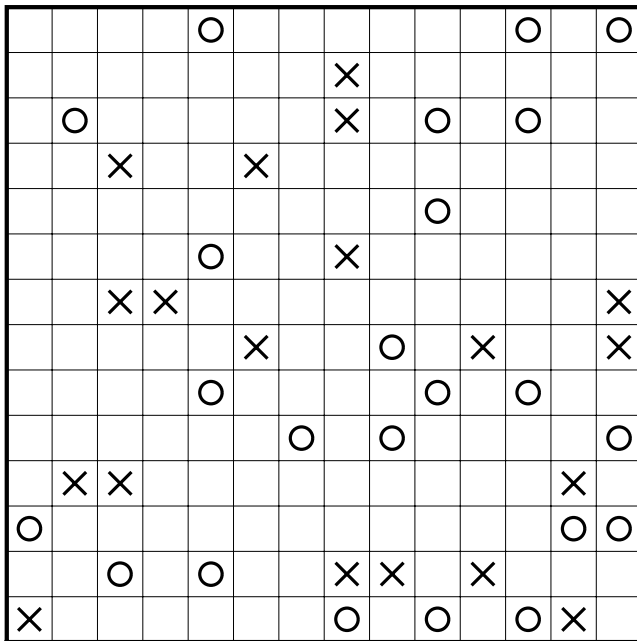
- Es dürfen nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende X und O in einer Reihe oder Spalte vorkommen.
- In jeder Zeile und jeder Spalte stehen gleich viele X und O.
- Alle Zeilen und alle Spalten sind einzigartig.

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

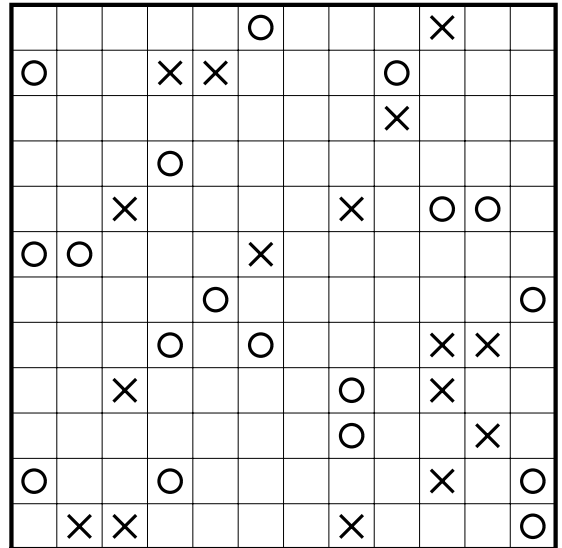
siehe auch: www.binoxxo.ch



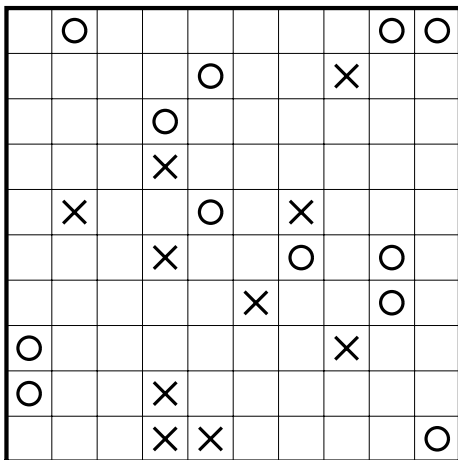
28 ◇ (12x12)



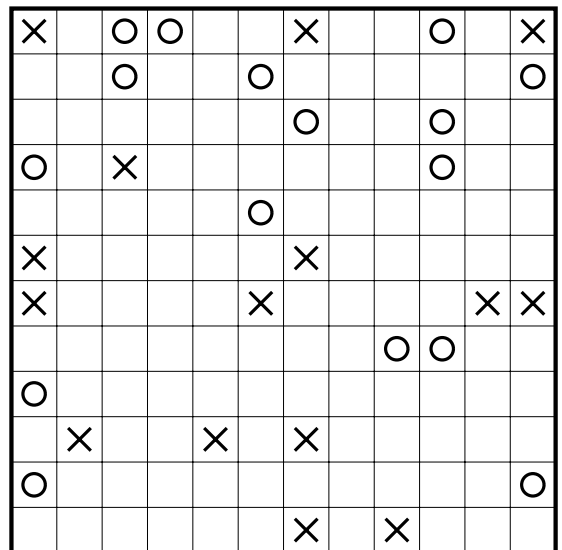
29 ◇ (14x14)



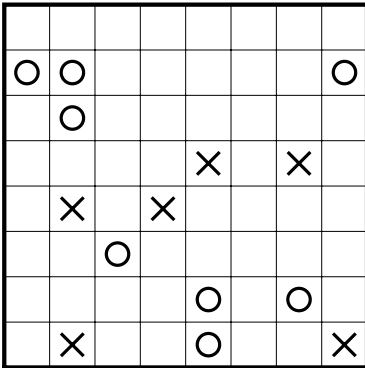
30 ◆ (12x12)



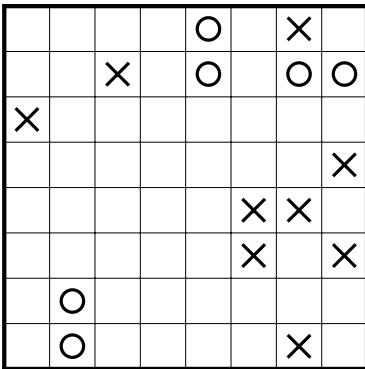
31 ◆ (10x10)



32 ◆ (12x12)

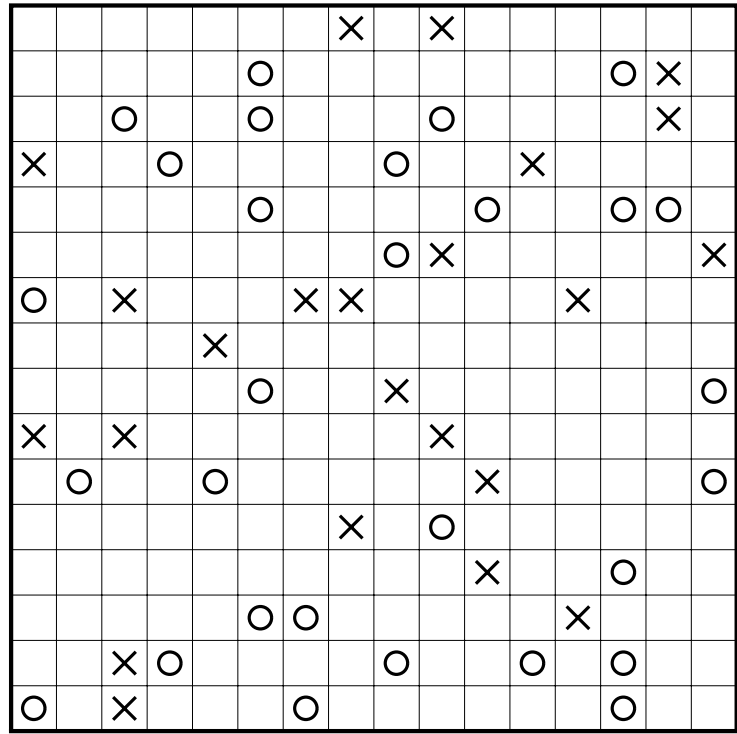


33 ◊ (8x8)

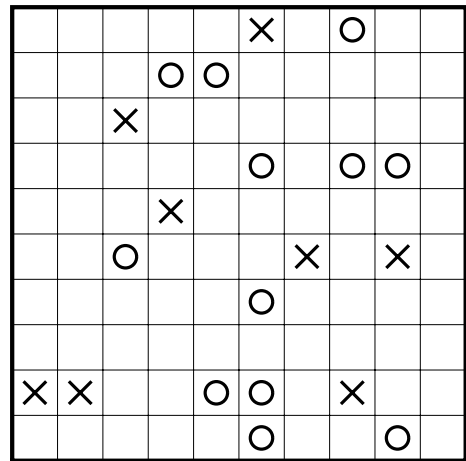


34 ◊ (8x8)

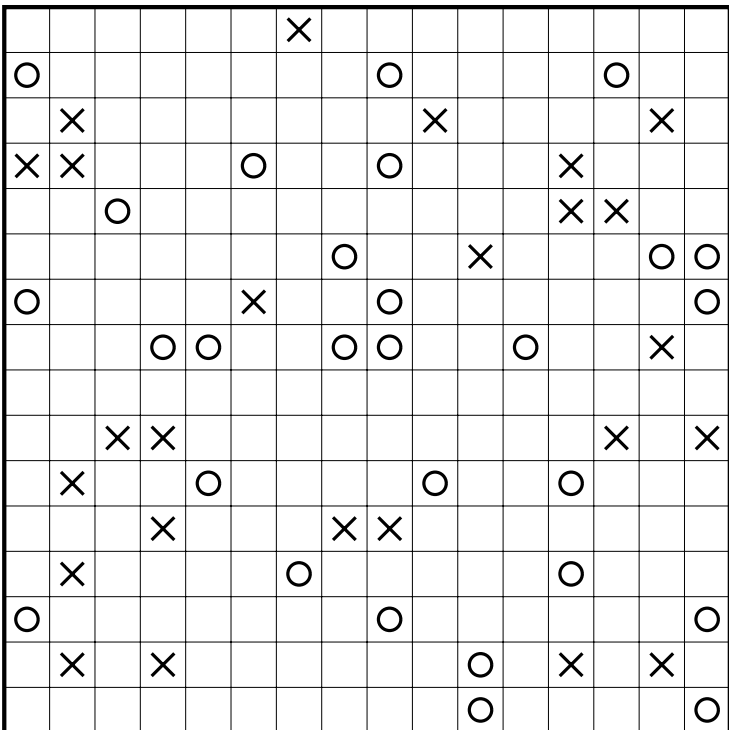
Auch als Taschenbuch und großformatiges Rätselbuch erhältlich



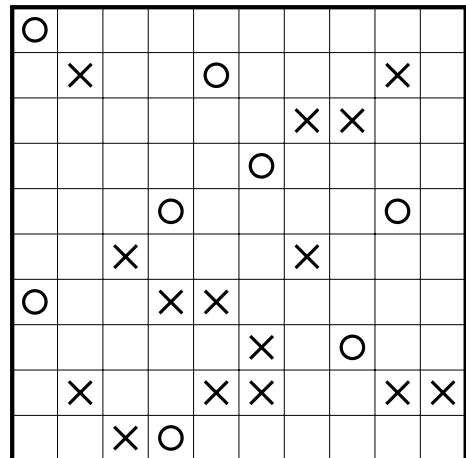
35 ◊ (16x16)



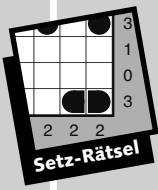
37 ◊ (10x10)



36 ◊ (16x16)



38 ◊ (10x10)



BIMARU

Diese attraktive Rätselart erinnert an «Schiffe versenken».

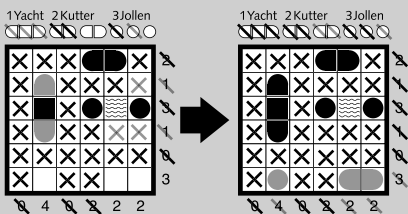
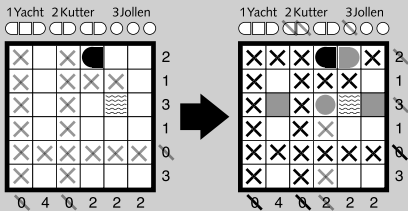
Die Regeln

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 (Wellenlinie)
 - Heck/Bug (Dunkelhalbkreis)
 - Jolle (Dunkelkreis)
 - Mittelstück (Dunkelquadrat)

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 ○○○○

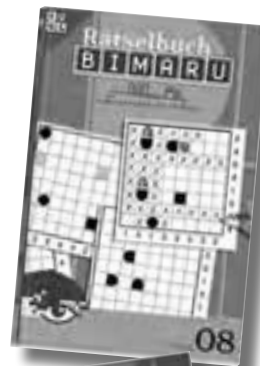
42

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

43

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

44



Als App erhältlich!

52 Gratis-Rätsel



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

45 ◆

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

46 ◆

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

47 ◆

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

48 ◆

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

49 ◆

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

50 ◆

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

51 ◆

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

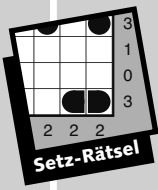
52 ◆

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

53 ◆

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

54 ◆



PAROLI

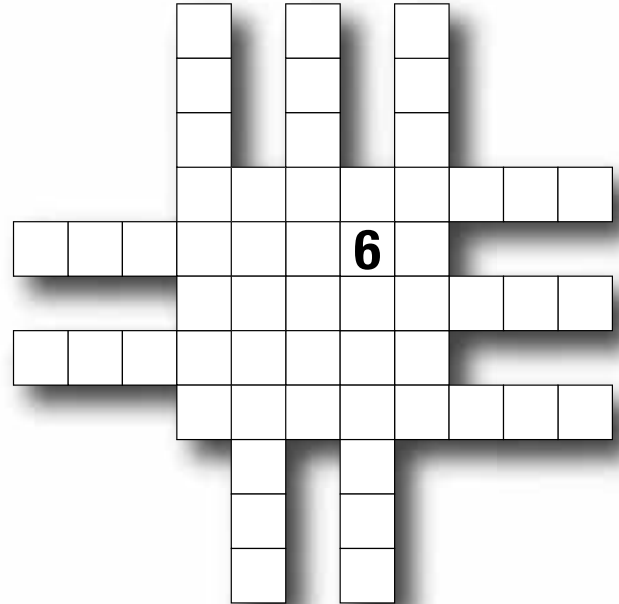
Die Regeln

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

- ◇ =leicht
- ◊ =mittel
- ◆ =schwer

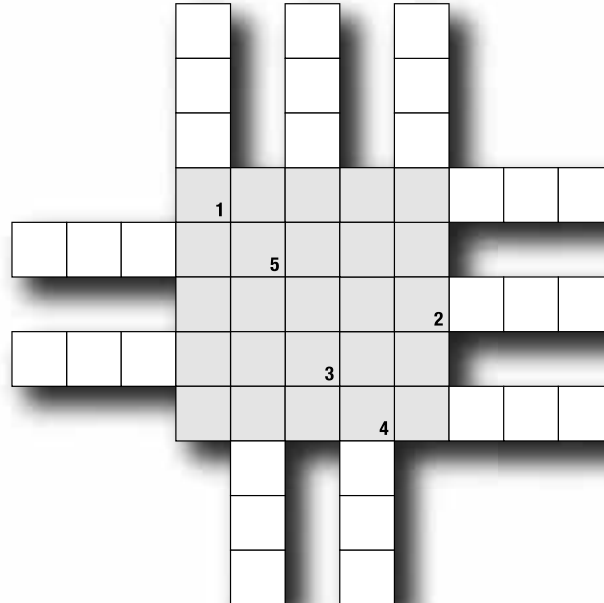
2 5 4 7 3 8 6 1
 4 6 7 5 2 1 3 8
 4 7 8 2 5 6 1 3
 5 1 2 8 6 3 7 4
 5 6 8 2 7 1 4 3
 6 2 1 7 5 3 4 8
 6 3 1 7 8 2 5 4
 6 4 3 8 7 5 2 1
 7 4 1 3 2 8 6 5
 7 6 1 4 3 5 8 2

55 ◇



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.

ADAPTER
 BROTLÖS
 DOMAENE
 EL GRECO
 GEMOTZE
 PENDANT
 RAPSOEL
 REALIST
 REINEKE
 STAERKE



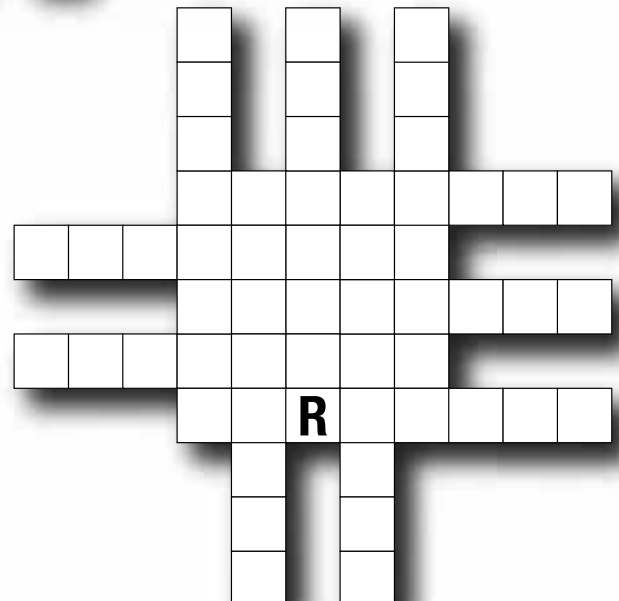
Lösung:

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

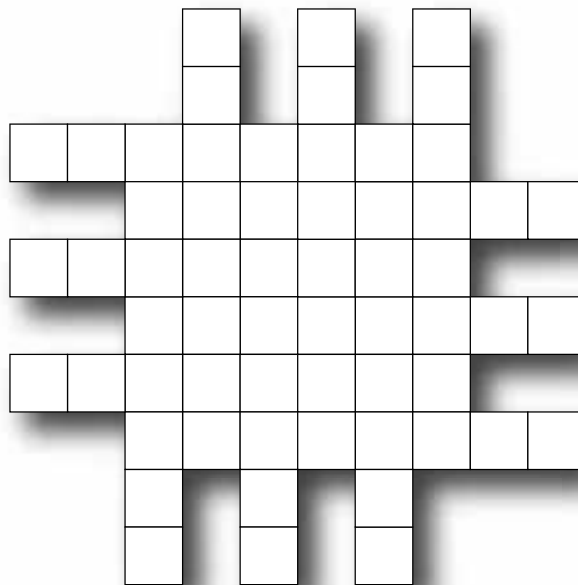
56 ◆

ABNAEHER
 ADENAUER
 GARNITUR
 GERUNGEN
 GLAEUBIG
 HANGOVER
 LICHTUNG
 UNMODERN
 UNTAETIG
 WELTBILD

57 ◆



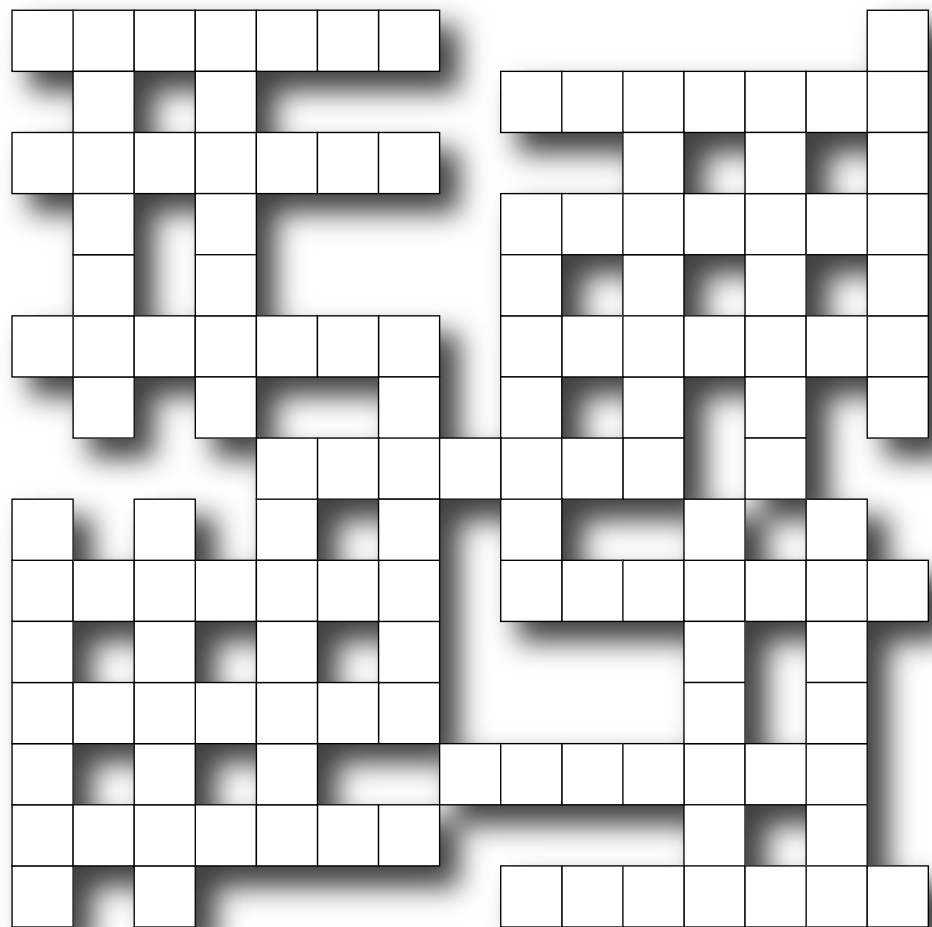
A D F H B C E G
 A H B G F C D E
 C B A D E G H F
 C B H D G A F E
 E F C A B H D G
 E F G B A H C D
 F E D A G C H B
 G C A H B D F E
 H A F B D C G E
 H B F C E D G A
 H D B G C A F E
 H D F B E G C A



Auch als Rätselbuch erhältlich

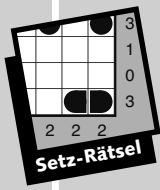
58 ◆

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



59 ◆

Mix
LOGIK



Z E L T L A G E R

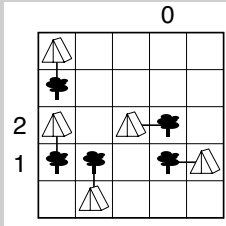
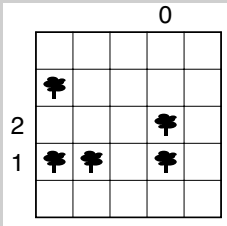
Die Regeln

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.

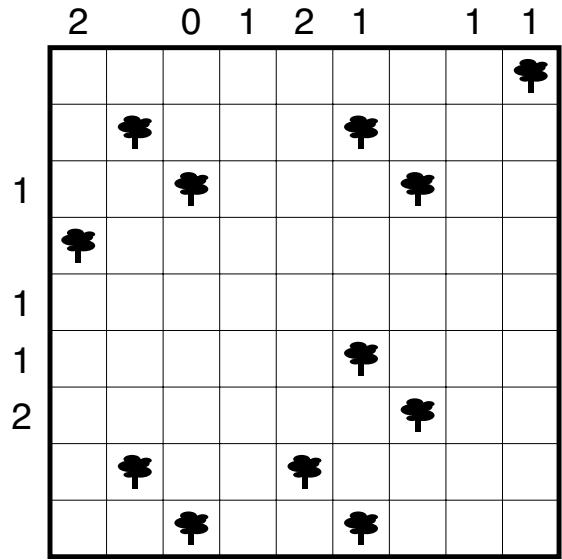
Beispiel

Aufgabe

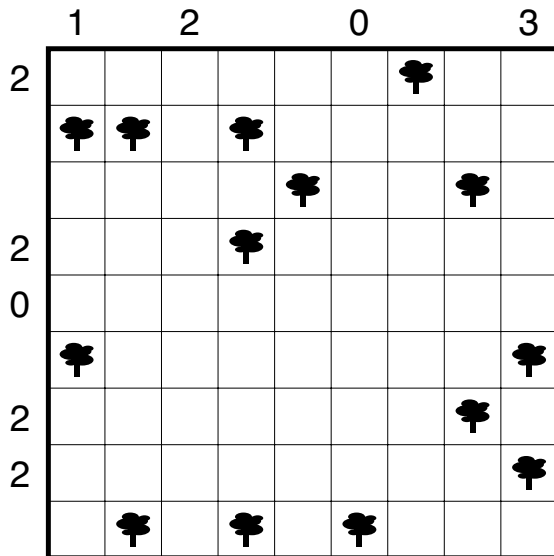
Lösung



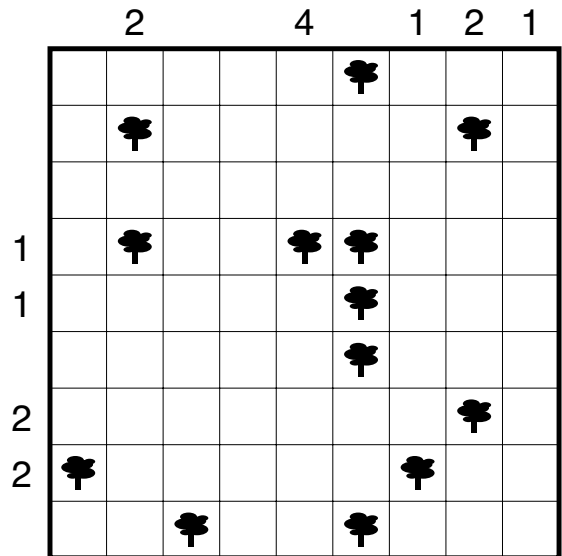
◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer



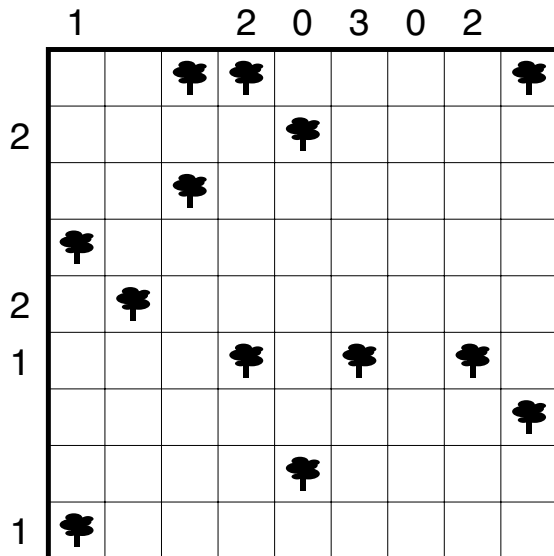
60 ◇



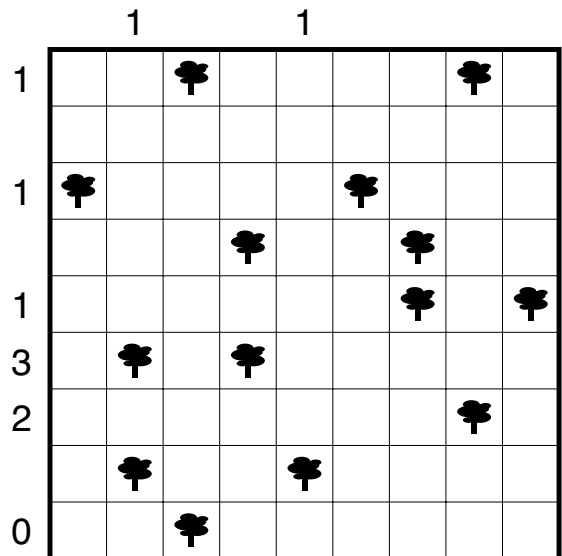
61 ◇



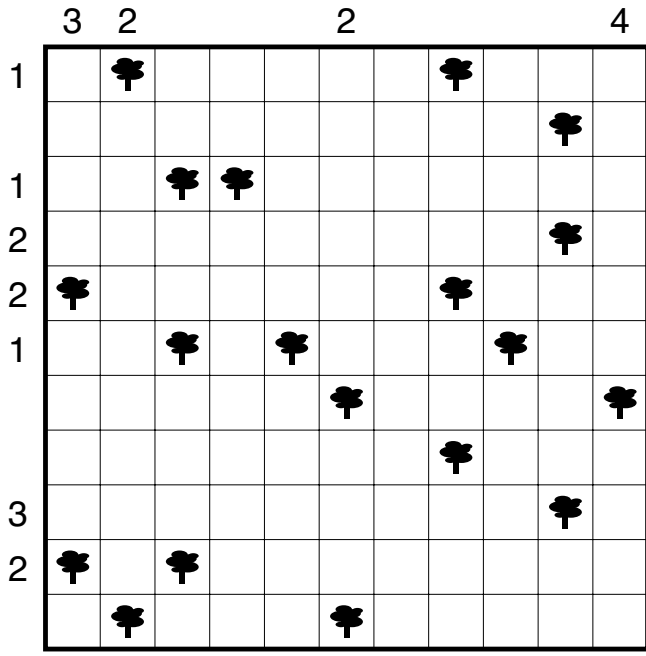
62 ◆



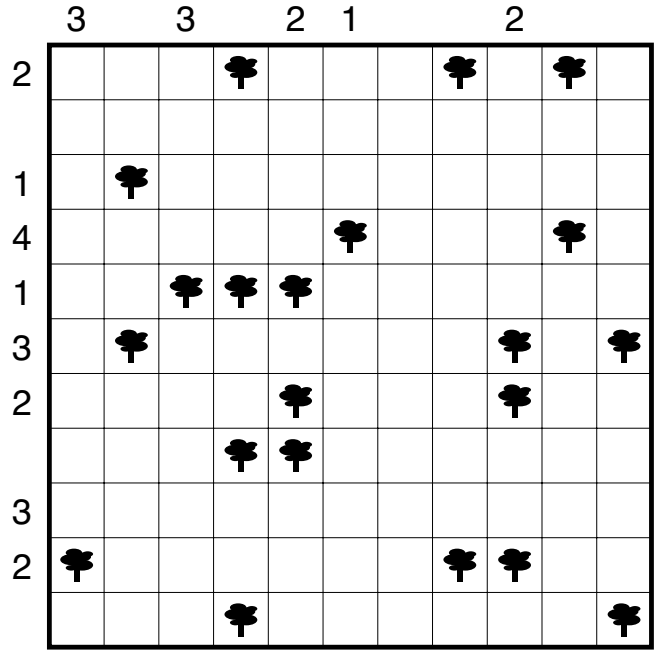
63 ◆



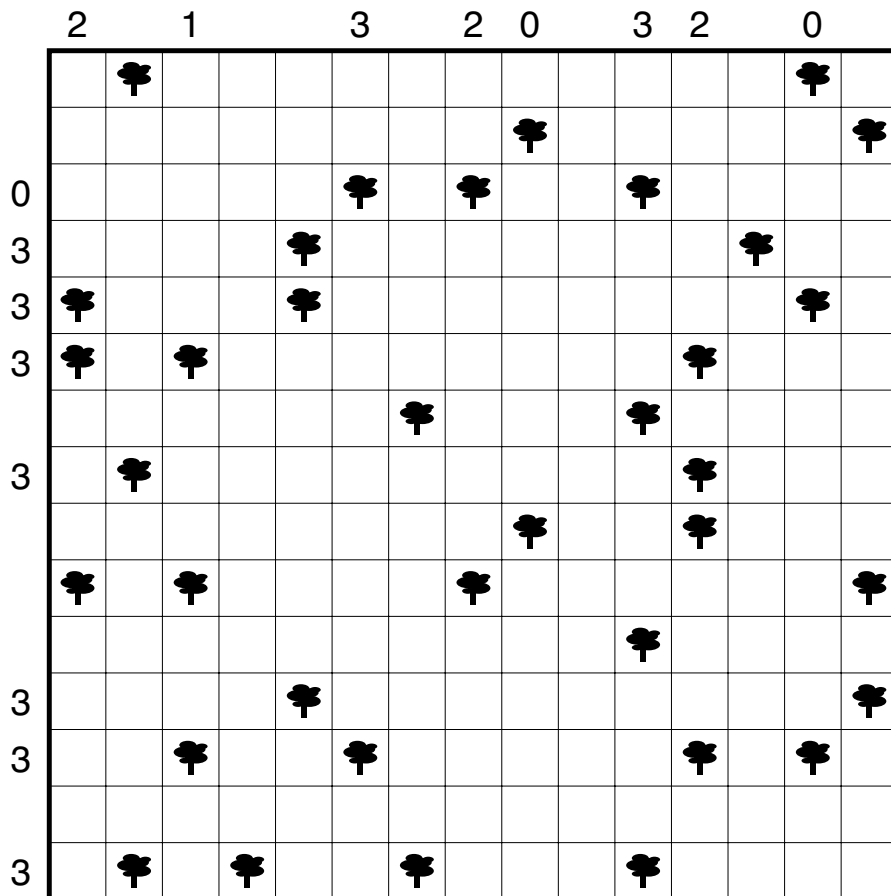
64 ◆



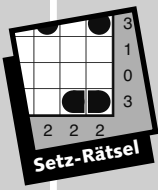
65 ◆



66 ◆



67 ◆

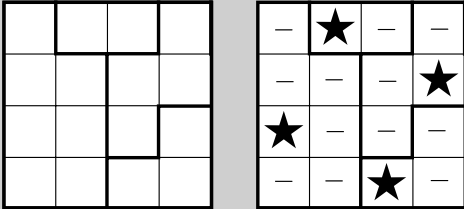


D O P P E L S T E R N

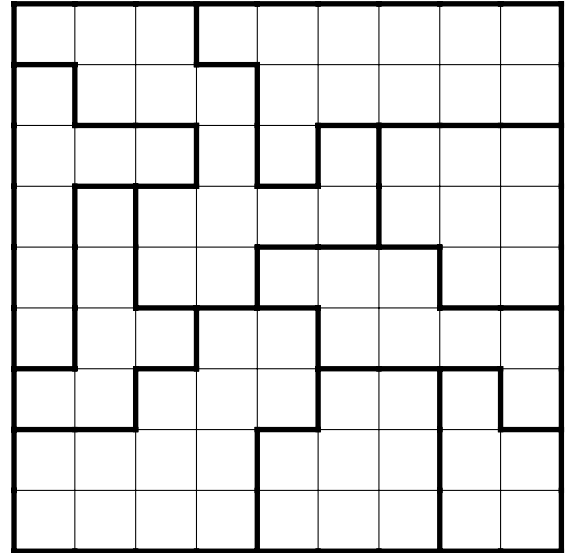
Die Regeln

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.

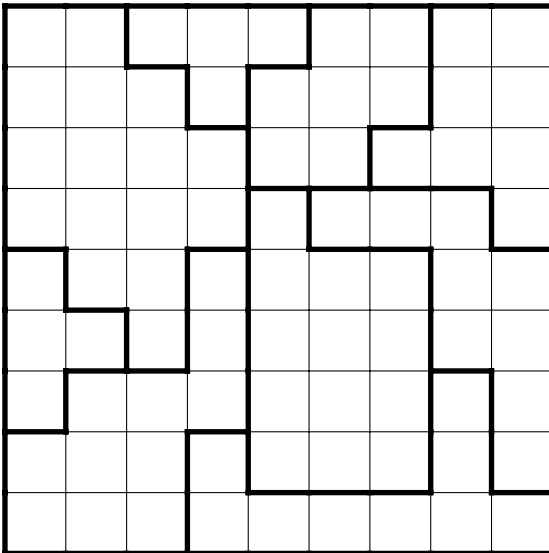
Beispiel mit einem Stern



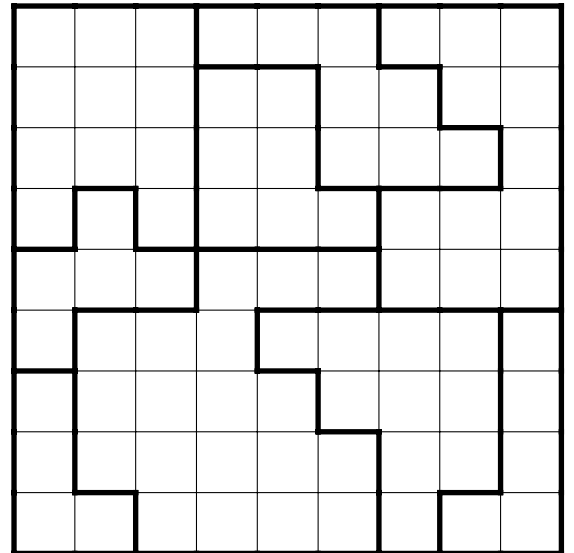
◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer



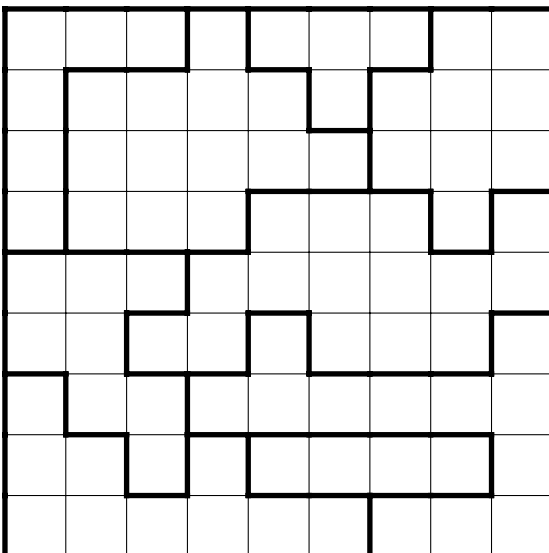
68 ◇



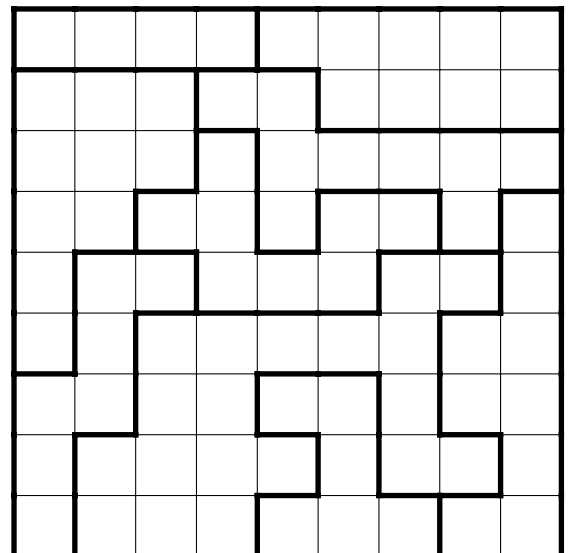
71 ◇



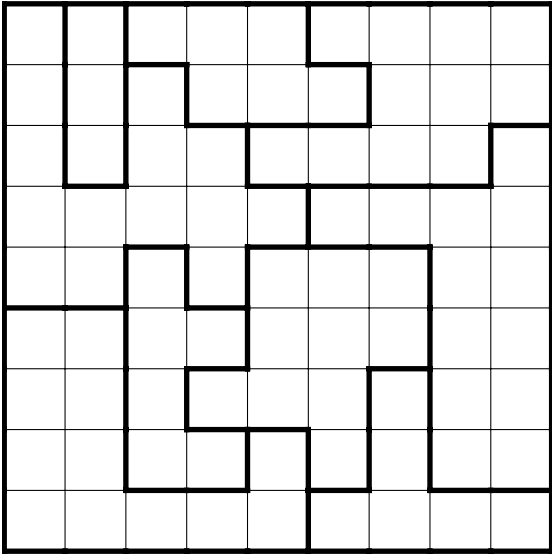
72 ◆



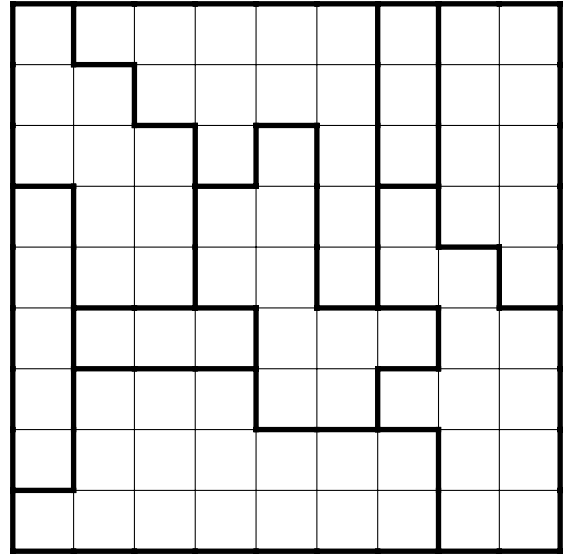
75 ◆



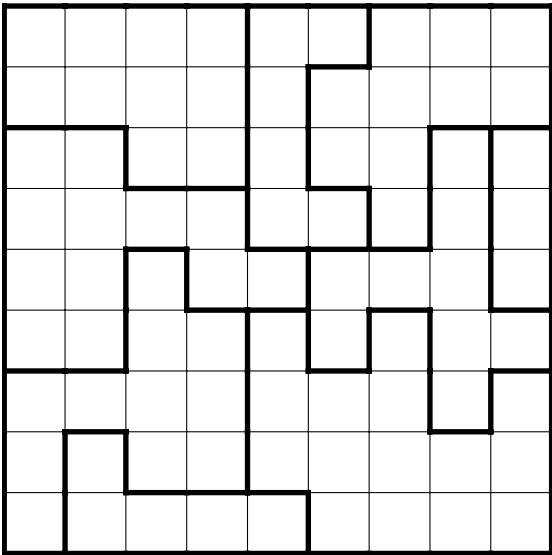
76 ◆



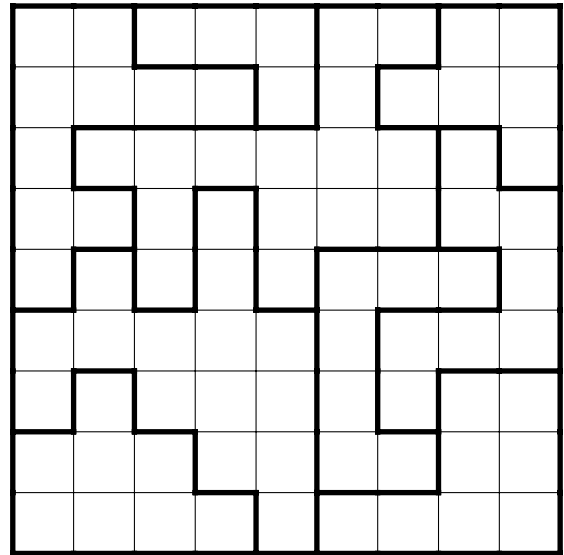
69 ◆



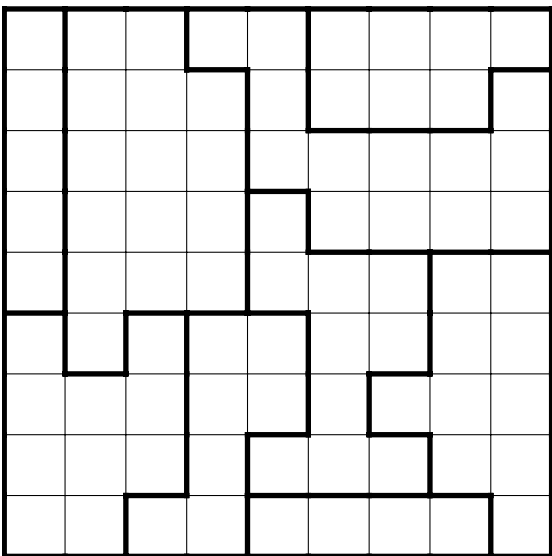
70 ◆



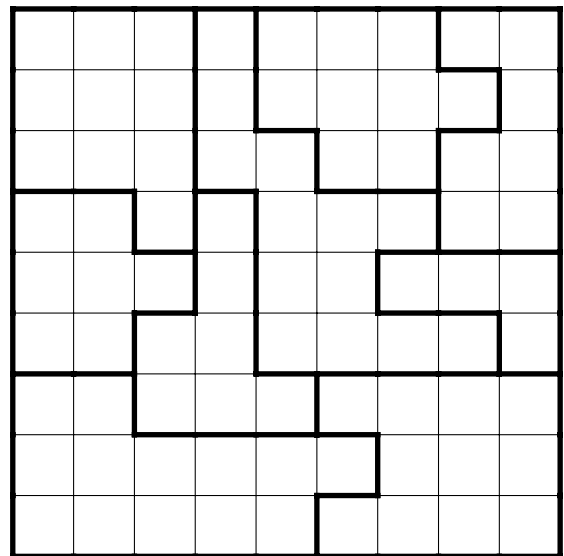
73 ◆



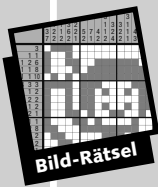
74 ◆



77 ◆



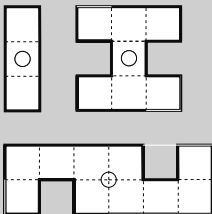
78 ◆



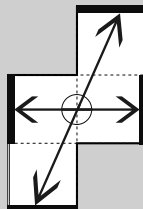
SYMETRIX

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

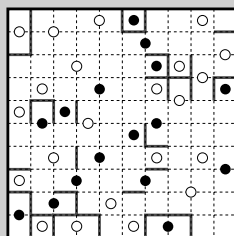


Erklärung



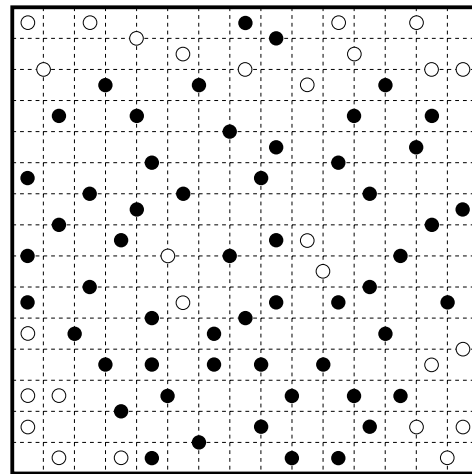
Tipps

- 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.

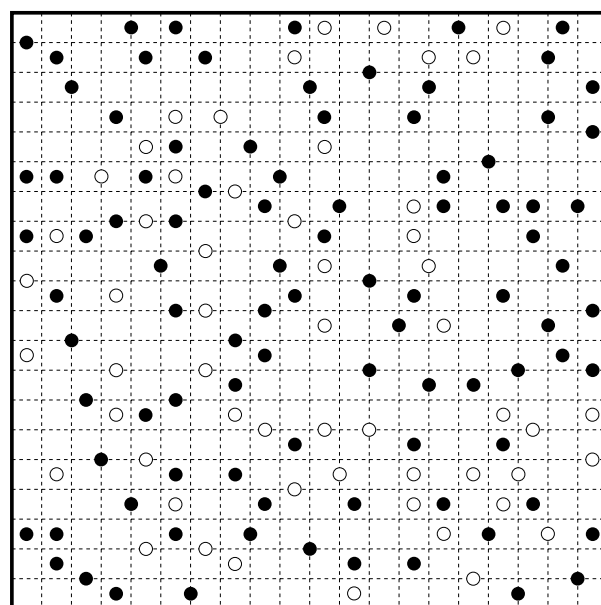


◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

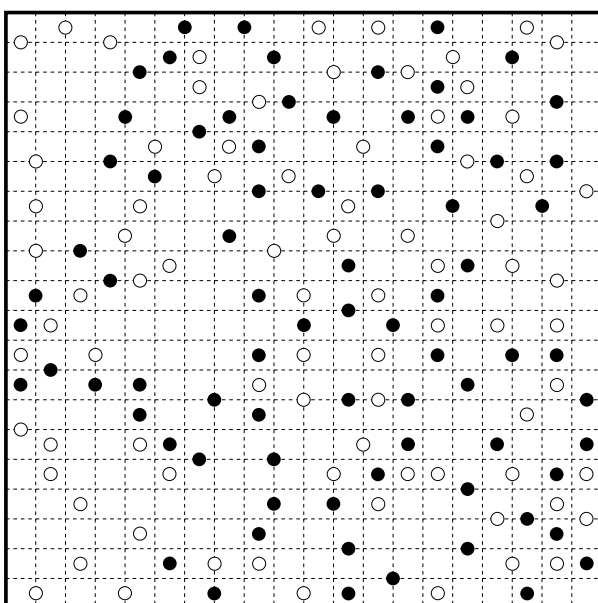
siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen



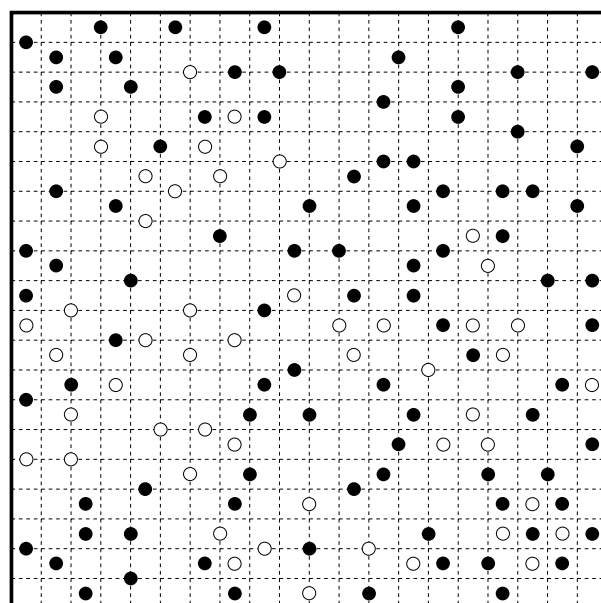
87 ◇



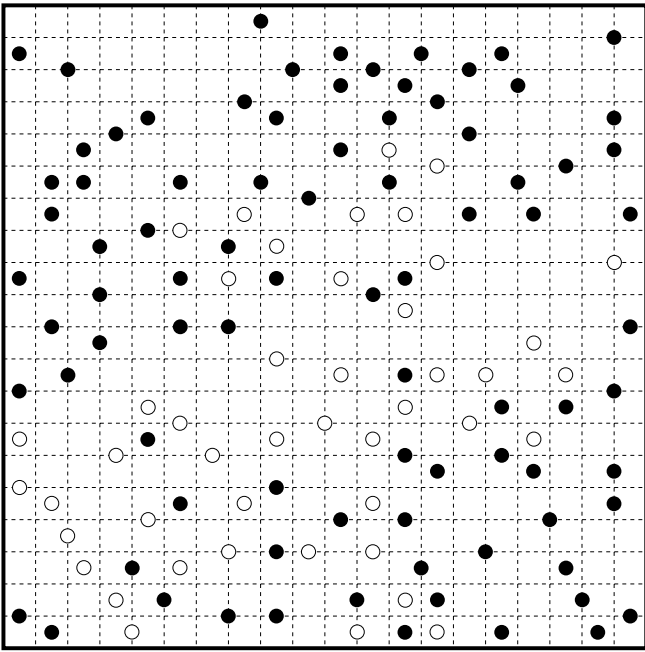
88 ◆



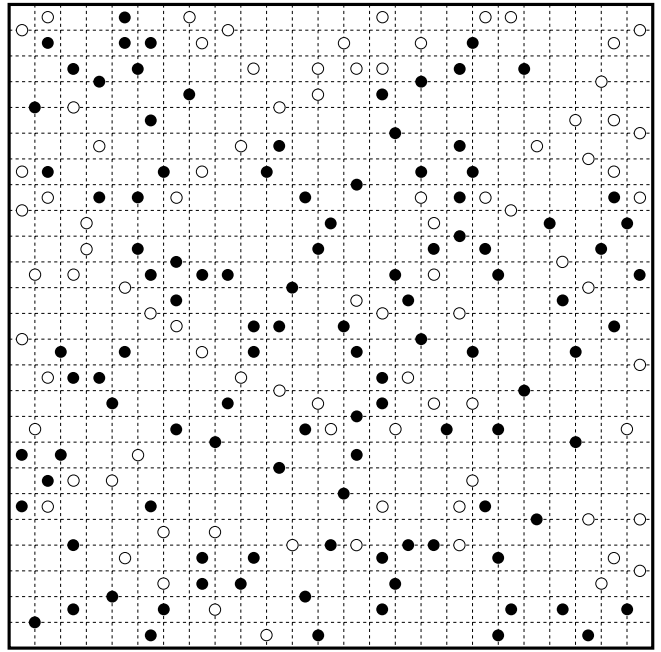
89 ◆



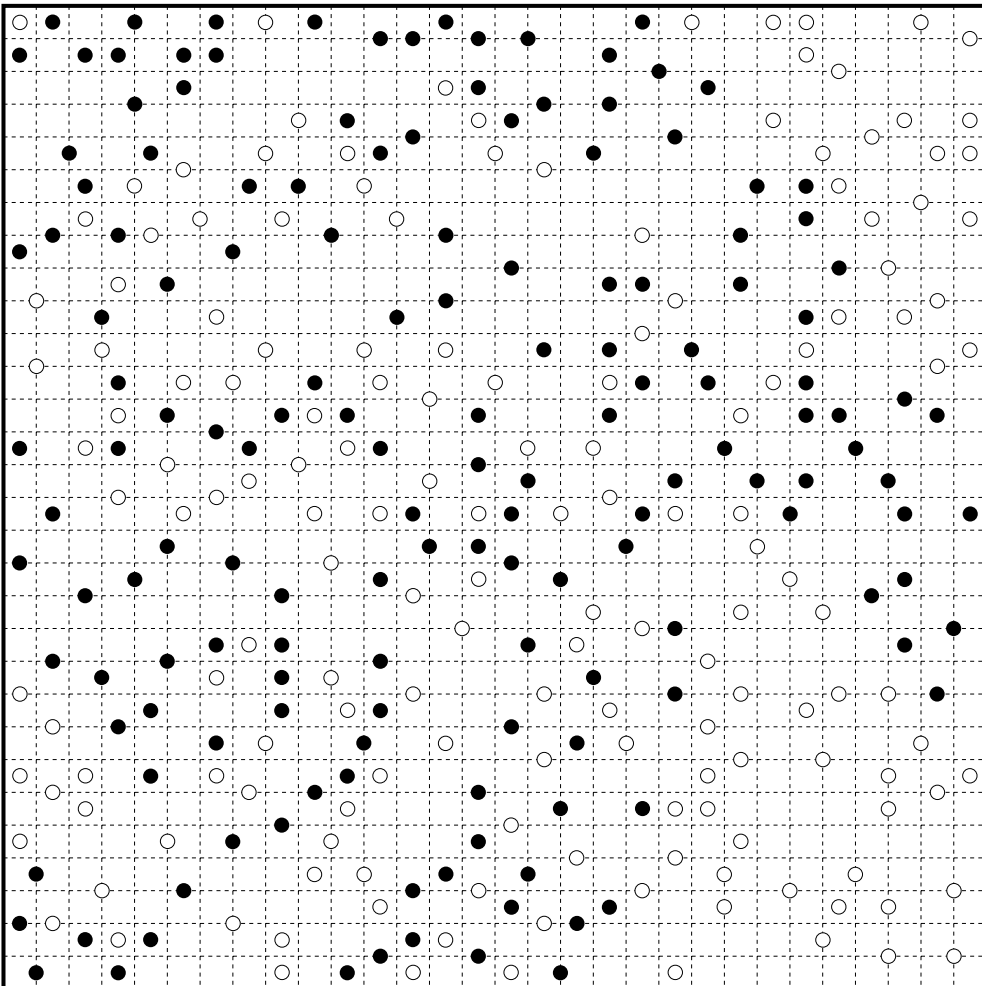
90 ◆



91 ◆



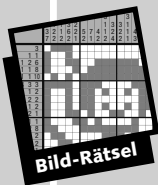
92 ◆



93 ◆



Auch als
Taschenbuch
erhältlich



KETTEN

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

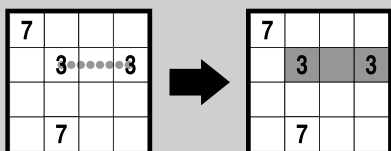
Die Regeln

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

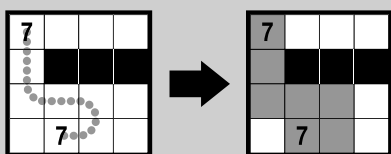
- Die Länge der Kette muss den beiden Zahlen entsprechen.
- Verbindungswege dürfen sich nicht kreuzen.

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.kuengverlag.ch/anleitungen

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

96 ◇

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

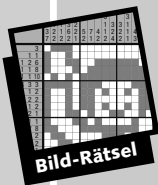
94 ◇

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

95 ◇

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

97 ◆



MOSAİK

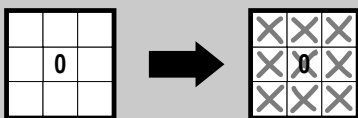
Hier lassen Sie ein Bild entstehen, indem Sie bemalte Felder wie Mosaiksteine aneinander setzen.

Die Regeln

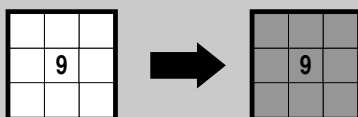
Jede Zahl zeigt, wie viele der maximal neun Felder (Zahlenfeld und die angrenzenden) gefüllt werden sollen. Felder, die leer bleiben müssen, kreuzen Sie ab.

Beispiel

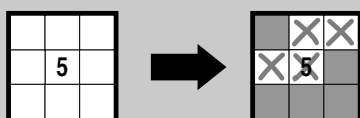
- Die 0 bedeutet, dass keines der neun Felder gefüllt wird.



- 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.kuengverlag.ch/anleitungen

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

101 ◇

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

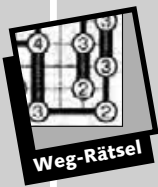
102 ◇

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

103 ◆

Auch als Taschenbuch und großformatiges Rätselbuch erhältlich





BRÜCKEN

Hier sollen Inseln mit Brücken verbunden werden.

Die Regeln

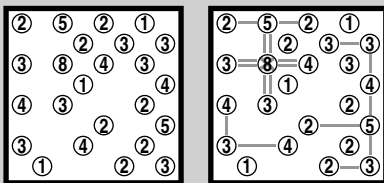
- Jeder Kreis stellt eine Insel dar. Die Zahl darin gibt an, wie viele Linien (Brücken) dort enden.
- Brücken sind nur zu horizontal oder vertikal benachbarten Inseln erlaubt.
- Inseln dürfen mit einfachen oder doppelten Brücken verbunden werden.
- Am Schluss sollen alle Inseln miteinander verbunden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

Nicht erlaubt sind

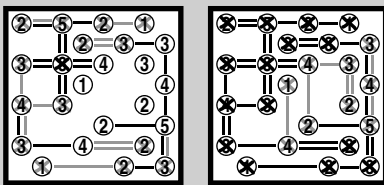
- Kreuzungen
- Diagonale Brücken
- Verbindungen mit mehr als 2 Linien
- Isolierte Inselgruppen

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.

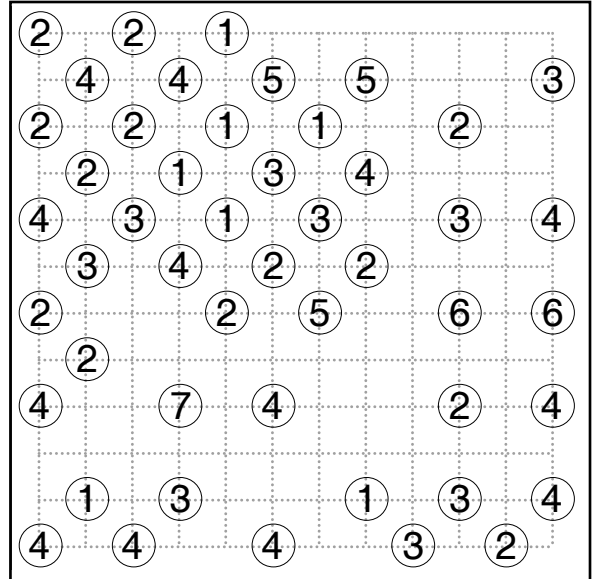


- Die 1er- und 2er-Inseln helfen bei der Fortsetzung. Achten Sie beim Setzen der Brücken darauf, dass alle Inseln Anschluss an den Weg finden.

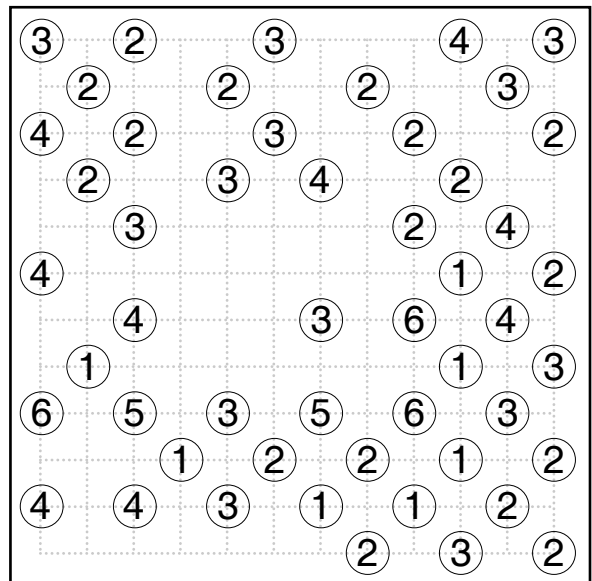


◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

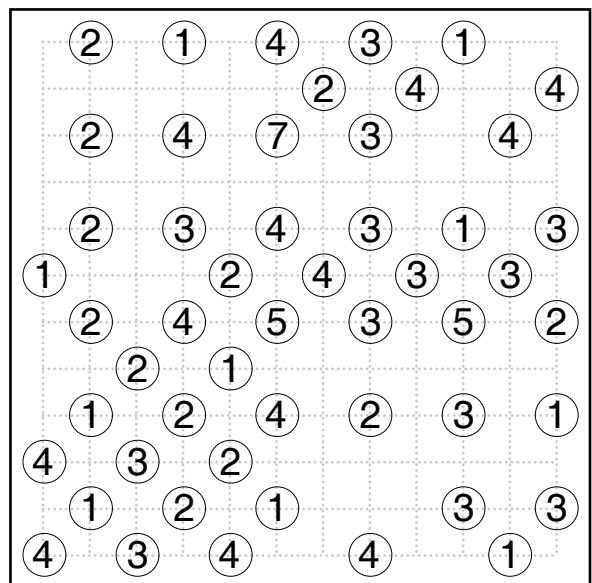
siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen



110 ◇



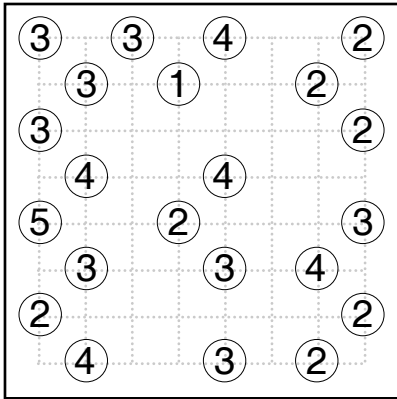
111 ◆



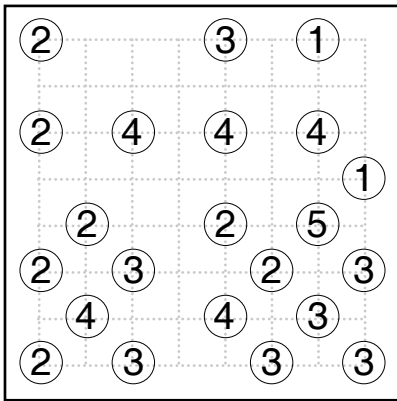
112 ◆



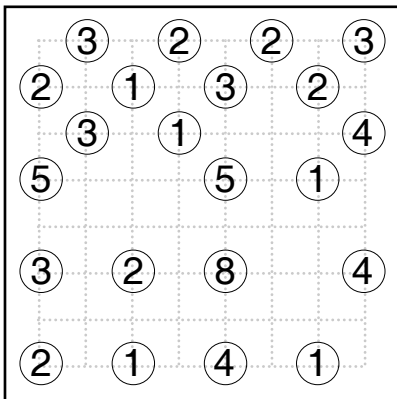
Auch als Taschenbuch
und großformatiges
Rätselbuch erhältlich



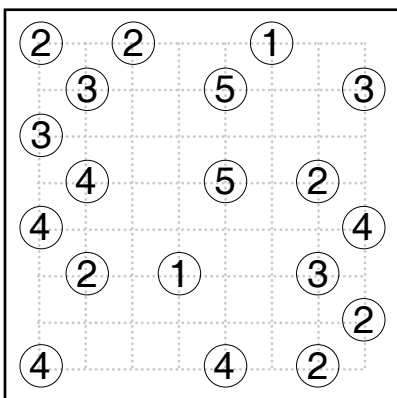
113 ◇



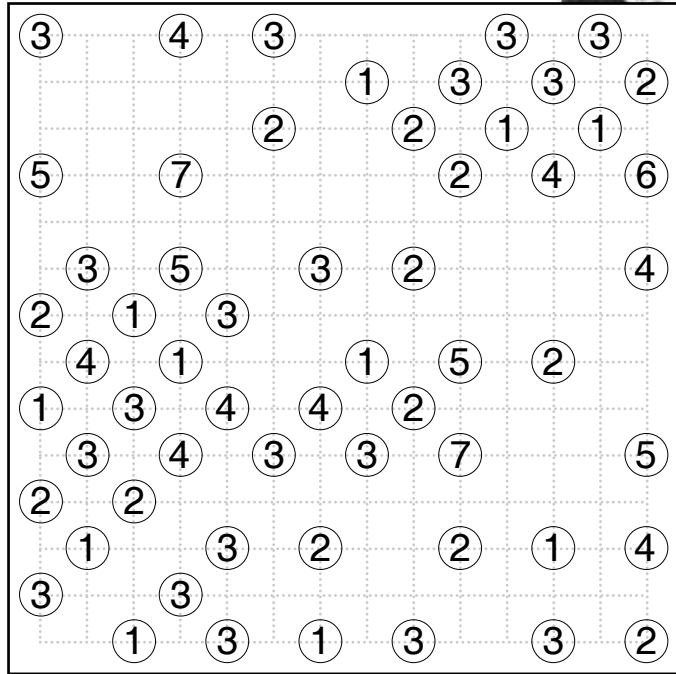
114 ◇



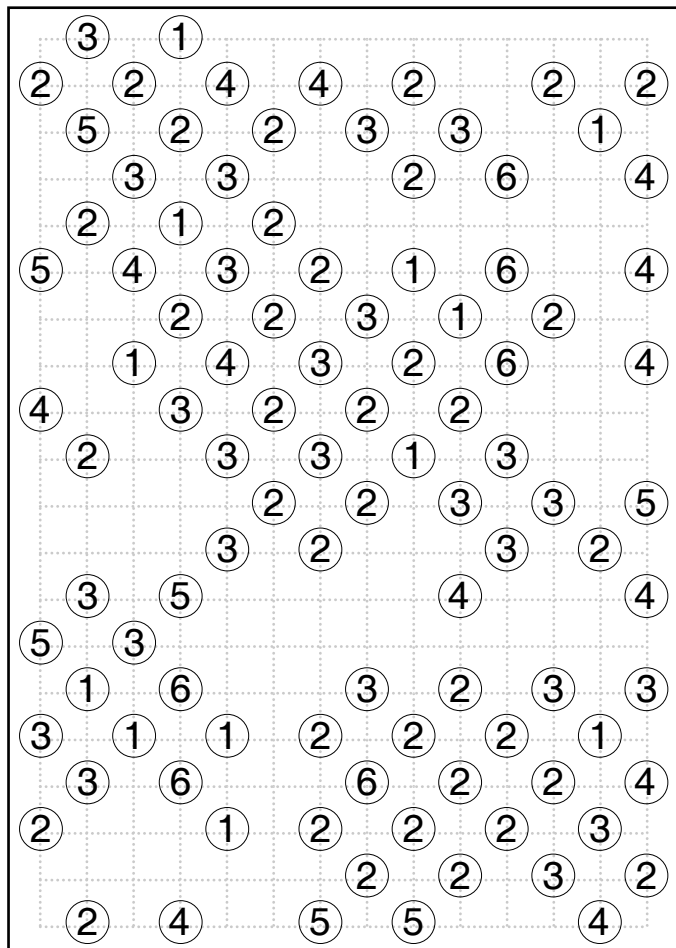
115 ◇



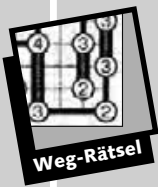
116 ◇



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.

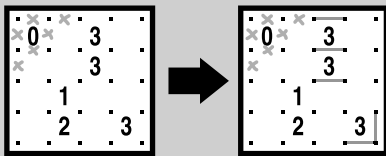
Die Regeln

Verbinden Sie benachbarte Punkte mit horizontalen oder vertikalen Linien:

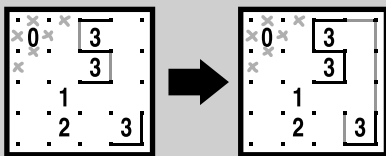
- Die Zahl zeigt an, wie viele Linienstücke um sie herum gezeichnet werden müssen. Um ein Feld ohne Zahl dürfen es beliebig viele Linienstücke sein.
- Am Schluss muss eine einzige, geschlossene Schlaufe ohne Kreuzungen und ohne Berührungen entstanden sein.

Beispiel

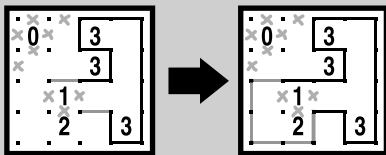
- Um eine Eck-0 kann an sechs Abschnitten keine Linie sein. Markieren Sie diese mit einem Kreuz. Linien setzen können Sie hingegen bei der Doppel-3 sowie bei der Eck-3.



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

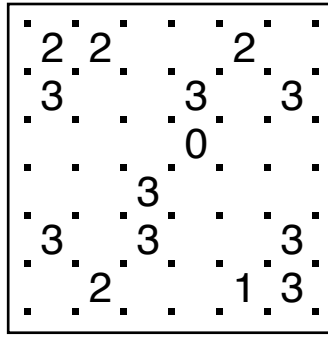


- Die Lösung erhalten Sie, wenn Sie Strich für Strich vorgehen und dabei wieder leere Abschnitte mit einem Kreuz markieren.

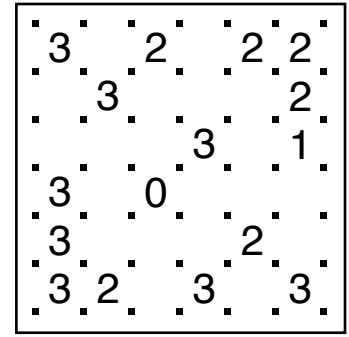


◇ = leicht ◇ = mittel ◆ = schwer

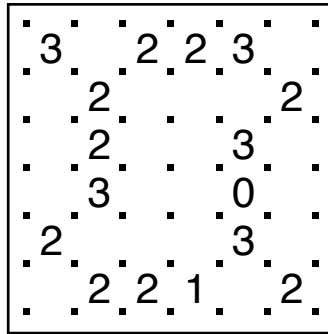
siehe auch: www.suriza.ch



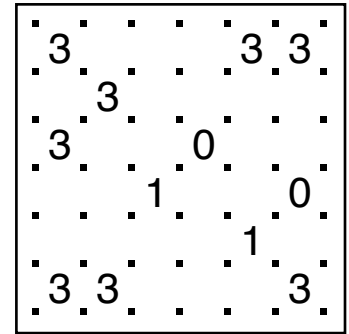
119 ◇



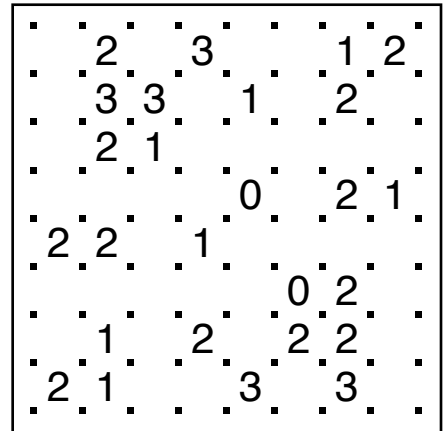
120 ◇



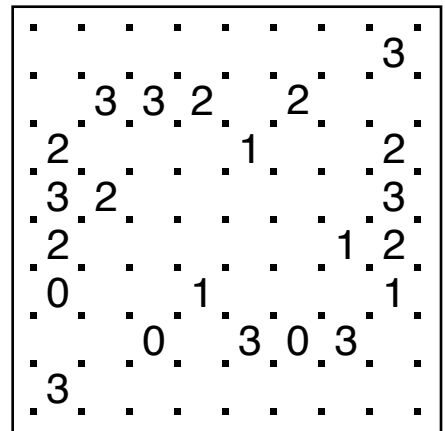
121 ◇



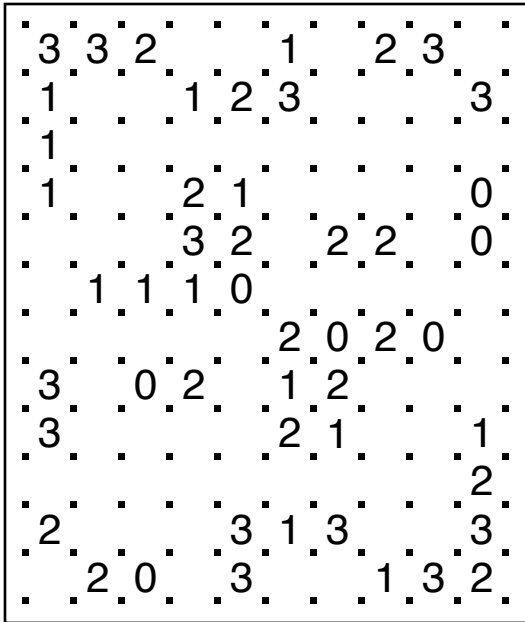
122 ◇



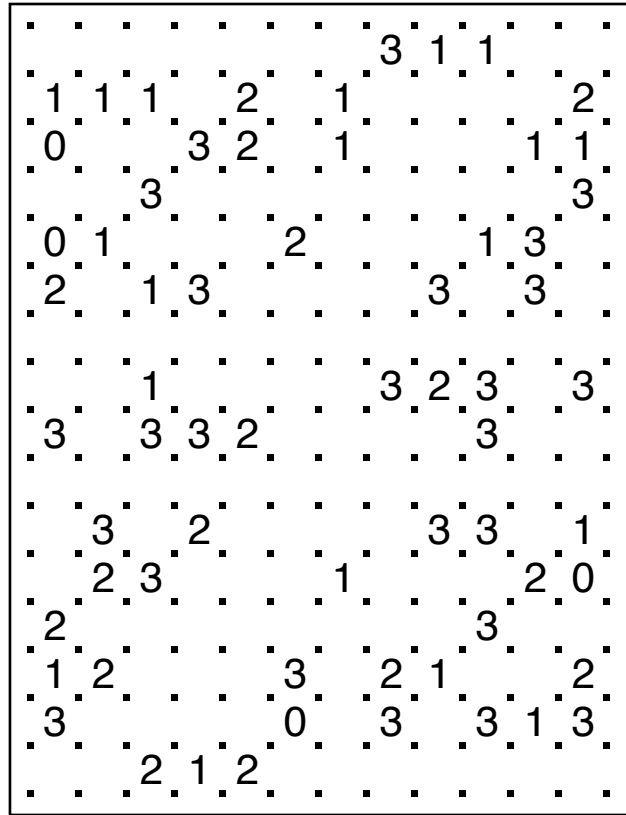
123 ◇



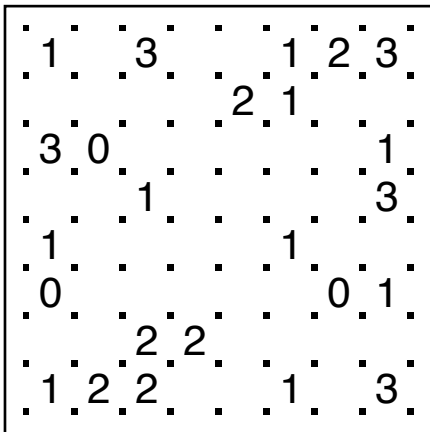
124 ◇



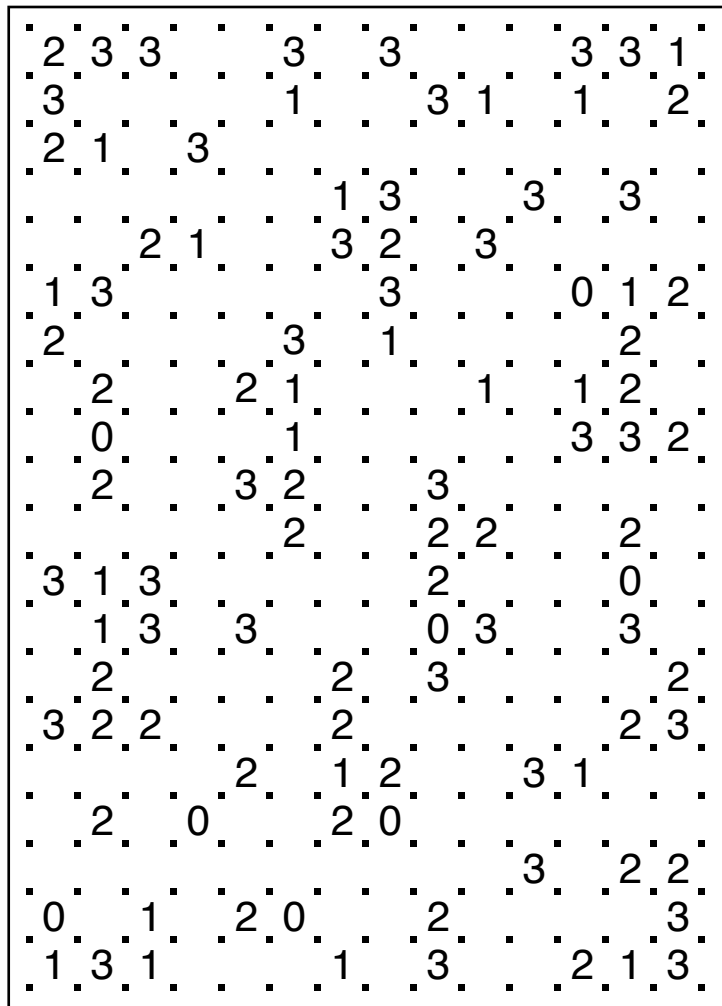
125 ◆



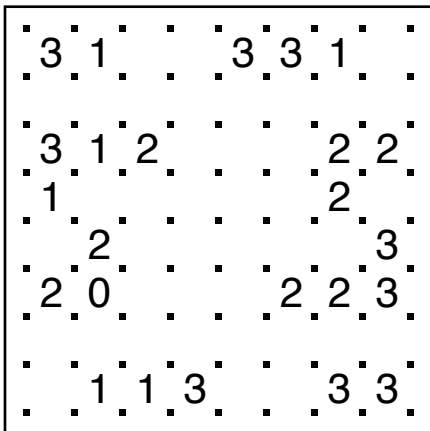
126 ◆



127 ◆



129 ◆



128 ◆



HITORI

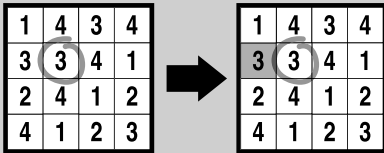
Sind dies bereits gelöste Sudoku? Nein, es sind Hitori. Hier will jede Ziffer einmalig sein.

Die Regeln

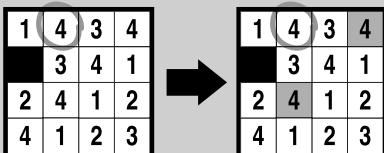
- In jeder Zeile und in jeder Spalte darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Finden Sie Felder mit überflüssigen Zahlen und schattieren Sie diese.
- Die schattierten Felder dürfen sich nur an den Ecken und nie an den Kanten berühren.
- Die weißen Felder müssen über mindestens eine Kante miteinander in Kontakt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

Beispiel

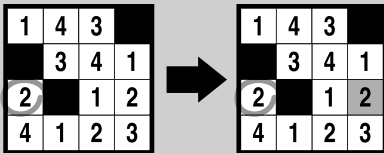
- Die markierte 3 kann nicht schwarz sein, weil entweder die 4 oberhalb oder die 4 unterhalb der 3 schwarz sein muss. Also wird die andere 3 in der selben Zeile schwarz.



- 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

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

130 ◇

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

131 ◇

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

132 ◇

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

133 ◆

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

134 ◇

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

135 ◆

siehe auch: www.hitori.ch

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

136 ◇

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

137 ◇

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

138 ◇

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

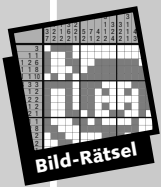
139 ◇

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

140 ◇

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

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.

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.

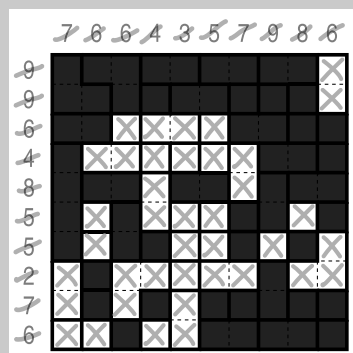
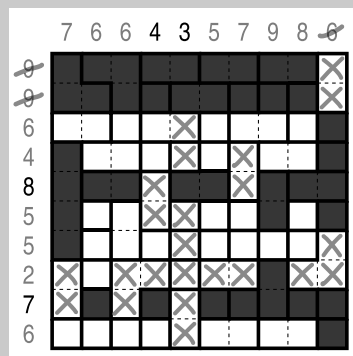
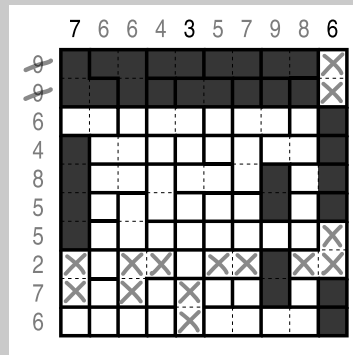
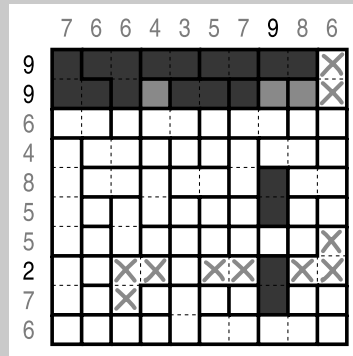
Bild 3

- 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.

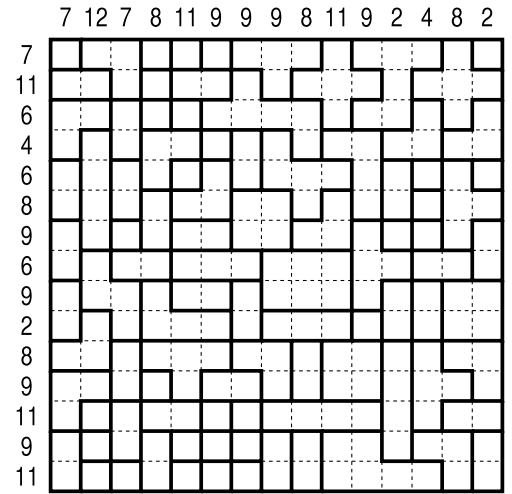
Bild 4

Lösung

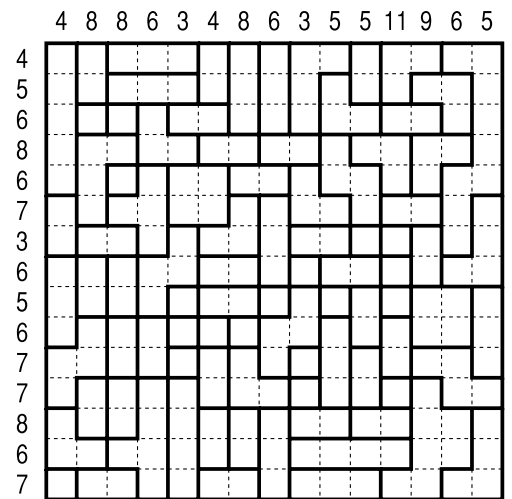
Beispiel (10x10)



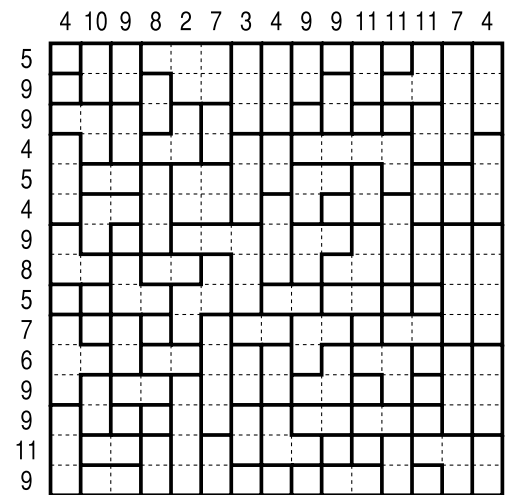
◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer



142 ◇ (15x15)



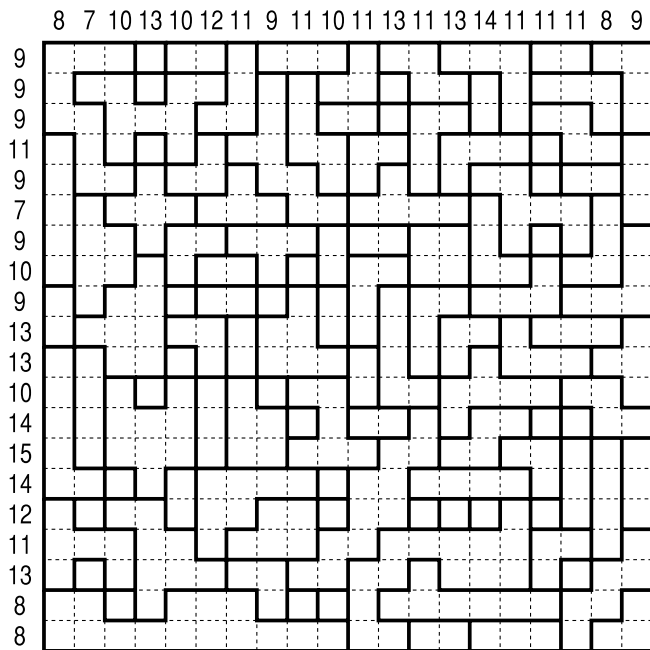
143 ◇ (15x15)



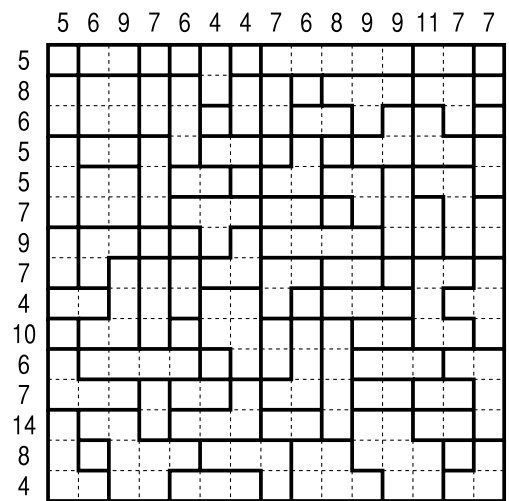
144 ◇ (15x15)



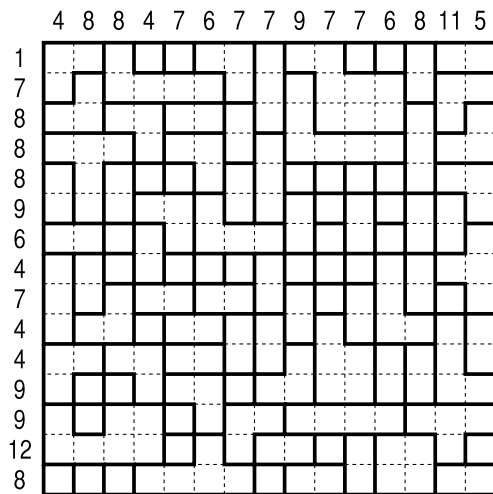
Auch als Taschenbuch erhältlich



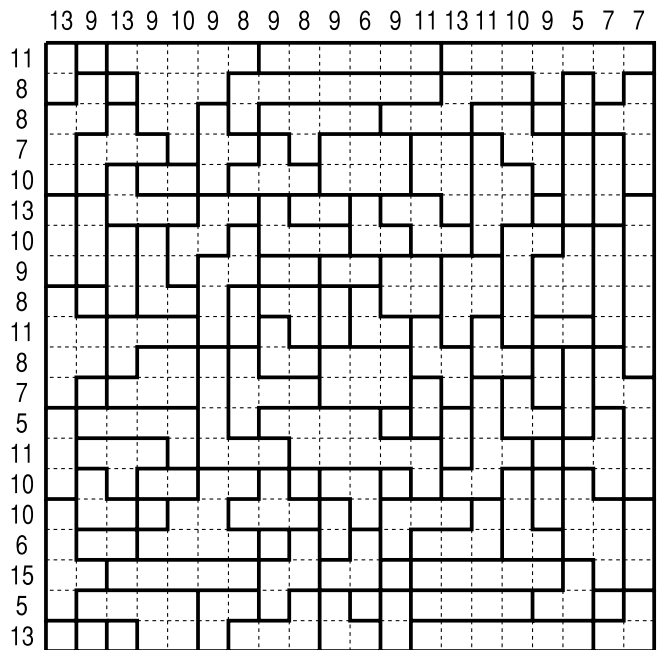
145 ◊ (20x20)



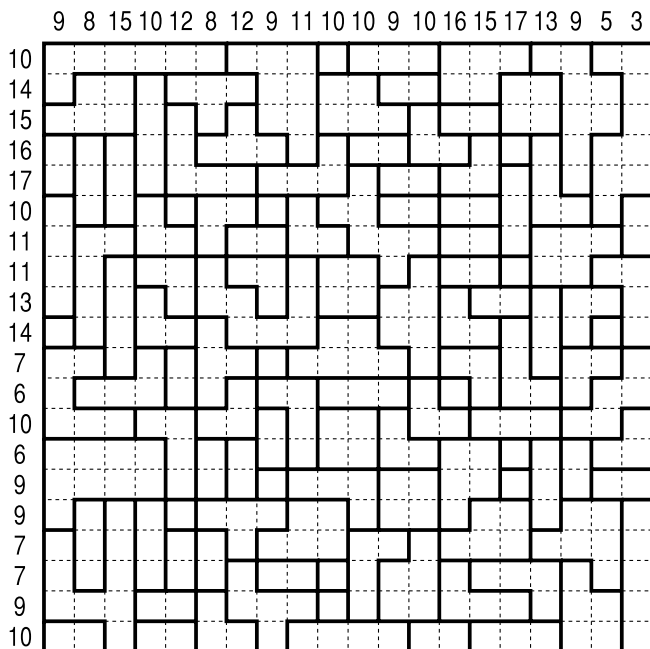
146 ◊ (15x15)



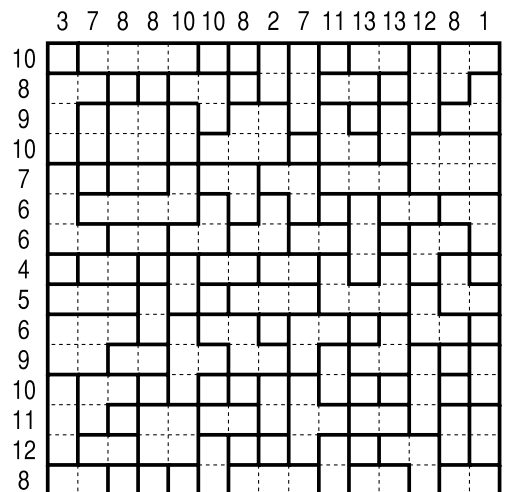
147 ◊ (15x15)



148 ◊ (20x20)



149 ◊ (20x20)



150 ◊ (15x15)



SUDOKU

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

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 ◊

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

152 ◊

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

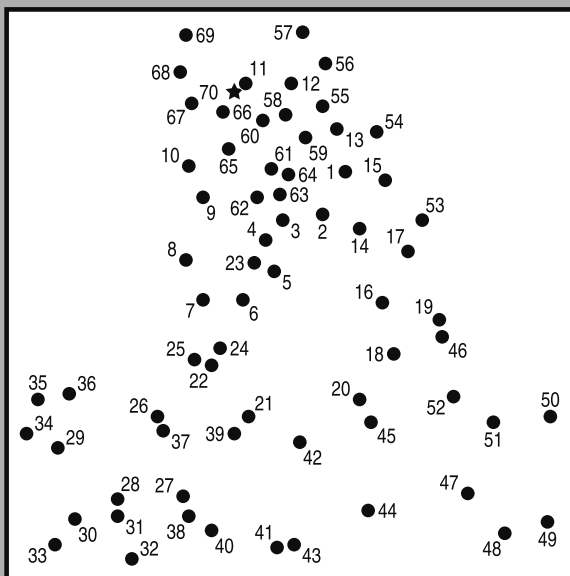
153 ◊



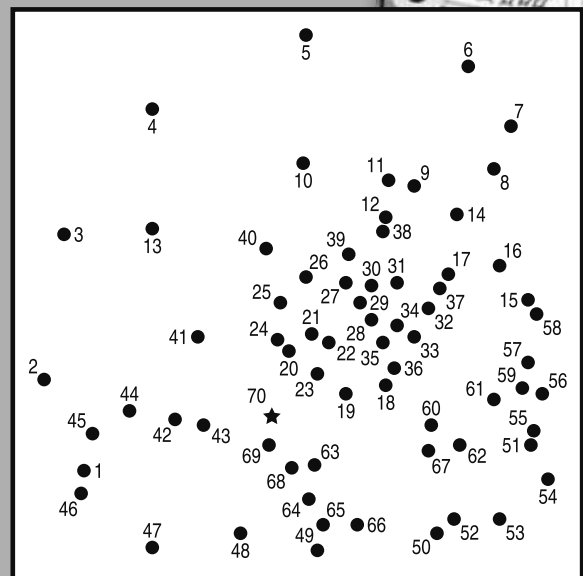
Punkt zu Punkt

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

NEU erhältlich
Punkt zu Punkt
Buch 05



154 ◊



155 ◊

KETTEN

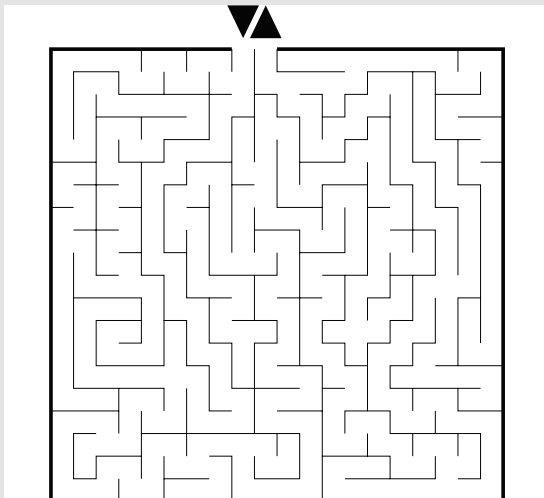
				3	3	11	10		1			6	6
	11	2	14				7		11				
14		2			7				6				1
	5		3			10			11				
	5	11	1		3	12		5				1	11
11		1		4	3					11		4	
11	5		1			3		7		12			
	11	1				5		7	4				
	2	5		1					6	12		6	2
	2		6							4		4	2
		1	6	1				4	3				
1				11	2			3		1	1		
				2		1		2					
11	1			4		4	4	2	1				
	1				4			2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

156 ◊

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

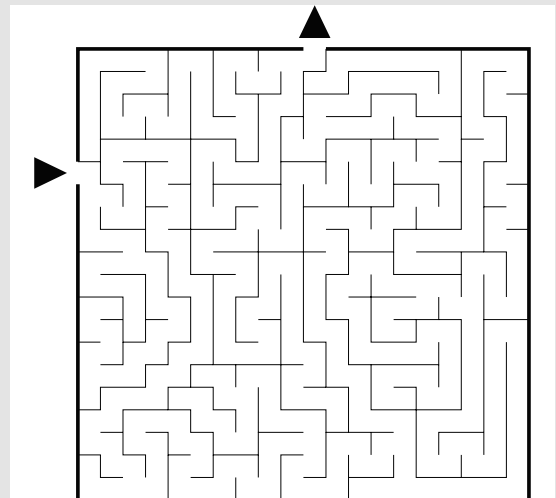
158 ◊

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!

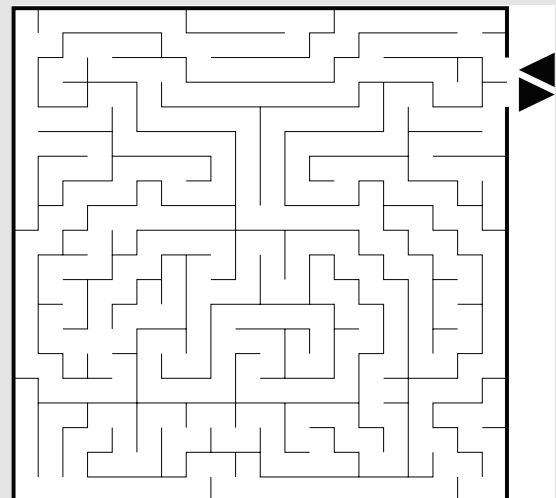


160 ◊

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!

157 ◊

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

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.

Kleine Astronauten

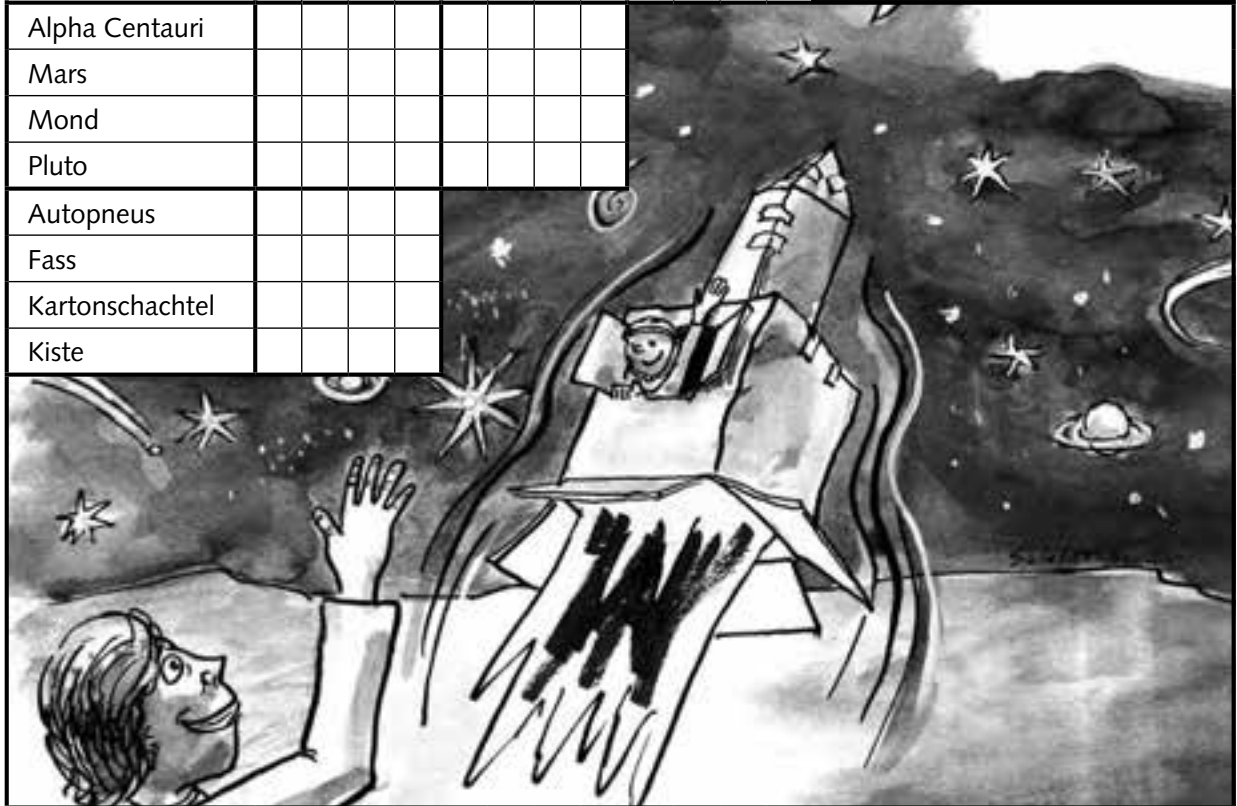
Keiner zu klein, ein Astronaut zu sein. Einfach aus irgendwelchem herumliegenden Gerümpel ein Raumschiff zusammenbauen, und los geht der (gespielte) Weltraumflug.

Welcher Junge ist wie alt, woraus hat er sein Raumschiff gebaut und wohin soll die Reise gehen?



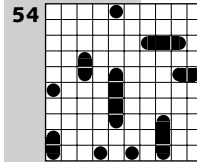
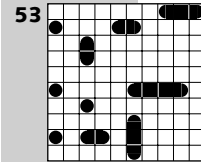
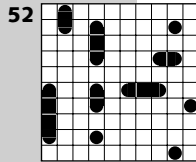
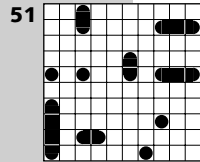
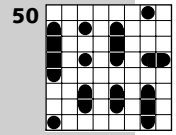
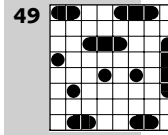
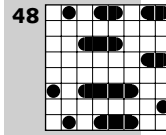
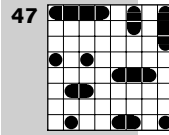
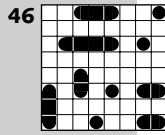
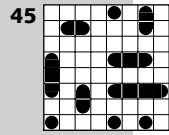
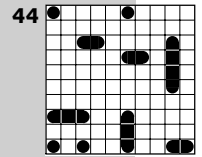
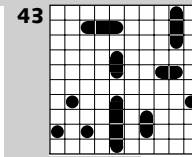
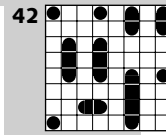
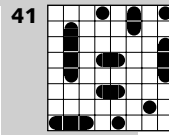
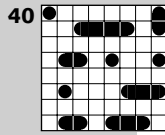
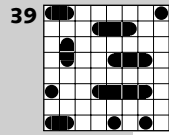
Auch als Taschenbuch und großformatiges Rätselbuch erhältlich

	Alter				Baumaterial				Ziel				Hinweise
	3	4	6	7	Autopneus	Fass	Kartonschachtel	Kiste	Alpha Centauri	Mars	Mond	Pluto	
Benjamin													Der 6-Jährige fliegt zum Mars. Leandros Ziel ist der Doppelstern Alpha Centauri. Der Junge, der sein Raumschiff aus einem Fass gebaut hat, ist genau drei Jahre älter als Fabian. Das Kartonschachtel-Raumschiff ist nicht unterwegs zum Mond. Benjamins Raumschiff besteht aus alten Autopneus. Der 7-jährige Junge hat sein Raumschiff aus einer Holzkiste gebastelt.
Fabian													
Leandro													
Loris													

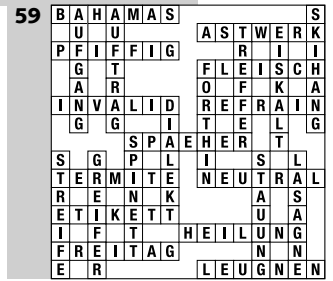
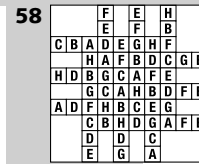
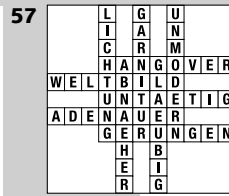
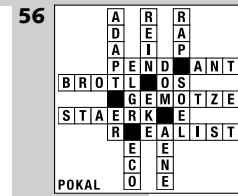
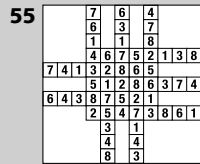


Name	Alter	Baumaterial	Ziel
Benjamin			
Fabian			
Leandro			
Loris			

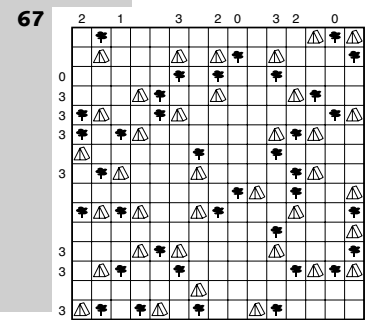
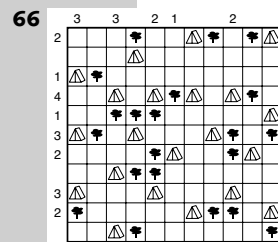
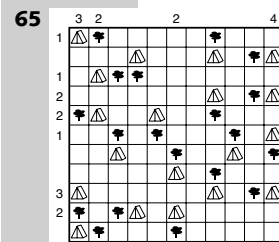
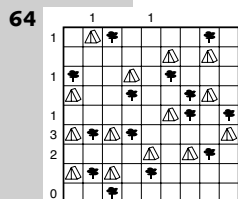
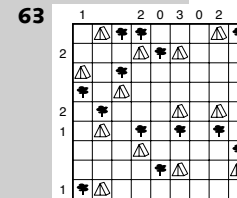
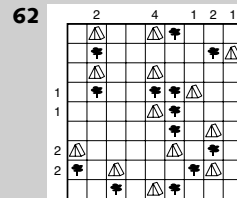
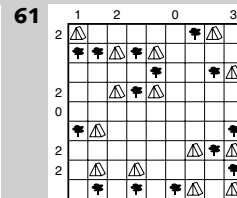
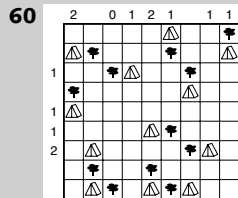
Bimaru



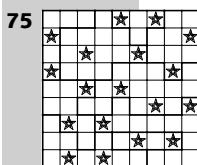
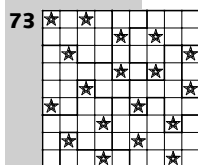
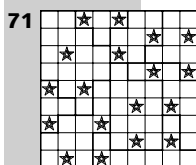
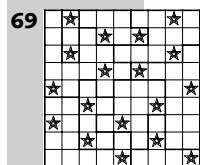
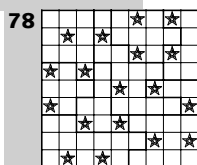
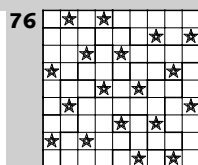
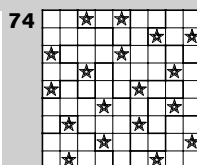
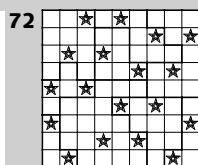
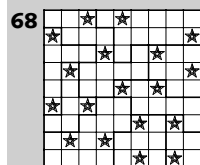
Paroli



Zeltlager



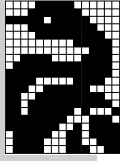
Doppelstern



Nonogramm

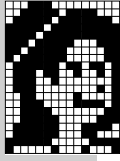
79

Reiher



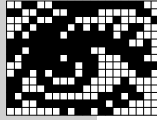
81

Frau



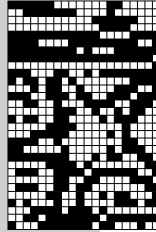
83

Auge



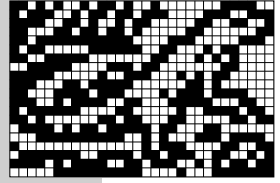
85

Seestern



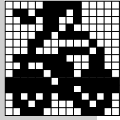
86

Echse



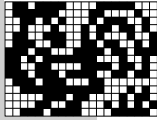
80

Moped



82

Hahn



84

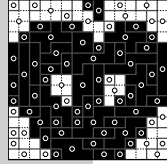
Krug



Symetrix

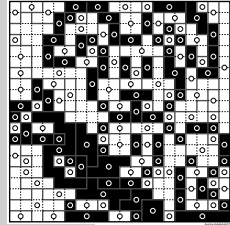
87

Apfel



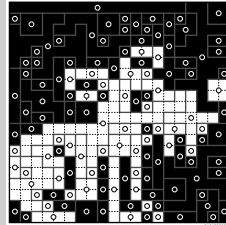
89

Hase



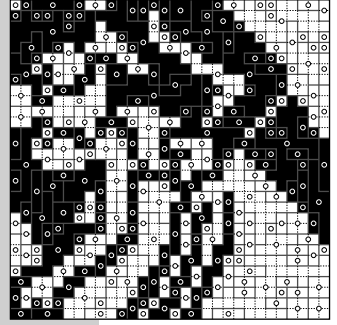
91

Ratte



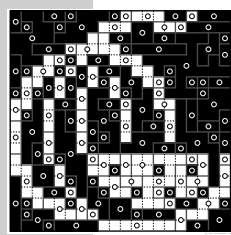
93

Paar



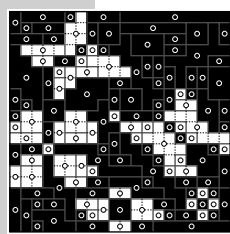
88

Melone



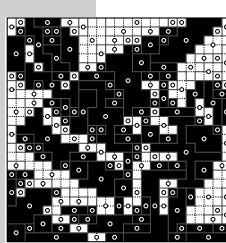
90

Schmetterlinge



92

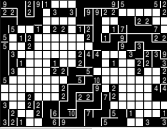
Windsurfer



Ketten

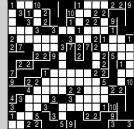
94

Vater und Sohn



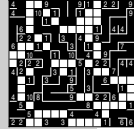
96

Rugby



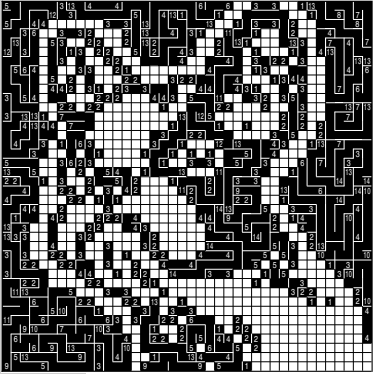
98

Wolf



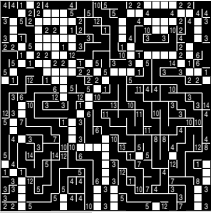
100

Hund



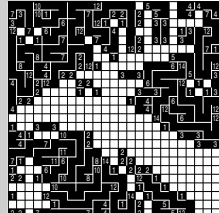
95

Männergespräch



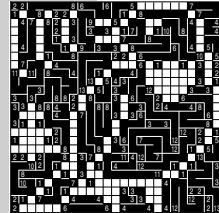
97

Hirsch



99

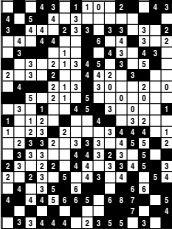
Vogel



Mosaik

101

Gipfel



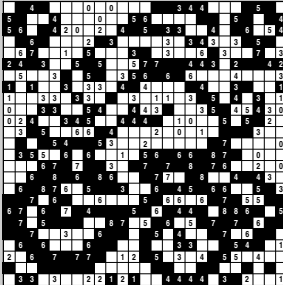
103

Yoga



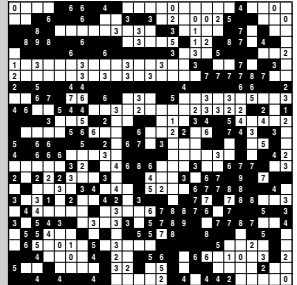
105

Hase



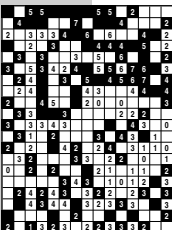
108

Krabbe



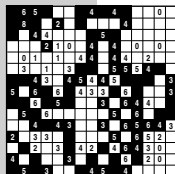
102

Wasserhahn



104

Krug



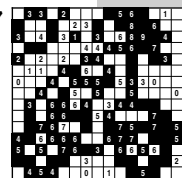
106

Gitarre



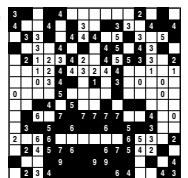
107

Moped

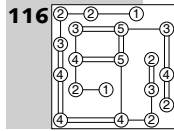
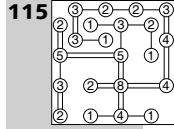
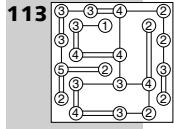
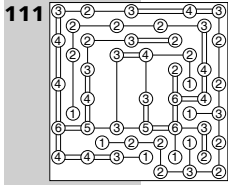
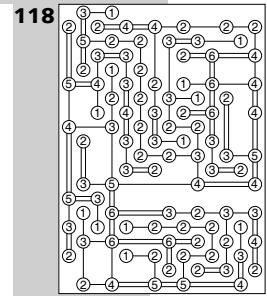
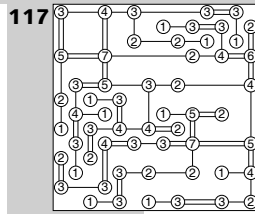
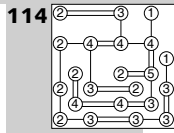
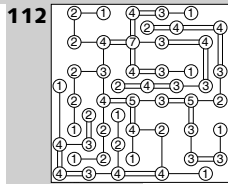
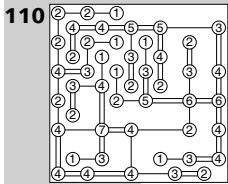


109

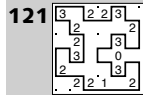
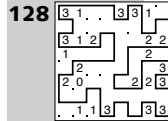
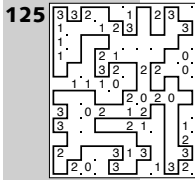
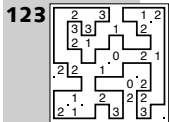
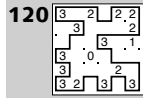
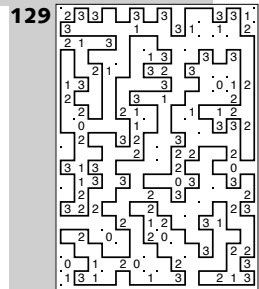
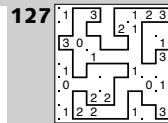
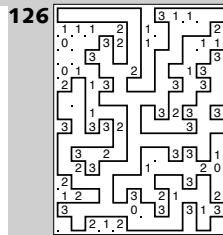
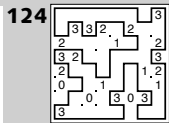
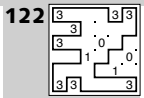
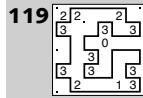
Zauberhut



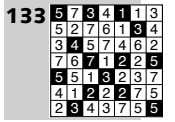
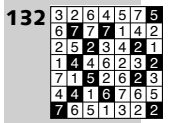
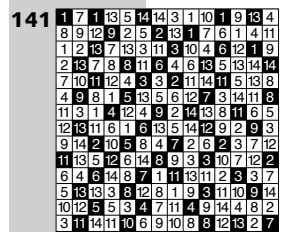
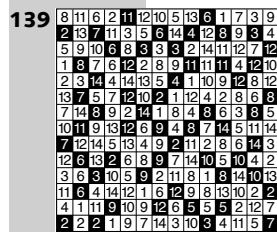
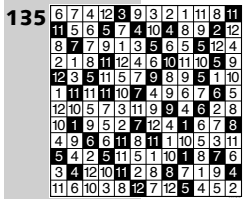
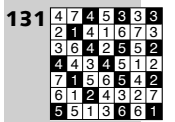
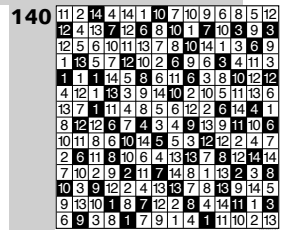
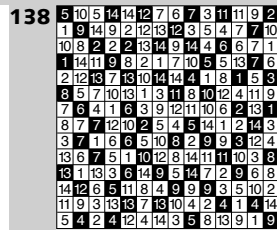
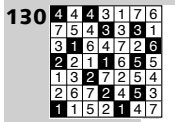
Brücken



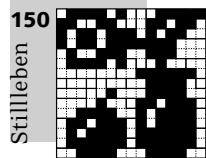
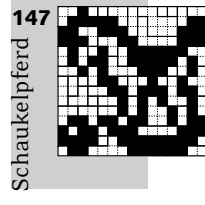
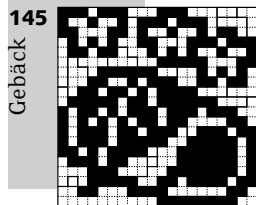
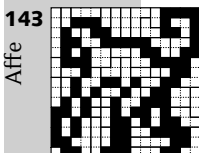
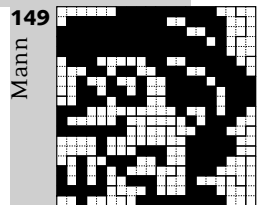
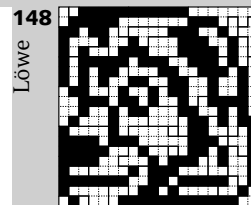
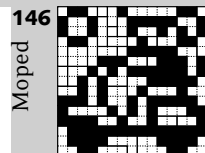
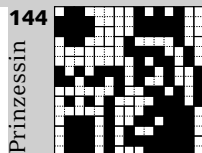
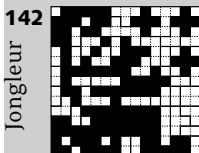
Suriza



Hitori



Pixel





Sudoku

151

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

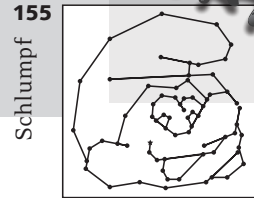
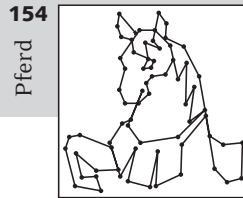
152

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

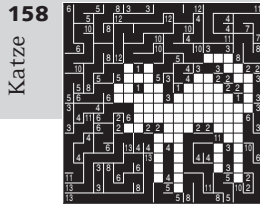
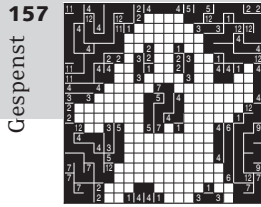
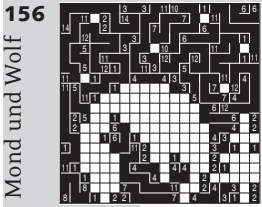
153

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

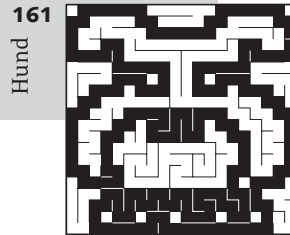
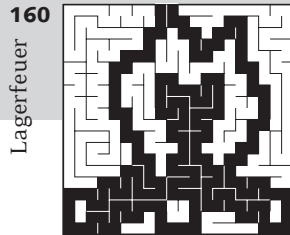
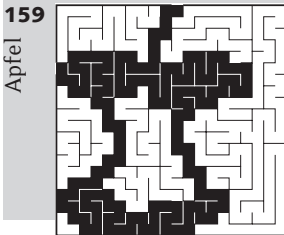
Punkt zu Punkt



Ketten



Labyrinth



Logical

162

Name	Alter	Baumaterial	Ziel
Benjamin	4	Autopneus	Mond
Fabian	3	Kartonschachtel	Pluto
Leandro	7	Kiste	Alpha Centauri
Loris	6	Fass	Mars

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:
thomas.kueng@kuengverlag.ch



KÜNG VERLAG

MIX-LOGIK Nr. 69
 ISSN: 2234-9855

Küng Verlags AG, Stockerstrasse 44,
 CH-8002 Zürich
 Tel. +41 43 243 04 40
thomas.kueng@kuengverlag.ch, kuengverlag.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 Feuerer/Logical Illustration Schlorian
 Alle restlichen von conceptispuzzles.com
 ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich,
 VERTRIEB DE: VU Verlagsunion KG, Hamburg
 VERTRIEB AT: Morawa Pressevertrieb GmbH, Wien
 VERTRIEB CH: 7Days Media Services AG, Egerkingen

BIMARU

bimaru.de

Die neue App ist da!
 52 Gratis-Rätsel

