

K Ü  
N G

Mix  
LOGIK

Der Logik-  
Rätsel-Bestseller

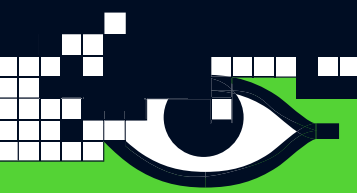
Rätsel fürs Auge

Mix

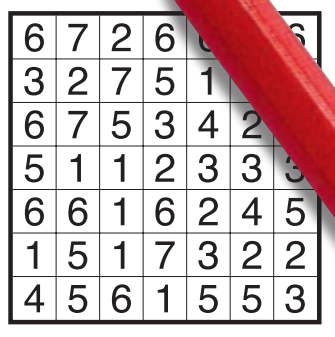
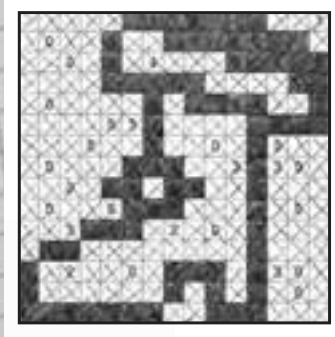
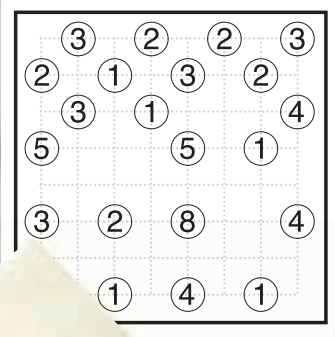
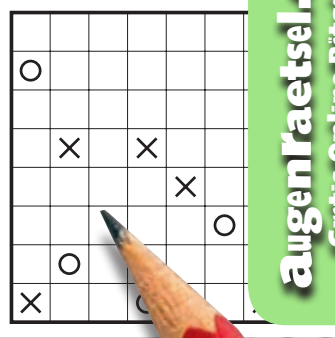
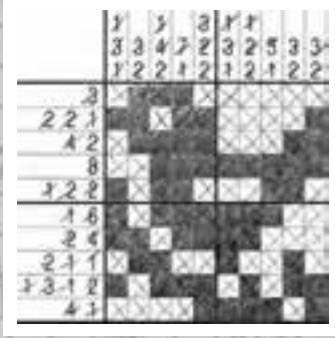
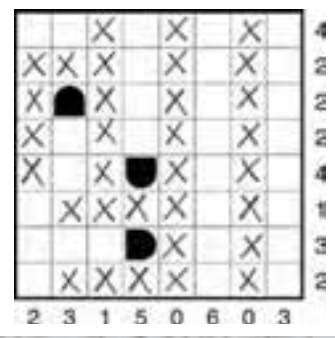
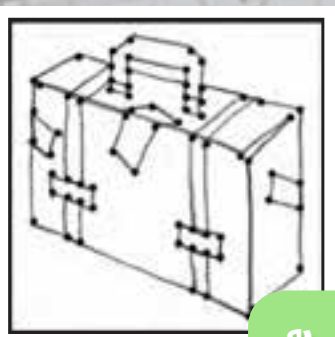
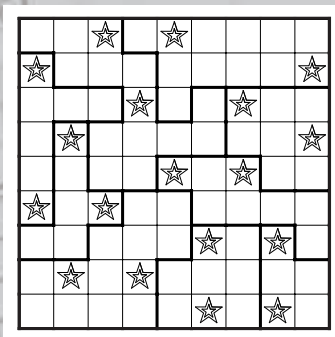
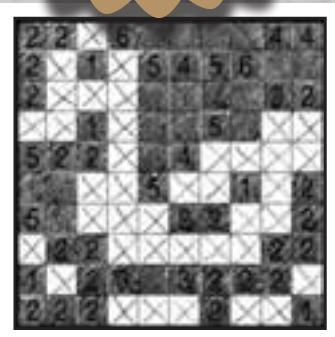
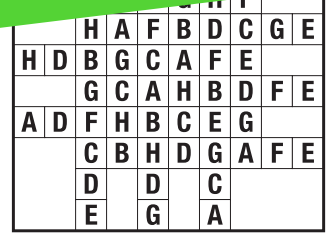
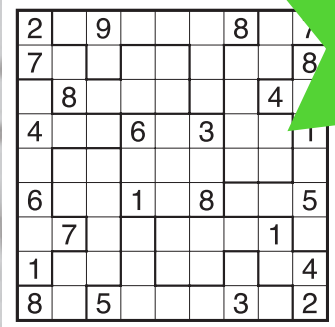
LOGIK

Über  
**160**  
Rätsel

Mit zwei Seiten  
Kinder-Rätseln



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



Augenraetsel.de  
Gratis Online Rätsel

Nr. **70**

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.  
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 .....

.....

.....

.....

.....

.....


.....


.....

.....

.....

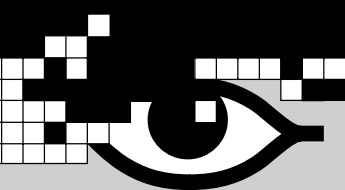
.....

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

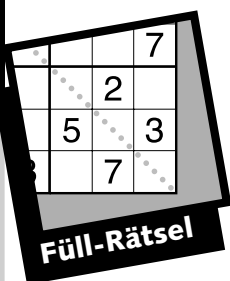
 IP Internationale Presse direct GmbH,  
Nordendstr. 2, D-64546 Mörfelden-Walldorf,  
Tel. +49-6105-91570-00-01, online-kiosk-24.de  
abo@internationale-presse.com



## Es erwarten Sie die folgenden Rätsel:



das auge

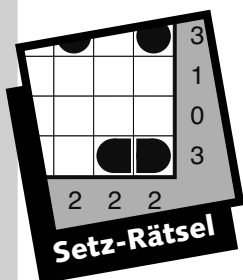


Füll-Rätsel

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
<b>Kakuro</b>	6 – 7
<b>Hochhaus</b>	8 – 9
<b>BinOXXO</b>	10 – 11



Setz-Rätsel

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

<b>Bimaru</b>	12 – 13
<b>Paroli</b>	14 – 15
<b>Zeltlager</b>	16 – 17
<b>Doppelstern</b>	18 – 19

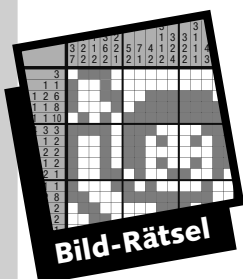
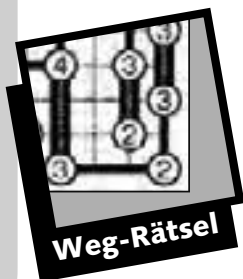


Bild-Rätsel

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

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



Weg-Rätsel

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

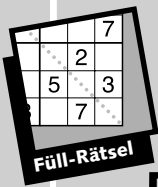
<b>Brücken</b>	28 – 29
<b>Suriza</b>	30 – 31
<b>Hitori</b>	32 – 33

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

<b>Logical</b>	38
----------------	----

<b>Spezial: Kinderrätsel</b>	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](http://www.kuengverlag.ch/anleitungen)

Auch als Taschenbuch erhältlich



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

01 ◇

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

04 ◇

7			12		17			15		
14			13		13			15	17	
10	17									
		10	1		19	2	19			
21	6	12	14				1			
		8		12	11	7	13	8		
21		14			13					
			19				17			
13					13		6			

07 ◇

19	15	14		21			13	15		
			12		4					
6	4			10	20					
16		11	3	1				11		
	15		18			8				
	16		6	2	19	8		10		
10	22			16	8				19	
		10					18			
		12								

08 ◇

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

02 ◀

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

03 ◆

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

05 ◆

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

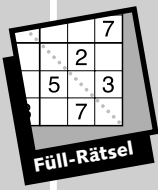
06 ◆

16		19	4	29			
	27		8	24			
		20	7	25	5		
			12			4	3
11	20		13				
2	13		12	13		22	
30			11				25
			6	20			
13					4		

09 ◆

19			25		17		29
	9					10	
6	15		15				
	23			28	9		17
10						22	
31		6					6
		15	28	8		6	
	16					11	24

10 ◆



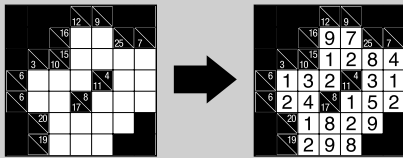
# KAKURO

**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



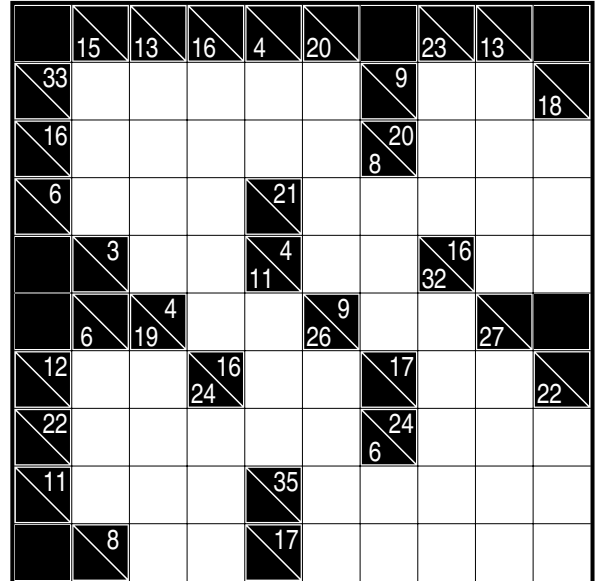
## Unsere Tipps

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

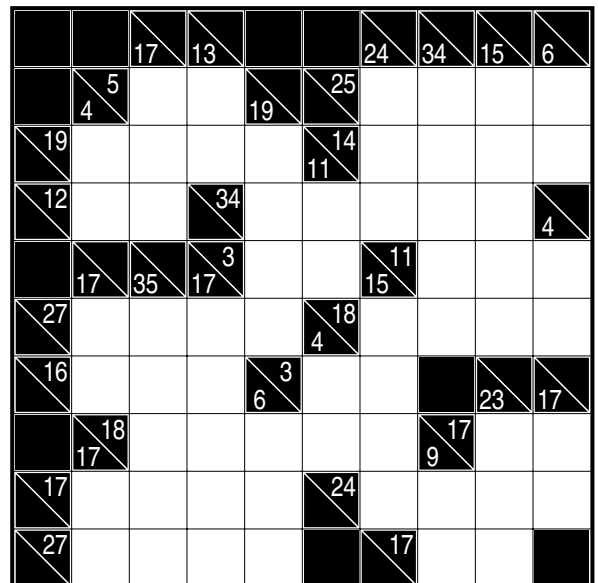
Block	Summe	Kombination
2er	3	1, 2
	4	1, 3
	16	7, 9
	17	8, 9
3er	6	1, 2, 3
	7	1, 2, 4
	23	6, 8, 9
	24	7, 8, 9
4er	10	1, 2, 3, 4
	11	1, 2, 3, 5
	29	5, 7, 8, 9
	30	6, 7, 8, 9
5er	15	1, 2, 3, 4, 5
	16	1, 2, 3, 4, 6
	34	4, 6, 7, 8, 9
	35	5, 6, 7, 8, 9
6er	21	1, 2, 3, 4, 5, 6
	22	1, 2, 3, 4, 5, 7
	38	3, 5,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

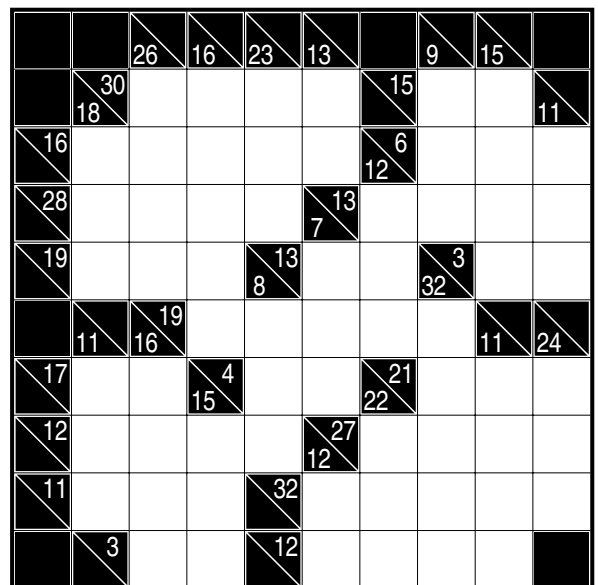
siehe auch: [www.kakuro.ch](http://www.kakuro.ch)



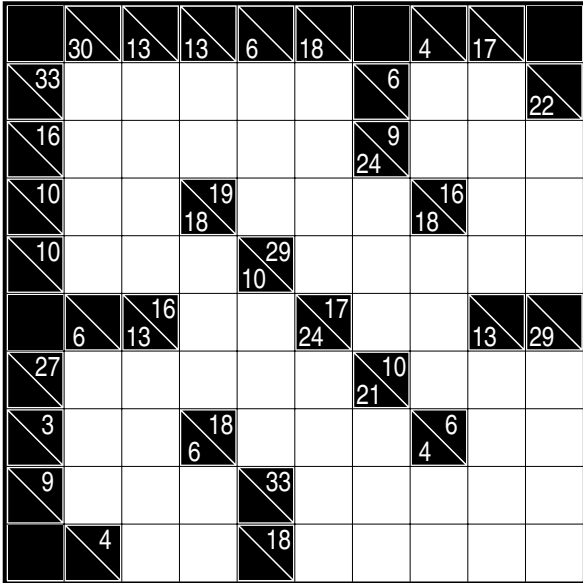
11 ◇



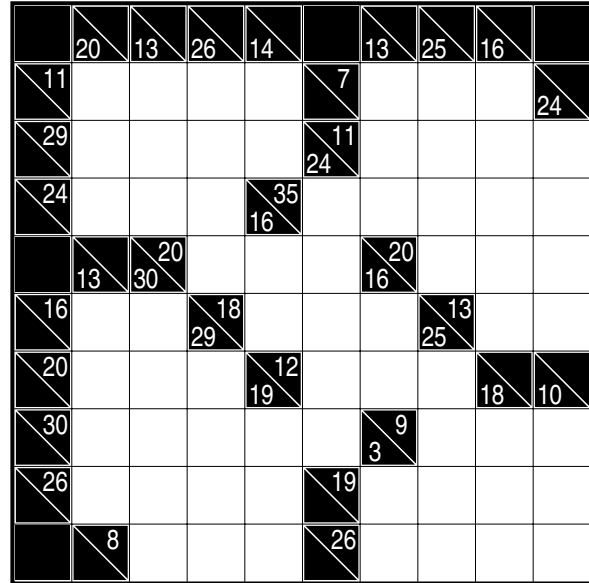
12 ◇



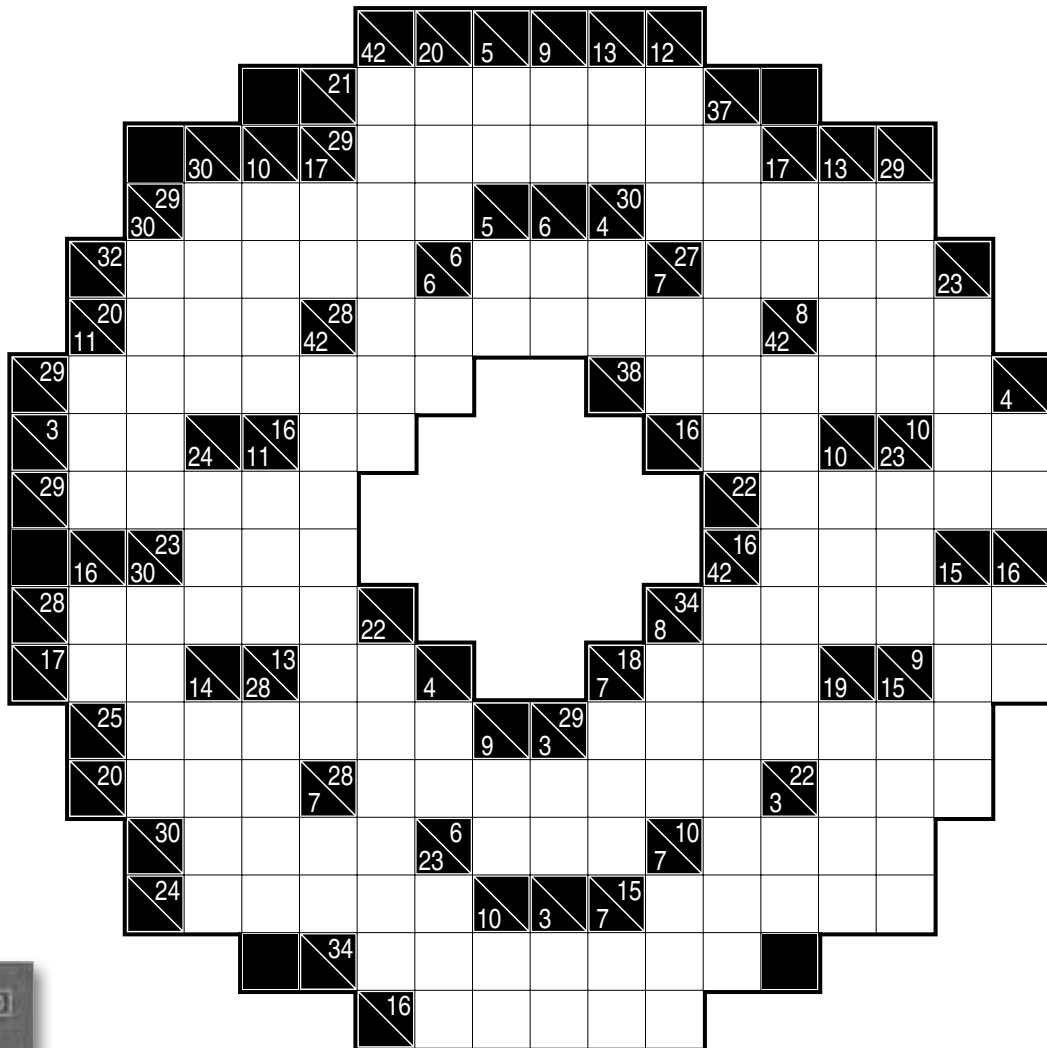
13 ◆



14 ♦



15 ♦

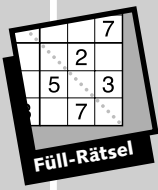


16 ♦



Auch als  
Taschenbuch  
erhältlich

Gratis Online-Rätsel  
jede Woche neu  
**augenraetsel.de**



# H O C H H A U S

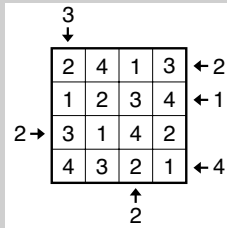
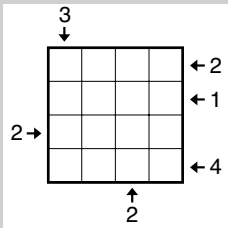
## Die Regeln

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.

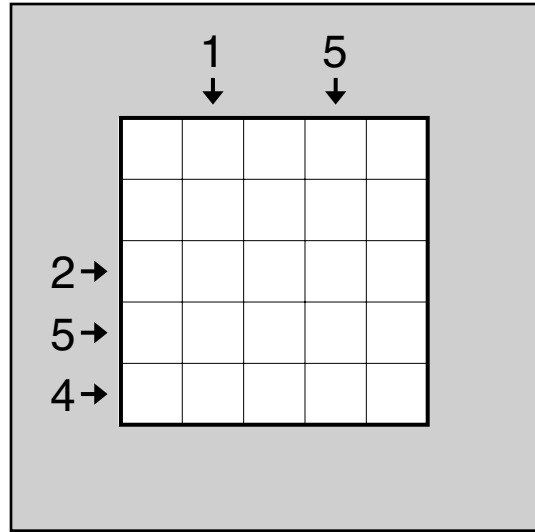
## Beispiel

Aufgabe

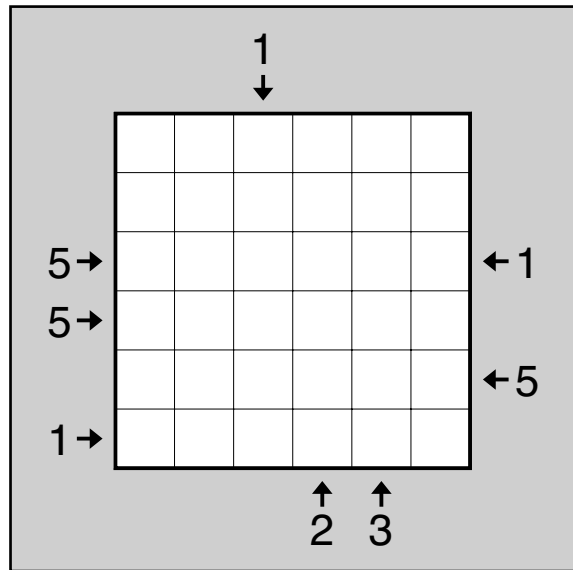
Lösung



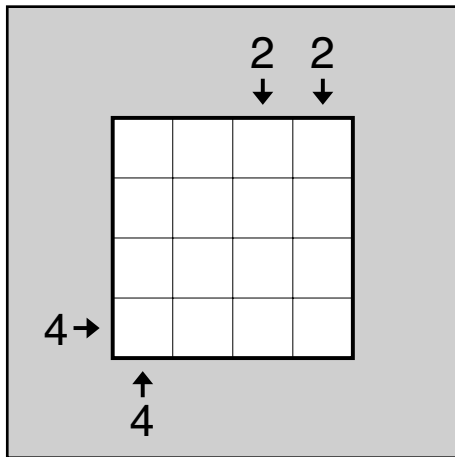
◇ = leicht   ◆ = mittel   ◆ = schwer



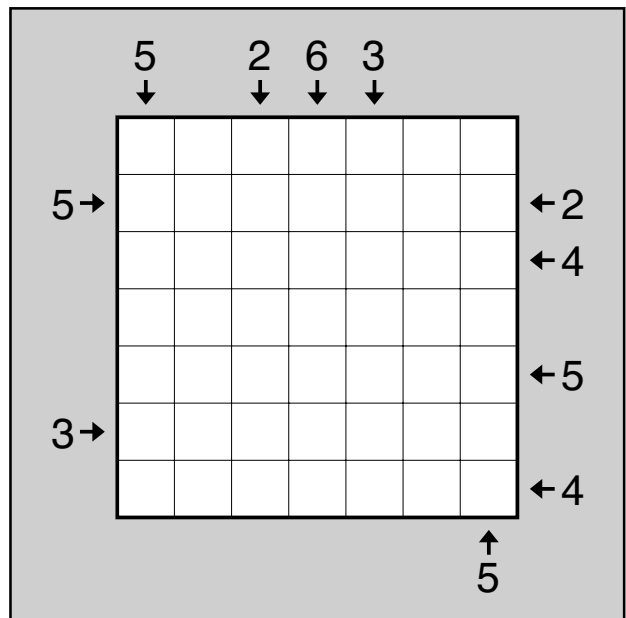
17 ◇



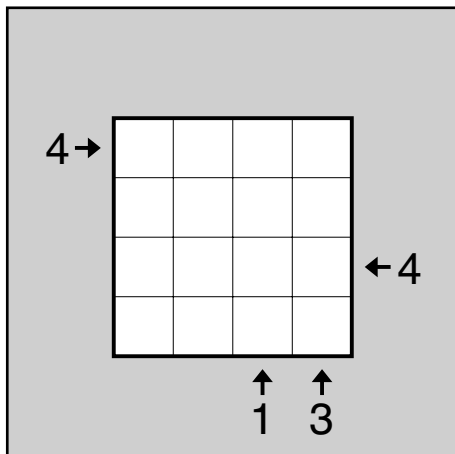
21 ◆



20 ◇

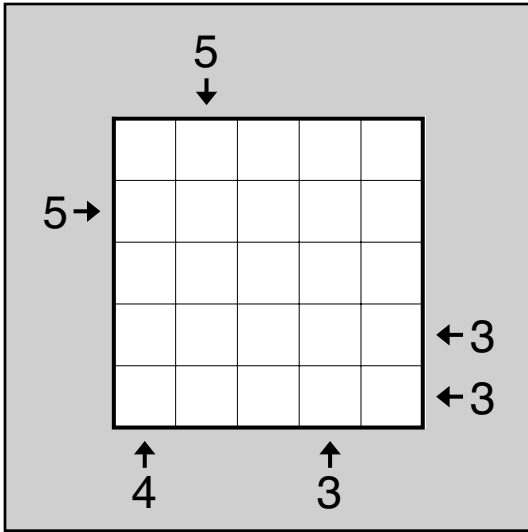


25 ◆

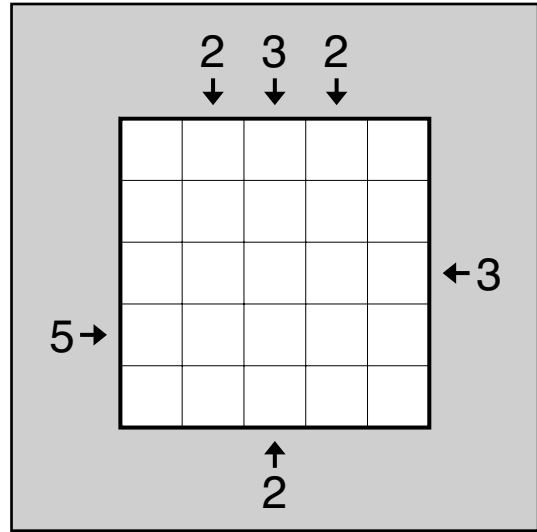


24 ◇

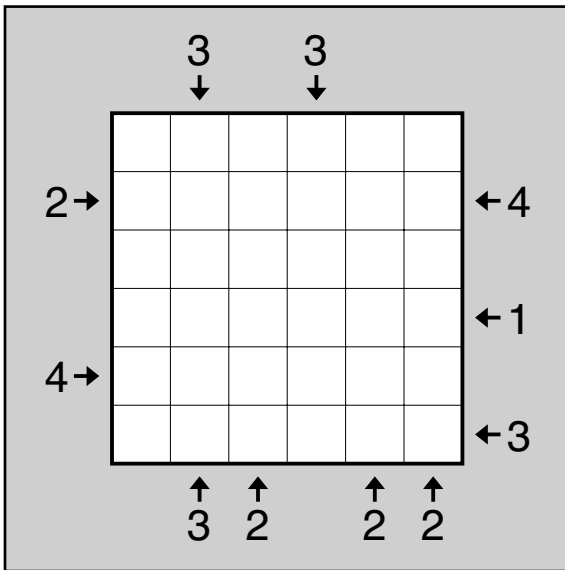




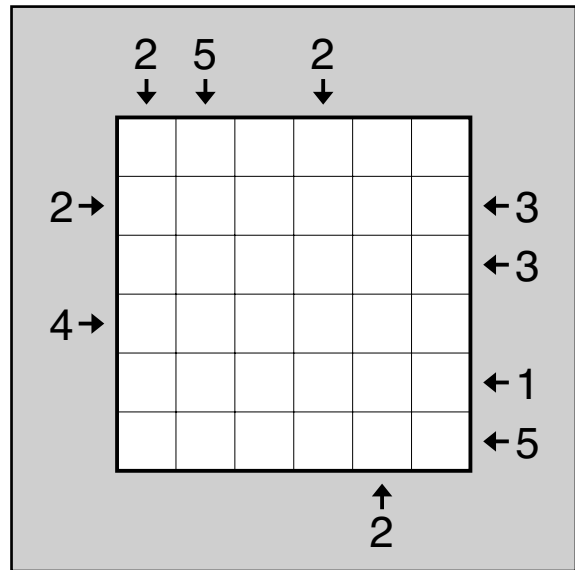
18 ◊



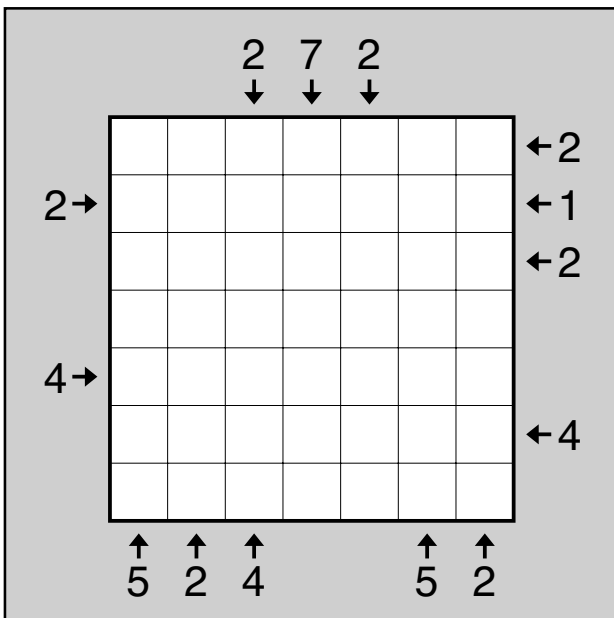
19 ◊



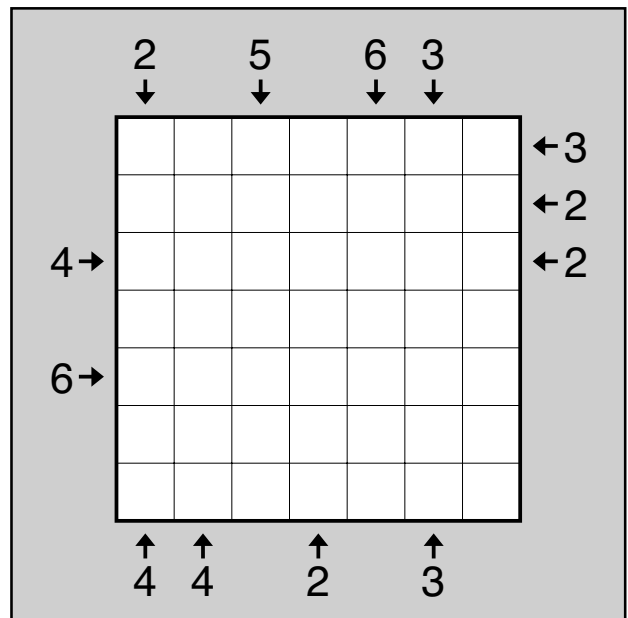
22 ◊



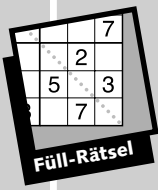
23 ◊



26 ◊



27 ◊



# BINOXXO

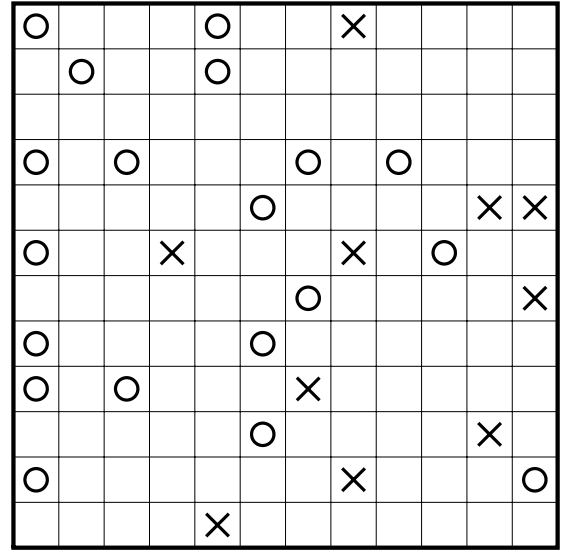
**Binoxxo ist ein neues Rätsel, das an "3-Gewinnt" erinnert. Füllen Sie das Rätselgitter mit den Zeichen O und X vollständig aus.**

## Regeln

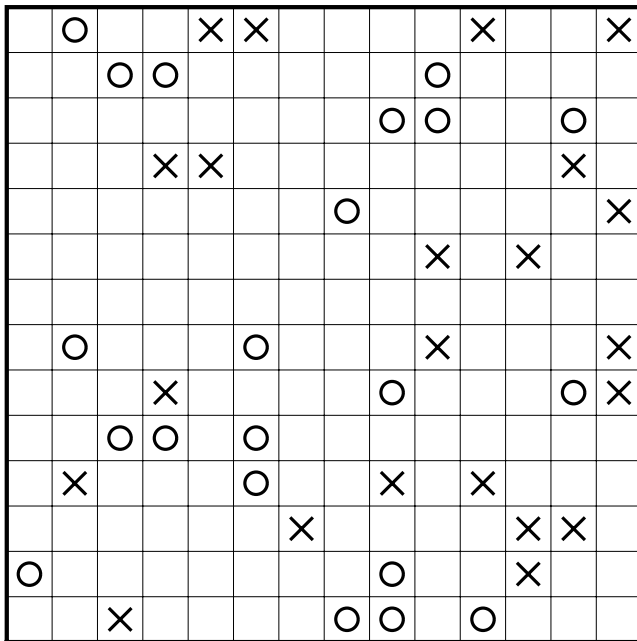
- Es dürfen nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende X und O in einer Reihe oder Spalte vorkommen.
- In jeder Zeile und jeder Spalte stehen gleich viele X und O.
- Alle Zeilen und alle Spalten sind einzigartig.

◇ = leicht   ◆ = mittel   ◆ = schwer

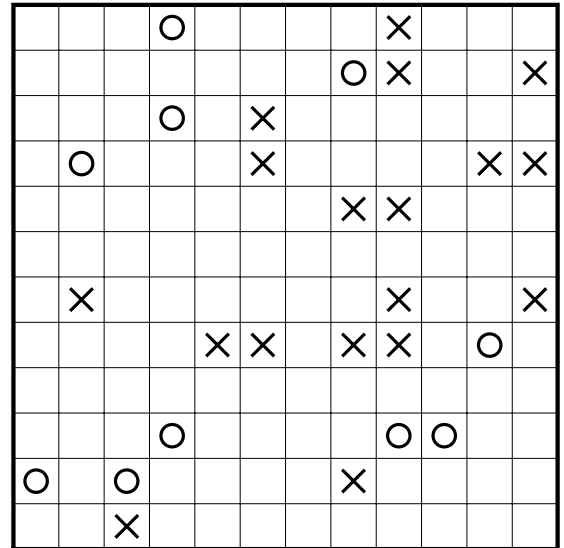
siehe auch: [www.binoxxo.ch](http://www.binoxxo.ch)



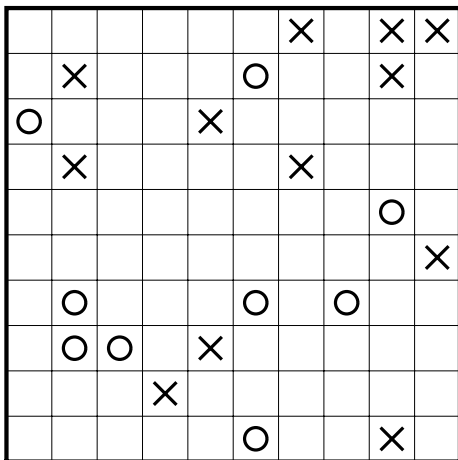
28 ◇ (12x12)



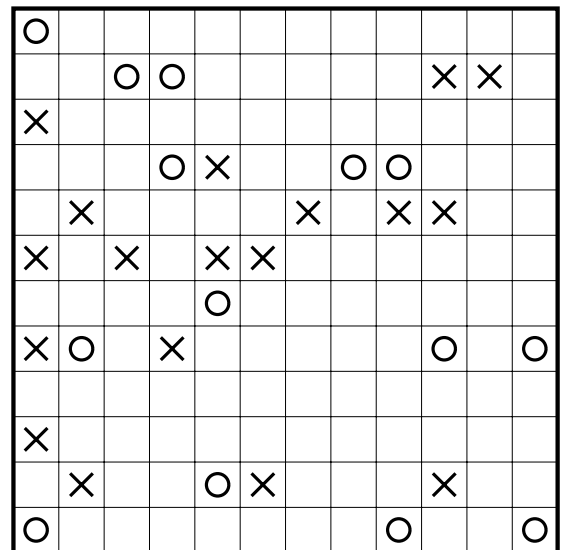
29 ◇ (14x14)



30 ◆ (12x12)

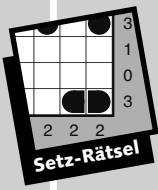


31 ◆ (10x10)



32 ◆ (12x12)





# BIMARU

Diese attraktive Rätselart erinnert an «Schiffe versenken».

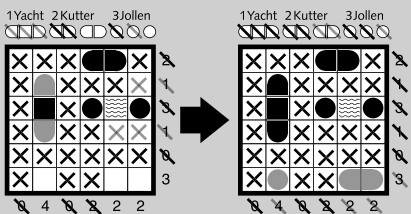
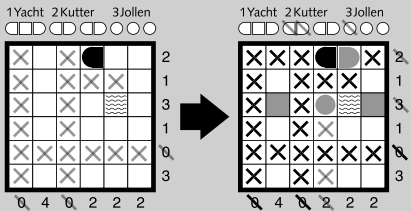
## Die Regeln

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](http://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 ○○○○

41

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

40

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

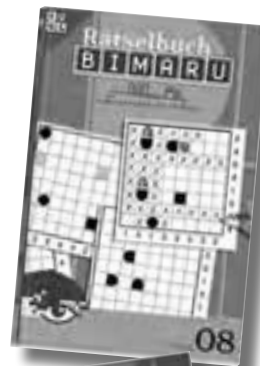
42

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

43

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

44

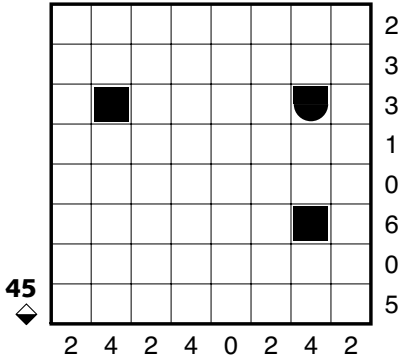


# Als App erhältlich!

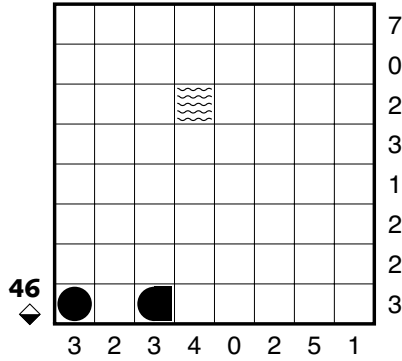
## 52 Gratis-Rätsel



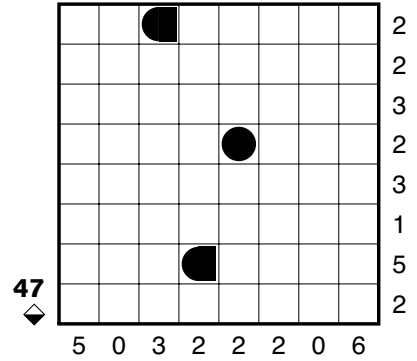
1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○



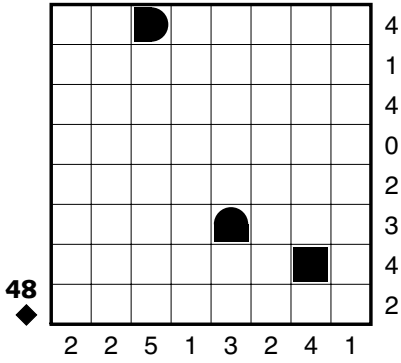
1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○



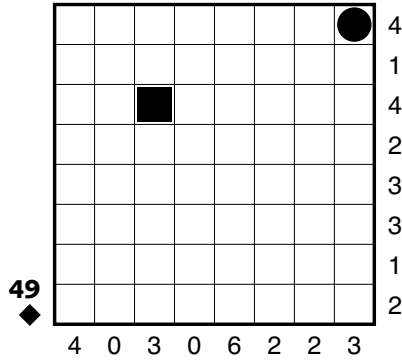
1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○



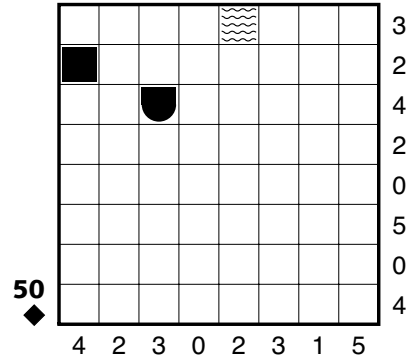
1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○



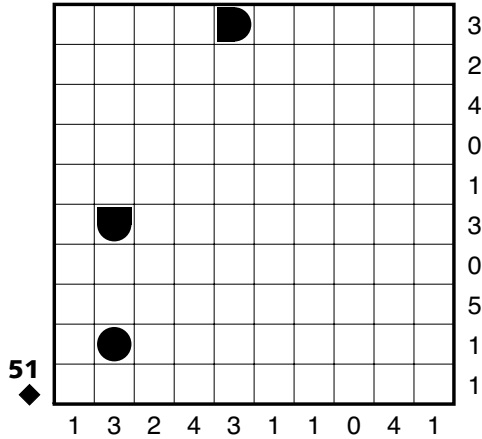
1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○



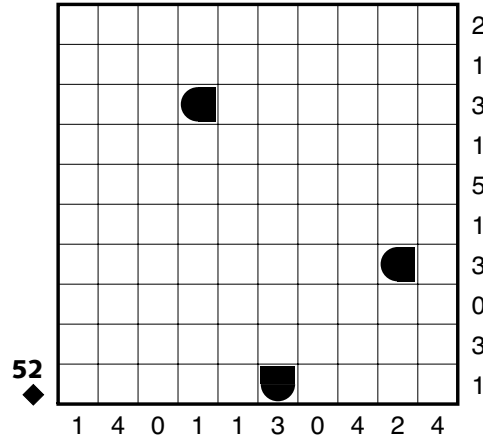
1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○



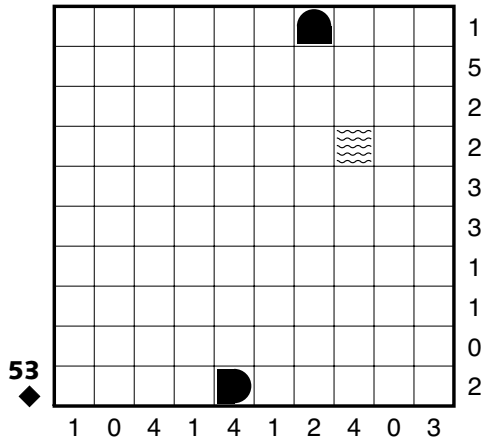
1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○



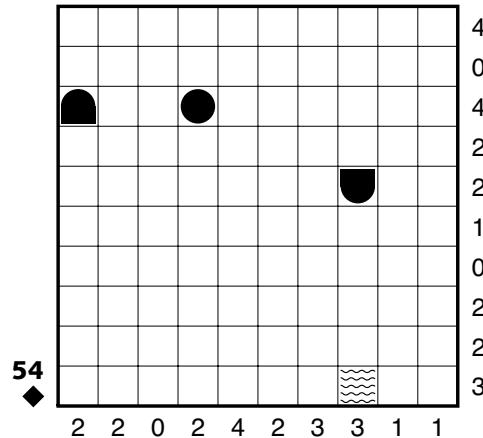
1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○

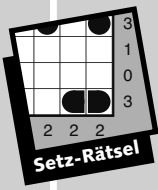


1 Frachter □□□□ 2 Yachten □□□□  
3 Kutter □□□□ 4 Jollen ○○○○



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





# PAROLI

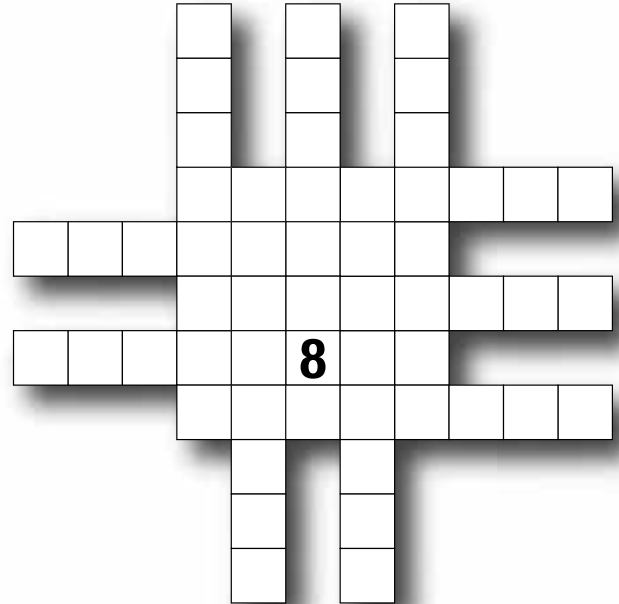
## Die Regeln

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

- ◇ =leicht
- ◊ =mittel
- ◆ =schwer

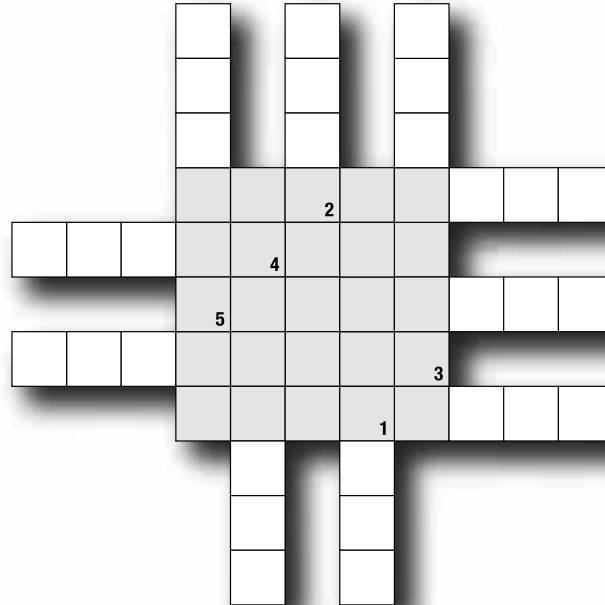
55 ◇

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



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.

BESTECK  
 DUKATEN  
 ECSTASY  
 GESTALT  
 GINSTER  
 KONTAKT  
 ROBERTS  
 SCHONER  
 SOLCHES  
 TAGETES



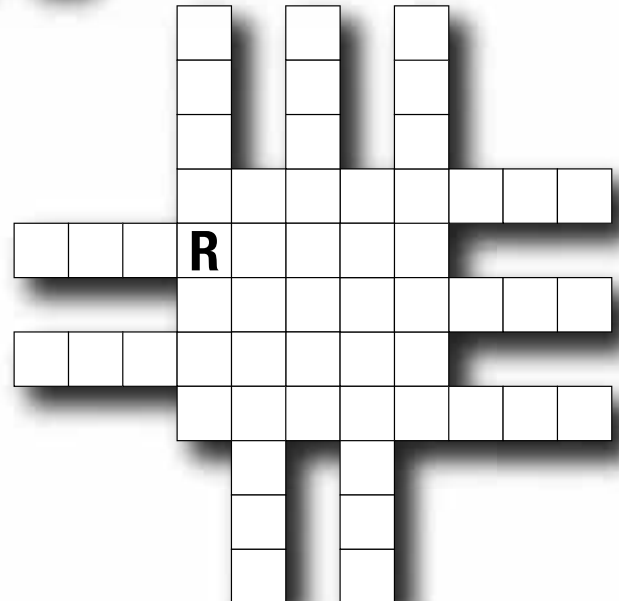
Lösung:

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

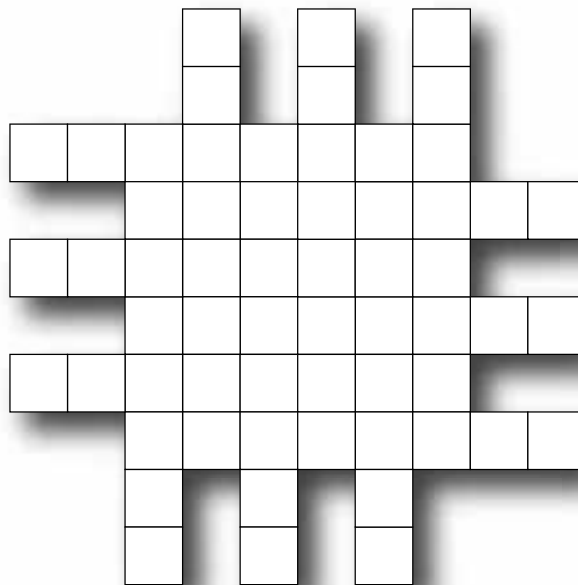
56 ◆

ABGRASEN  
 AGREABLE  
 INDURAIN  
 KREISTAG  
 LEHRGANG  
 MAUSGRAU  
 OBERBERG  
 TAGTRAUM  
 TATKRAFT  
 WETTERAU

57 ◆

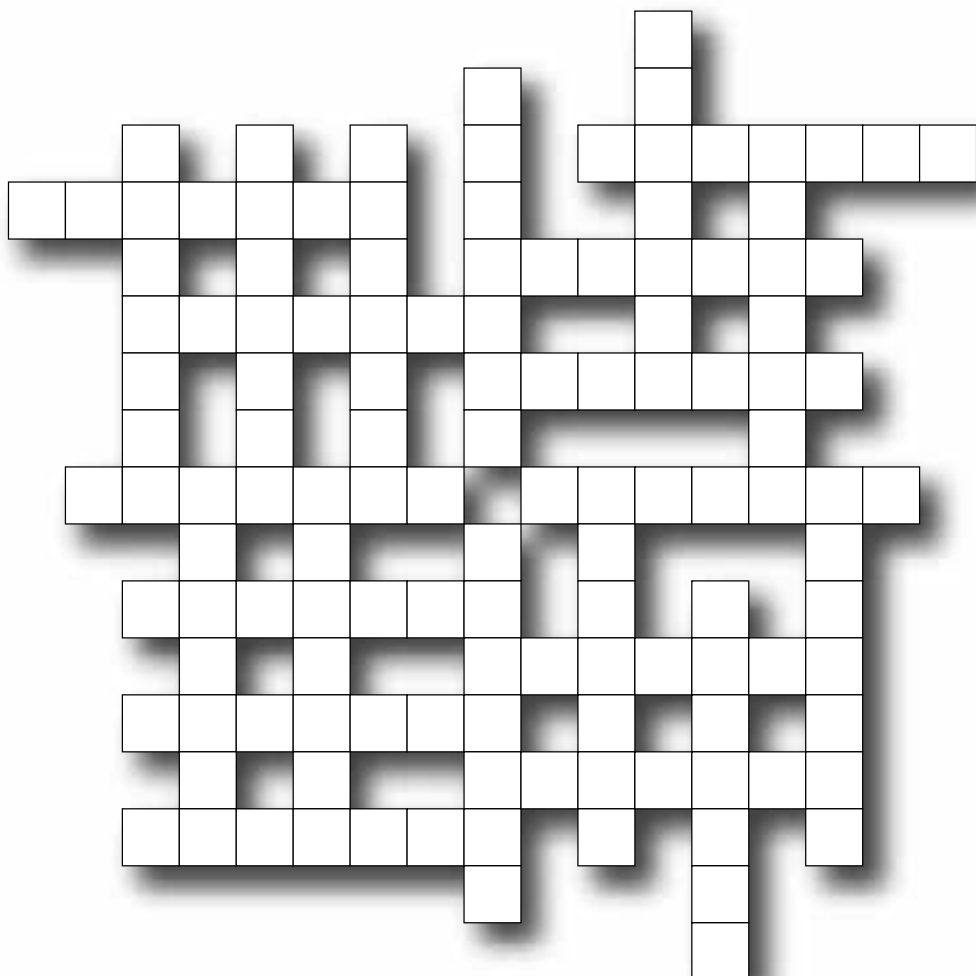


A B H D C F E G  
 A E D F H G C B  
 A G E B F D C H  
 B A G C H F E D  
 C G B E H D A F  
 E B D A C G F H  
 E D F C H B G A  
 E F G C B H D A  
 E H D F C G A B  
 F H D A G E C B  
 H B G A D F E C  
 H C G F A D B E

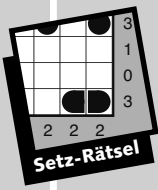


Auch als Rätselbuch erhältlich

ANGEBOT  
 ANTENNE  
 BERGSEE  
 BINDUNG  
 EHEFRAU  
 ELEFANT  
 ERDTEIL  
 ERNESTE  
 FLIPPER  
 GEMENGE  
 LEXIKON  
 MALARIA  
 NEIDLLOS  
 NIIGATA  
 NONSENS  
 OBENAUF  
 PRAEMIE  
 RAMMLER  
 RENNRAD  
 RIESELN  
 SCHLEHE  
 SERBIEN  
 STOPPEN  
 VERHOER



59 ◆



# Z E L T L A G E R

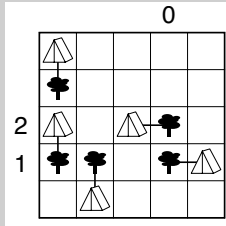
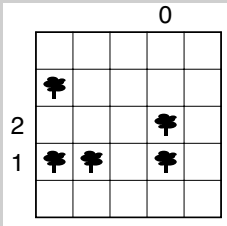
## Die Regeln

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.

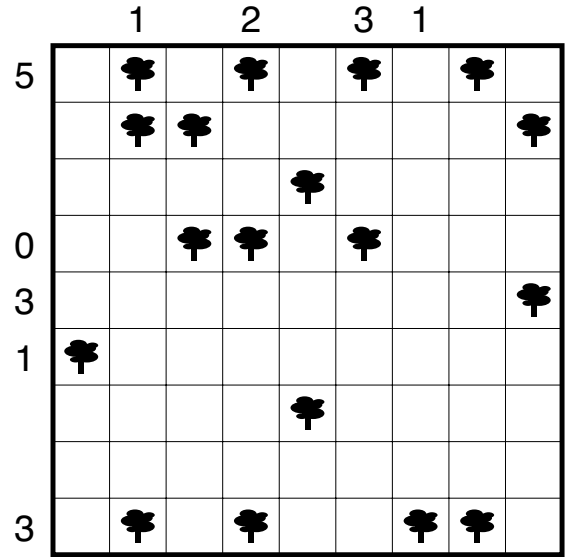
## Beispiel

Aufgabe

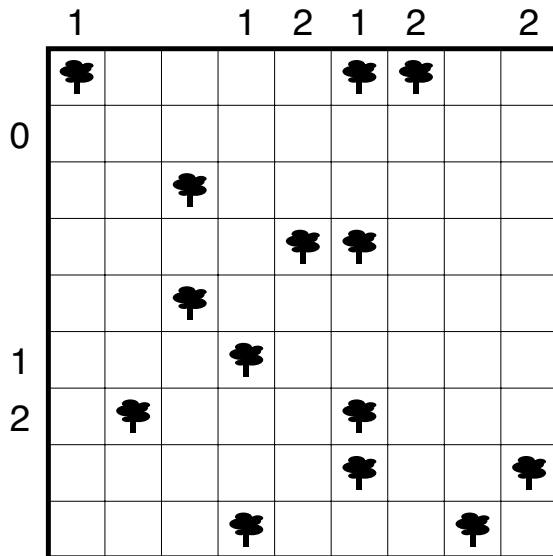
Lösung



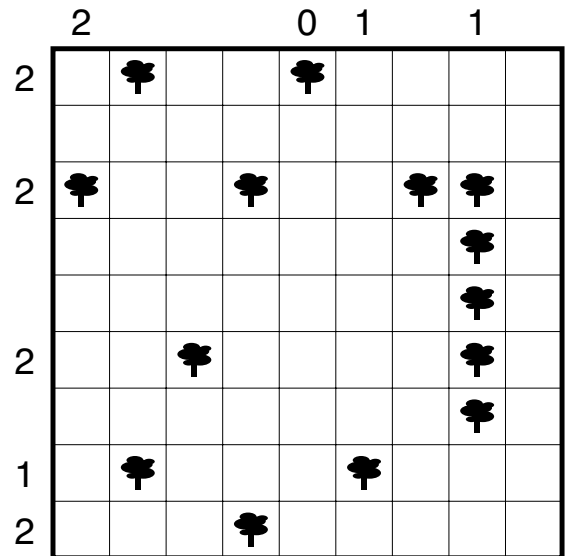
◇ = leicht   ◆ = mittel   ◆ = schwer



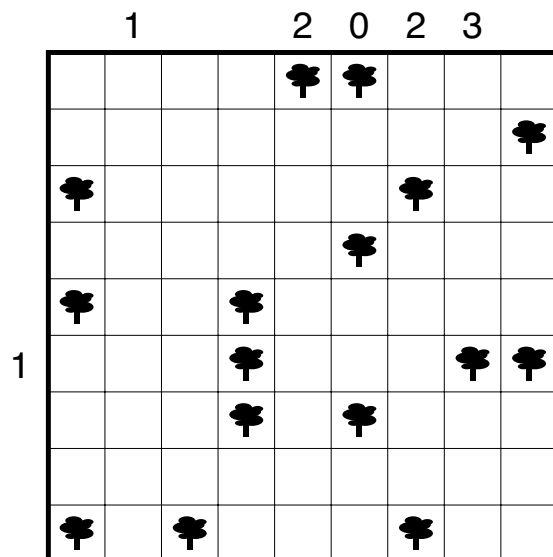
60 ◇



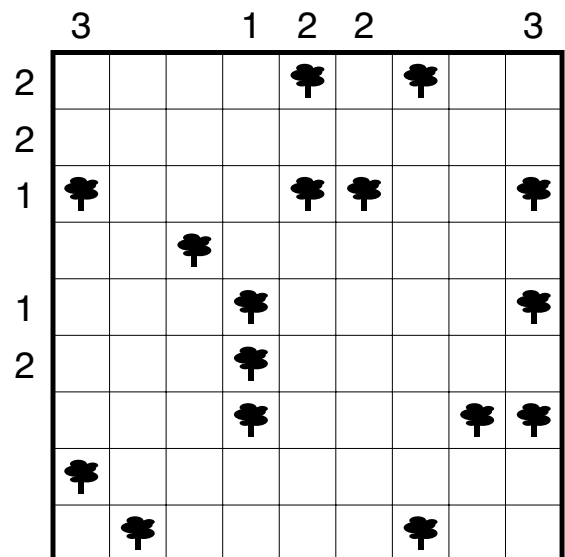
61 ◇



62 ◆

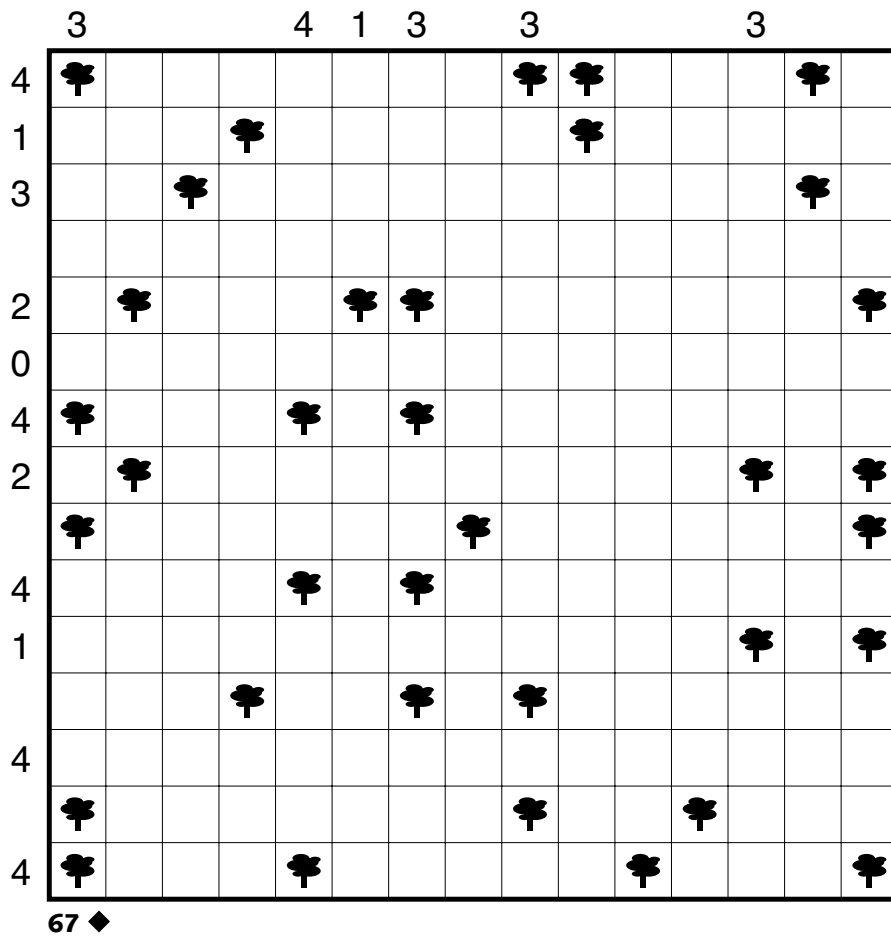
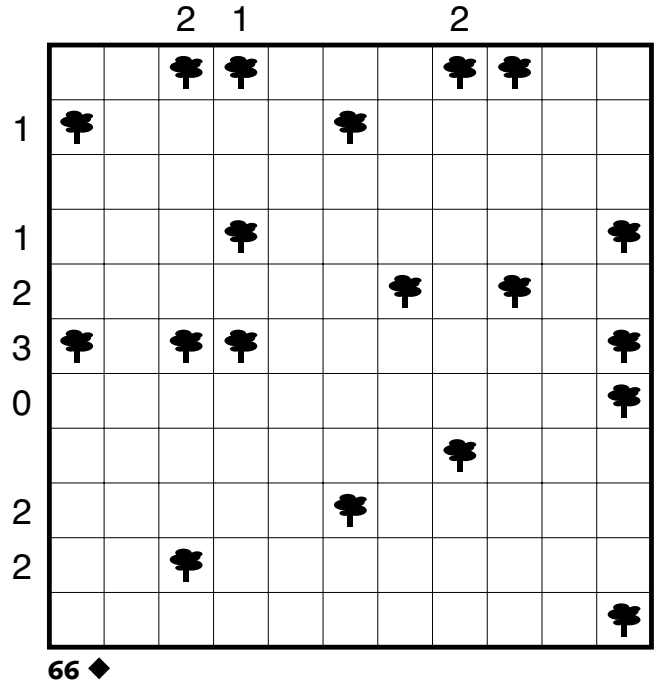
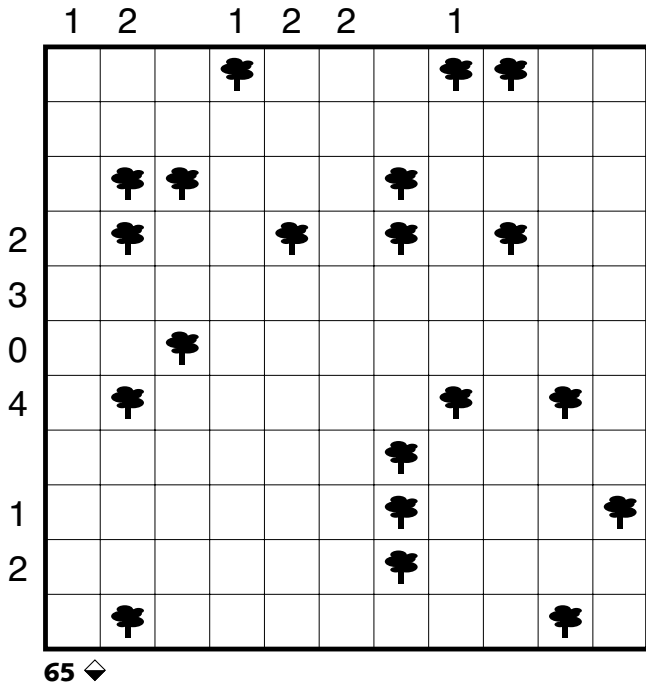


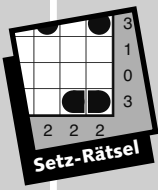
63 ◆



64 ◆





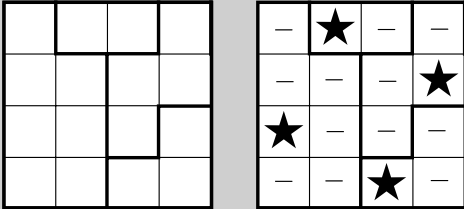


# D O P P E L S T E R N

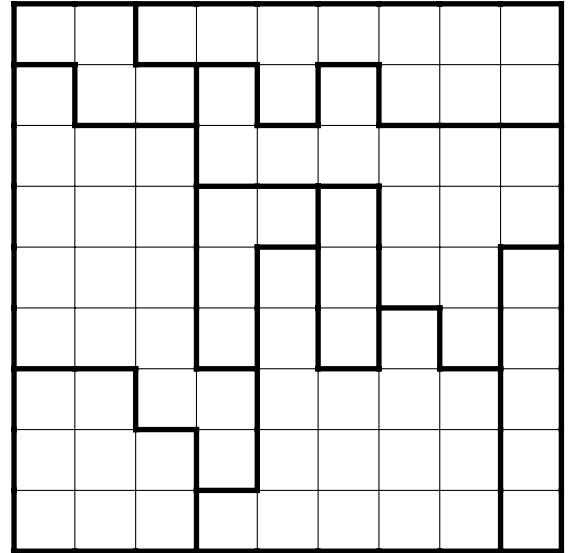
## Die Regeln

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.

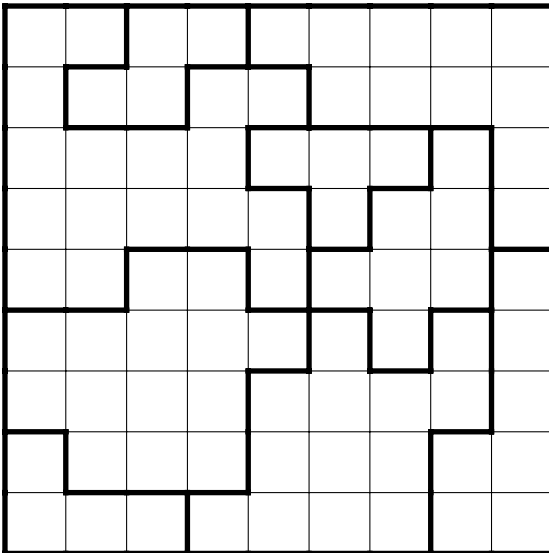
## Beispiel mit einem Stern



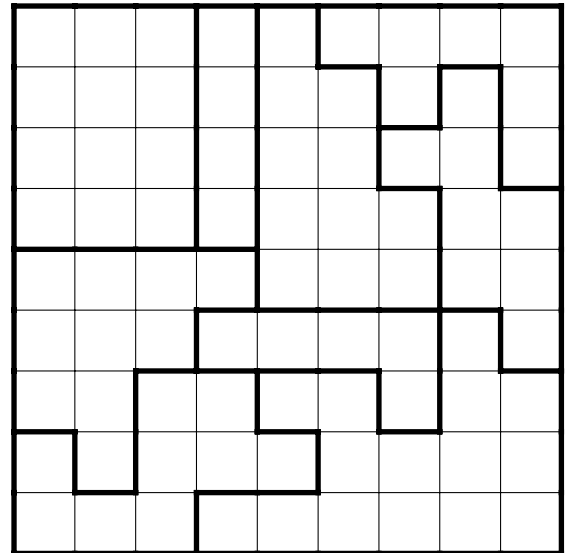
◇ = leicht   ◆ = mittel   ◆ = schwer



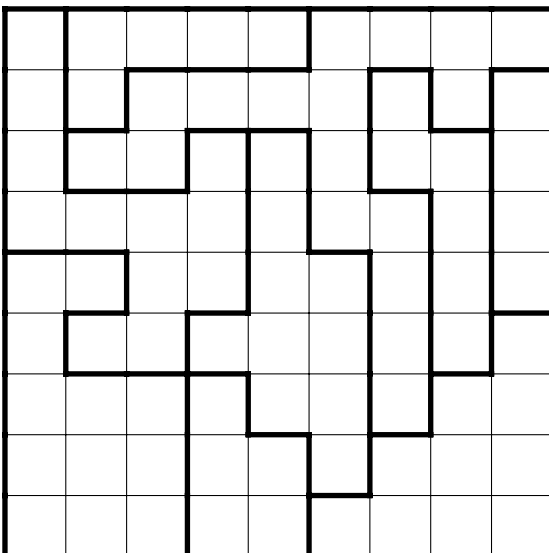
68 ◇



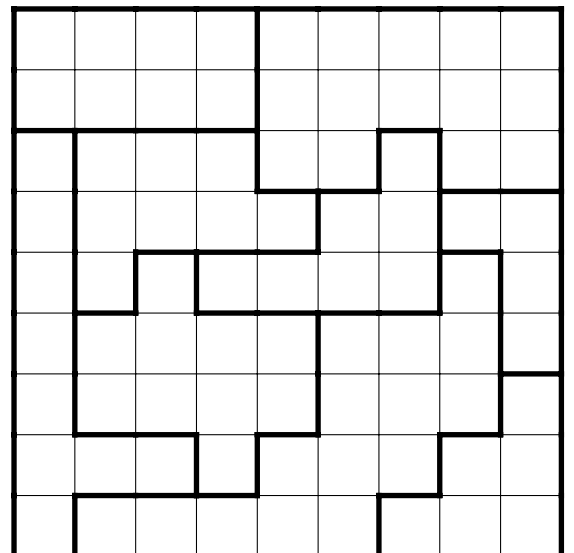
71 ◇



72 ◆



75 ◆

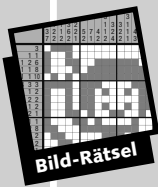


76 ◆





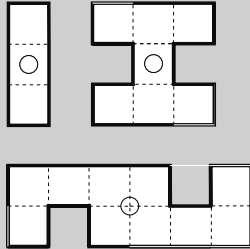




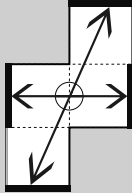
# SYMMETRIX

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

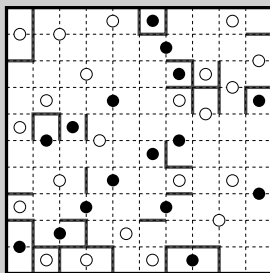


## Erklärung



## Tipps

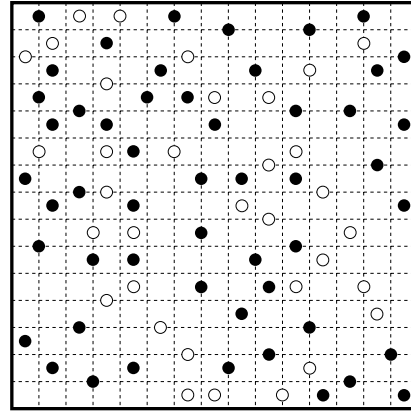
- Für den Spieleinstieg eignen sich Punkte, die an den Rändern liegen.
- Die Spielumrandung ist eine Grenze. Beginnen Sie deshalb mit dem Übertragen dieser Grenze gegenüber den einzelnen Punkten.
- Definieren Sie dann die Grenzen zwischen nahe beieinander liegenden Punkten über das ganze Feld.



- 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

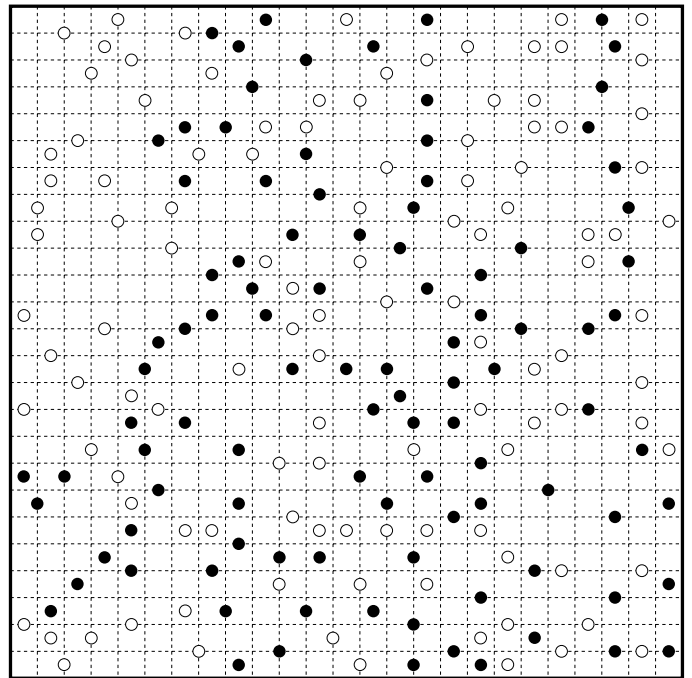
siehe auch: [www.kuengverlag.ch/anleitungen](http://www.kuengverlag.ch/anleitungen)



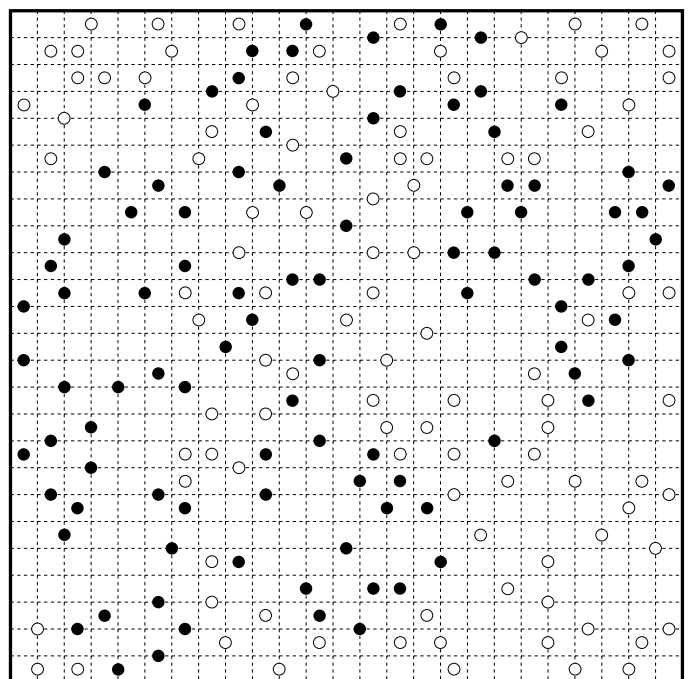
87 ◇



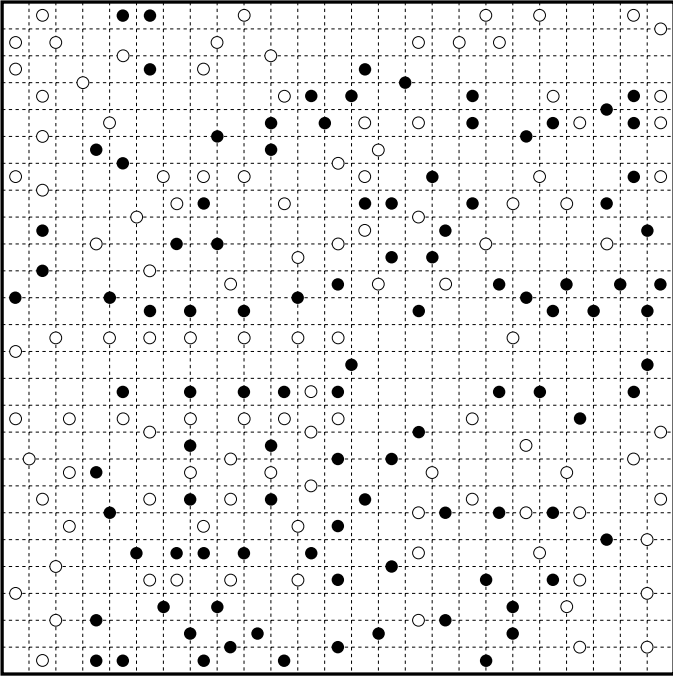
Auch als Taschenbuch erhältlich



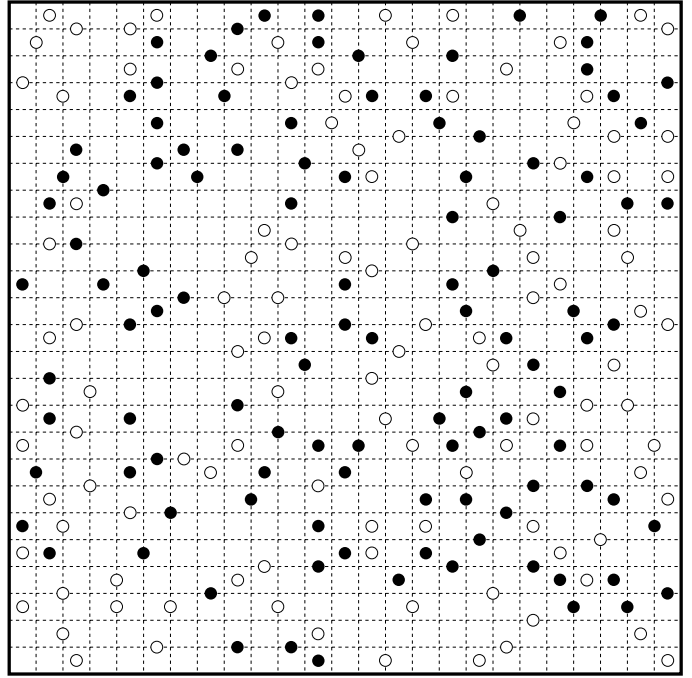
88 ◆



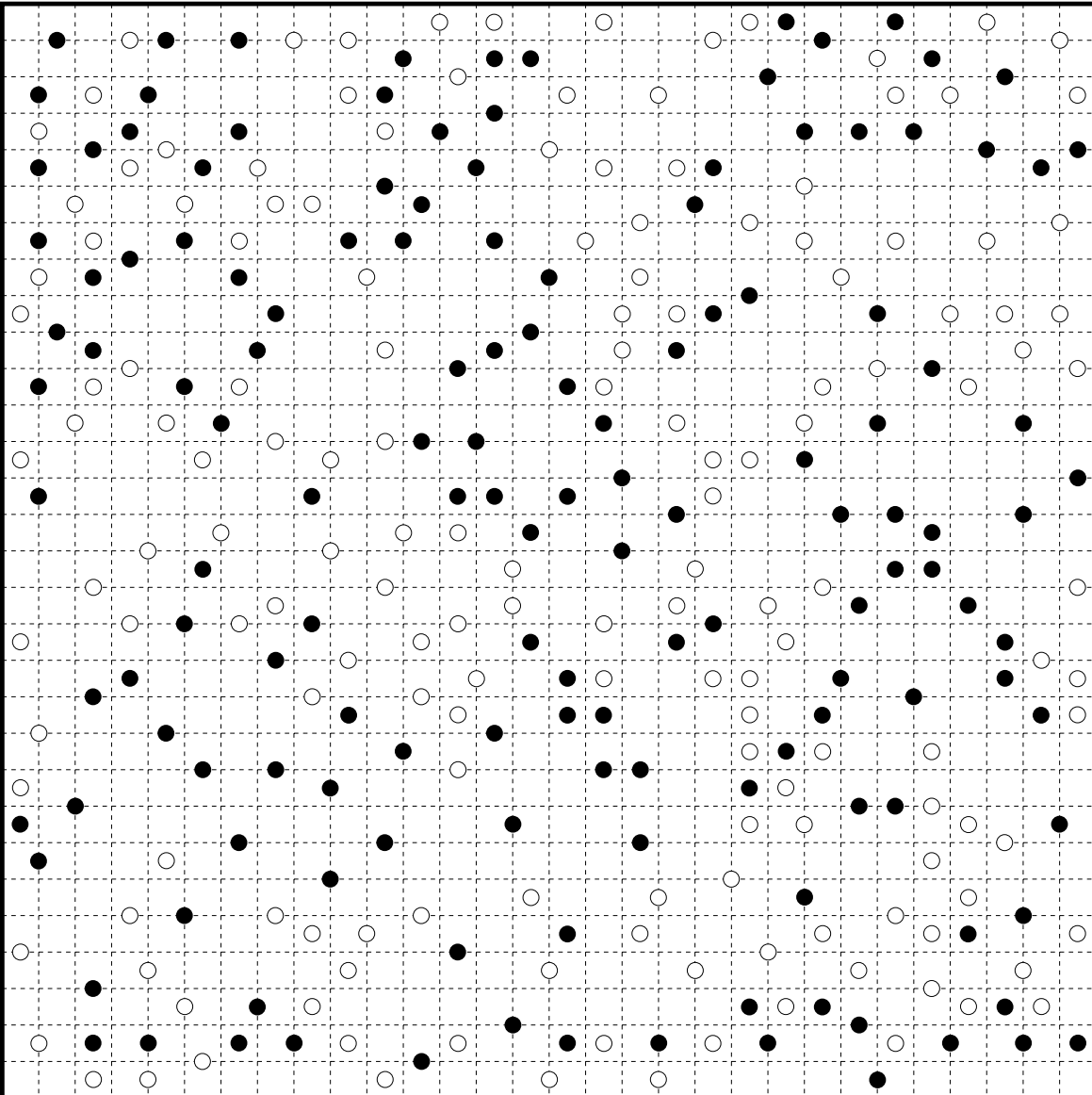
89 ◆



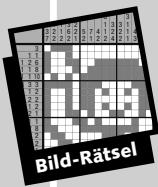
90 ◆



91 ◆



92 ◆



# KETTEN

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

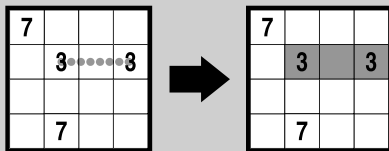
## Die Regeln

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

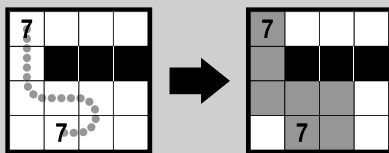
- Die Länge der Kette muss den beiden Zahlen entsprechen.
- Verbindungswege dürfen sich nicht kreuzen.

## 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](http://www.kuengverlag.ch/anleitungen)

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

95 ◆

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

93 ◆

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

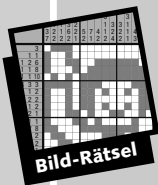
94 ◆

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

96 ◆







# MOSAIK

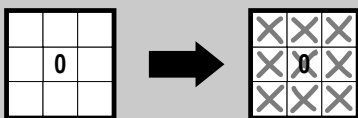
Hier lassen Sie ein Bild entstehen, indem Sie bemalte Felder wie Mosaiksteine aneinander setzen.

## Die Regeln

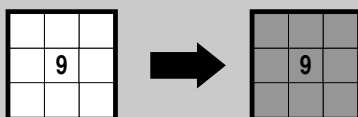
Jede Zahl zeigt, wie viele der maximal neun Felder (Zahlenfeld und die angrenzenden) gefüllt werden sollen. Felder, die leer bleiben müssen, kreuzen Sie ab.

## Beispiel

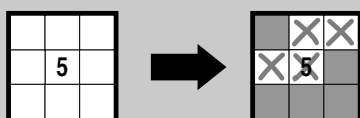
- Die 0 bedeutet, dass keines der neun Felder gefüllt wird.



- 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](http://www.kuengverlag.ch/anleitungen)

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

100 ◇

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

101 ◇

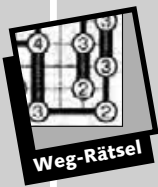
		2				4				1				
2		3		4			5	3	2				2	
2		4		5		3		4		2	1			
	5		3	3		3	3	3		3	0			
		4			4		4	4	3		3			
3		3												
		4	4		5			4	4	4	3	0		
3		3				4		4						
		3				5			4		4			
			4		5	5				6	5			
4		4	4		3	3	3	3		5	5			
			2		0	1		1	4	4			4	
4	4		0		1			2		2				
			0			1		3		2				
					3			3		0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

102 ◆

Auch als Taschenbuch und großformatiges Rätselbuch erhältlich







# BRÜCKEN

Hier sollen Inseln mit Brücken verbunden werden.

## Die Regeln

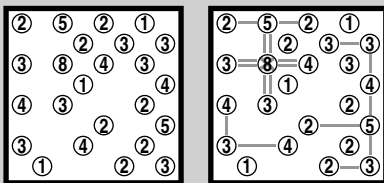
- Jeder Kreis stellt eine Insel dar. Die Zahl darin gibt an, wie viele Linien (Brücken) dort enden.
- Brücken sind nur zu horizontal oder vertikal benachbarten Inseln erlaubt.
- Inseln dürfen mit einfachen oder doppelten Brücken verbunden werden.
- Am Schluss sollen alle Inseln miteinander verbunden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

## Nicht erlaubt sind

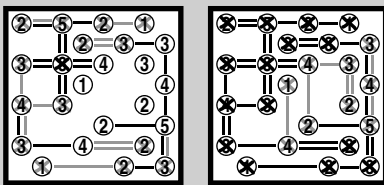
- Kreuzungen
- Diagonale Brücken
- Verbindungen mit mehr als 2 Linien
- Isolierte Inselgruppen

## 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.

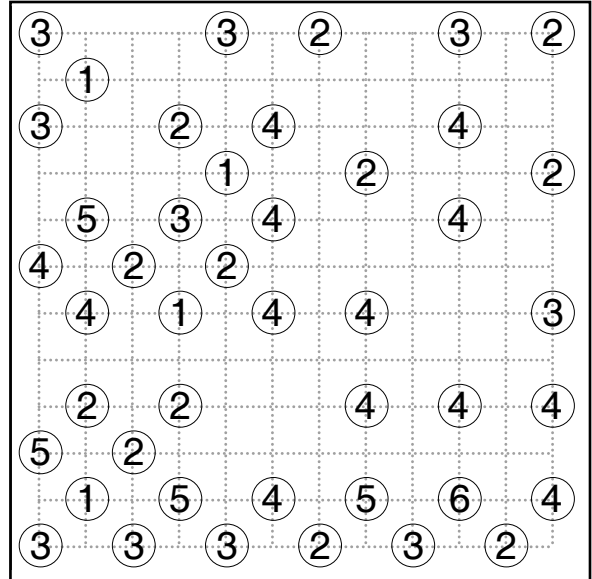


- Die 1er- und 2er-Inseln helfen bei der Fortsetzung. Achten Sie beim Setzen der Brücken darauf, dass alle Inseln Anschluss an den Weg finden.

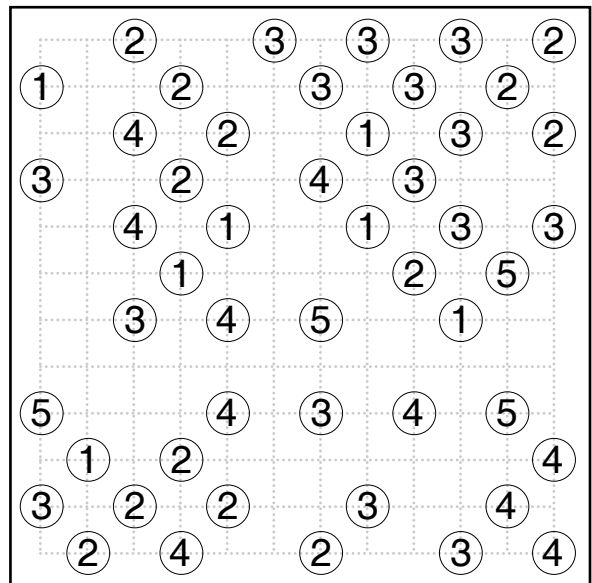


◇ = leicht   ◆ = mittel   ◆ = schwer

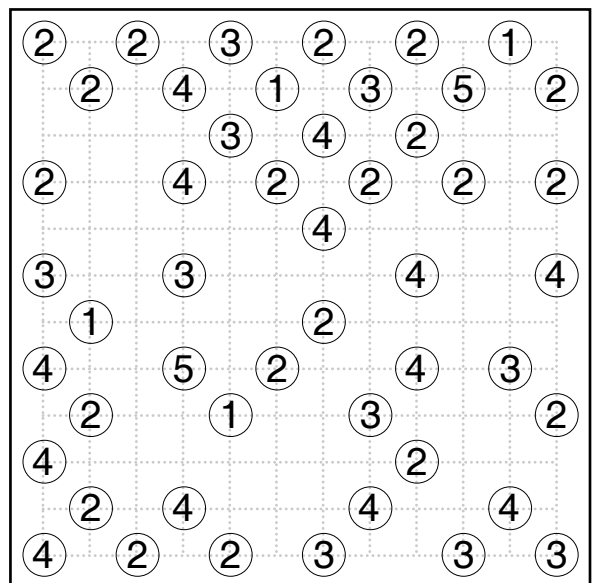
siehe auch: [www.kuengverlag.ch/anleitungen](http://www.kuengverlag.ch/anleitungen)



109 ◇



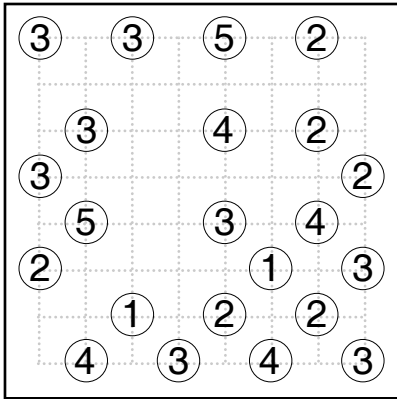
110 ◆



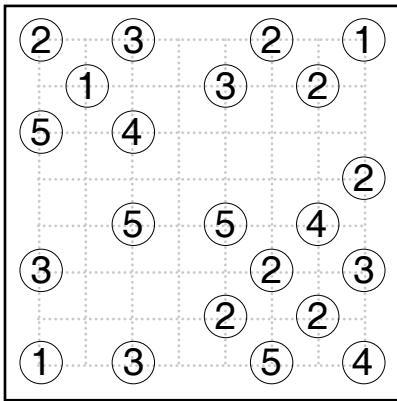
111 ◆



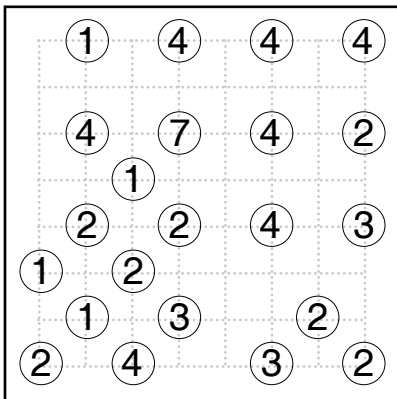
Auch als Taschenbuch  
und großformatiges  
Rätselbuch erhältlich



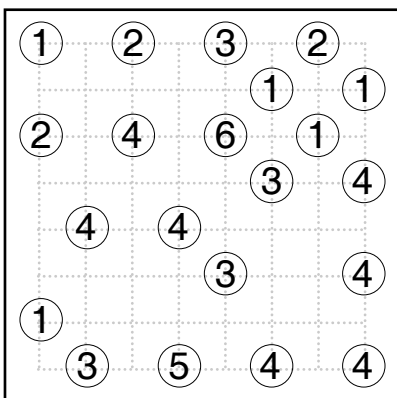
112 ◇



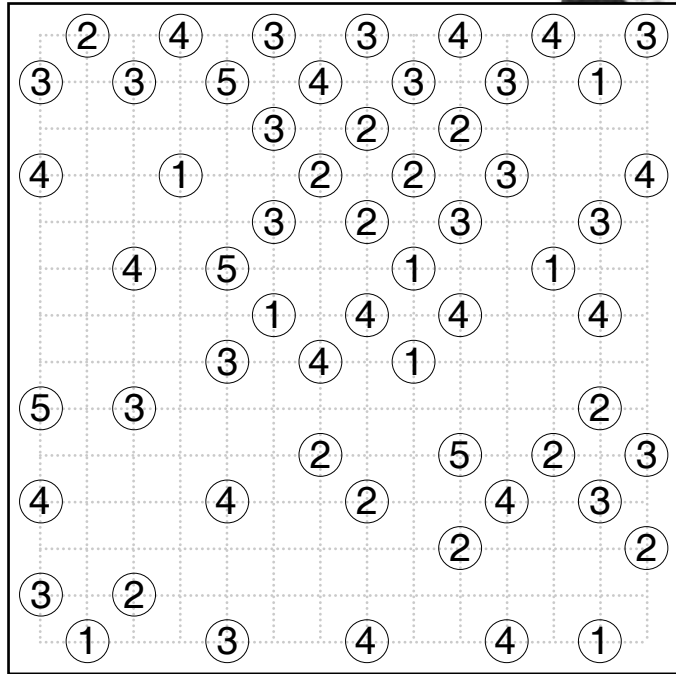
113 ◇



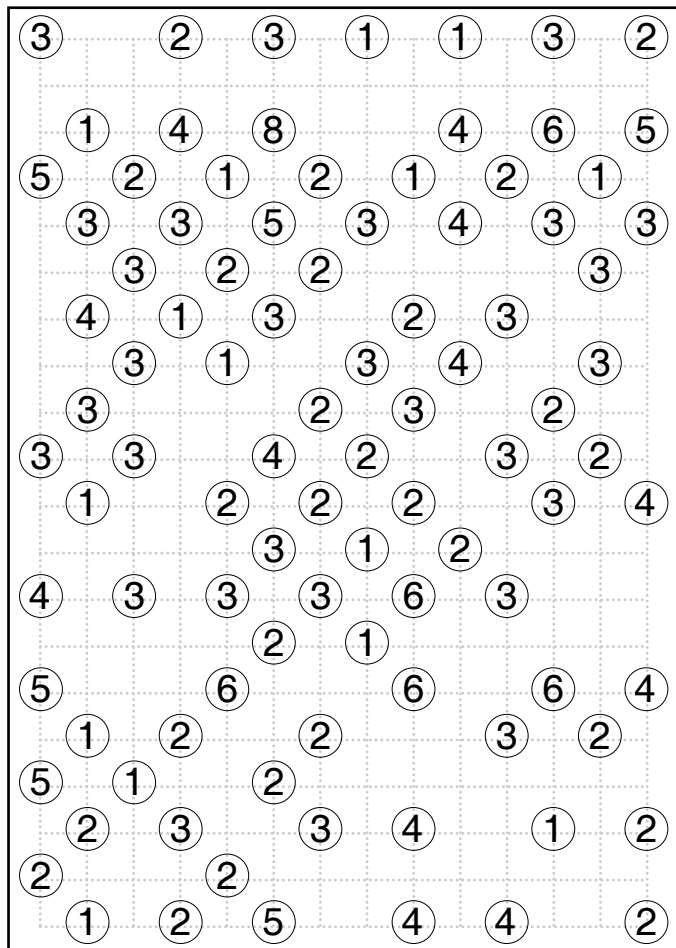
114 ◇



115 ◇

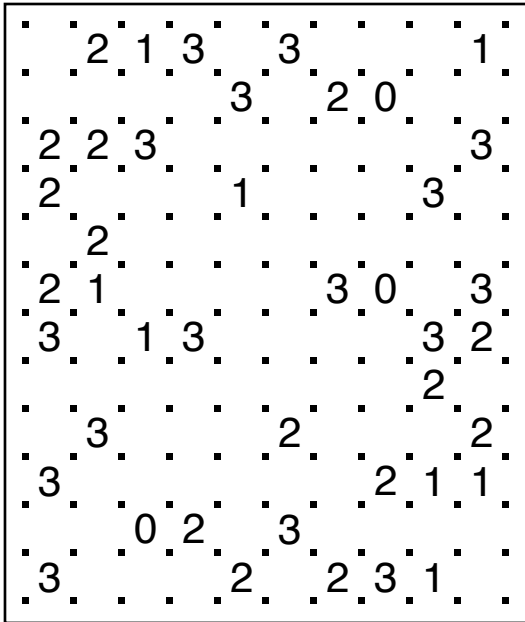


116 ◆

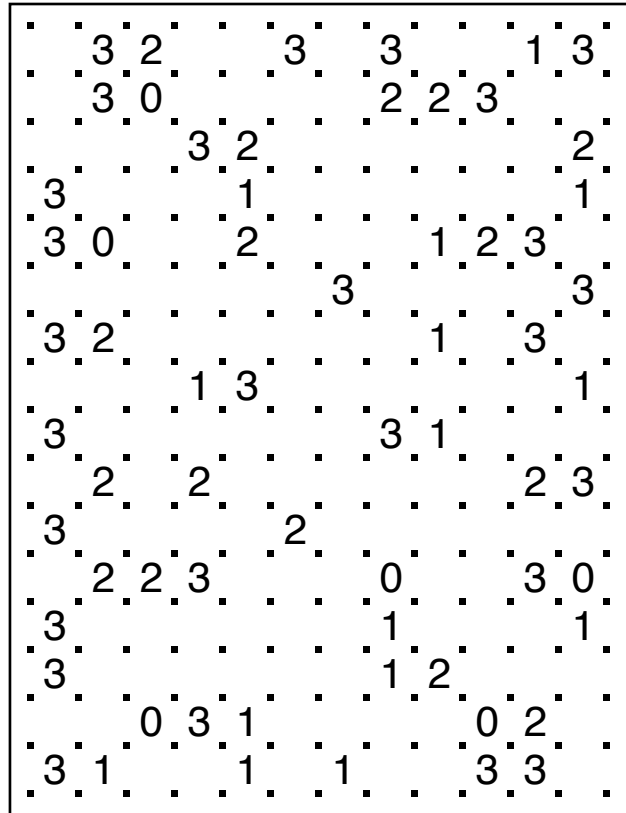


117 ◆

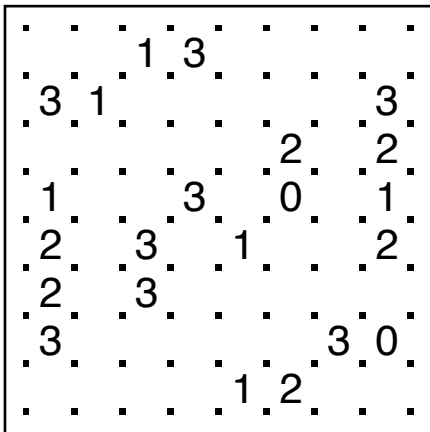




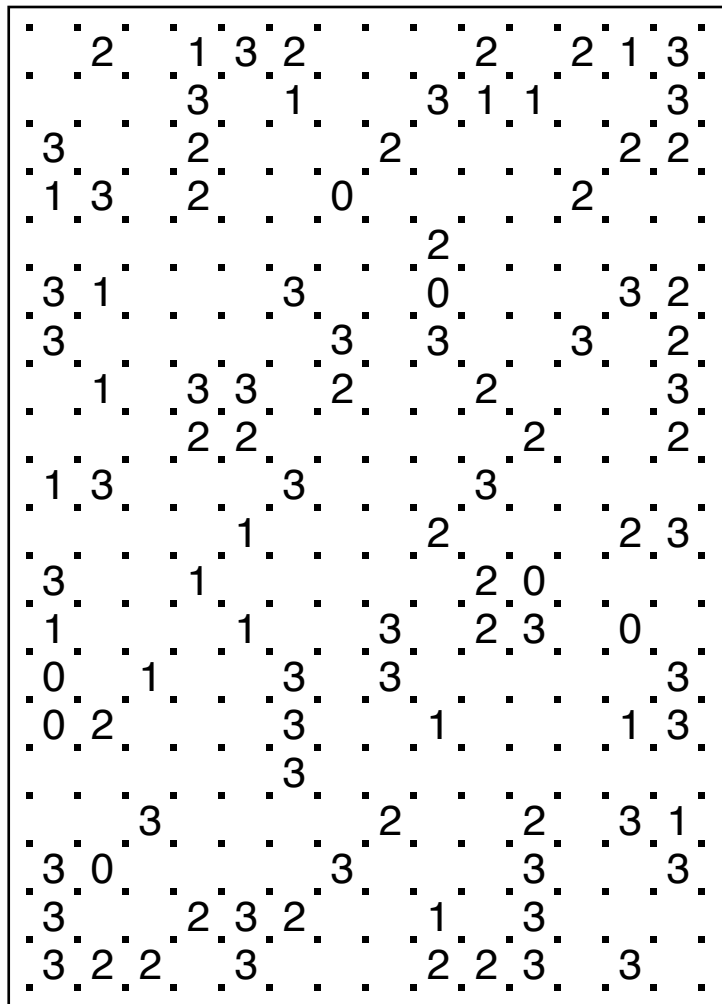
124 ◆



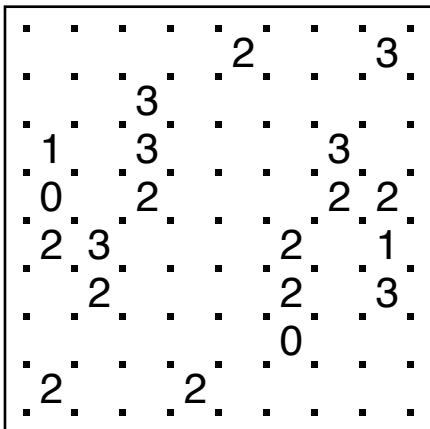
125 ◆



126 ◆



128 ◆



127 ◆



# HITORI

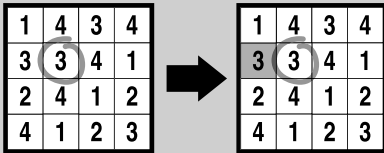
**Sind dies bereits gelöste Sudoku? Nein, es sind Hitori. Hier will jede Ziffer einmalig sein.**

## Die Regeln

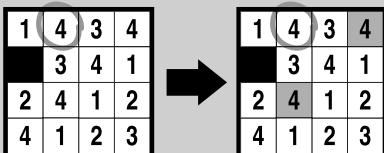
- In jeder Zeile und in jeder Spalte darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Finden Sie Felder mit überflüssigen Zahlen und schattieren Sie diese.
- Die schattierten Felder dürfen sich nur an den Ecken und nie an den Kanten berühren.
- Die weißen Felder müssen über mindestens eine Kante miteinander in Kontakt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

## Beispiel

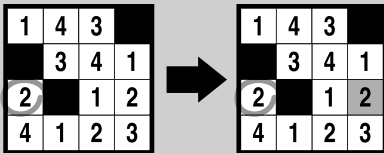
- Die markierte 3 kann nicht schwarz sein, weil entweder die 4 oberhalb oder die 4 unterhalb der 3 schwarz sein muss. Also wird die andere 3 in der selben Zeile schwarz.



- 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

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

129 ◇

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

130 ◇

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

131 ◇

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

132 ◆

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

133 ◇

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

134 ◆

siehe auch: [www.hitori.ch](http://www.hitori.ch)



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

135 ◇

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

136 ◇

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

137 ◇

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

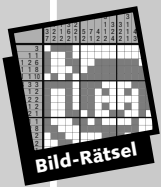
138 ◇

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

139 ◇

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

140 ◇



# 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.

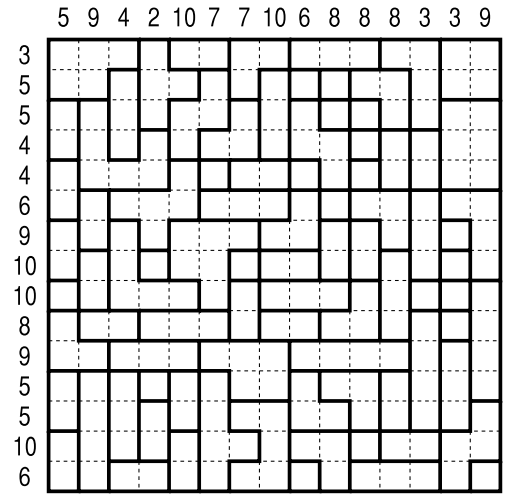
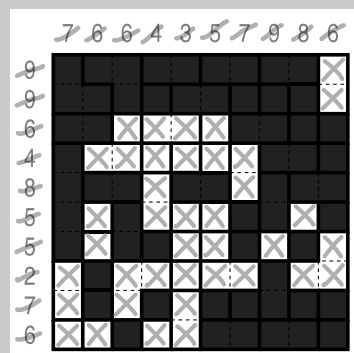
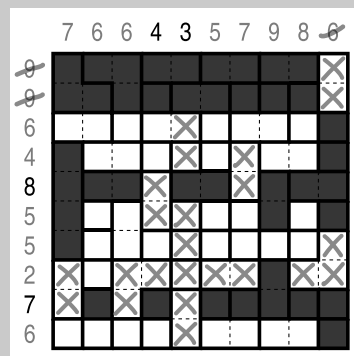
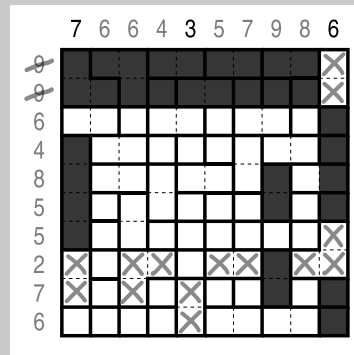
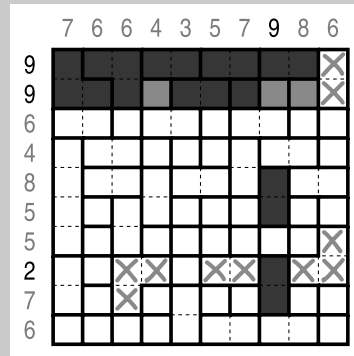
## Bild 3

- 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.

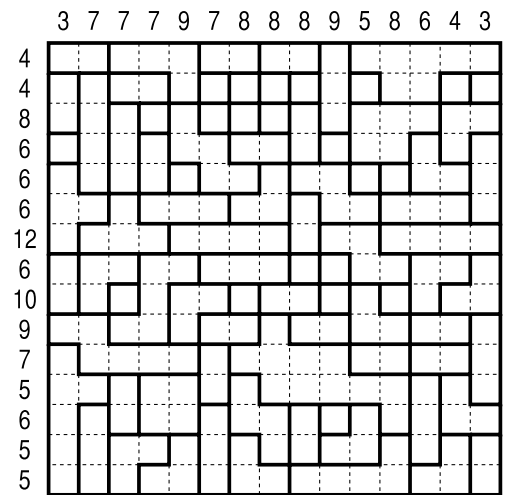
## Bild 4

Lösung

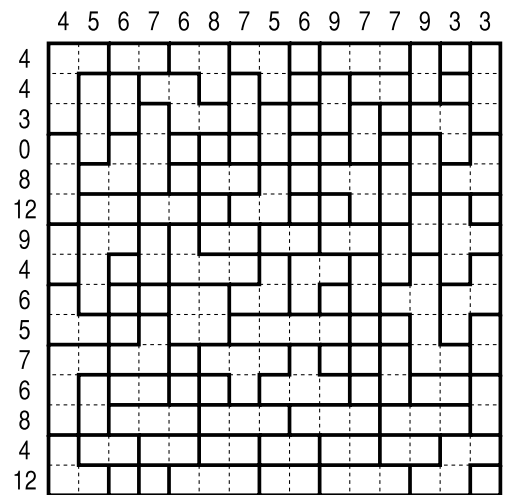
## Beispiel (10x10)



141 ◊ (15x15)



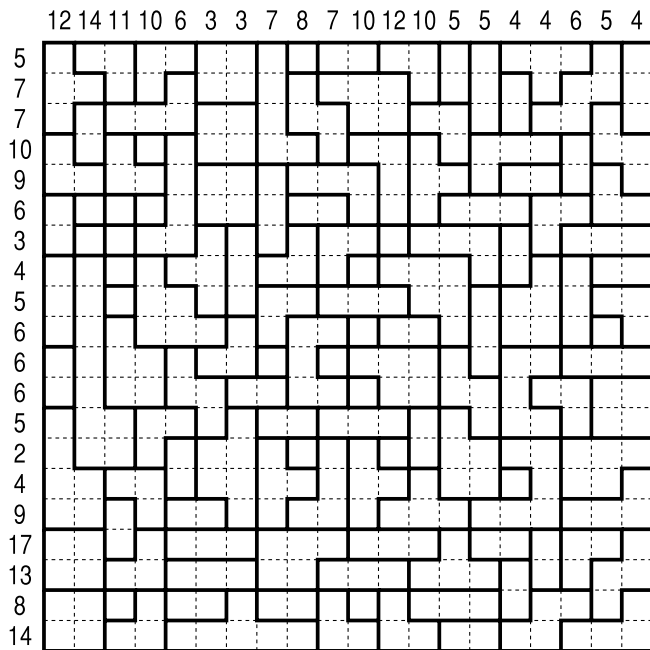
142 ◊ (15x15)



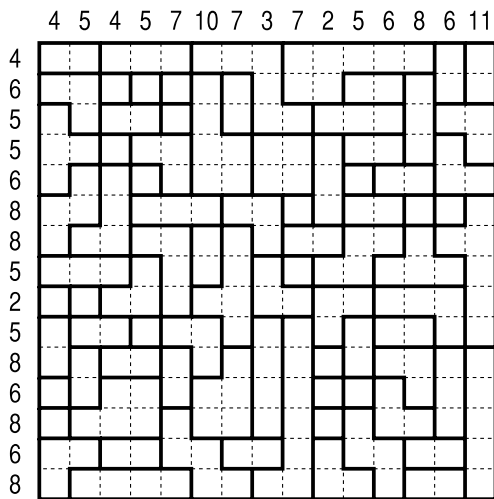
143 ◊ (15x15)



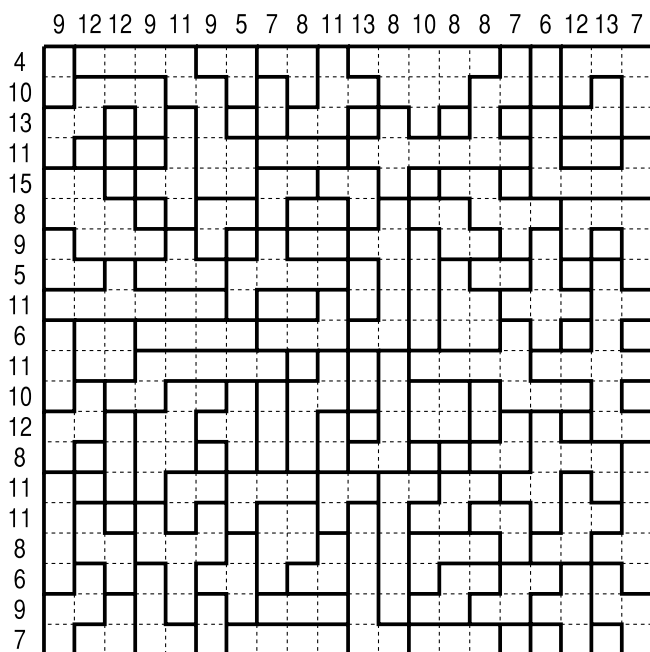
Auch als Taschenbuch erhältlich



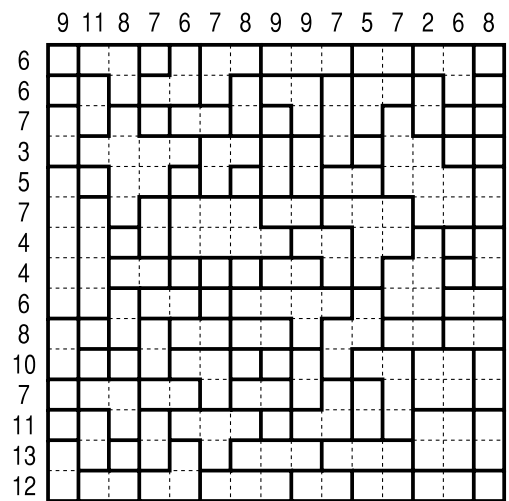
144 ◊ (20×20)



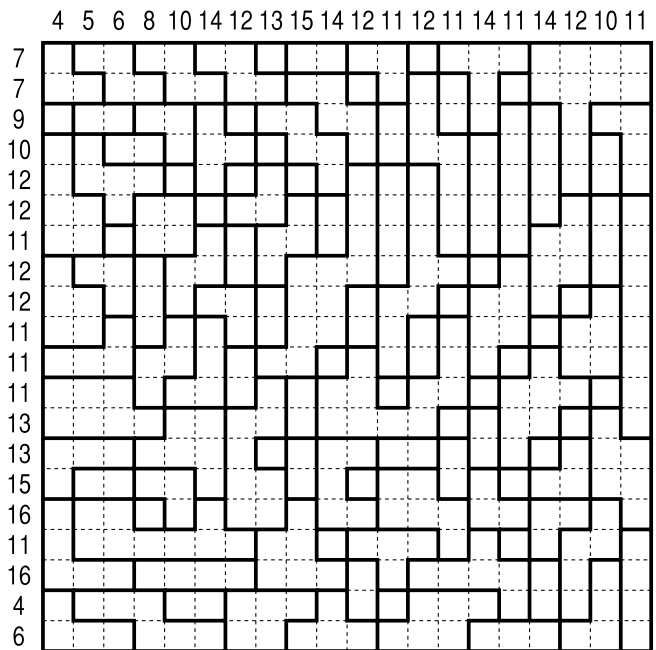
146 ◊ (15×15)



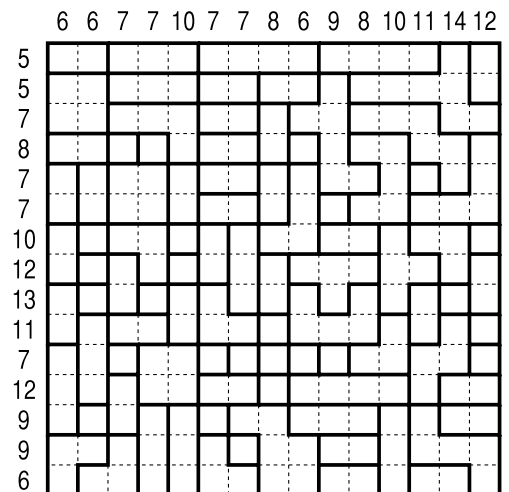
148 ◊ (20×20)



145 ◊ (15×15)



147 ◊ (20×20)



149 ◊ (15×15)



# SUDOKU

		4	1		
	1			4	
3					5
4					6
	5			3	
		3	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.

150 ◇

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

151 ◇

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

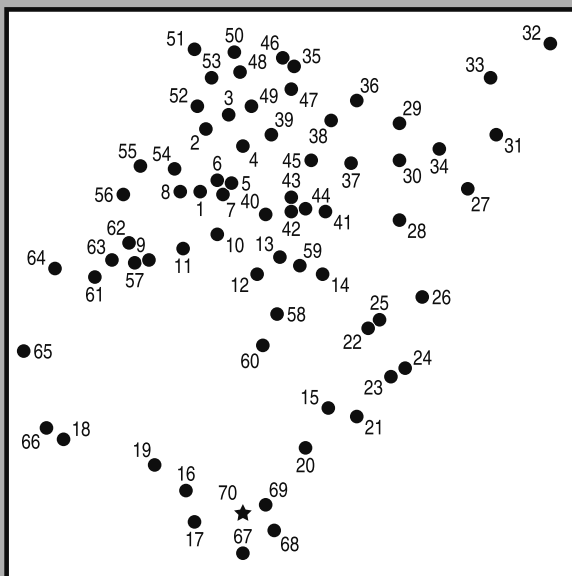
152 ◇



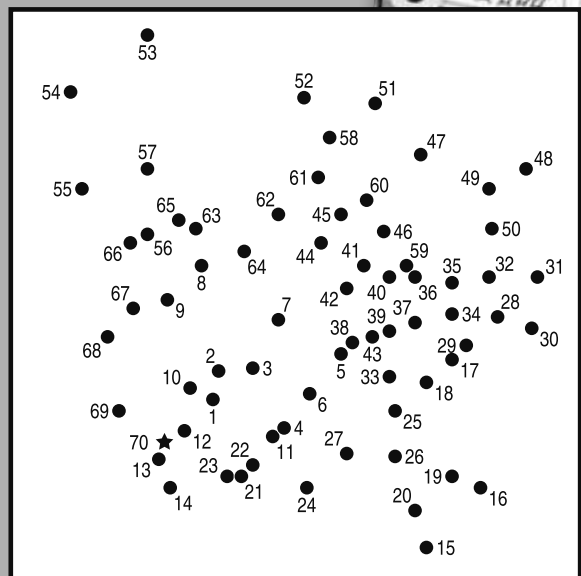
## Punkt zu Punkt

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

NEU erhältlich  
Punkt zu Punkt  
Buch 05



153 ◇



154 ◇

# KETTEN

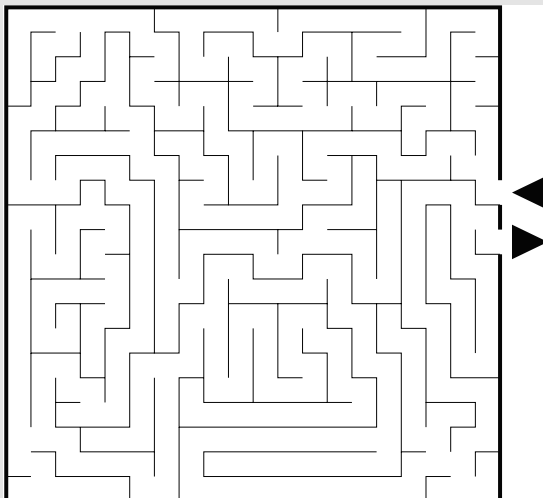
3		2	2																2	2
	12	1	5			1	1	1	1	3										1
3			5					1	4	6									3	6
		1				1				4										
	3	10		1			11	11	6										3	3
			11	3		3	2			1	2	2							6	
3			2	2		2		4	6										1	6
12			1	2	2	2				3	3									
	2	2		1	2		4	11	5		1	1								10
	3	7		1			3		3		3								1	
				10	4		3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

155 ◊

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

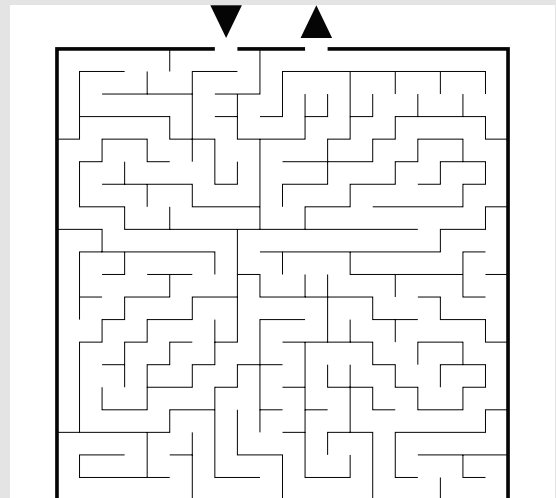
157 ◊

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!

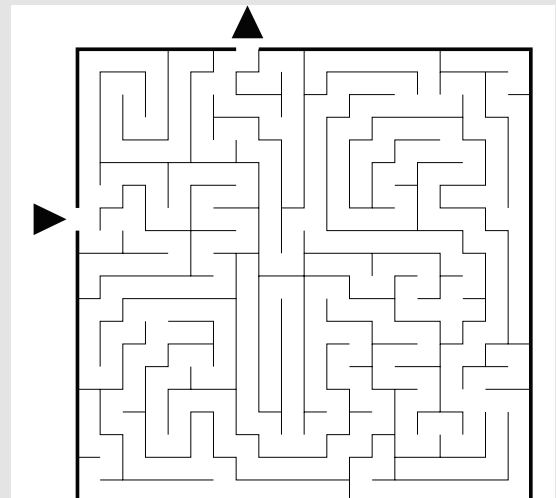


159 ◊

# LABYRINTH



158 ◊



160 ◊

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!

**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.

**Bunte Pillen**

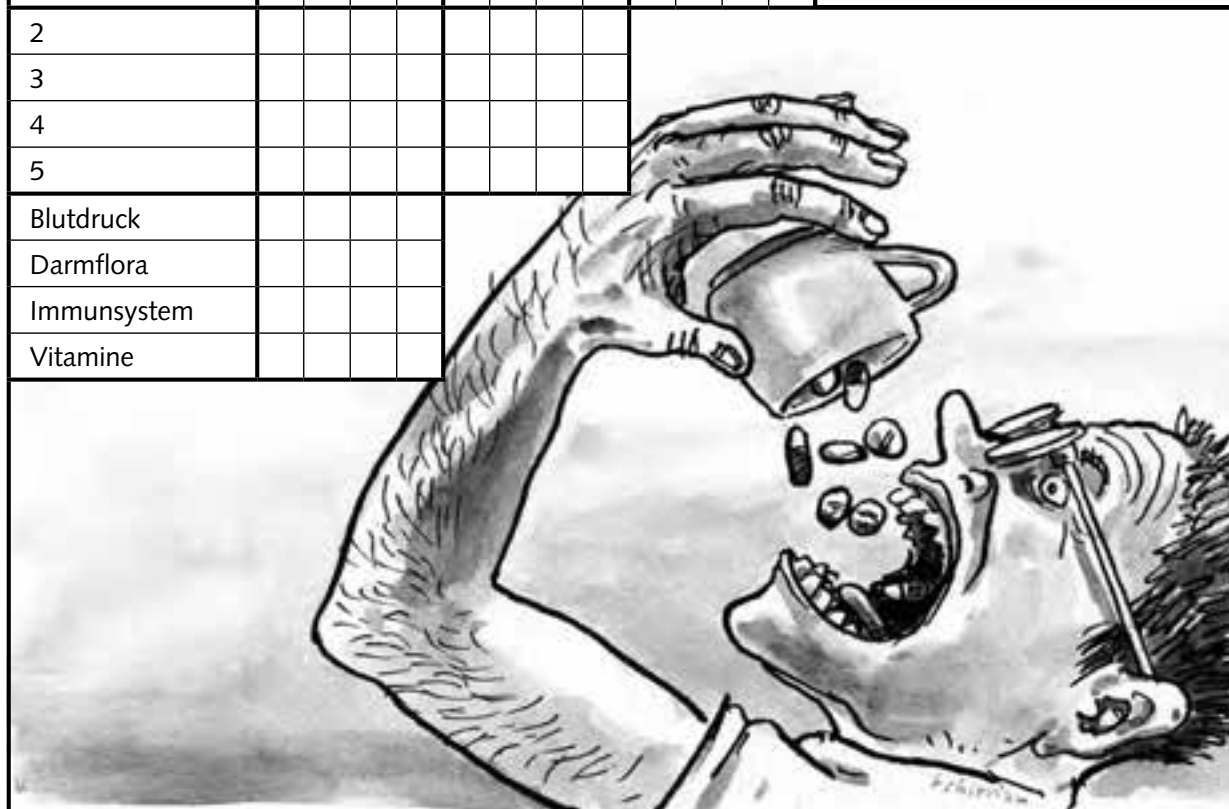
Obwohl kerngesund ist Michael überzeugt, dass er ohne Medikamente nicht mehr lange zu leben hätte. Jeden Tag schluckt er Unmengen an verschiedenfarbigen Tabletten um seine angeblich akut bedrohte Gesundheit intakt zu halten.

Welches Medikament hat welche Farbe, wie wirkt es und wie viele Pillen konsumiert Michael pro Tag.



Auch als Taschenbuch und großformatiges Rätselbuch erhältlich

	Farbe				Wirkung				Anzahl				Hinweise
	blau	gelb	rot	weiß	Blutdruck	Darmflora	Immunsystem	Vitamine	2	3	4	5	
Almonin													Sanostat wirkt blutdrucksenkend. Von den Pillen, die seine Darmflora verbessern sollen, schluckt Michael genau doppelt so viele wie von den gelben. Euvital-Tabletten sind blau. Turbovit, von dem Michael täglich 5 Stück konsumiert, ist ein Vitaminpräparat. Die Pillen, die dem Immunsystem auf die Sprünge helfen sollen, sind weiß.
Euvital													
Sanostat													
Turbovit													
2													
3													
4													
5													
Blutdruck													
Darmflora													
Immunsystem													
Vitamine													



Name	Farbe	Wirkung	Anzahl
Almonin			
Euvital			
Sanostat			
Turbovit			



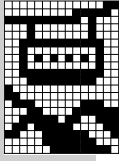




**Nonogramm**

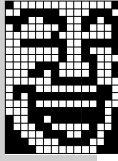
79

Seilbahn



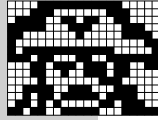
81

Gesicht



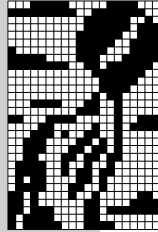
83

Pirat



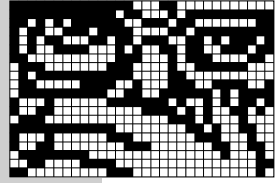
85

Seehund



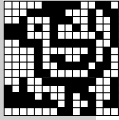
86

Gesicht



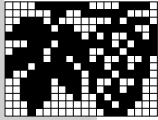
80

Vogel



82

Trauben



84

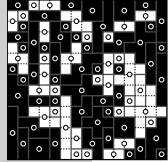
Chilischote



**Symetrix**

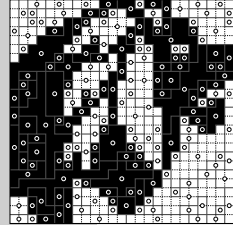
87

Kerze



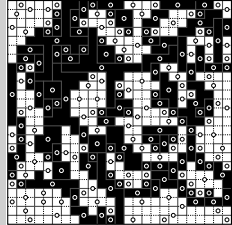
89

Löwe



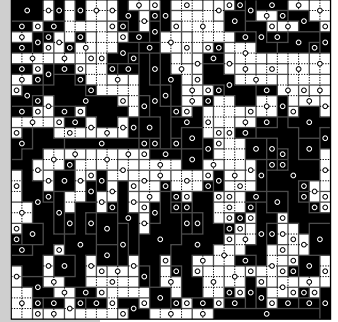
91

Hund



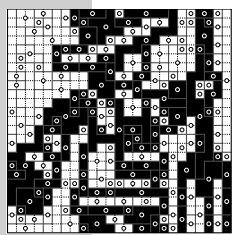
92

Lamas



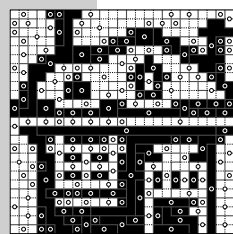
88

Arbeiter



90

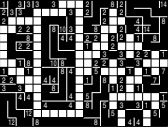
Haus



**Ketten**

93

Gieß-  
kanne



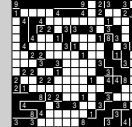
95

Römer



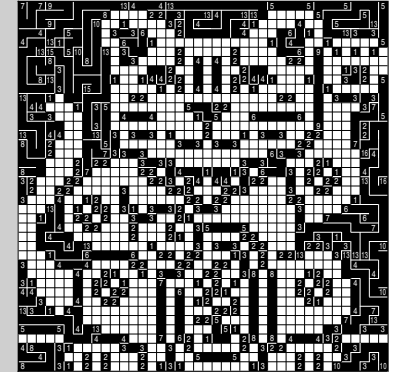
97

Hund



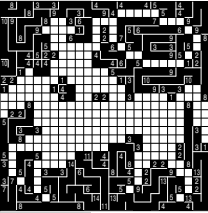
99

Glückskatze



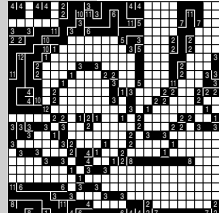
94

Reiter



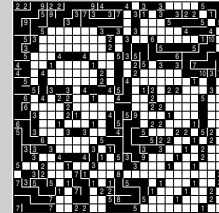
96

Massage



98

Paar



**Mosaik**

100

Prinzessin



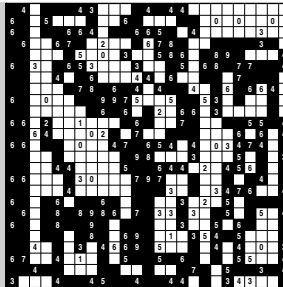
102

Hand



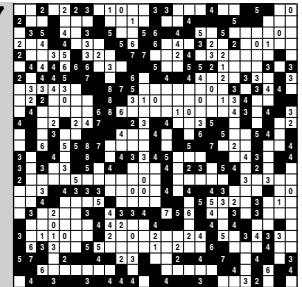
104

Maler



107

Reh



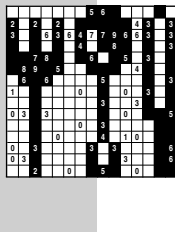
101

Hase



103

Besteck



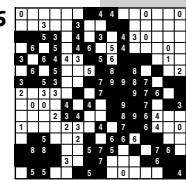
105

Cocktail



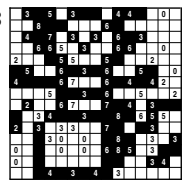
106

Fußballer

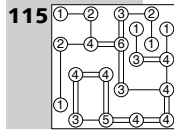
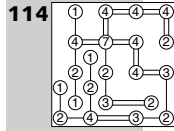
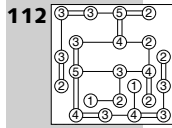
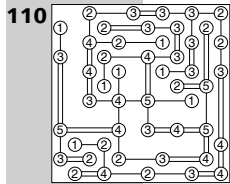
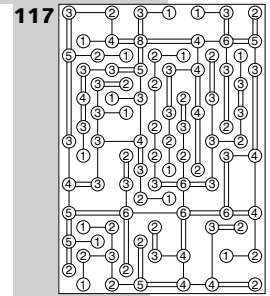
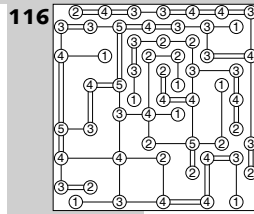
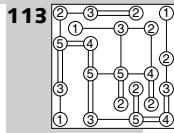
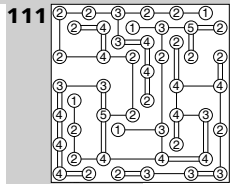
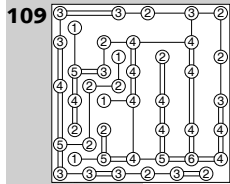


108

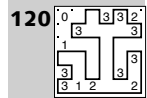
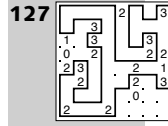
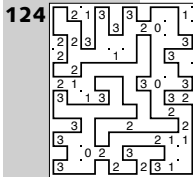
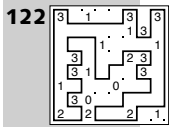
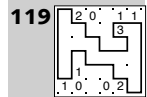
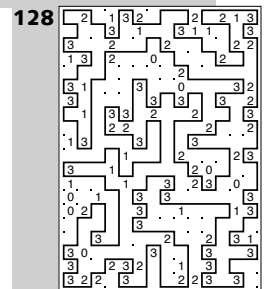
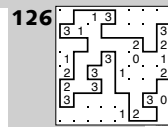
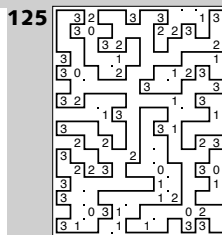
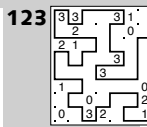
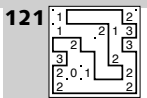
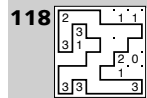
Springteufel



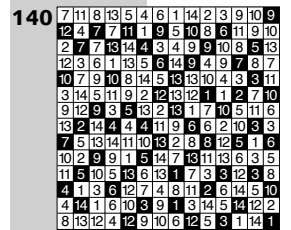
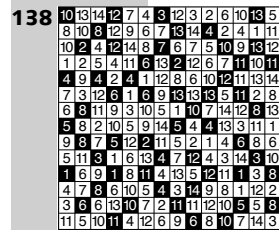
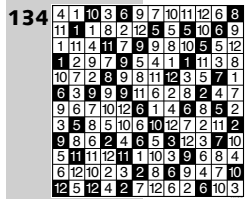
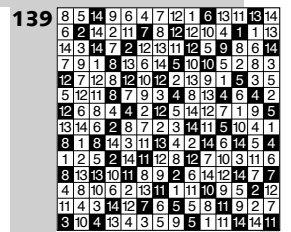
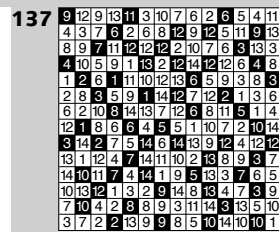
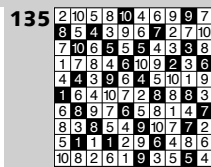
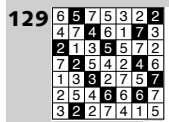
## Brücken



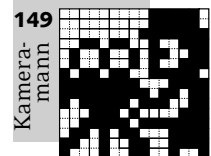
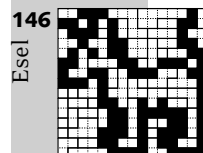
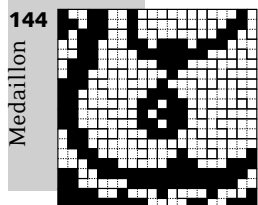
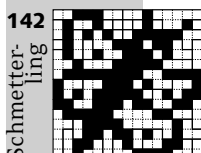
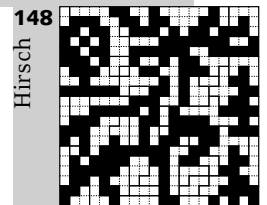
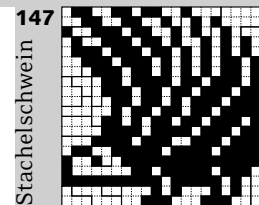
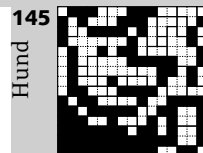
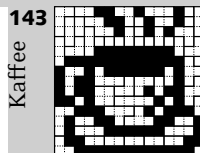
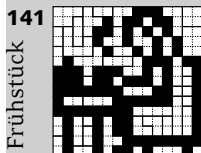
## Suriza



## Hitori



## Pixel





**Sudoku**

150

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

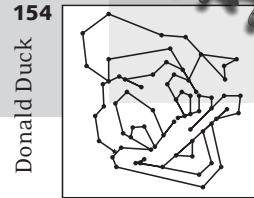
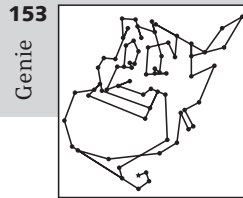
151

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

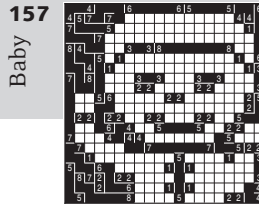
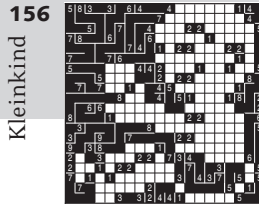
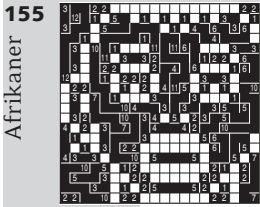
152

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

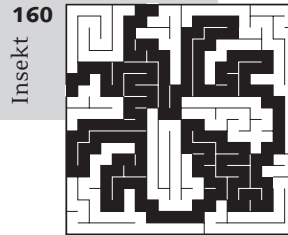
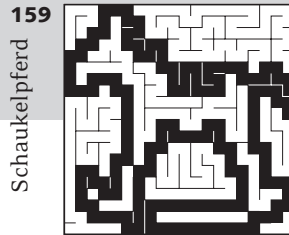
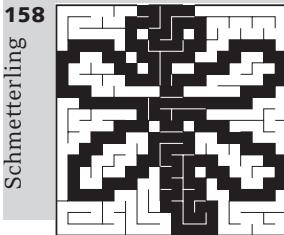
**Punkt zu Punkt**



**Ketten**



**Labyrinth**



**Logical**

161

Name	Farbe	Wirkung	Anzahl
Almonin	weiß	Immunsystem	3
Euvital	blau	Darmflora	4
Sanostat	gelb	Blutdruck	2
Turbovit	rot	Vitamine	5

Verkaufsstellensuche in Deutschland – der schnellste Weg zu meiner Zeitschrift: [www.mykiosk.com](http://www.mykiosk.com)

**Ausgaben verpasst?**  
 Einzelhefte bestellen:  
 Online-Shop: [www.meine-zeitschrift.de](http://www.meine-zeitschrift.de)  
 E-Mail: [versandhandel@pvn.de](mailto:versandhandel@pvn.de)

Haben Sie Anregungen oder Fragen?  
 Schreiben Sie uns:  
[thomas.kueng@kuengverlag.ch](mailto:thomas.kueng@kuengverlag.ch)



**KÜNG VERLAG**

**MIX-LOGIK** Nr. 70  
 ISSN: 2234-9855

Küng Verlags AG, Stockerstrasse 44,  
 CH-8002 Zürich  
 Tel. +41 43 243 04 40  
[thomas.kueng@kuengverlag.ch](mailto:thomas.kueng@kuengverlag.ch), [kuengverlag.ch](http://kuengverlag.ch)

KONZEPT & LAYOUT: Küng Verlags AG  
 COPYRIGHT DER RÄTSEL:  
 Bimaru, Binoxco, Paroli – Rätsel Agentur AG, [raetsel.ch](http://raetsel.ch)  
 Doppelstern und Zeltlager – [croco-puzzle.com](http://croco-puzzle.com)  
 Logical – Daniela Feurer/Logical Illustration Schlorian  
 Alle restlichen von [conceptispuzzles.com](http://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](http://bimaru.de)

**Die neue App ist da!**  
 52 Gratis-Rätsel

