

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/€ 34,80

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

Anrede

Name

Vorname

Straße Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Datum

Unterschrift

Geschenkabo/Name, Adresse

 Schweizer Rätsel-Zeitschriften,
Postfach 79, CH-8166 Niederweningen,
Tel. +41 44 775 79 88, bestellung@kuengverlag.ch,
kuengverlag.ch/shop
Abo bequem online bestellen auf kuengverlag.ch

 IP Internationale Presse direct GmbH,
Nordendstr. 2, D-64546 Mörfelden-Walldorf,
Tel. +49 6105915700001, online-kiosk-24.de
abo@internationale-presse.com



Es erwarten Sie die folgenden 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.

Bimaru	12 – 13
Paroli	14 – 15
Zeltlager	16 – 17
Doppelstern	18 – 19
Doplo	24 – 25

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

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

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

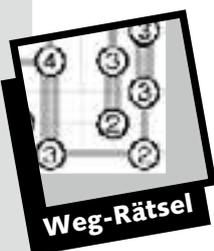
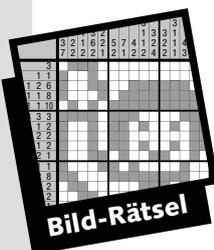
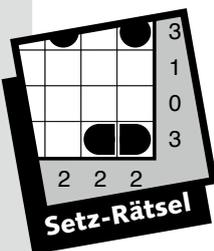
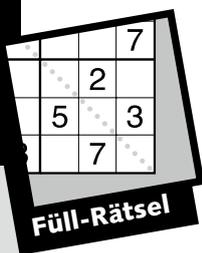
Brücken	28 – 29
Suriza	30 – 31
Hitori	32 – 33

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

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

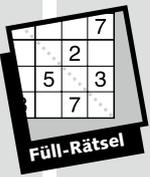
Spezial:

Kinderrätsel	36 – 37
---------------------	---------



das auge





SUDOKU

Freiform

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

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

Diagonal

Lösen Sie diese Rätsel wie klassische Sudoku.

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

Summen

Lösen Sie diese Rätsel wie klassische Sudoku.

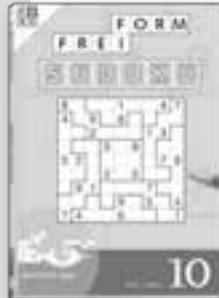
Besonderheit: Die Summen der Zahlen in den markierten Bereichen müssen den jeweils angegebenen Zahlen in der oberen linken Ecke entsprechen. Keine Zahl darf in einem Bereich mehr als einmal vorkommen.

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

Siehe auch:

www.kuengverlag.ch/anleitungen

Auch als Taschenbücher oder als Magazin erhältlich.



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

1 ◇

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

4 ◆

6	9	15		15		6	1	11
		22		5				17
14	5			14	17			11
12						15	9	
14		10	20					12
			15		13	17		
14						4		3
12		5	7		11		13	16
14			1	10				

7 ◇

22	10	4	15			20		5	3
			10		9	12		13	
				13			10		16
11			18		8				
12				13			14		
	12	15				10		15	
				16	12		17		12
10			13			14			
13		8			15				1

8 ◆

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

2 ◆

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

3 ◆

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

5 ◆

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

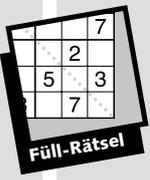
6 ◆

14		6	18		10	31	4	
12								19
13	17	3			6	16	8	
	15	29	14					
13			13				11	
	16		7	10				16
	4		22				5	
			10	25		5	5	
13							15	

9 ◆

26	1	21		19			13	13
		13						
			34			5		26
10	14				20			
	26						13	
				25		8		
	15					9	32	
9	13	20		21				
							1	

10 ◆



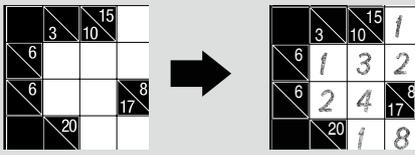
KAKURO

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

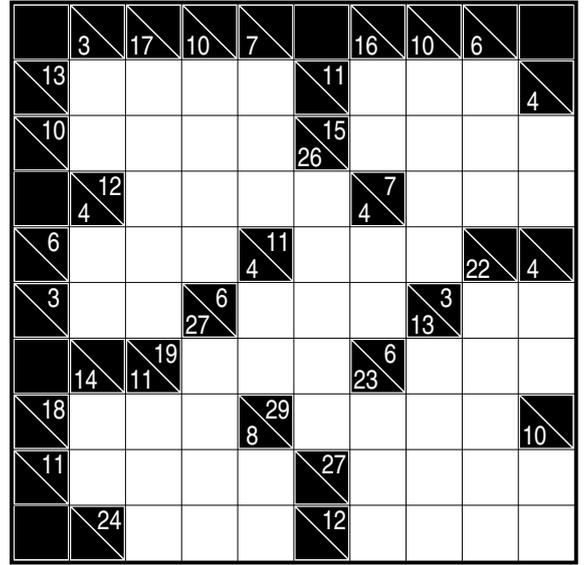
- Mit Schlüsselblöcken beginnen.
- Die Tabelle zeigt Ihnen alle Blöcke, bei denen nur eine Zahlenkombination möglich ist.
- Sie müssen einzig die Reihenfolge dieser Zahlen herausfinden.

Block Summe Kombination

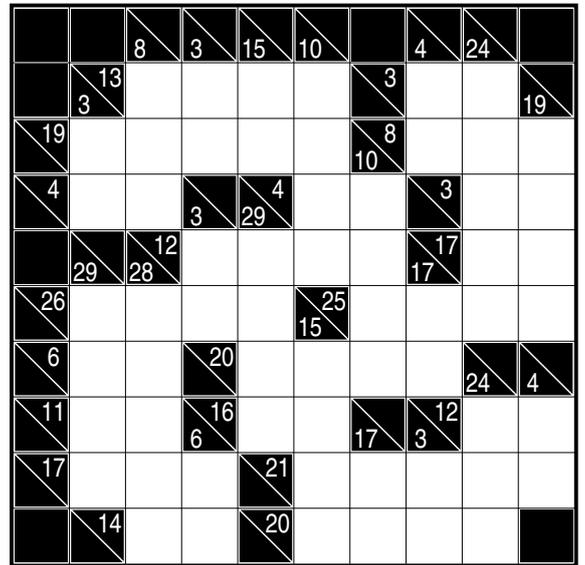
Block	Summe	Kombination
2er	3	1, 2
	4	1, 3
	16	7, 9
	17	8, 9
3er	6	1, 2, 3
	7	1, 2, 4
	23	6, 8, 9
4er	10	1, 2, 3, 4
	11	1, 2, 3, 5
	29	5, 7, 8, 9
5er	15	1, 2, 3, 4, 5
	16	1, 2, 3, 4, 6
	34	4, 6, 7, 8, 9
6er	21	1, 2, 3, 4, 5, 6
	22	1, 2, 3, 4, 5, 7
	38	3, 5, 6, 7, 8, 9
7er	39	4, 5, 6, 7, 8, 9
	28	1, 2,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

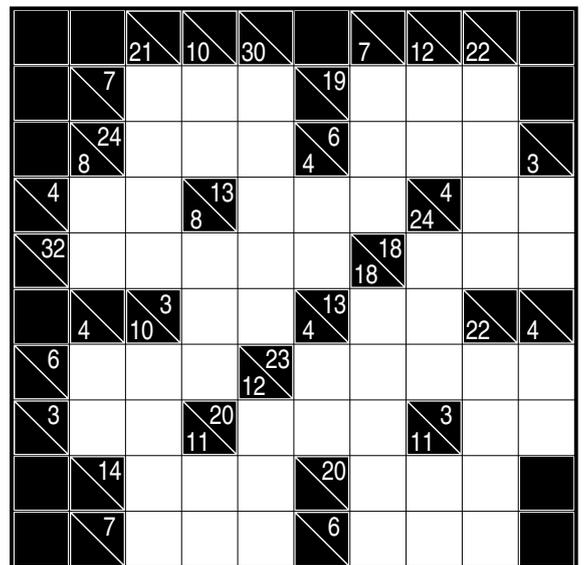
Siehe auch: www.kakuro.ch



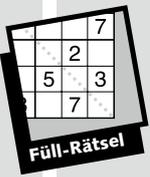
11 ◇



12 ◇



13 ◇

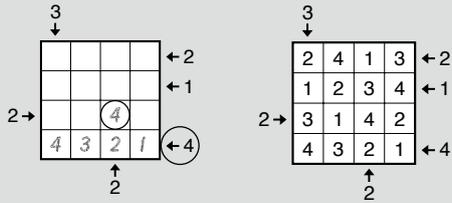


H O C H H A U S

Die Regeln

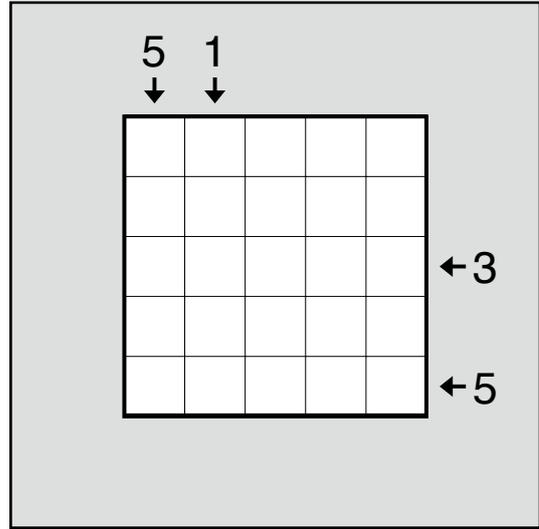
Tragen Sie in jedes Feld ein Haus (Höhe 1 Feld bis zur Gittergröße) so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können;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

Beispiel

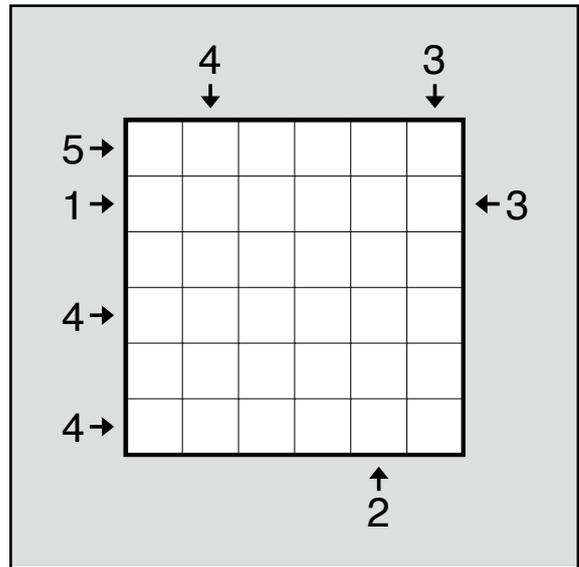


◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

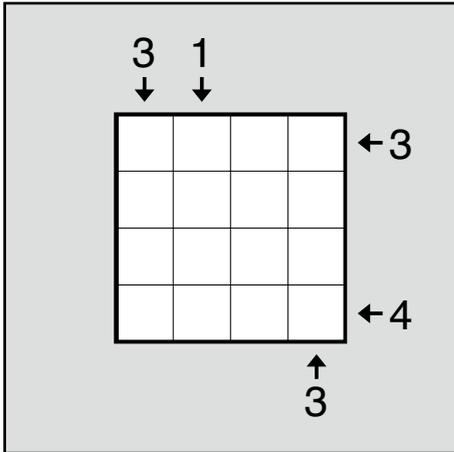
Siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen



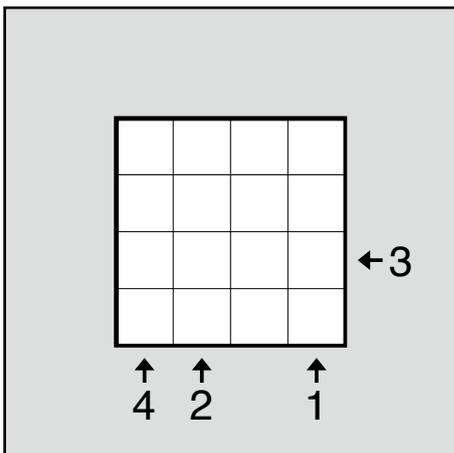
17 ◇



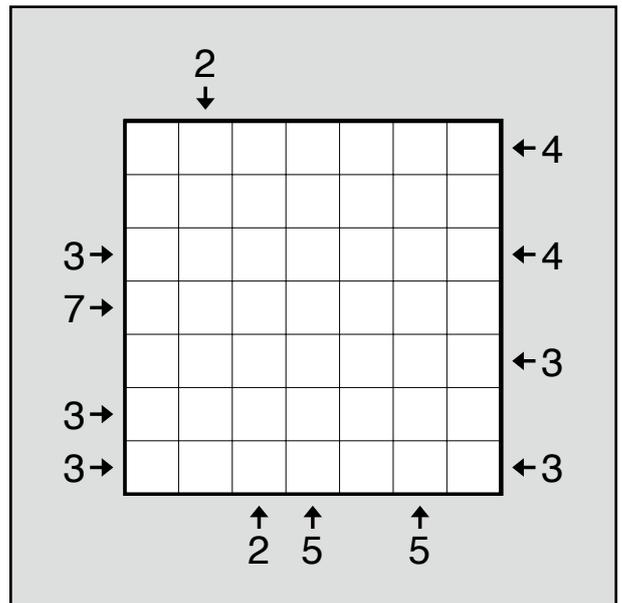
21 ◆



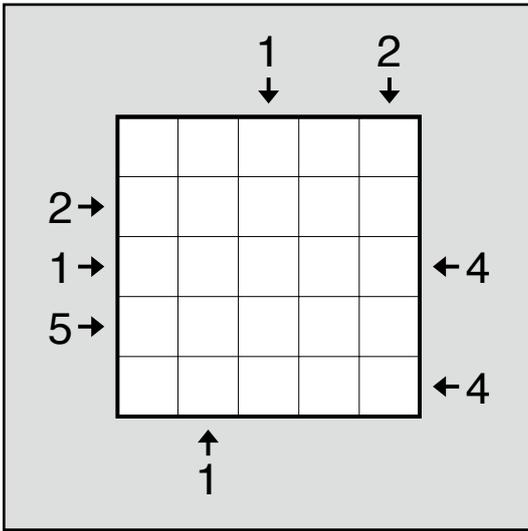
20 ◇



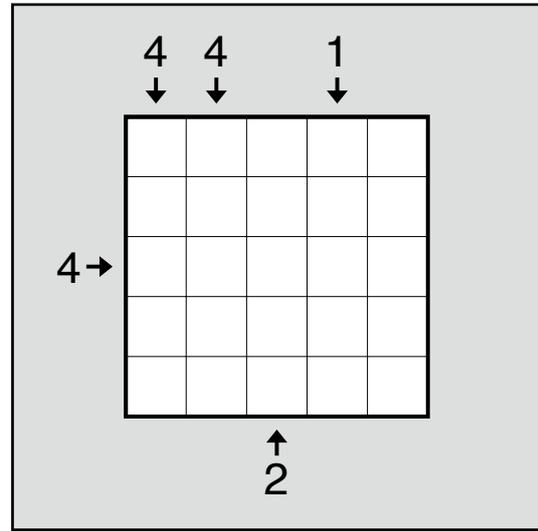
24 ◇



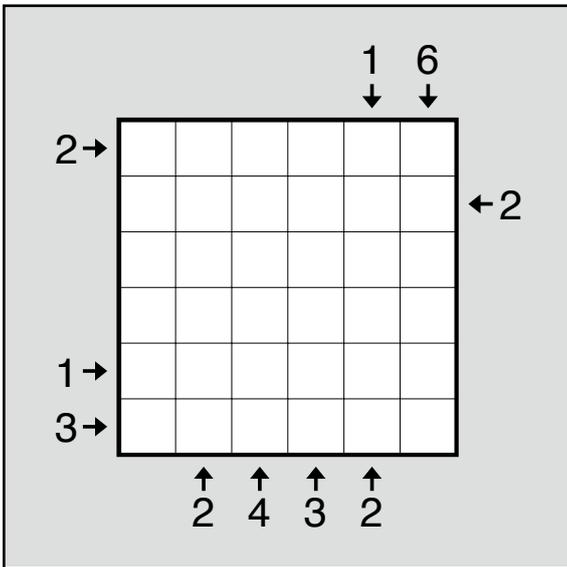
25 ◆



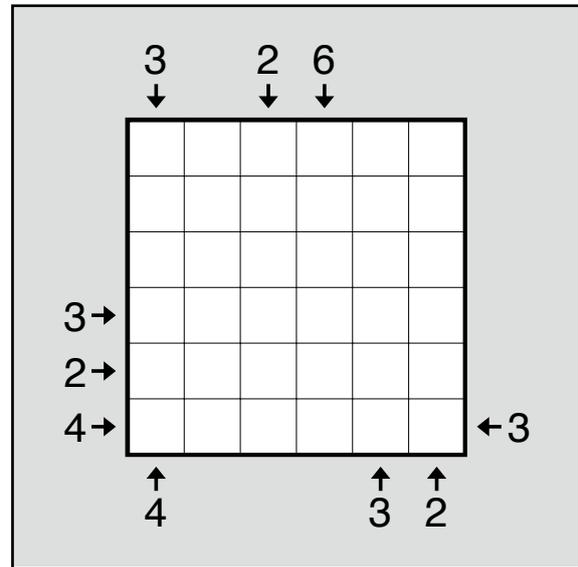
18 ◊



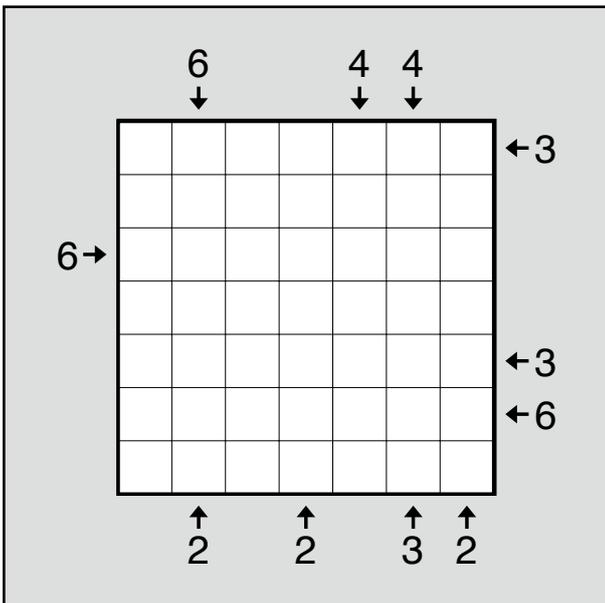
19 ◊



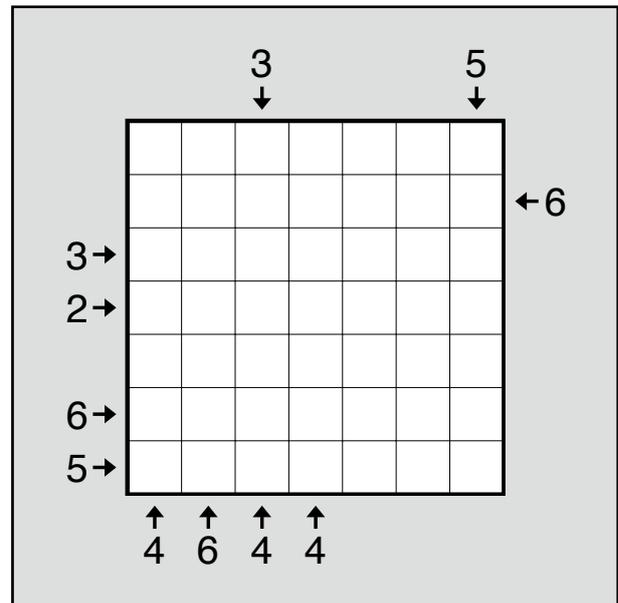
22 ◊



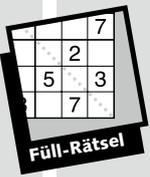
23 ◊



26 ◊



27 ◊



BINOXXO

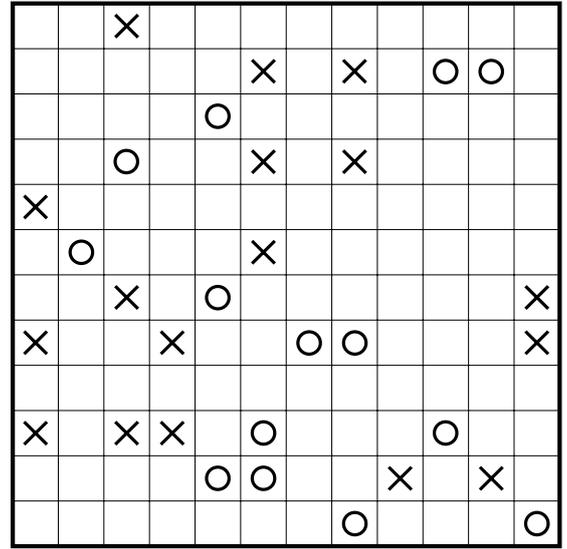
Binoxxo ist ein neues Rätsel, das an «3-Gewinnt» erinnert. Füllen Sie das Rätselgitter mit den Zeichen O und X vollständig aus.

Die Regeln

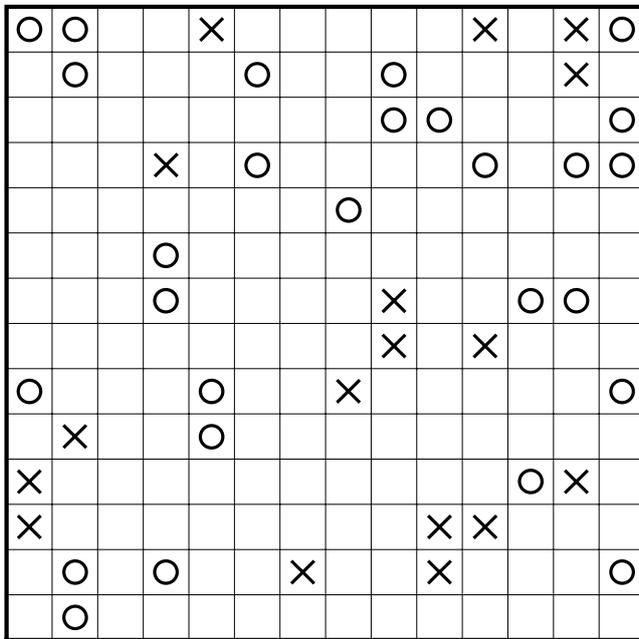
- Es dürfen nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende X und O in einer Reihe oder Spalte vorkommen.
- In jeder Zeile und jeder Spalte stehen gleich viele X und O.
- Alle Zeilen und Spalten sind einzigartig.

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

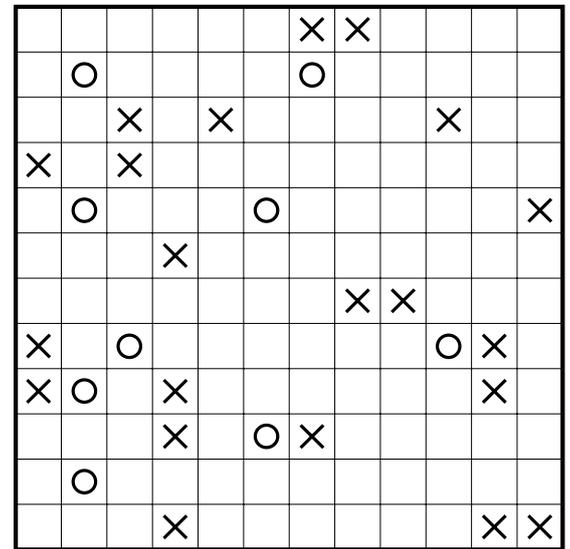
Siehe auch: www.binoxxo.ch



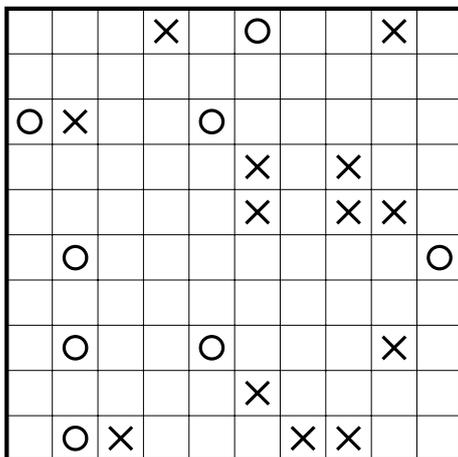
28 ◇ (12x12)



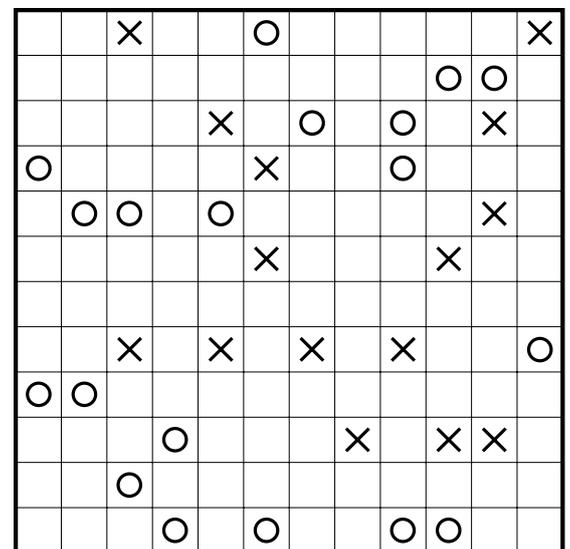
29 ◇ (14x14)



30 ◆ (12x12)



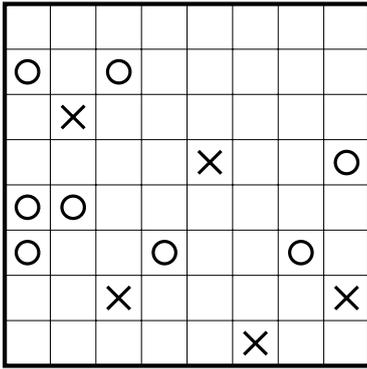
31 ◆ (10x10)



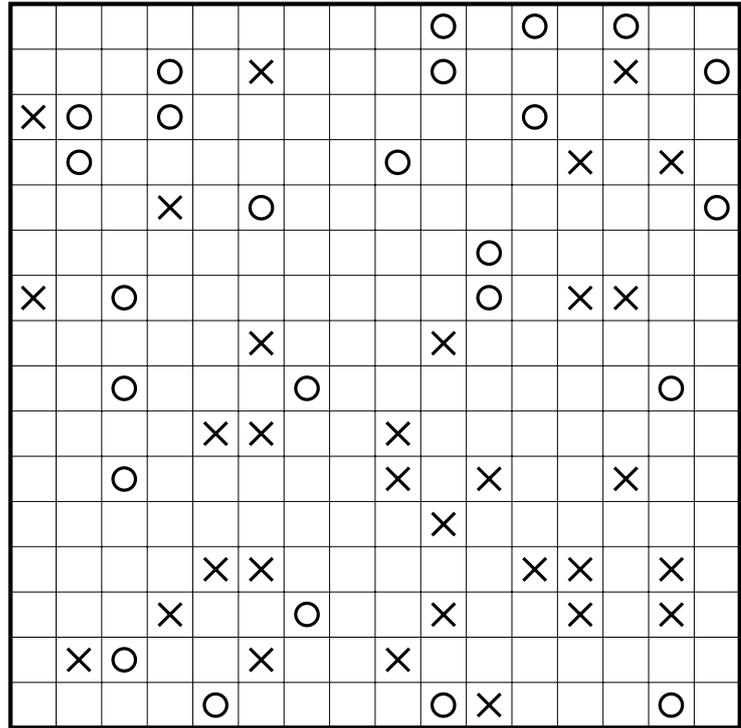
32 ◆ (12x12)

Als App erhältlich.

52 Gratis-Rätsel



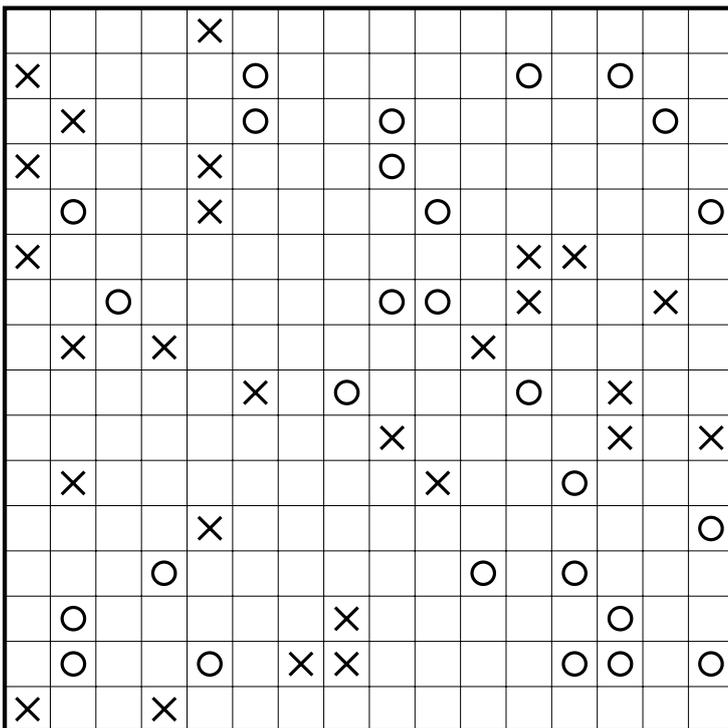
33 ◊ (8x8)



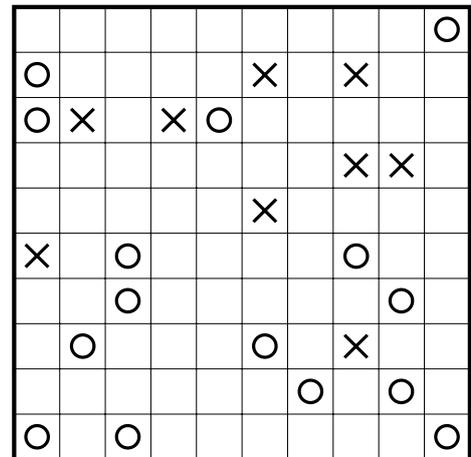
34 ◊ (16x16)



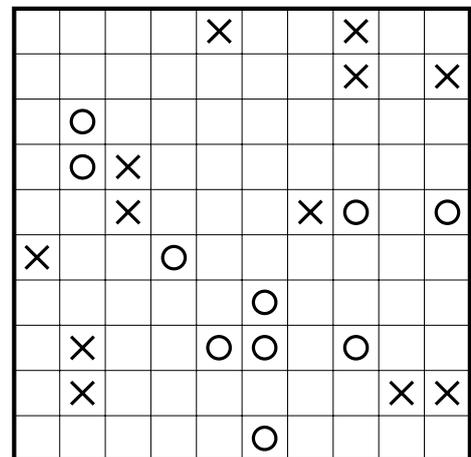
Im Taschenformat
sowie als großformatiges
Rätselbuch erhältlich.



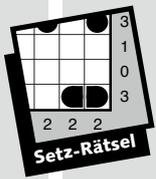
35 ◊ (16x16)



36 ◊ (10x10)



37 ◊ (10x10)



BIMARU

Diese attraktive Rätselart erinnert an «Schiffe versenken».

Die Regeln

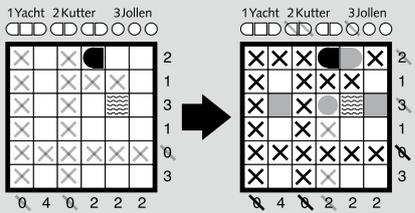
Finden Sie die zehn Schiffe. Dabei gilt:

- 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:

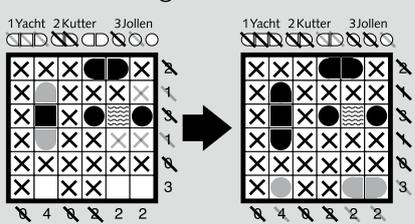


Beispiel

- Markieren Sie 0-Zeilen und 0-Spalten als Wasser.
- Kreuzen Sie alle Felder, die an Schiffe oder Schiffsteile grenzen, als Wasser ab.
- Erste Schiffe können Sie danach bereits platzieren.
- Volle Zeilen und Spalten streichen.



- Jetzt gibt es nur noch eine Möglichkeit, wo sich die Yacht befinden kann.
- Streichen Sie gefundene Schiffe ab.



◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

Siehe auch: www.bimaru.ch

Als großformatiges Rätselbuch sowie im Taschenformat erhältlich.

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

38 ◇

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

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

39 ◇

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

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

40 ◇

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

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

41 ◇

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

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

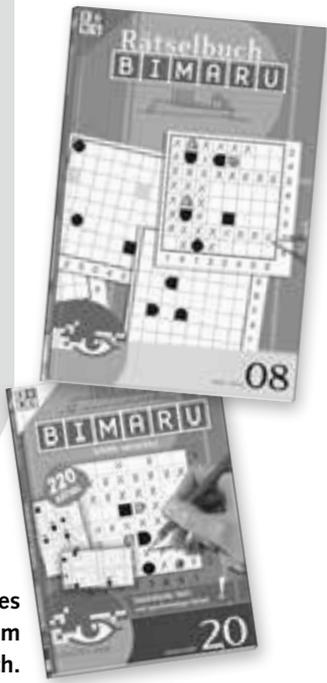
42 ◇

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

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

43 ◇

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



Als App erhältlich.

52 Gratis-Rätsel



1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

44

2 4 1 3 0 4 2 4

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

45

4 1 2 1 6 1 4 1

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

46

3 0 5 2 1 5 0 4

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

47

4 2 1 3 3 0 1 6

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

48

2 2 3 2 3 2 3 3

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

49

3 2 2 2 4 2 2 3

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

50

2 3 0 4 0 1 4 2 3 1

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

51

1 1 1 5 1 2 1 3 2 3

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

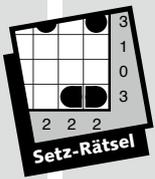
52

5 2 0 1 1 2 4 0 2 3

1 Frachter 2 Yachten
3 Kutter 4 Jollen

53

1 6 0 3 1 1 1 3 3 1



PAROLI

Die Regeln

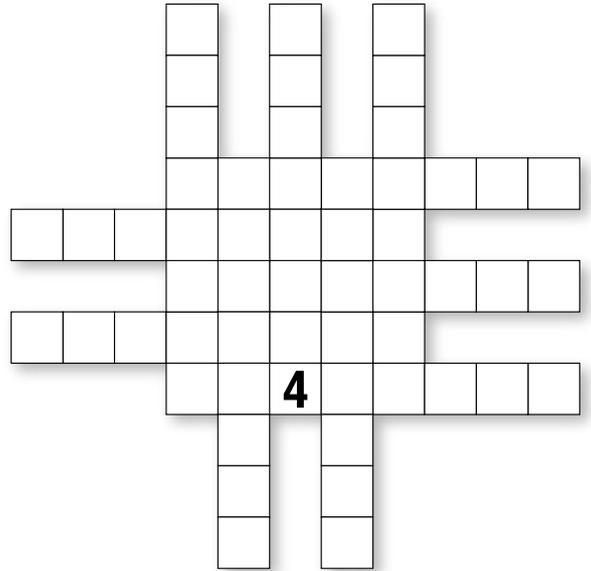
Füllen Sie die Wörter, Zahlen- oder Buchstabenreihen auf der linken Seite in das Rätselgitter rechts ein.

- ◇ = leicht
- ◊ = mittel
- ◆ = schwer

Siehe auch:

www.kuengverlag.ch/anleitungen

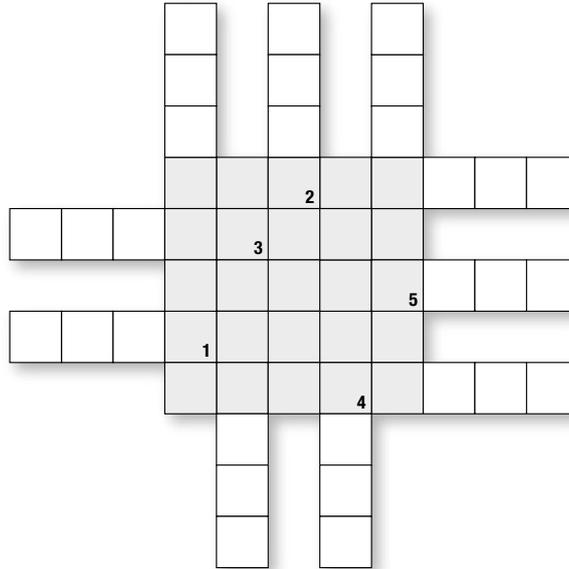
1 2 6 8 5 3 7 4
 1 4 3 6 2 7 8 5
 2 3 8 6 1 5 7 4
 3 4 7 2 1 5 8 6
 3 8 6 1 4 5 7 2
 5 4 3 2 1 8 6 7
 6 7 2 8 5 3 1 4
 7 1 4 5 6 2 8 3
 7 8 3 1 2 4 5 6
 8 7 3 2 4 1 5 6



54 ◇

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.

A I R L I N E
 A N L E G E R
 A T E L I E R
 B E I N A H E
 D R E S D E N
 F I E B R I G
 F L A S C H E
 H E I L B A D
 N O N S E N S
 V A L A B E L

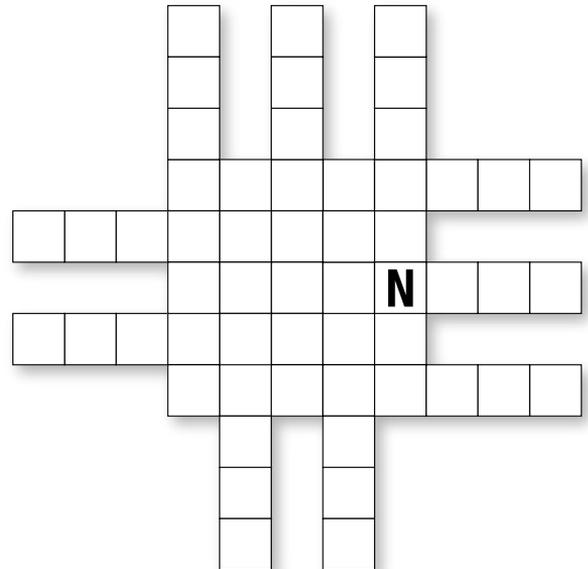


Lösung:

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

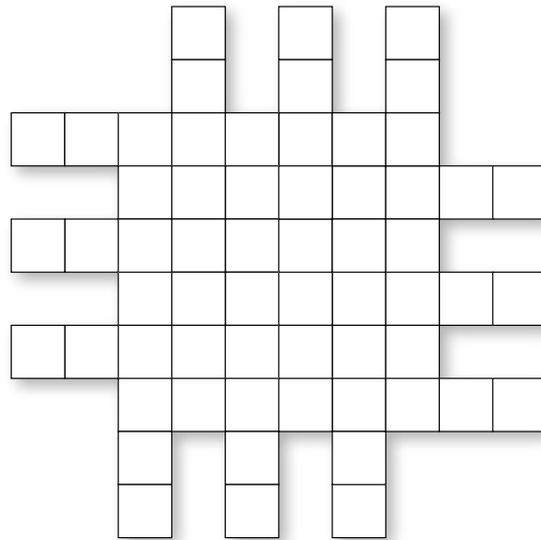
55 ◆

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



56 ◆

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

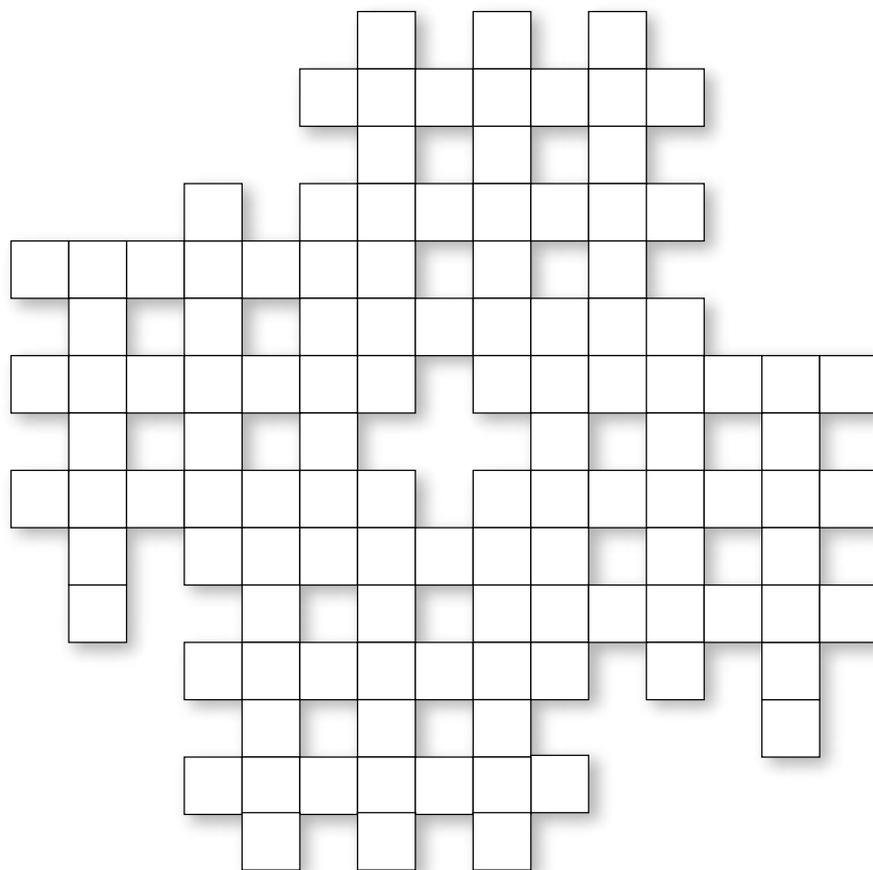


57 ◆

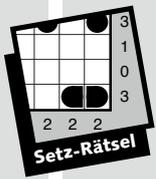


Auch als Rätselbuch erhältlich.

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



58 ◆

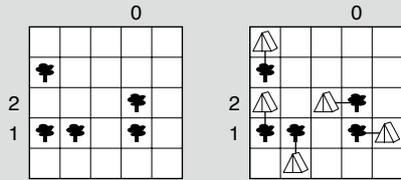


Z E L T L A G E R

Die Regeln

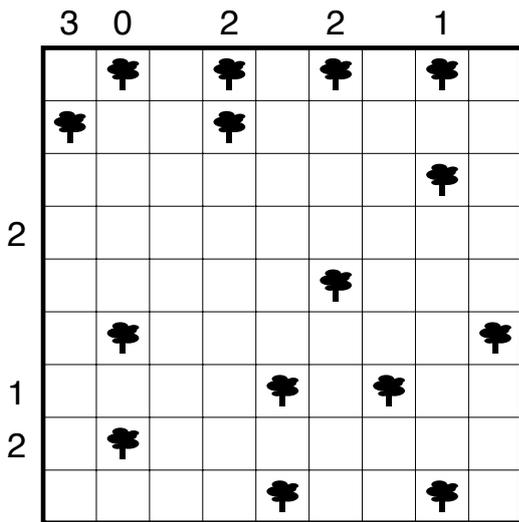
Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

Beispiel

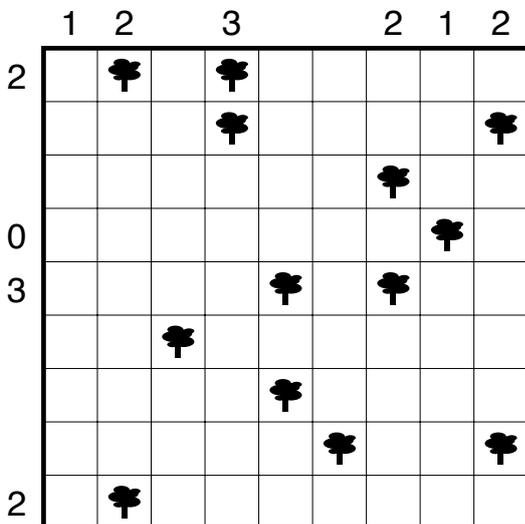


◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

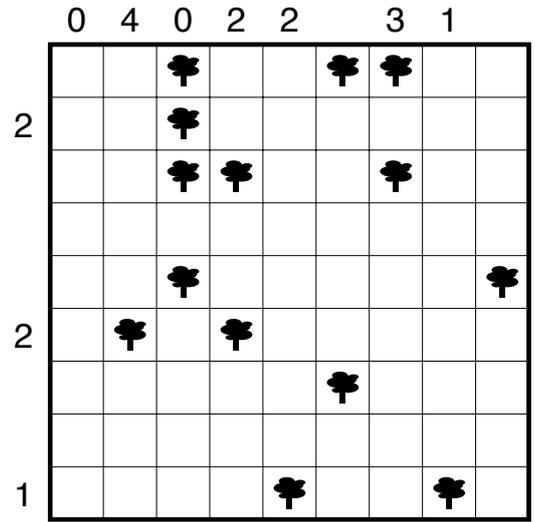
Siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen



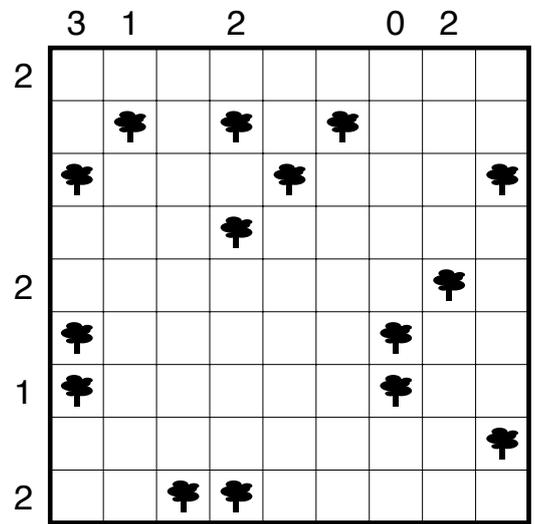
60 ◇



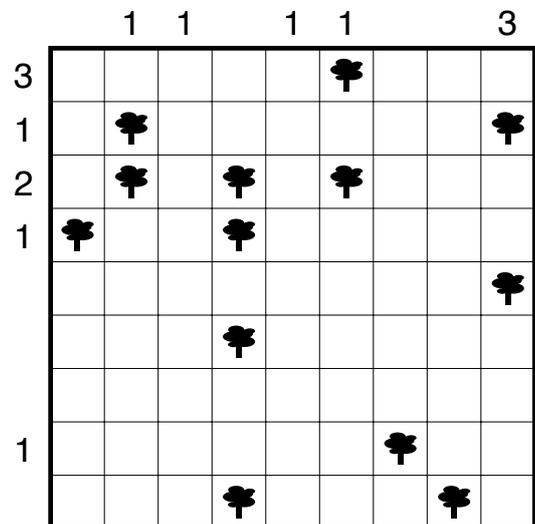
62 ◆



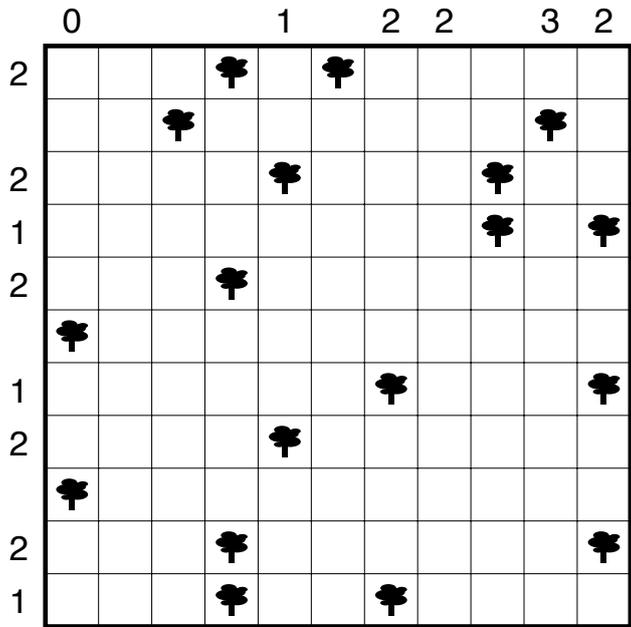
59 ◇



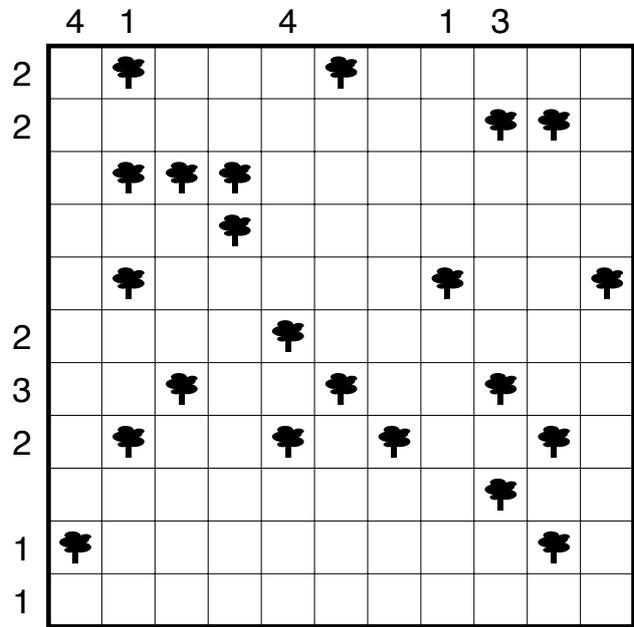
61 ◆



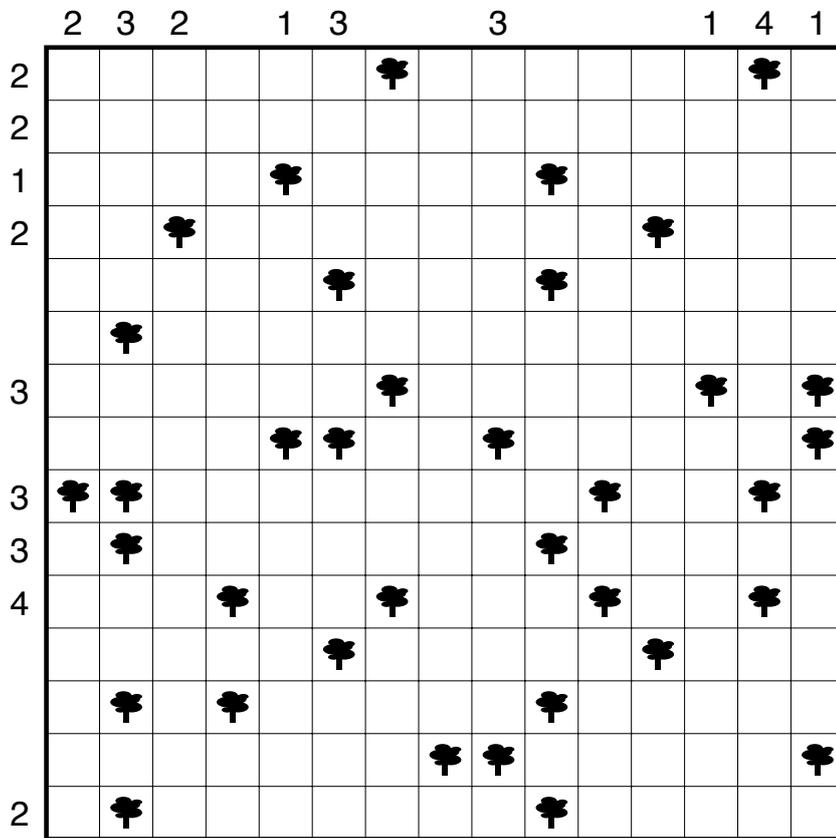
63 ◆



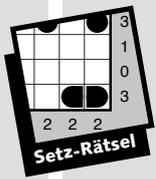
64 ◆



65 ◆



66 ◆

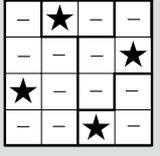
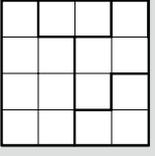


D O P P E L S T E R N

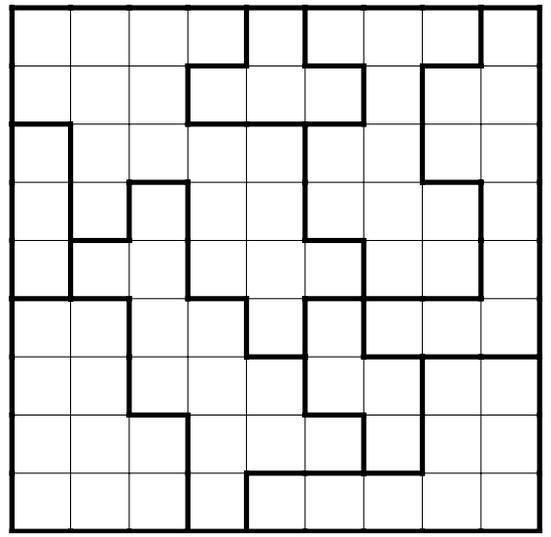
Die Regeln

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.

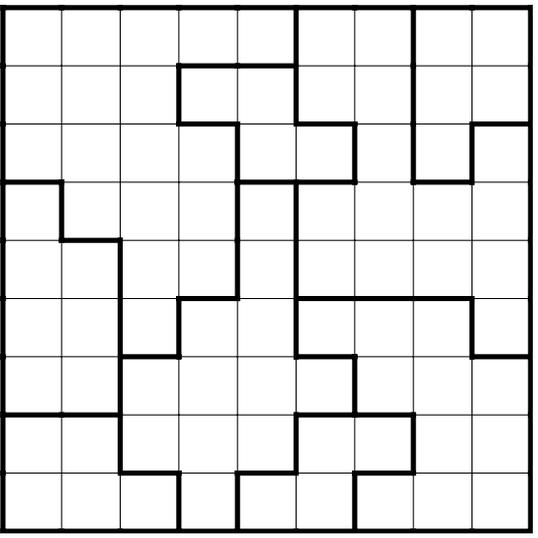
Beispiel mit einem Stern



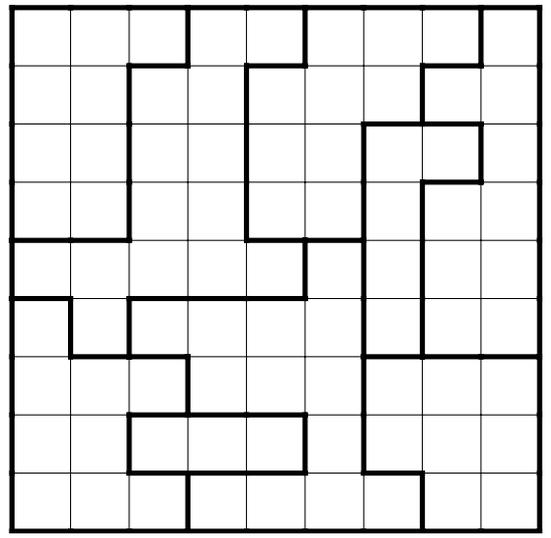
◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer



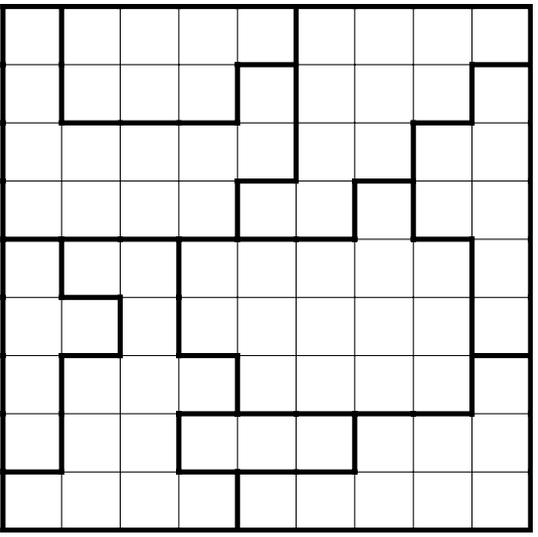
67 ◇



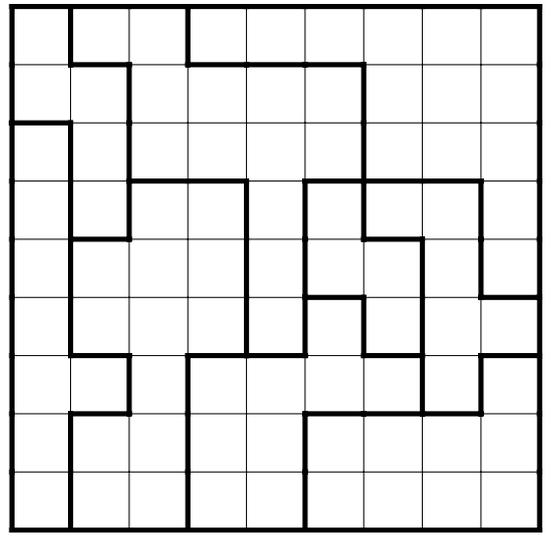
70 ◇



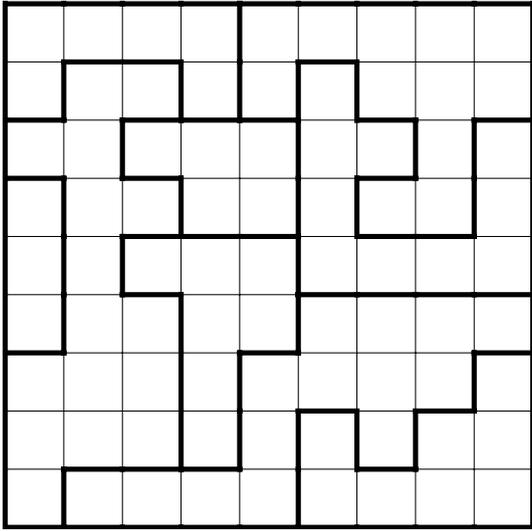
71 ◆



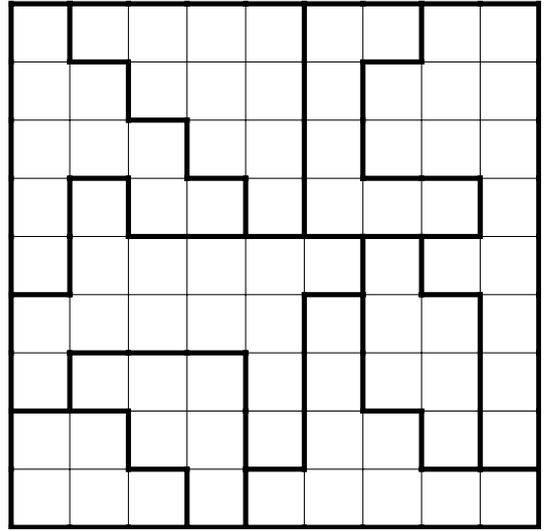
74 ◆



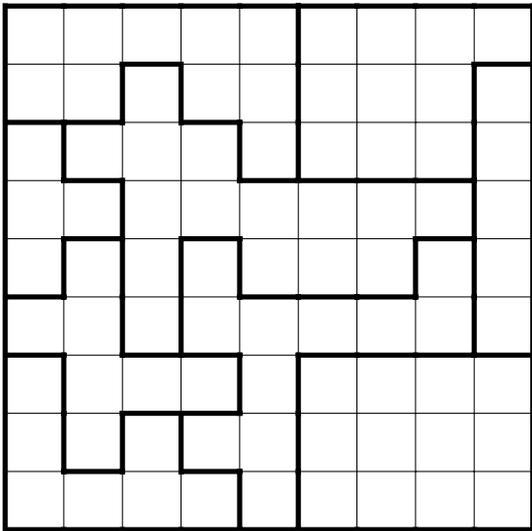
75 ◆



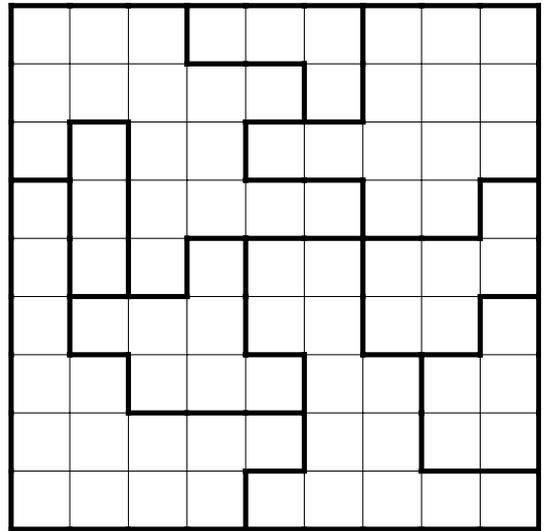
68 ◊



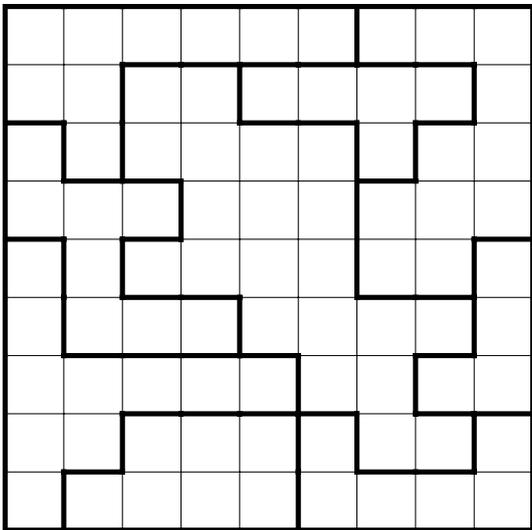
69 ◊



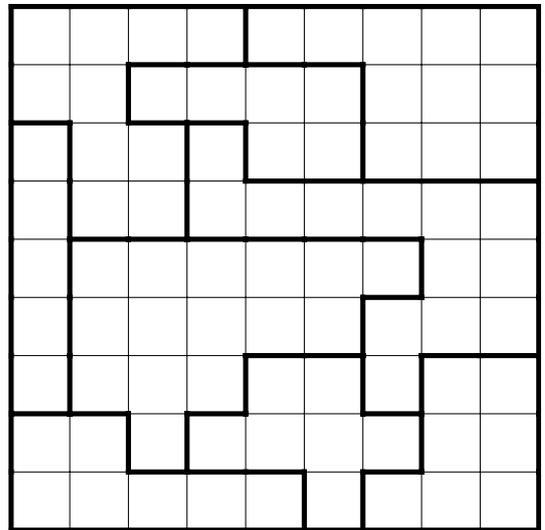
72 ◊



73 ◊



76 ◊

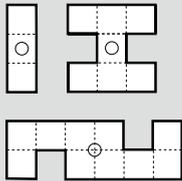


77 ◊

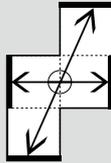
SYMETRIX

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

Beispiele von punktsymmetrischen Flächen

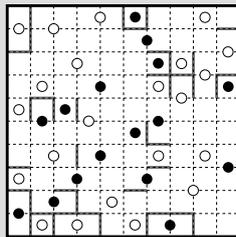


Erklärung



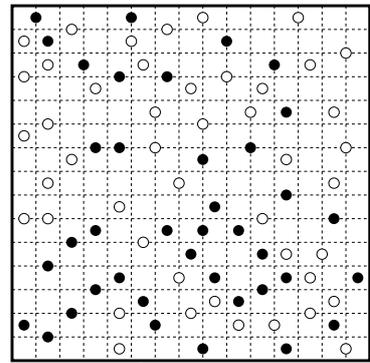
Tipps

- 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 der einzelnen Punkte.
- 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.

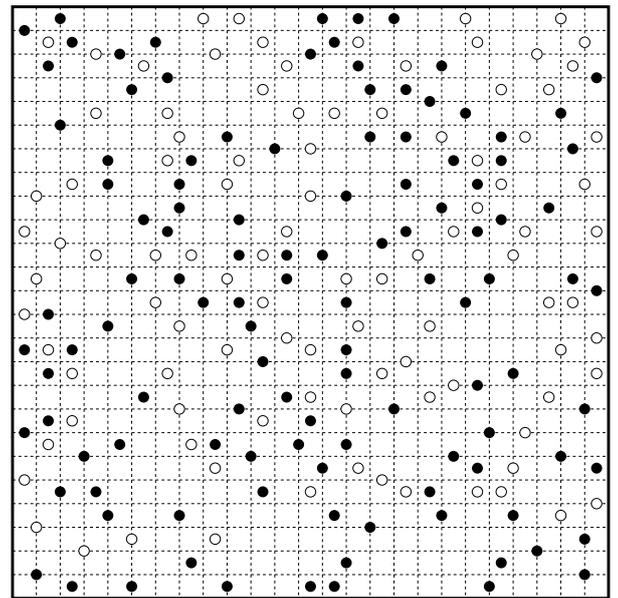


◇ = leicht ◊ = mittel ◆ = schwer

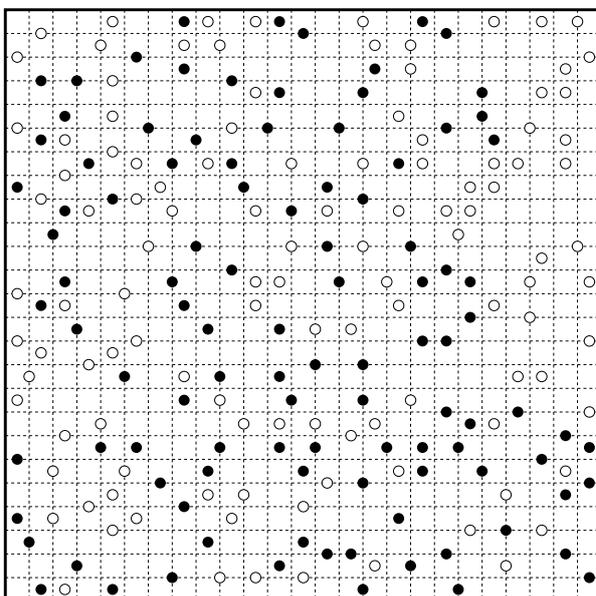
Siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen



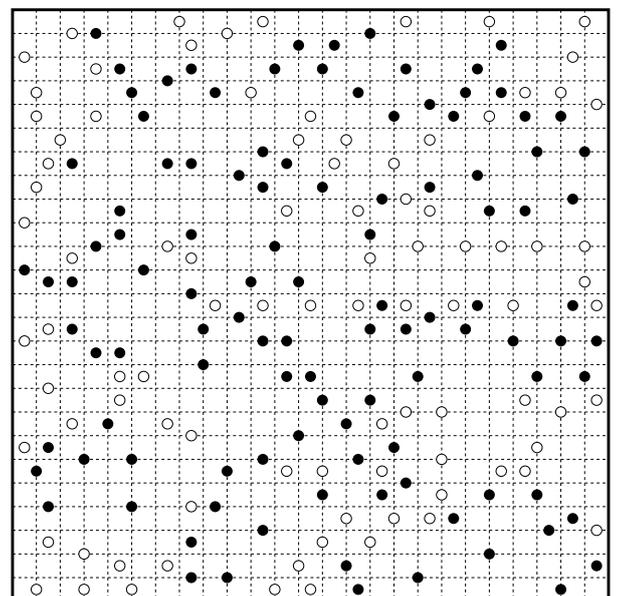
86 ◇



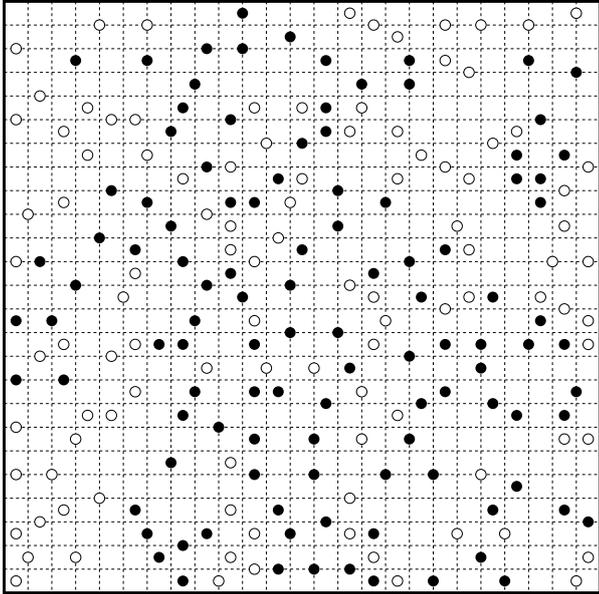
87 ◊



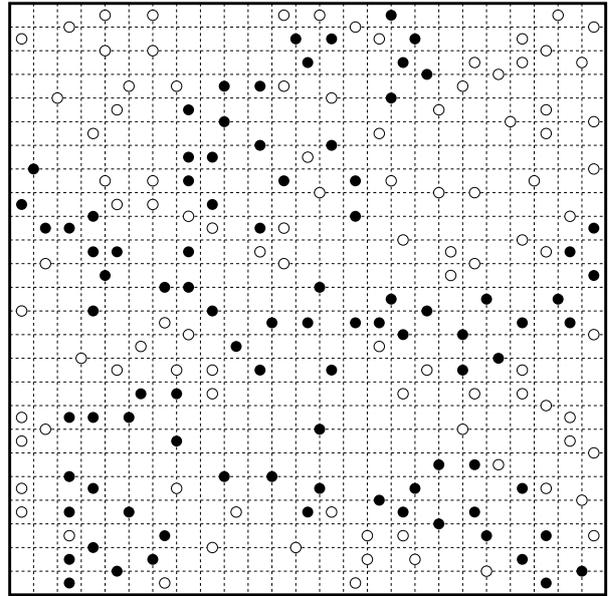
88 ◊



89 ◊



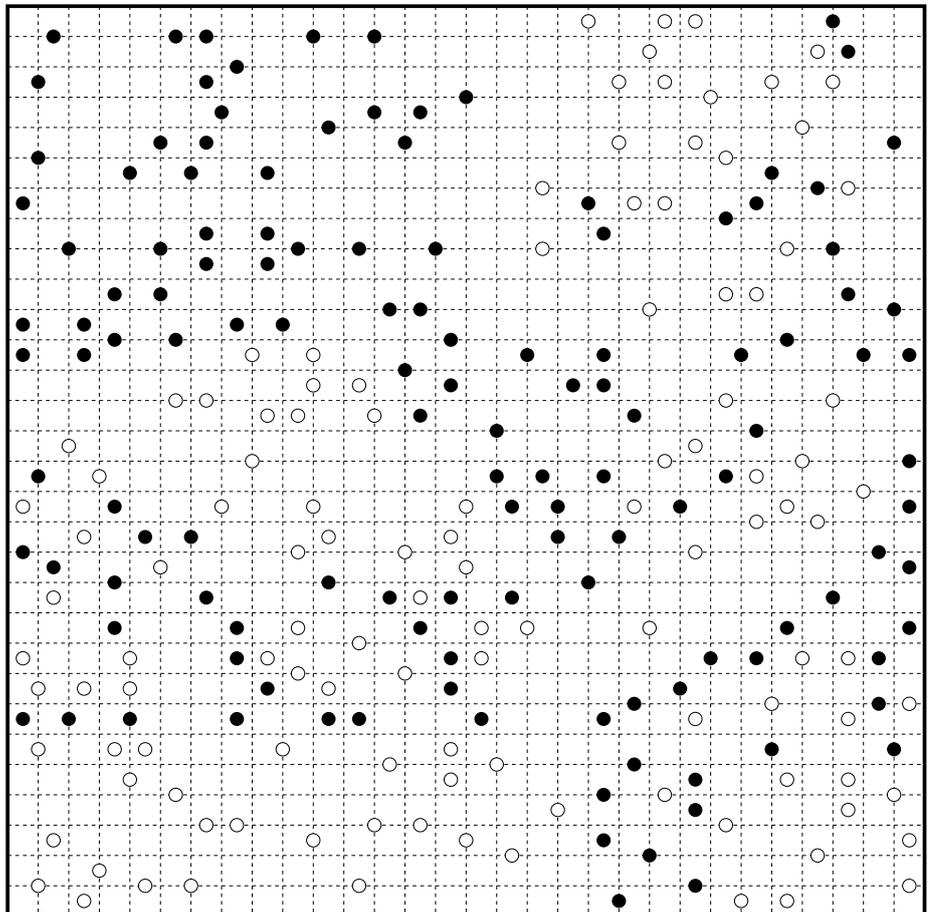
90 ◆



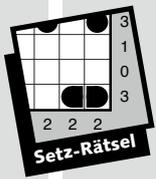
91 ◆



Auch als
Taschenbuch
erhältlich.



92 ◆



D O P L O

Finden Sie heraus, was wirklich zählt!

Die Regeln

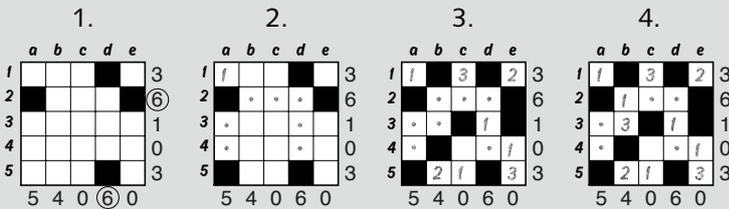
- Schwärzen Sie in jeder Zeile und Spalte zwei Felder.
- Tragen Sie in die verbleibenden Felder Zahlen von 1 bis N ein, (N entspricht der Anzahl Felder pro Zeile oder Spalte minus 2) sodass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Zahl **genau einmal** vorkommt.
- Die Zahlen am Rand geben die Summe der Zahlen an, die sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte **zwischen** den beiden Blöcken befinden.

Tipps

- Prüfen Sie, ob sich die geforderten Summen am Rand nur aus einer möglichen Kombination bilden lassen. Beispiel: Die Zahl 5 lässt sich in einem Rätsel mit 5x5 Feldern nur mit den Zahlen 2 und 3 bilden.
- Setzen Sie in Felder, in die sicher eine Zahl kommt, einen feinen Punkt als Platzhalter.
- Bei Zeilen oder Spalten, die eine Summe von 0 verlangen, stehen die Blöcke nebeneinander.
- Eine Summe kann auch aus einer Zahl bestehen.

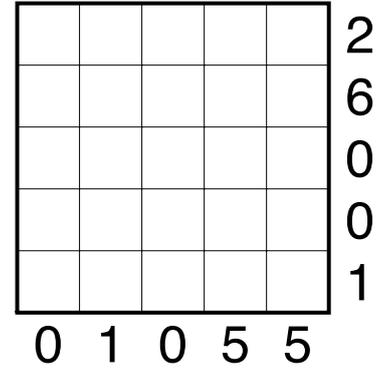
Beispiel: 5x5 Felder, Summe 1+2+3 = 6

1. Beginnen Sie, wenn möglich, mit den Zeilen und Spalten, deren Summe den Zahlen von 1 bis N entspricht. In diesem Beispiel ist N 6.
2. In Spalte a kann die 5 nur aus einer 2 und einer 3 gebildet werden.
3. Aus dieser Erkenntnis ergibt sich die Zeile 1. Feld 1e ist nun bekannt. Damit die verlangte Summe 0 in Spalte e eingehalten wird, muss in 3e der zweite Block platziert werden. Folglich ist Feld 3d eine 1. Ebenfalls ergeben sich in Spalte b die Felder 4b und 5b, denn die verlangte Summe 4 in Spalte b kann nur aus 3 und 1 entstehen.
4. Im nächsten Schritt wird die Spalte b vollendet. Die Zahl 1 ist bereits in Zeile 3 vorhanden, also steht die 1 im Feld 2b und die 3 im Feld 3b.

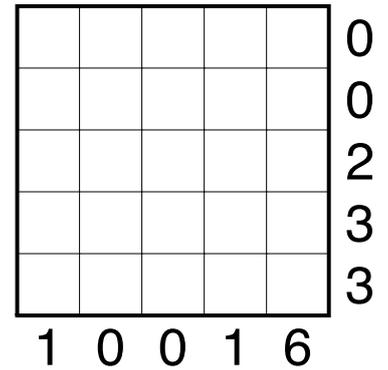


◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

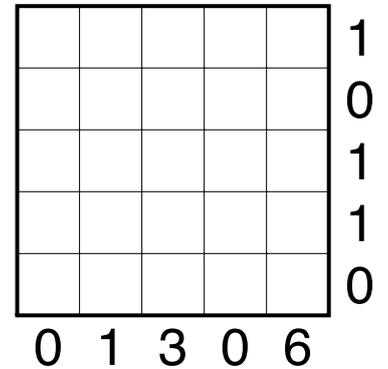
Siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen



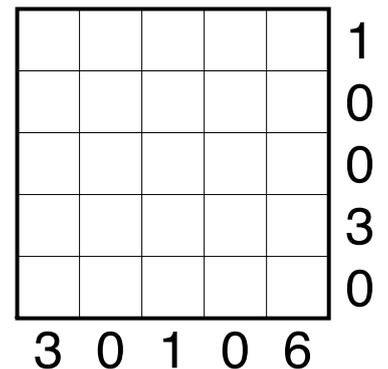
93 ◇ (Summe 6)



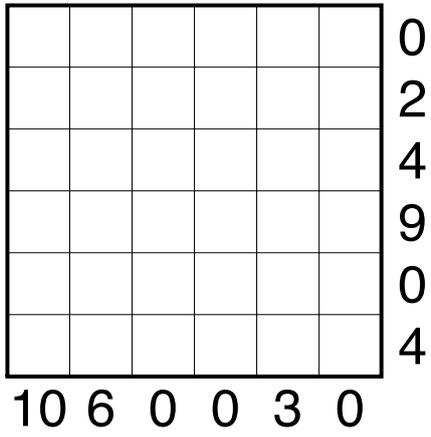
94 ◇ (Summe 6)



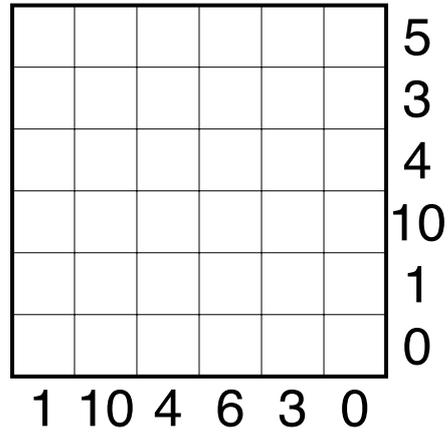
95 ◇ (Summe 6)



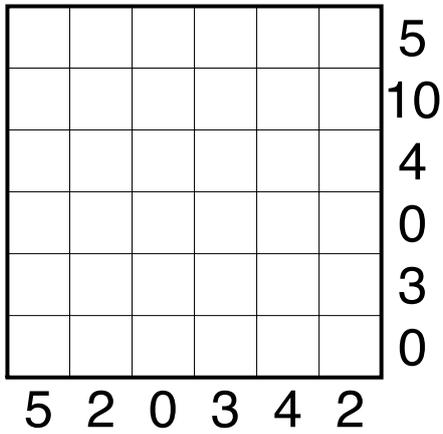
96 ◇ (Summe 6)



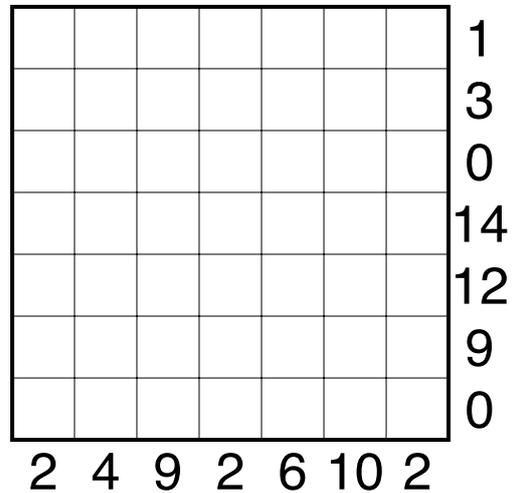
97 ◇ (Summe 10)



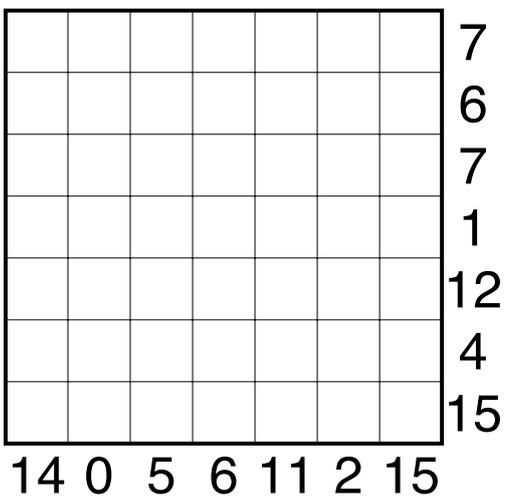
98 ◇ (Summe 10)



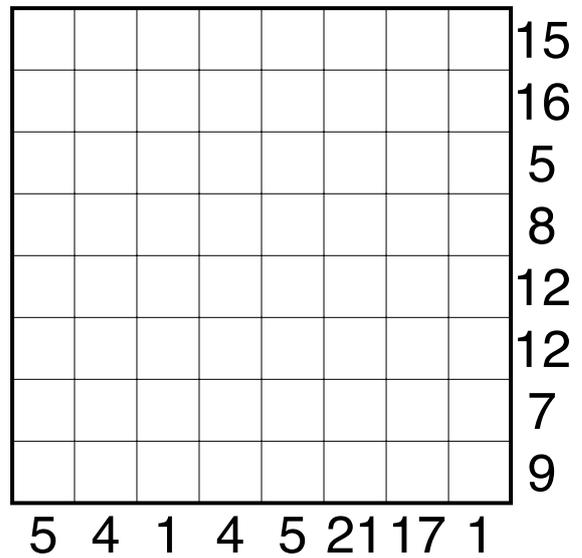
99 ◇ (Summe 10)



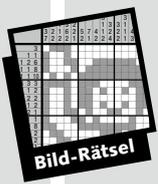
100 ◇ (Summe 15)



101 ◇ (Summe 15)



102 ◇ (Summe 21)



MOSAIK

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

Die Regeln

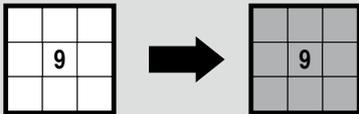
Jede Zahl zeigt, wie viele der maximal neun Felder (Zahlenfeld und die angrenzenden) gefüllt werden sollen. Felder, die leer bleiben müssen, kreuzen Sie ab.

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

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

103 ◇

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

104 ◇

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

105 ◆



Als großformatiges Rätselbuch sowie im Taschenformat erhältlich.



BRÜCKEN

Hier sollen Inseln mit Brücken verbunden werden.

Die Regeln

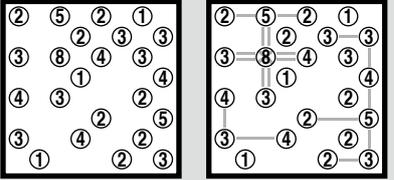
- Jeder Kreis stellt eine Insel dar. Die Zahl darin gibt an, wie viele Linien (Brücken) dort enden.
- Brücken sind nur zu horizontal oder vertikal benachbarten Inseln erlaubt.
- Inseln dürfen mit einfachen oder doppelten Brücken verbunden werden.
- Am Schluss sollen alle Inseln miteinander verbunden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

Nicht erlaubt sind

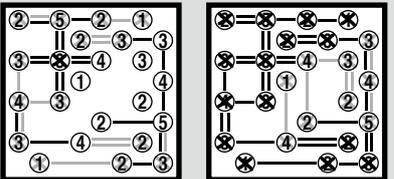
- Kreuzungen
- Diagonale Brücken
- Verbindungen mit mehr als 2 Linien
- Isolierte Inselgruppen

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.



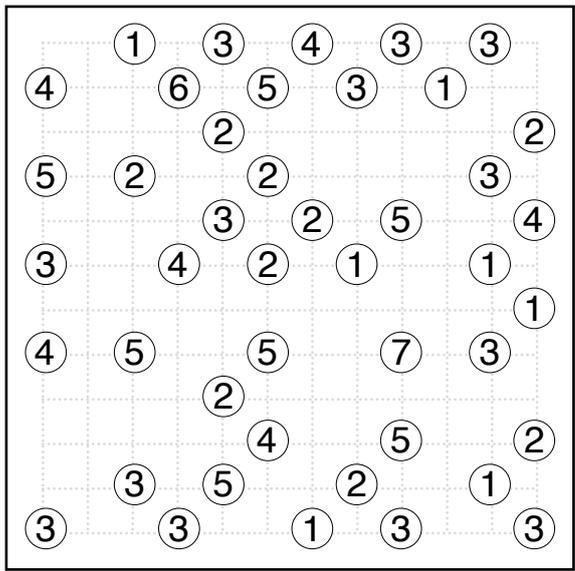
- Die 1er- und 2er-Inseln helfen bei der Fortsetzung. Achten Sie beim Setzen der Brücken darauf, dass alle Inseln Anschluss an den Weg finden.



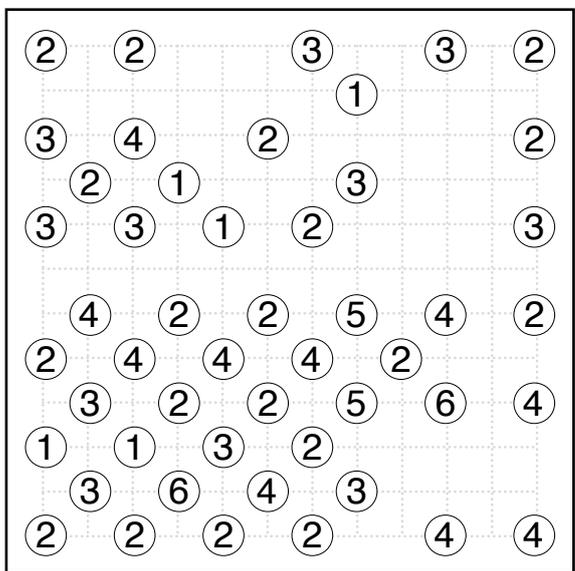
◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

Siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen

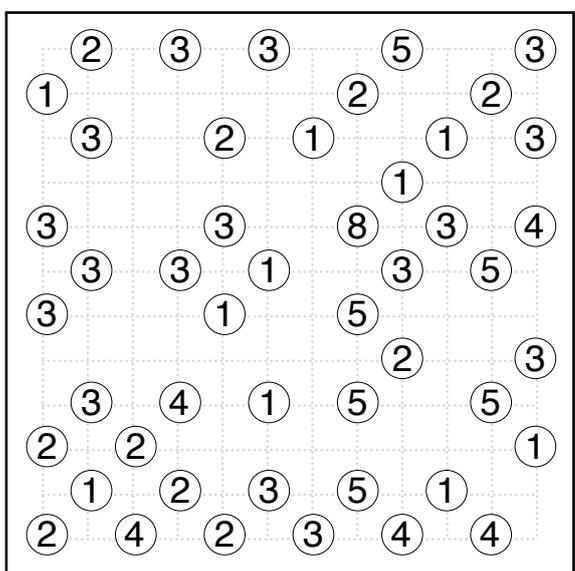
112
◇



113
◆

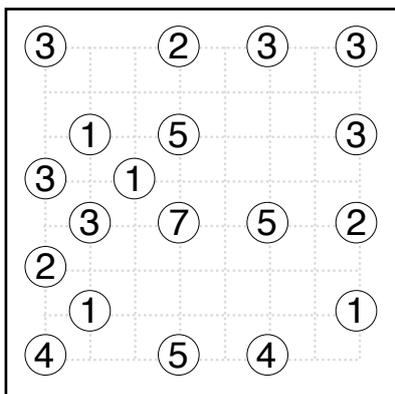
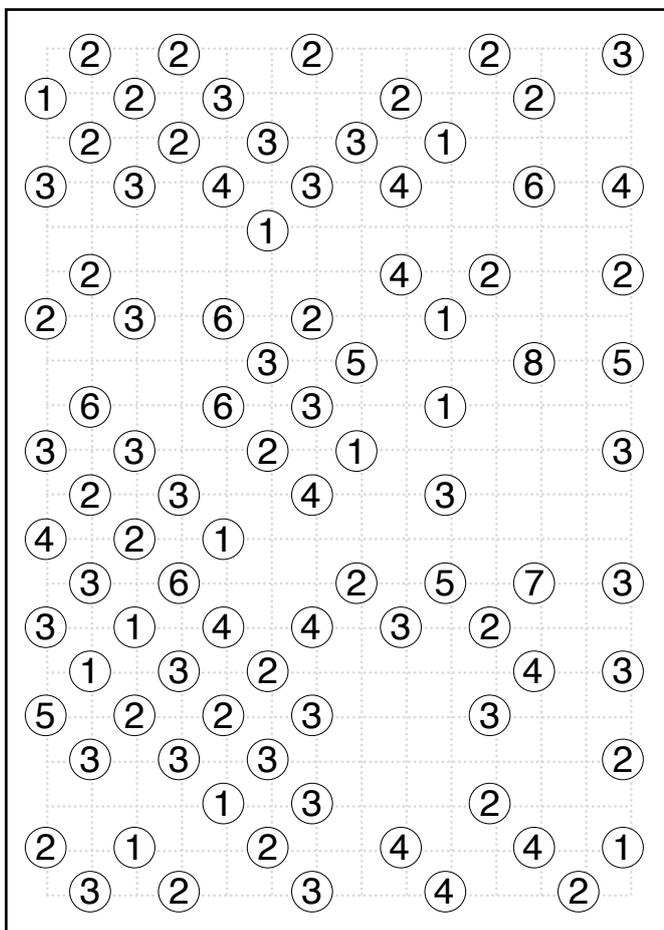
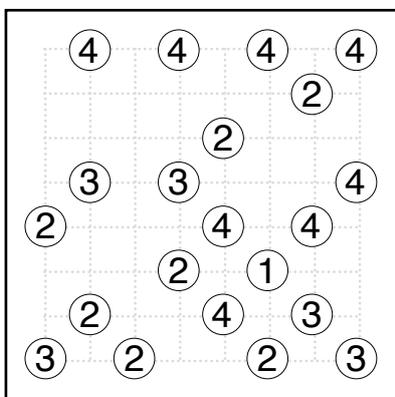
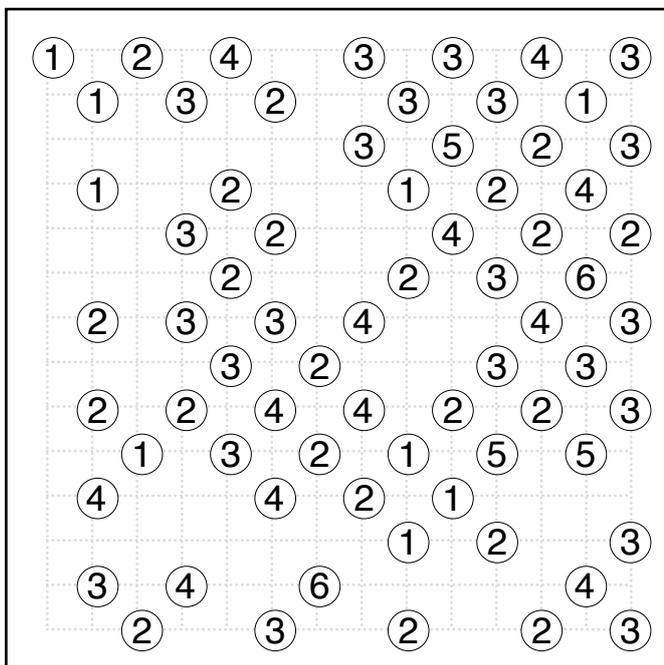
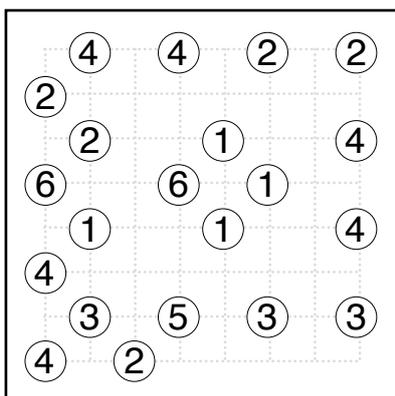


114
◆





Im Taschenformat
sowie als großformatiges
Rätselbuch erhältlich.





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.

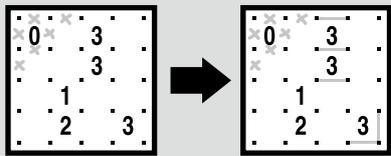
Die Regeln

Verbinden Sie benachbarte Punkte mit horizontalen oder vertikalen Linien:

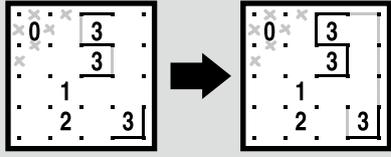
- Die Zahl zeigt an, wie viele Linienstücke um sie herum gezeichnet werden müssen. Um ein Feld ohne Zahl, dürfen es beliebig viele Linienstücke sein.
- Am Schluss muss eine einzige, geschlossene Schlaufe ohne Kreuzungen und ohne Berührungen entstanden sein.

Beispiel

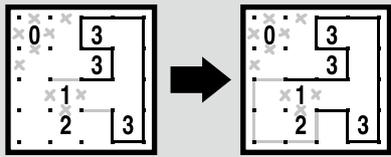
- Um eine Eck-0 kann an sechs Abschnitten keine Linie sein. Markieren Sie diese mit einem Kreuz. Linien setzen können Sie hingegen bei der Doppel-3 sowie bei der Eck-3.



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

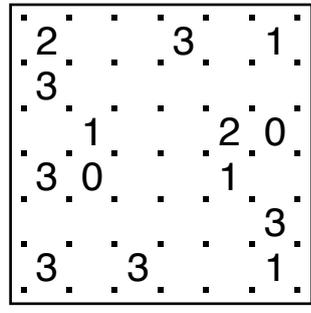


- Die Lösung erhalten Sie, wenn Sie Strich für Strich vorgehen und dabei wieder leere Abschnitte mit einem Kreuz markieren.

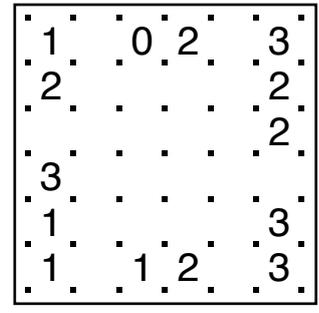


◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

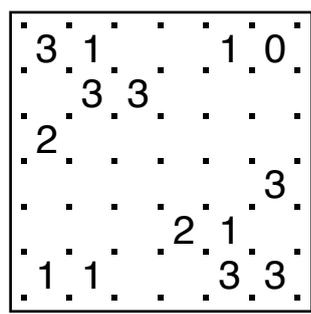
Siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen



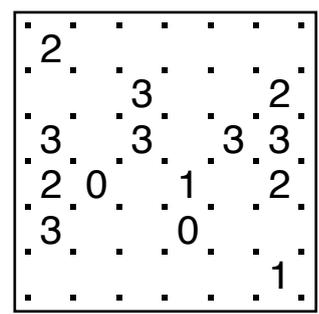
120 ◇



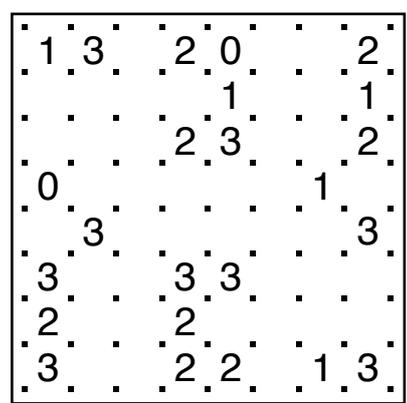
121 ◇



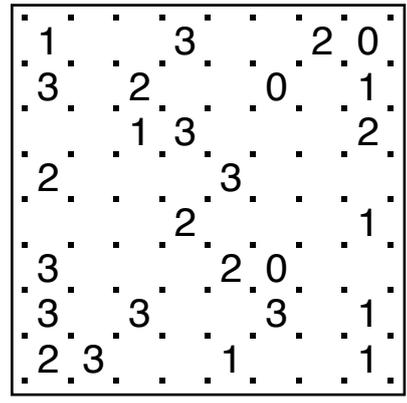
122 ◇



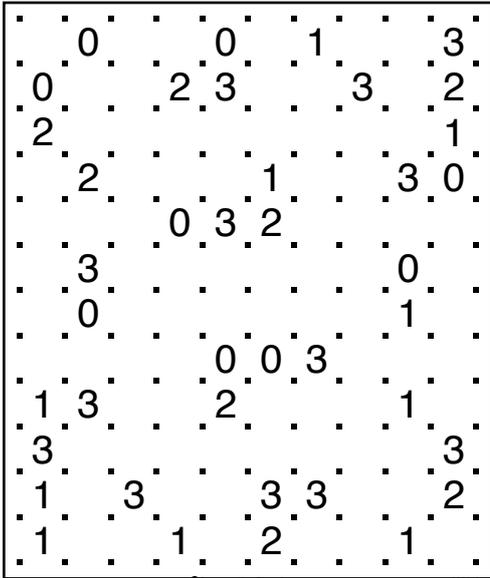
123 ◇



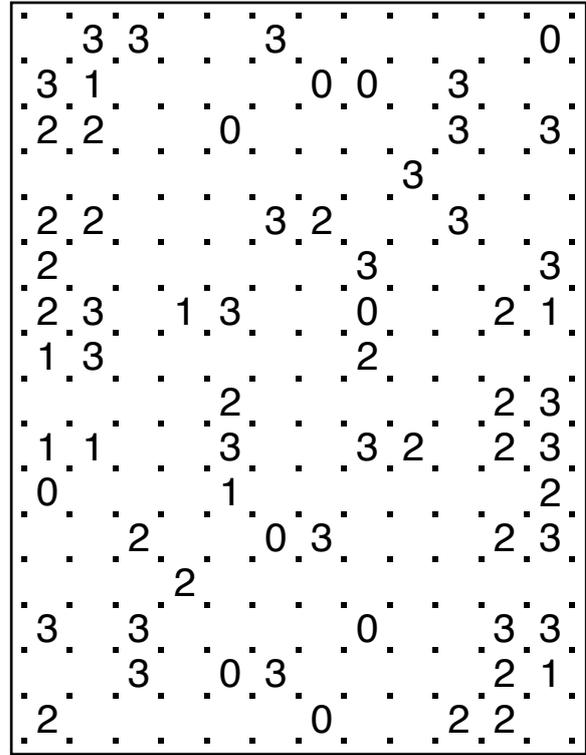
124 ◇



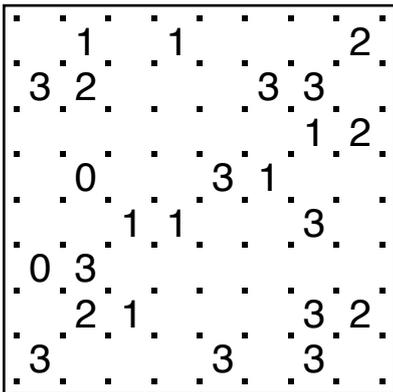
125 ◇



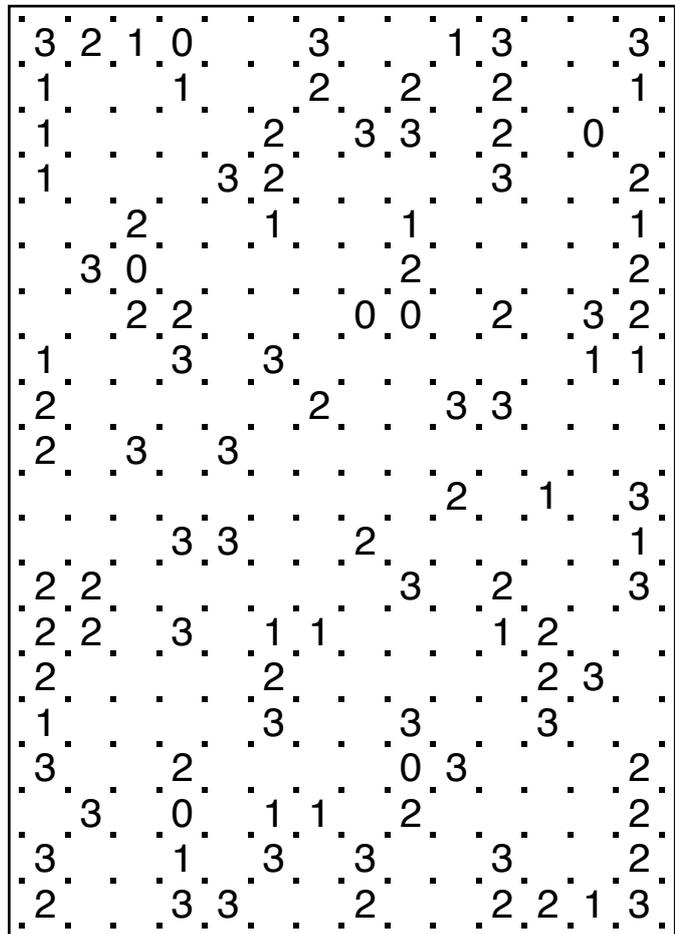
126 ◆



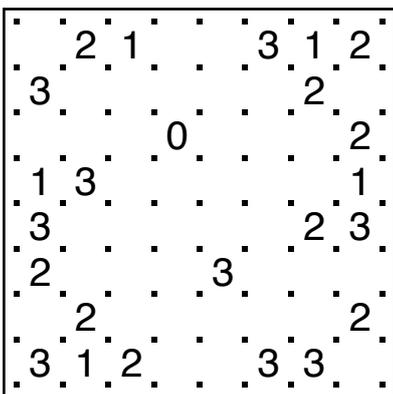
127 ◆



128 ◆



130 ◆



129 ◆



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.

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

➔

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

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

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

➔

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

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

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

➔

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

Unser Tipp

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

◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

Siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen

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

131 ◇

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

132 ◇

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

133 ◆

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

134 ◆

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

135 ◇

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

136 ◆

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

137 ◇

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

138 ◇

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

139 ◆

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

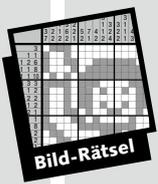
140 ◆

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

141 ◆

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

142 ◆



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.

Abbildung 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.

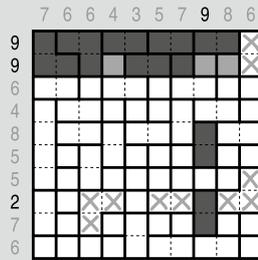


Abbildung 2

- 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.

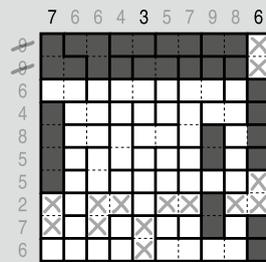


Abbildung 3

- 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.

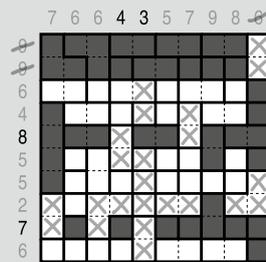
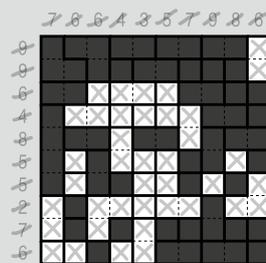


Abbildung 4

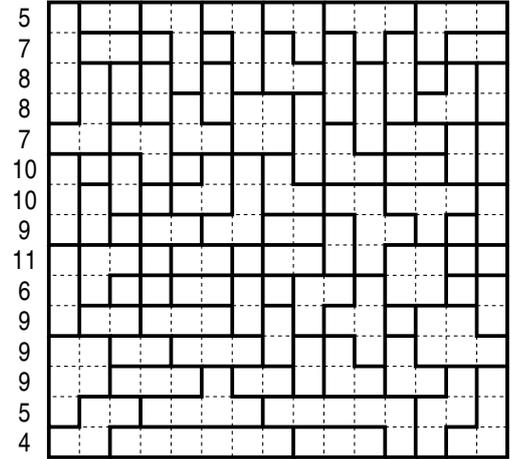
- Lösung



◇ = leicht ◆ = mittel ◆ = schwer

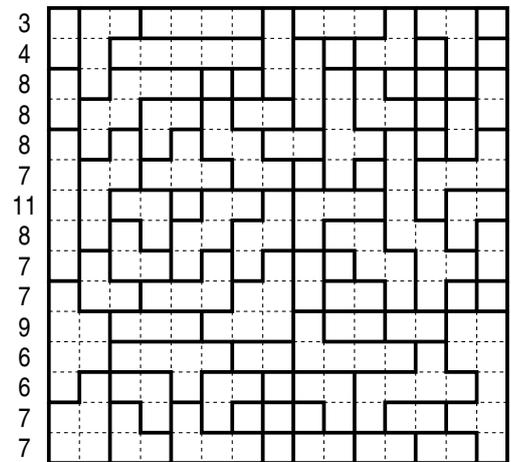
Siehe auch: www.kuengverlag.ch/anleitungen

3 6 7 9 11 9 3 9 11 10 10 9 9 7 4



143 ◇

5 4 6 7 8 8 8 7 8 7 8 11 8 7 4

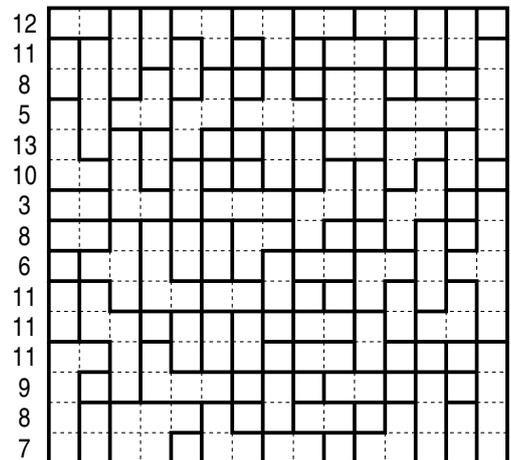


144 ◇



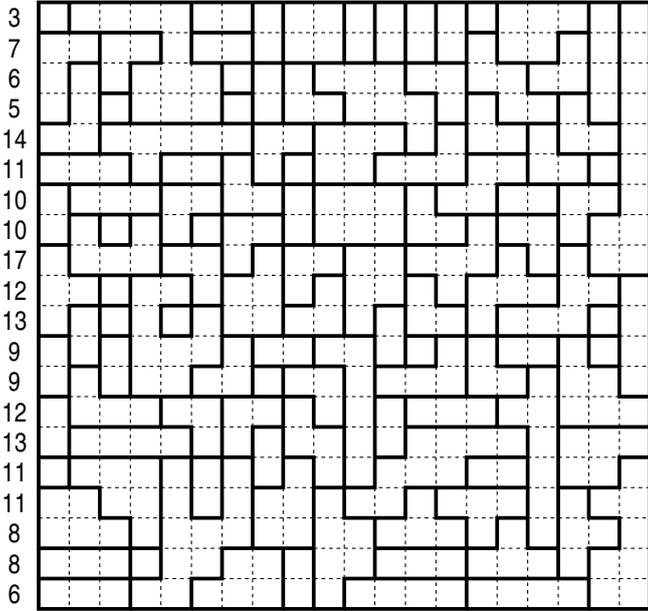
Auch als Taschenbuch erhältlich.

3 11 10 10 10 11 8 8 8 8 10 9 10 9 8



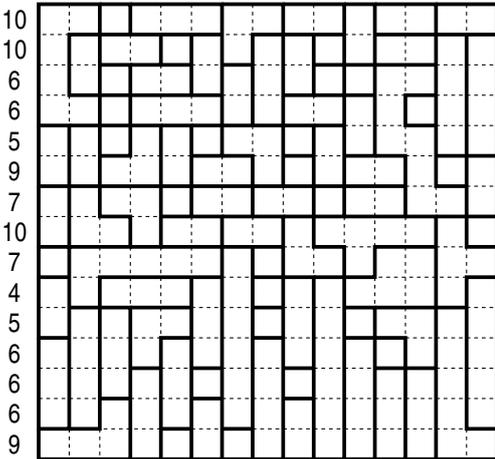
145 ◇

7 10 8 9 12 11 14 11 9 9 8 9 6 6 9 11 13 13 13 7



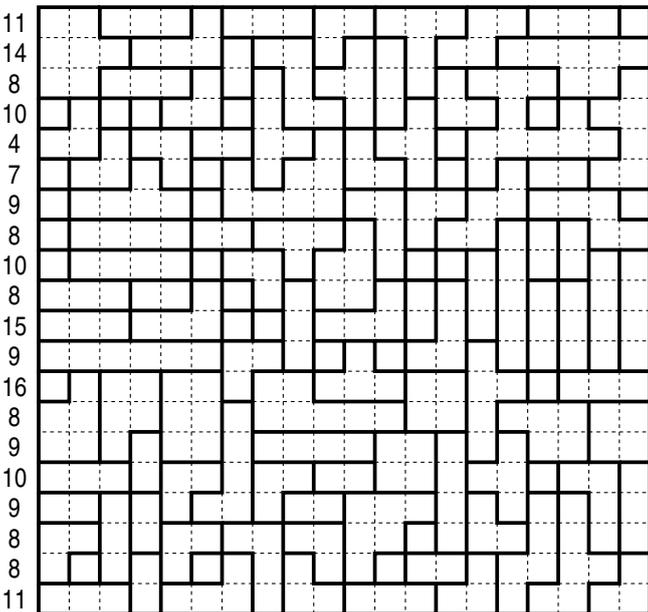
146 ◆

11 7 10 5 7 5 11 3 7 10 5 7 3 6 9



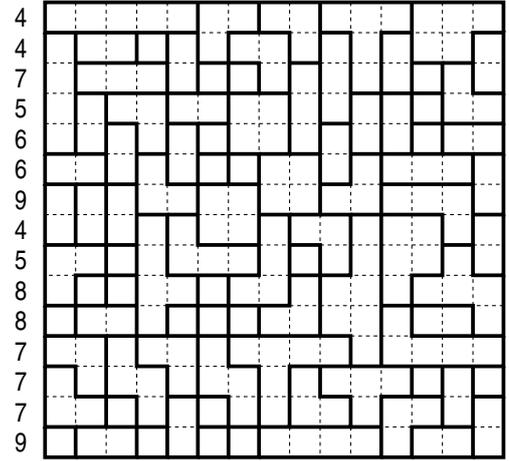
148 ◆

15 13 14 10 14 16 15 3 3 2 3 3 2 14 14 7 13 6 16 9



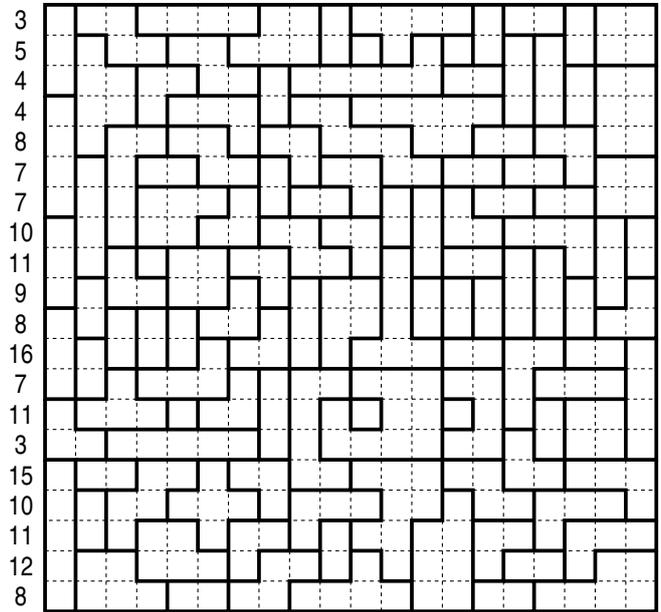
150 ◆

4 7 8 5 7 10 9 4 11 6 8 5 4 5 3



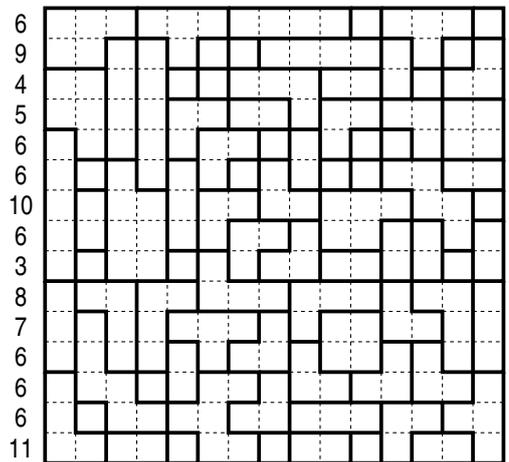
147 ◆

13 2 12 8 11 12 9 12 7 8 7 10 10 9 5 12 4 8 3 7



149 ◆

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



151 ◆



Sudoku

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

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.

152 ◊

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

153 ◊

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

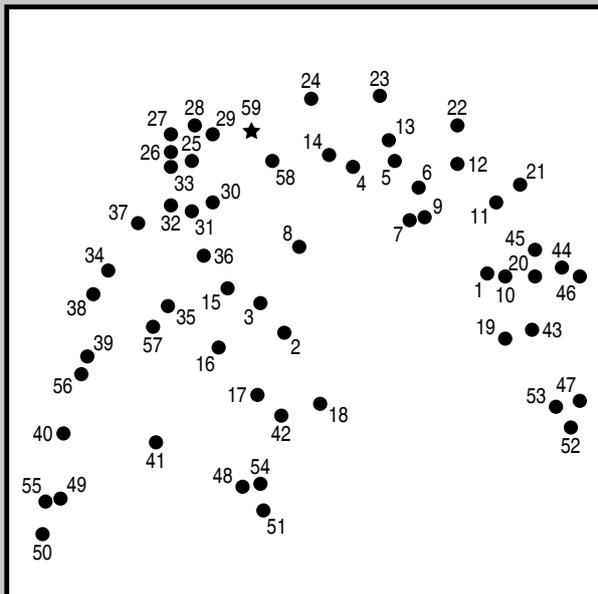
154 ◊



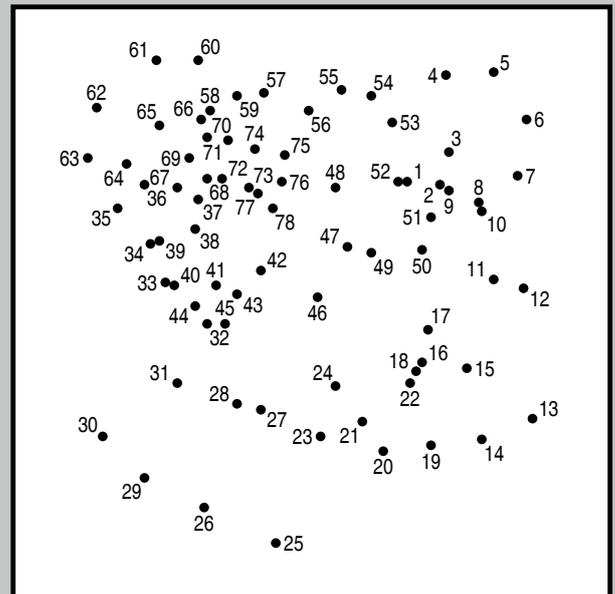
Punkt zu Punkt

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

Auch als Rätselbuch erhältlich.



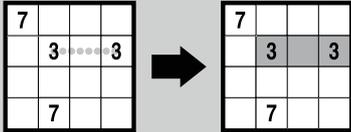
155 ◊



156 ◊

Ketten

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



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

157 ◇



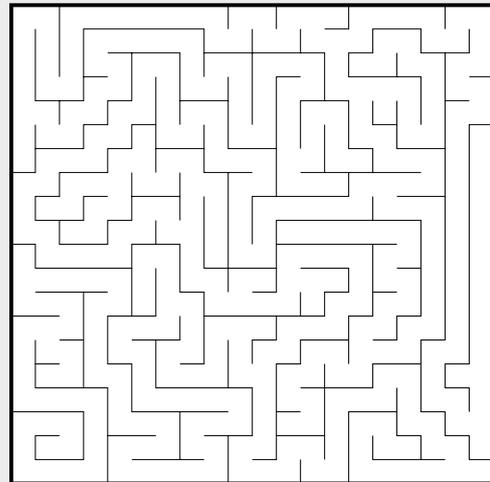
Auch als Taschenbuch erhältlich.

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

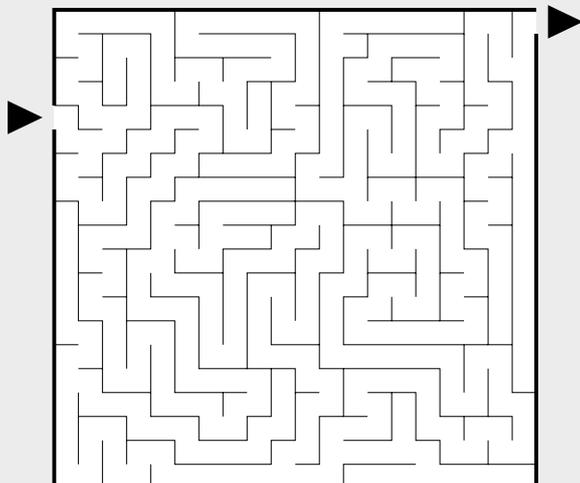
158 ◇

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!

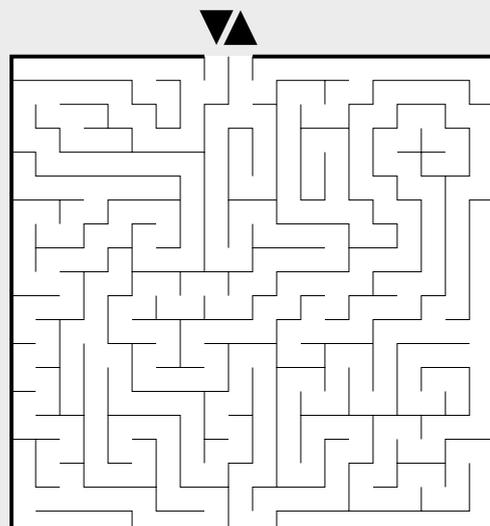
Labyrinth



159 ◇



160 ◇



161 ◇



LOGICAL

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.

Wunschbrunnen

Dem alten Brunnen im Schwanenpark wird nachgesagt, er könne Wünsche erfüllen. Immer wieder wagen Hoffnungsvolle einen Versuch, indem sie eine Münze in den Brunnen werfen und sich dabei etwas wünschen.

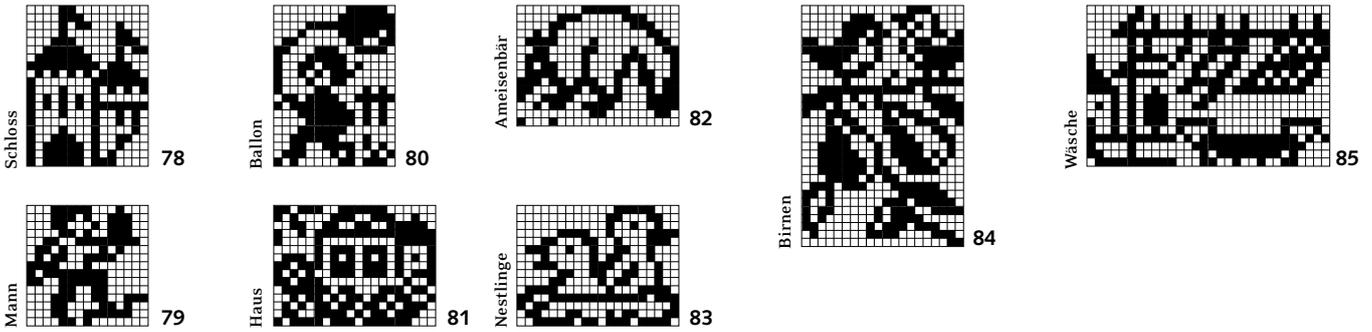
Welche Person kommt woher, was für eine Münze warf sie in den Brunnen und was wünschte sie sich?

Auch im Taschenformat sowie als großformatiges Rätselbuch erhältlich.

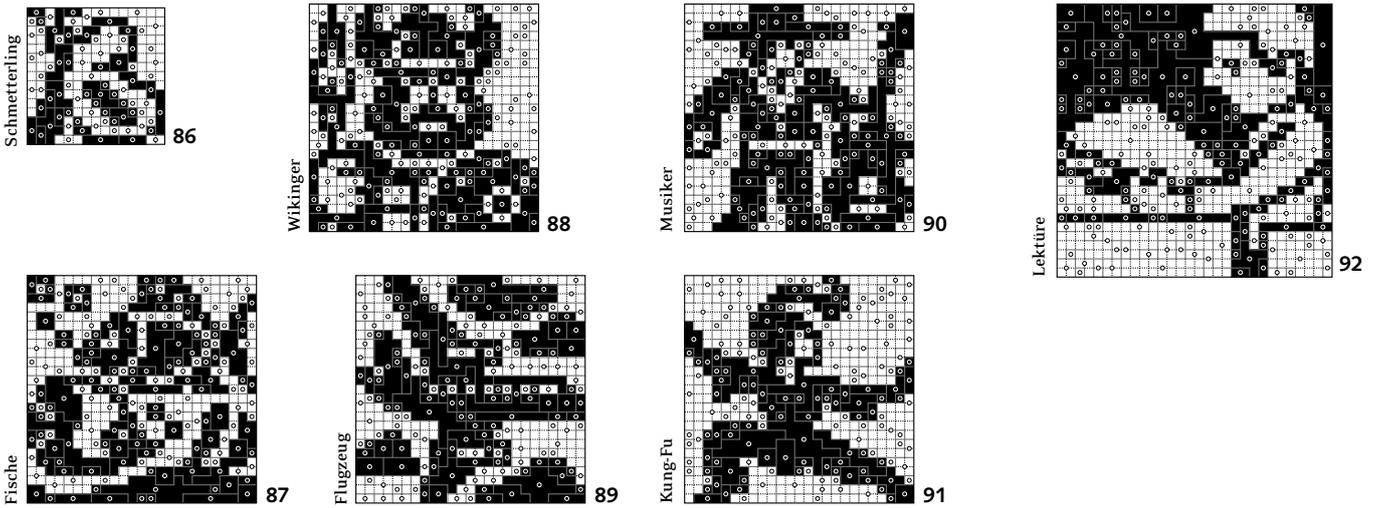
	Wohnort				Münze				Wunsch			Hinweise	
	Altenburg	Kleinwil	Schönwald	Unterhofen	-1,20	-0,50	1,-	2,-	Freundin	Gesundheit	Job		Reichtum
Arno													<p>Gustl wünscht sich einen neuen Job.</p> <p>Die Person aus Unterhofen opferte weniger Geld als jene aus Kleinwil, aber mehr als Sigrid, die in Altenburg wohnt.</p> <p>Die Zwei-Euro-Münze sollte Gesundheit bringen.</p> <p>Arno, der 20 Cent in den Brunnen warf, wünscht sich eine Freundin.</p>
Gustl													
Petra													
Sigrid													
Freundin													
Gesundheit													
Job													
Reichtum													
-1,20													
-0,50													
1,-													
2,-													
Name	Wohnort				Münze				Wunsch				
Arno													
Gustl													
Petra													
Sigrid													



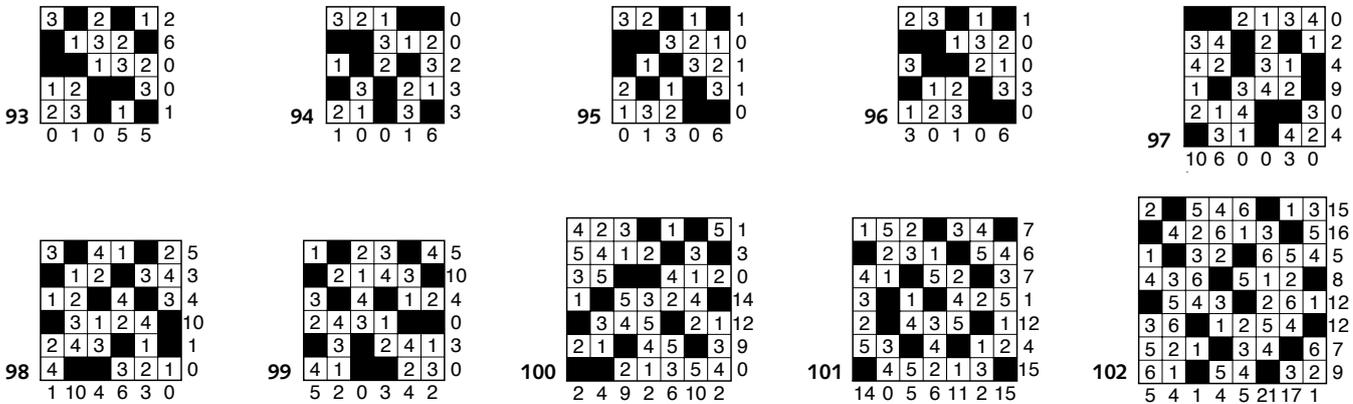
Nonogramm



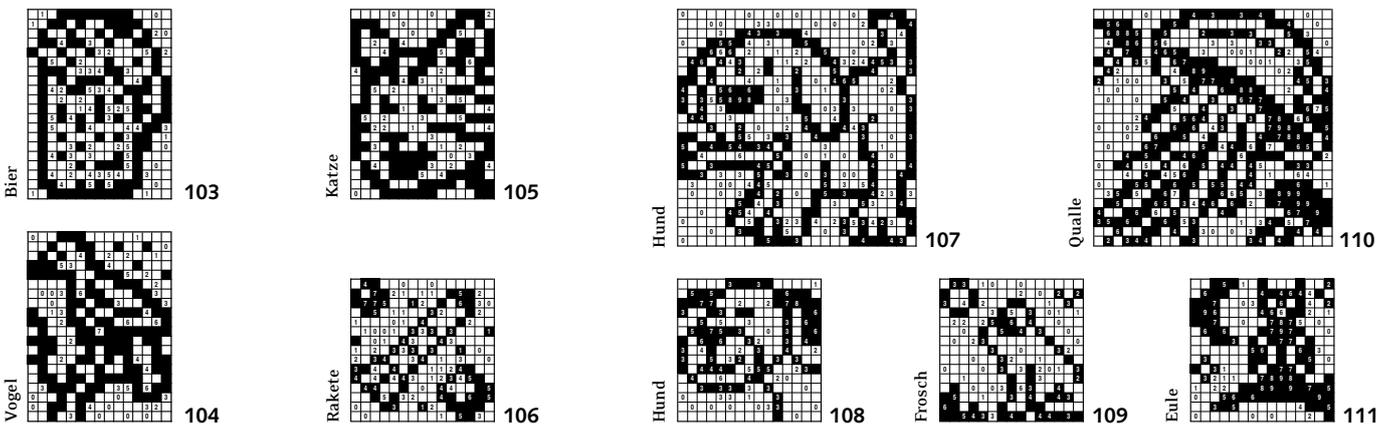
Symetrix



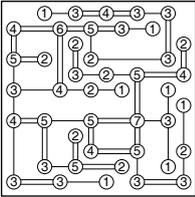
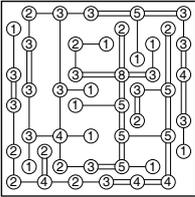
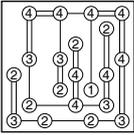
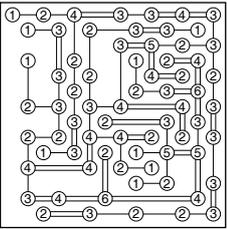
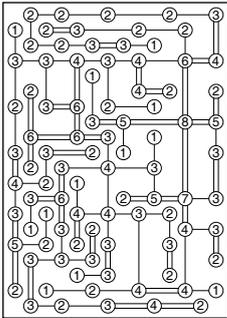
Doplo

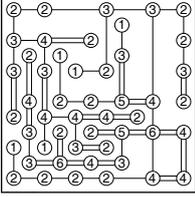
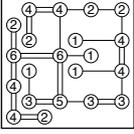
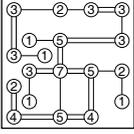


Mosaik

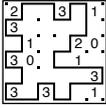
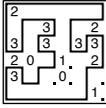
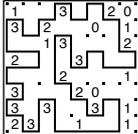
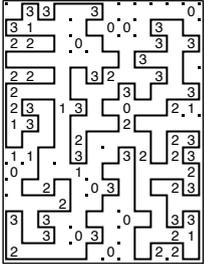
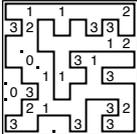
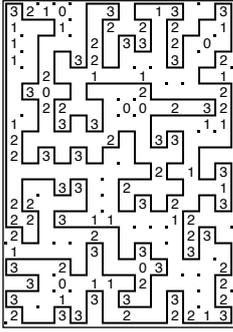


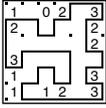
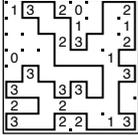
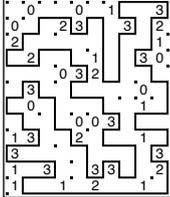
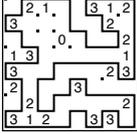
Brücken

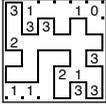
112  114  116  118  119 

113  115  117 

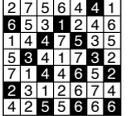
Suriza

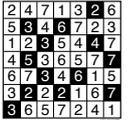
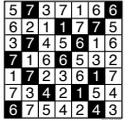
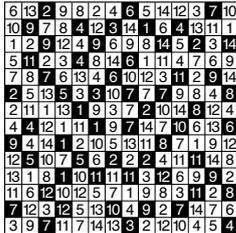
120  123  125  127  128  130 

121  124  126  129 

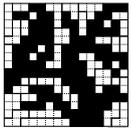
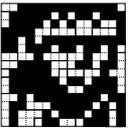
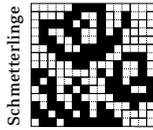
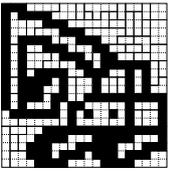
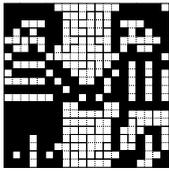
122 

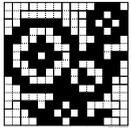
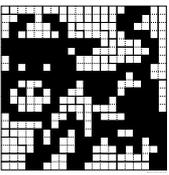
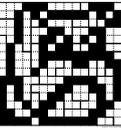
Hitori

131  133  135  137  139  141 

132  134  136  138  140  142 

Pixel

Vogel  143  Junge 145  Schmetterlinge 147  Bagger 149  Freunde 150

Blumen  144  Kuh 146  Katzen 148  Bulldogge 151



Sudoku

152

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

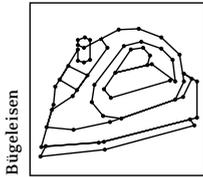
153

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

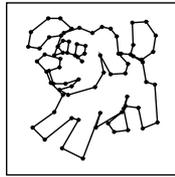
154

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

Punkt zu Punkt

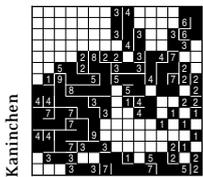


155

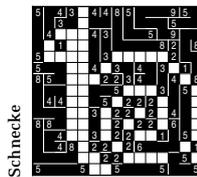


156

Ketten

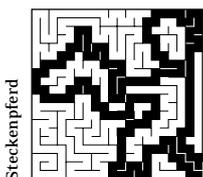


157

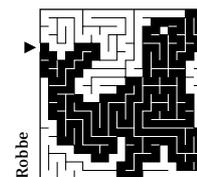


158

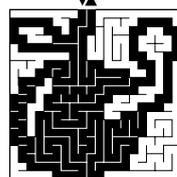
Labyrinth



159



160



161

Logical

Name	Wohnort	Münze	Wunsch
Arno	Schönwald	-,20	Freundin
Gustl	Unterhofen	1,-	Job
Petra	Kleinwil	2,-	Gesundheit
Sigrid	Altenburg	-,50	Reichtum

162

Impressum

Mix-Logik Nr. 74

ISSN: 2234-9855

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



KONZEPT & LAYOUT: Küng Verlags AG

COPYRIGHT DER RÄTSEL:

Bimaru, Binodox, Paroli, Sudoku: Rätsel Agentur AG, raetsel.ch

Doppelstern und Zeltlager: croco-puzzle.com

Logical: Daniela Feurer/Logical Illustration: Schlorian

Alle übrigen Rätsel von: conceptspuzzles.com

ERSCHEINUNGSWEISE: zweimonatlich

VERTRIEB DE: VU Verlags-Union KG, Hamburg

VERTRIEB AT: Presse Großvertrieb Austria Trunk GmbH, Anif

VERTRIEB CH: 7Days Media Services AG, Egerkingen

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

Ausgaben verpasst?

Einzelhefte bestellen im
 Online-Shop:

www.meine-zeitschrift.de

E-Mail:

versandhandel@pvn.de

Als E-Paper downloaden:



<https://www.kuengverlag.ch/shop>

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