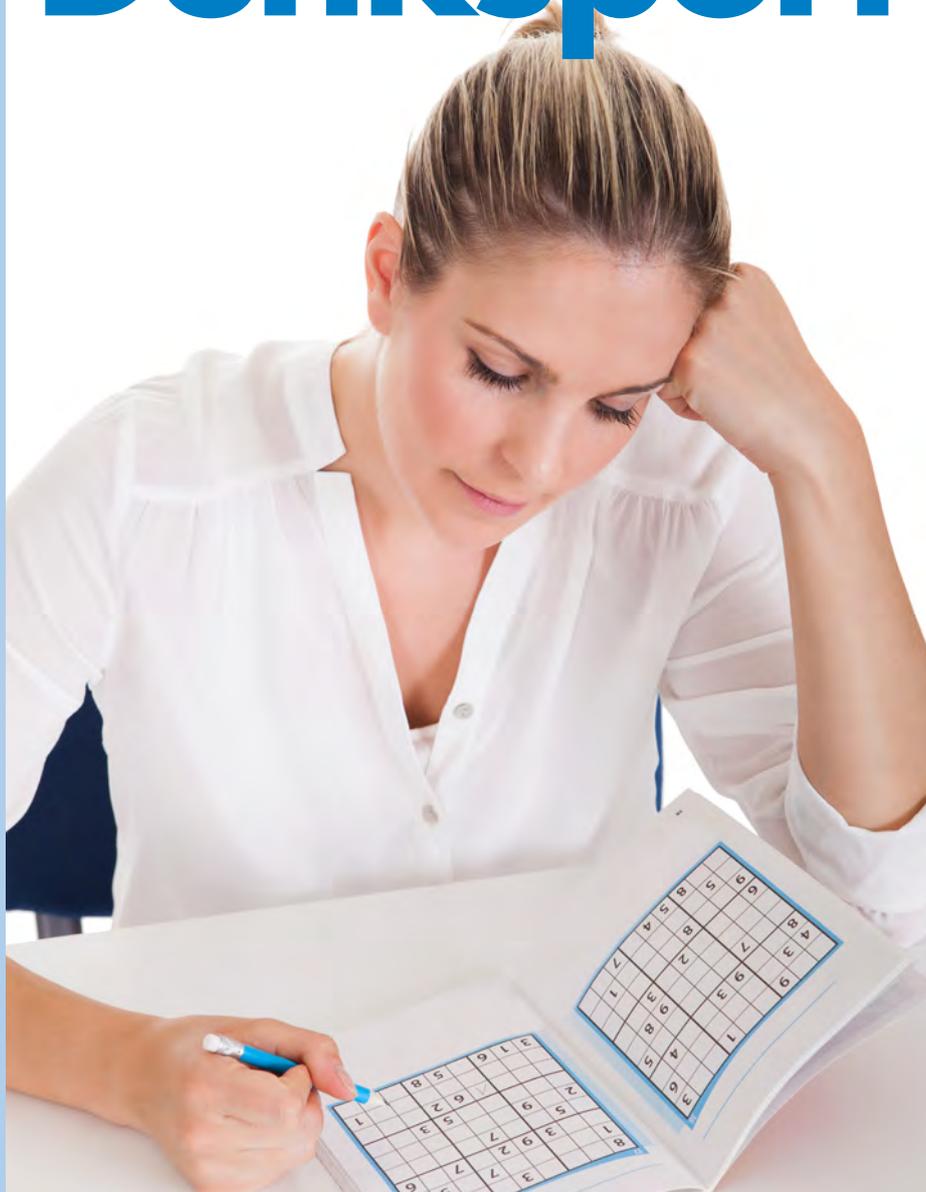


# Logik & **Denksport**



**Rätsel Krüger GmbH**

Tel : +49 451 58372-0

post@raetsel-krueger.de

www.raetsel-krueger.de



# Wir lieben Rätsel

... und das nicht erst seit gestern, denn seit 1964 Jahren dreht sich bei uns täglich alles um Rätsel und Denksportaufgaben. Unser Familienunternehmen beliefert heute bereits in zweiter Generation namhafte Zeitschriftenredaktionen, Tageszeitungen, Buchverlage und Werbeagenturen in Deutschland, Österreich und in der Schweiz. Langjährige Erfahrung und Offenheit für neue Ideen stellen für uns die Basis dar, uns den Anforderungen unserer Kunden zu stellen. Für den reibungslosen Ablauf sorgt ein eingespieltes Team aus Rätselautoren, Grafikern, Lektoren und Programmierern.

Wir sind erst zufrieden, wenn Sie es auch sind!

# Sudoku

sehr leicht

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

leicht

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

mittel

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

schwer

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

Setzen Sie die Zahlen von 1 bis 6 nach den klassischen Sudoku-Regeln in die freien Kästchen ein.

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

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

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

	1		6		
	3	4			
	5				
				1	
			4	2	
		3		5	

# Sudoku

## Multi-Sudoku

The image displays several Multi-Sudoku puzzles. The top puzzle is a 9x9 grid with a central 3x3 red square and four 3x3 pink squares. Below it are two more 9x9 grids, one with a blue square and one with a light blue square. At the bottom left, there are two overlapping 5x5 grids with light blue squares. At the bottom right, there is a large 9x9 grid with a blue square.

# Sudoku – Sonderformen

## Buchstaben-Sudoku

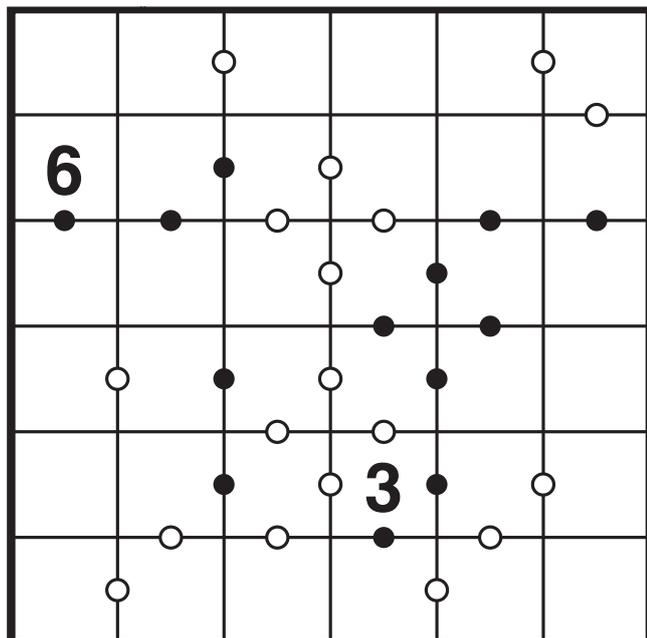
Füllen Sie in jedes Feld Buchstaben so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jeder der neun im Sudoku vorkommenden Buchstaben genau einmal verwendet wird. Auf dem unterlegten Streifen ergibt sich das Lösungswort.



			R			L		E
I				E	H	R	U	
				D		A	B	
		R					A	
		L				U		
	D					H		
	H	I		B				
	R	D	I	A				H
L		A			E			

## Pünktchen-Sudoku

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Befindet sich zwischen zwei Feldern ein schwarzer Kreis, so muss eine der beiden Ziffern in diesen beiden Feldern exakt das Doppelte der anderen sein. Ein weißer Kreis hingegen bedeutet, dass eine der beiden Ziffern um eins größer sein muss als die andere. Befindet sich kein Kreis zwischen zwei Ziffern, so darf auch keine der beiden Eigenschaften zutreffen.



# Sudoku – Sonderformen

## Freiform-Sudoku

Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

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

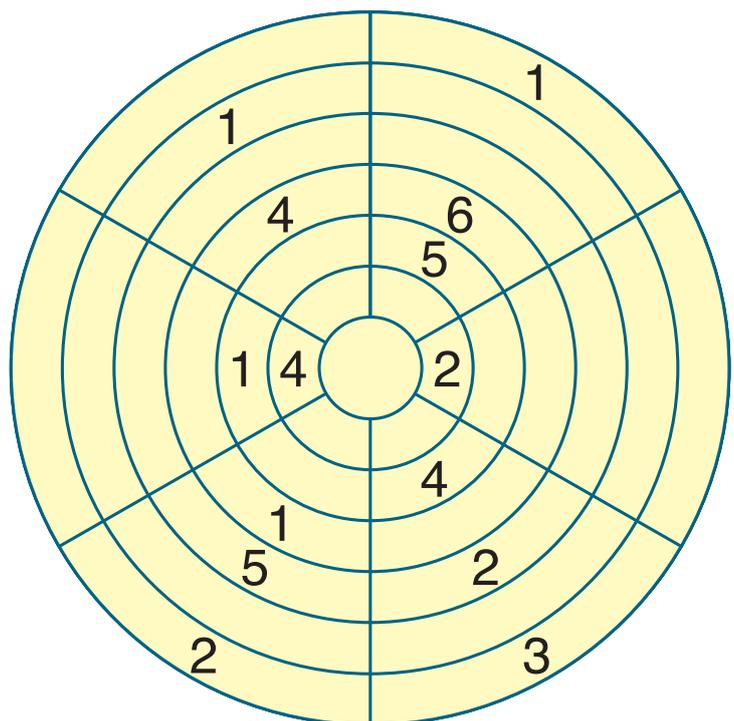
	2							8
	1	3		8	9	6		
			3		4			
9			5		8	3	6	7
	6						4	
7	8	4	9		2			3
			8		5			
			7	6	1		9	8
1								5

## Kreis-Sudoku

Jetzt geht es rund – kreisrund, um genau zu sein. Füllen Sie das Diagramm mit Zahlen von 1 bis 6, wobei in allen Kreisringen und in allen Kreissegmenten (ein Sechstel des Kreises) jede Zahl genau einmal vorkommen darf.

In benachbarten Zellen unterschiedlicher Kreissegmente dürfen auch direkt nachfolgende Zahlen stehen, also zum Beispiel neben einer 2 darf auch eine 1 oder 3 stehen.

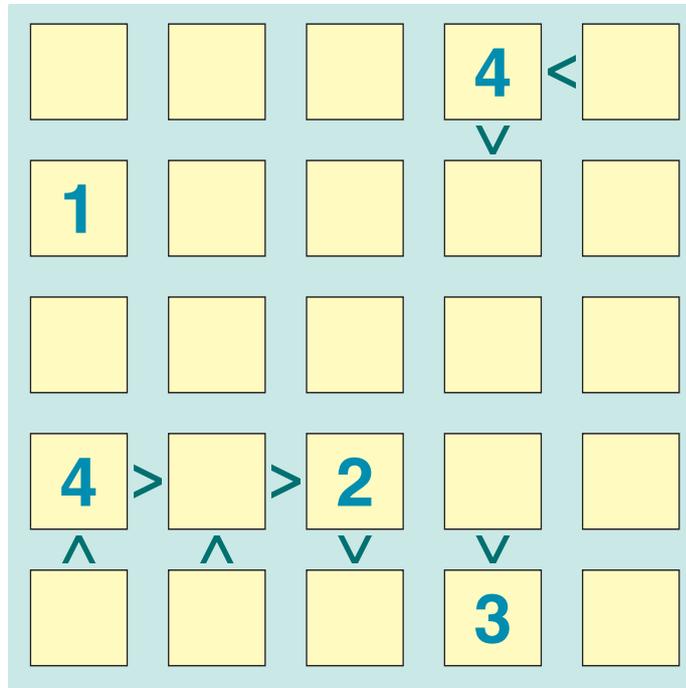
Es gibt nur eine Lösung, die sich durch Logik finden lässt. Trauen Sie sich an diese besondere Form des Sudokus heran und versuchen Sie, die richtige Lösung zu finden. Aber zur Sicherheit halten Sie neben dem Bleistift lieber auch einen Radiergummi bereit.



# Sudoku – Sonderformen

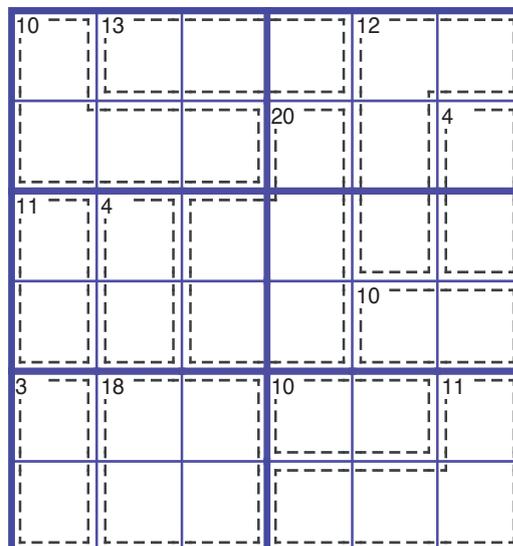
## Größer > Kleiner

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 5 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 5 genau einmal vorkommt. Die Kleiner-Zeichen zwischen zwei Feldern geben an, in welchem der beiden Felder die kleinere Zahl steht.



## Killer-Sudoku

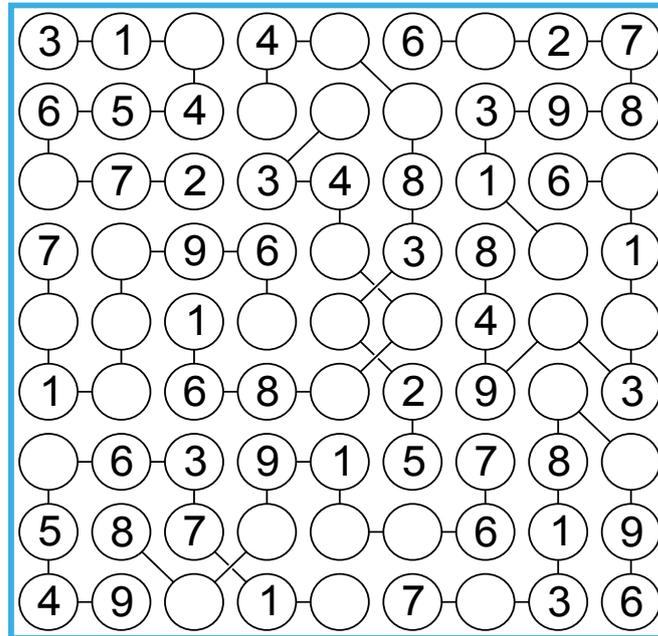
Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 6 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem 3-mal-2-Kästchen jede der Ziffern von 1 bis 6 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen geben die Summe aller Ziffern in den markierten Gebieten an. Innerhalb dieser Gebiete darf keine Ziffer doppelt vorkommen.



# Sudoku – Sonderformen

## Ketten-Sudoku

Tragen Sie Ziffern von 1 bis 9 so in das unten stehende Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jeder durch Striche verbundenen Kette jede der Ziffern genau einmal vorkommt.



## X-Sudoku

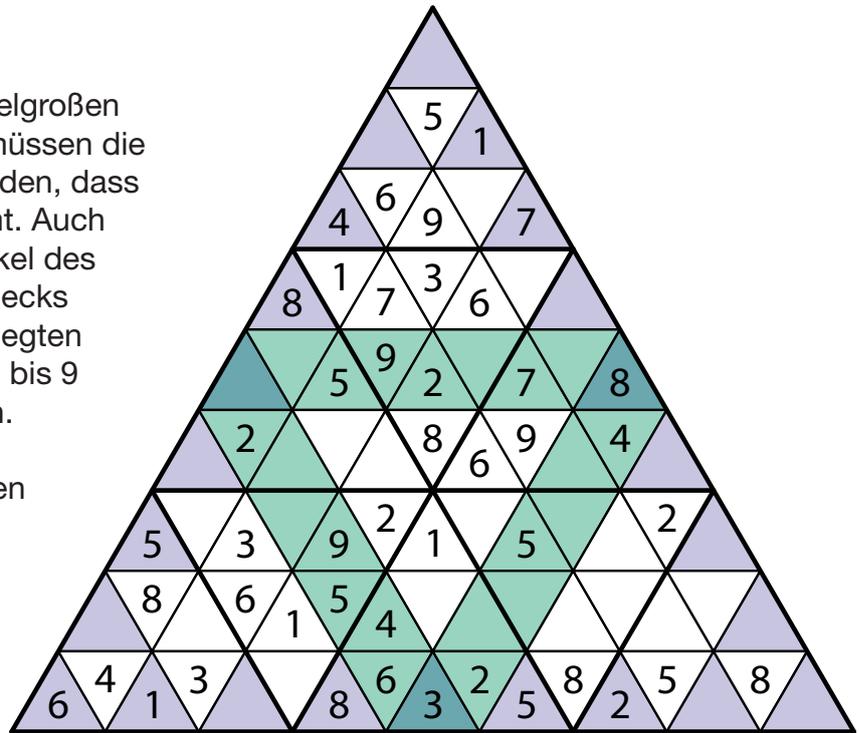
Bei dieser Sudoku-Variante gilt zusätzlich zu den Regeln eines herkömmlichen Sudokus: Die Ziffern von 1 bis 9 dürfen in jeder der beiden Diagonalen nur je einmal vorkommen.

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

# Sudoku – Sonderformen

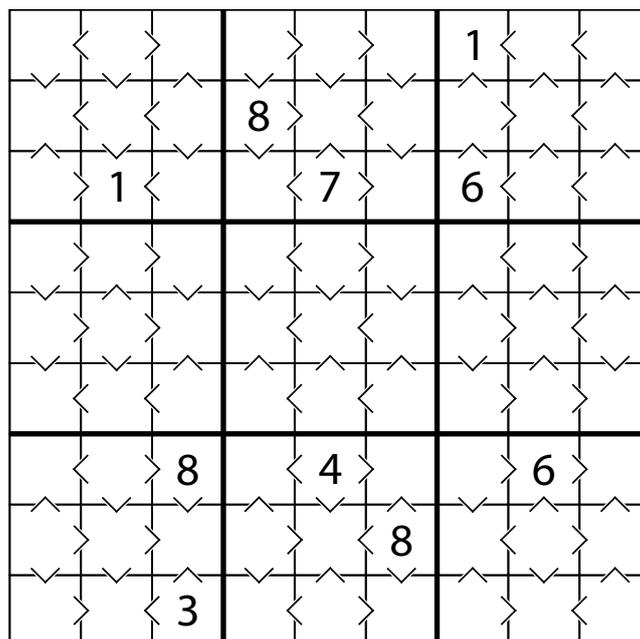
## Tridoku

Tridoku besteht aus neun mittelgroßen Dreiecken. In jedem Dreieck müssen die Zahlen 1 bis 9 so platziert werden, dass jede Zahl nur einmal vorkommt. Auch in den Feldern der drei Schenkel des äußeren, blau unterlegten Dreiecks sowie des inneren, grün unterlegten Dreiecks müssen die Zahlen 1 bis 9 entsprechend platziert werden. Bitte beachten Sie, dass zwei Felder, die nebeneinanderliegen oder sich auch nur an einer Ecke berühren, nicht die gleiche Zahl enthalten dürfen.



## Größer/Kleiner-Sudoku

Das Größer/Kleiner-Sudoku ist eine Variante des Original-Sudokus. Zusätzlich zeigen Zeichen in den Zellwänden an, ob die Zahl einer Zelle größer oder kleiner als die Zahl in der Nachbarzelle ist.



# Sudoku – Sonderformen

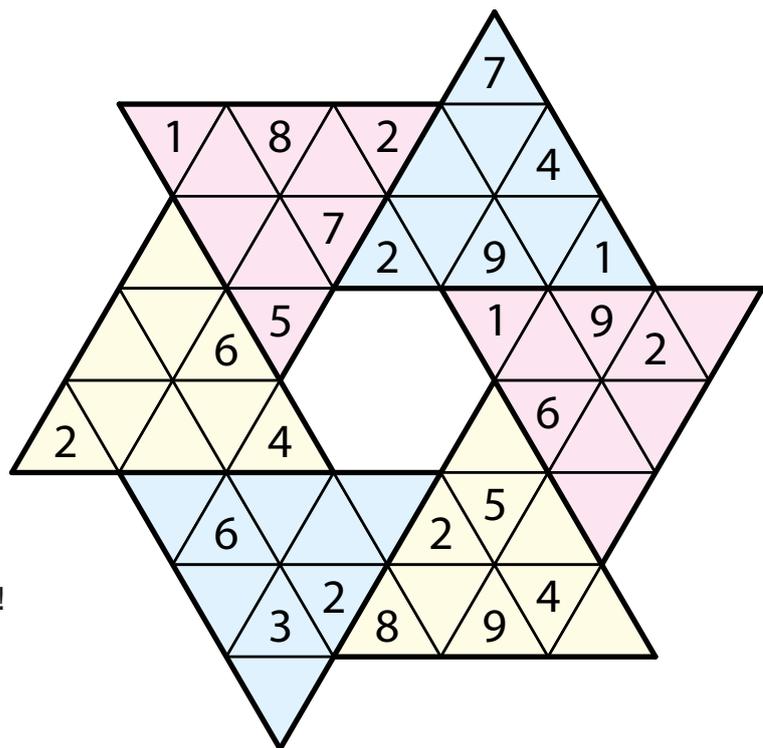
## Gerade/Ungerade-Sudoku

Das Gerade/Ungerade-Sudoku ist eine Variation des Sudokus. Die Zahlen müssen so im Spielfeld verteilt werden, dass jede Reihe, jede Spalte und jedes 3-x-3-Feld die Zahlen 1 bis 9 enthalten, wobei die Felder mit den Quadraten gerade Zahlen und die Felder mit den Kreisen ungerade Zahlen enthalten müssen.

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

## Stern-Sudoku

Das Stern-Sudoku besteht aus sechs großen Dreiecken, die die Zahlen 1 bis 9 jeweils genau einmal enthalten dürfen. Darüber hinaus darf jede waagerechte und jede schräge Reihe (auch wenn sie unterbrochen ist) die Zahlen 1 bis 9 ebenfalls nur genau einmal enthalten. Wichtig: Zu den „kurzen“, aus nur 8 Feldern bestehenden Reihen am Rand ist immer auch ihr jeweiliges überstehendes Eckfeld zu zählen!



# Sudoku – Sonderformen

## Wolkenkratzer-Sudoku

Hier gelten die gleichen Spielregeln wie beim klassischen Sudoku. Jede Ziffer steht in dieser Spielvariante für die Höhe eines Wolkenkratzers in diesem Feld (also 1 = ein Stockwerk, 2 = zwei Stockwerke usw.). Zusätzlich erhalten Sie Hinweise am Rand. Die Ziffern außerhalb des Gitters geben die Anzahl der Wolkenkratzer an, die man von der entsprechenden Position aus sehen kann.

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

## Sudoku XV

Sudoku XV ist eine Variation des Sudokus. Alle benachbarten Felder mit zwei Zahlen, deren Summe 10 beträgt, sind mit X gekennzeichnet, während solche, deren Summe 5 ergibt, mit V gekennzeichnet sind. Die Felder, deren Grenzlinien kein X oder V enthalten, können keine Zahlen enthalten, deren Summe 5 oder 10 beträgt.

			X	8	X		1	X	9
		8	X	6		V			
4				5			X		X
		3		X				X	
X		X			X				
	5			V	3	4	V	X	
	1	X		X	8	7		V	X
	X			5		8		V	
	8	4						X	
X					V		X		X
									7

# Sudoku – Sonderformen

## Nachfolge-Sudoku

Im Nachfolge-Sudoku gelten die bekannten Sudoku-Regeln. Zusätzlich werden alle Stellen, an denen senkrecht oder waagrecht aneinandergrenzende Zellen aufeinanderfolgende Zahlen enthalten, besonders gekennzeichnet.

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

## Straßen

Füllen Sie die weißen Felder mit Zahlen von 1 bis 9 und beachten Sie dabei folgende Regeln: In jeder Zeile und Spalte darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Zusammenhängende weiße Felder müssen eine Straße bilden also eine lückenlose Menge aufeinanderfolgender Zahlen in beliebiger Reihenfolge enthalten (zum Beispiel 4, 6, 5, 8, 7 nicht aber 1, 2, 4). Schwarze Felder trennen benachbarte Straßen und sind selber nicht Teil einer Straße. Wenn schwarze Felder Zahlen enthalten, dürfen diese in den Straßen der betreffenden Zeilen und Spalten nicht verwendet werden.

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



## Hitori

Schwärzen Sie Felder im Diagramm so, dass jede Zahl in jeder Zeile und jeder Spalte nur maximal einmal vorkommt. Alle Zahlen müssen dabei miteinander verbunden sein (das heißt, die Schwarzfelder dürfen das Rätsel nicht in zwei Teile teilen). Zudem dürfen keine zwei Schwarzfelder benachbart sein.

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

## Fillomino

Schreiben Sie in jedes Feld des Diagramms eine Zahl. Felder mit gleichen Zahlen müssen horizontal und vertikal zusammenhängende Bereiche bilden, die aus genauso vielen Feldern bestehen, wie die Zahl angibt. Zwei verschiedene, horizontal oder vertikal zusammenstoßende Bereiche dürfen nicht die gleiche Größe haben und können flächenmäßig um die Ecke laufen. Einen Bereich haben wir als Starthilfe vorgegeben.

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

## Sikaku

Ziel ist, das Rätselfeld vollständig in Rechtecke und Quadrate zu zerlegen, die sich nicht überschneiden dürfen. In jedem dieser Rechtecke und Quadrate darf nur eine der vorgegebenen Zahlen stehen. Diese Zahl gibt an, wie viele Kästchen das Rechteck oder Quadrat umfasst. Ein Rechteck haben wir als Starthilfe vorgegeben.

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

## Gebietssummen

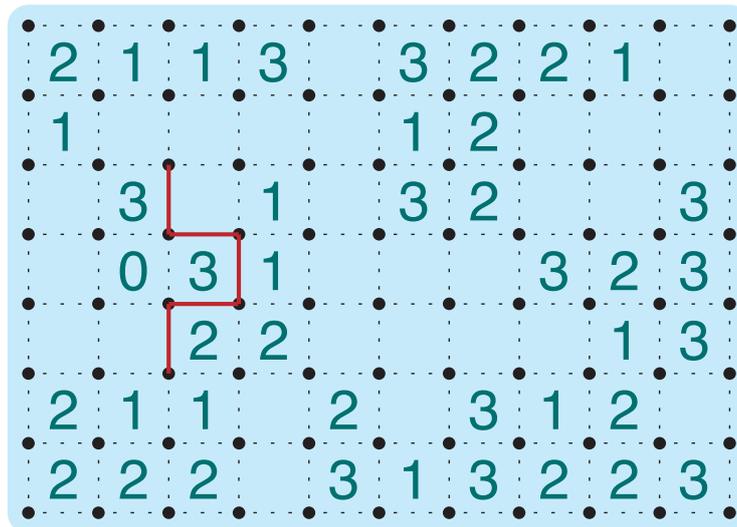
Tragen Sie die Ziffern so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 6 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Beachten Sie, dass innerhalb eines Gebiets gleiche Ziffern sein können, sofern diese in unterschiedlichen Zeilen und Spalten stehen.

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

## Rundweg

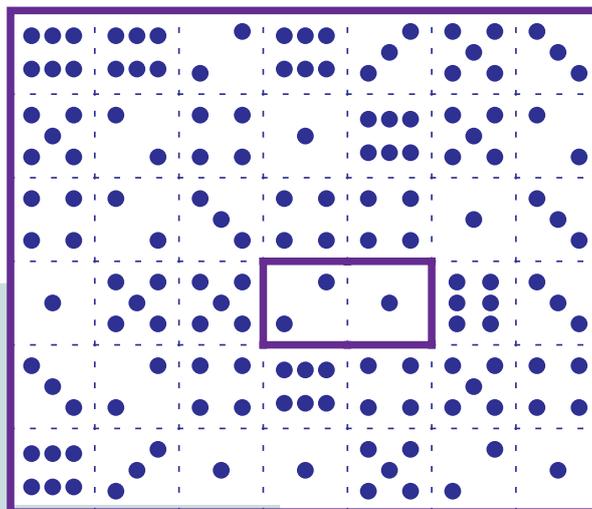
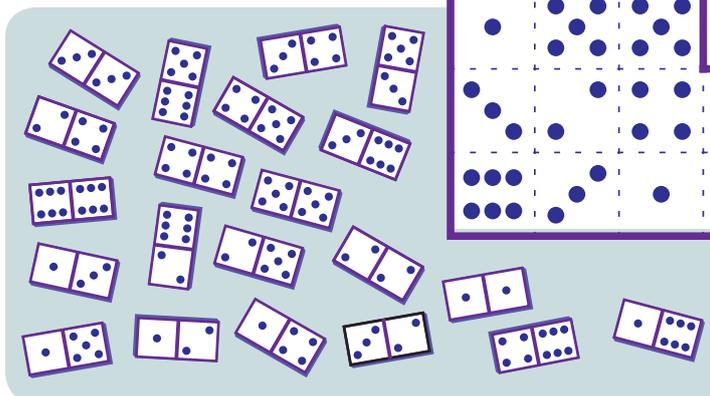
Zeichnen Sie einen Rundweg entlang der gestrichelten Linien ein. Am Ende soll der Rundweg wieder an dem Punkt ankommen, an dem er gestartet ist.

Die Zahlen in den Feldern geben dabei an, wie viele Seiten dieses Feldes durch den Rundweg belegt sind. In den Feldern ohne Zahl ist ungewiss, wie viele Seiten (von keiner bis alle vier) durch den Rundweg genutzt werden. Als kleine Hilfe haben wir die „0“ und ein Stück Weg vorgegeben.



## Domino

Im nebenstehenden Rechteck sind 21 Dominosteine enthalten. Unten finden Sie die Steine, die verbaut wurden. Bestimmen Sie ihre Lage, indem Sie die jeweiligen Steine im Rechteck umrahmen!



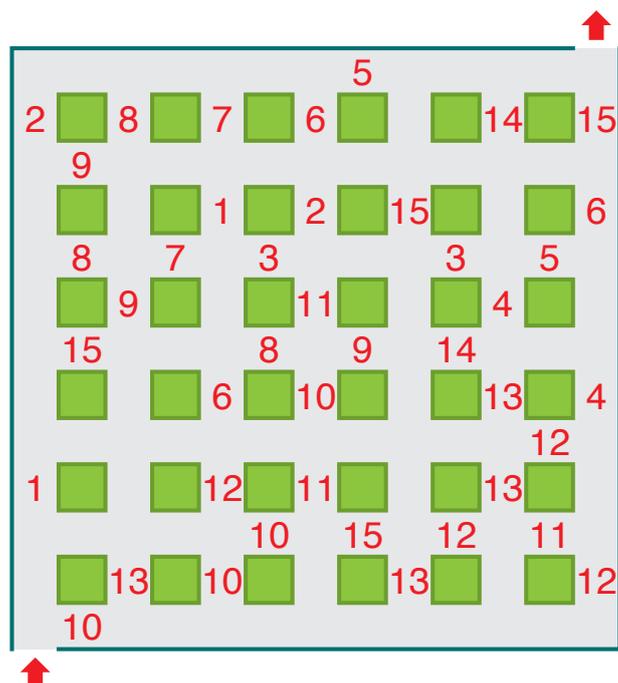
## Magnetisch

Füllen Sie das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und -). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen an den Rändern geben an, wie viele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen.

+		2	3	1	4	0	3	2	2
	-	2	3	2	1	2	3	2	2
1	1								
4	3								
1	3								
2	1								
2	2								
3	4								
2	2								
2	1				+	-			

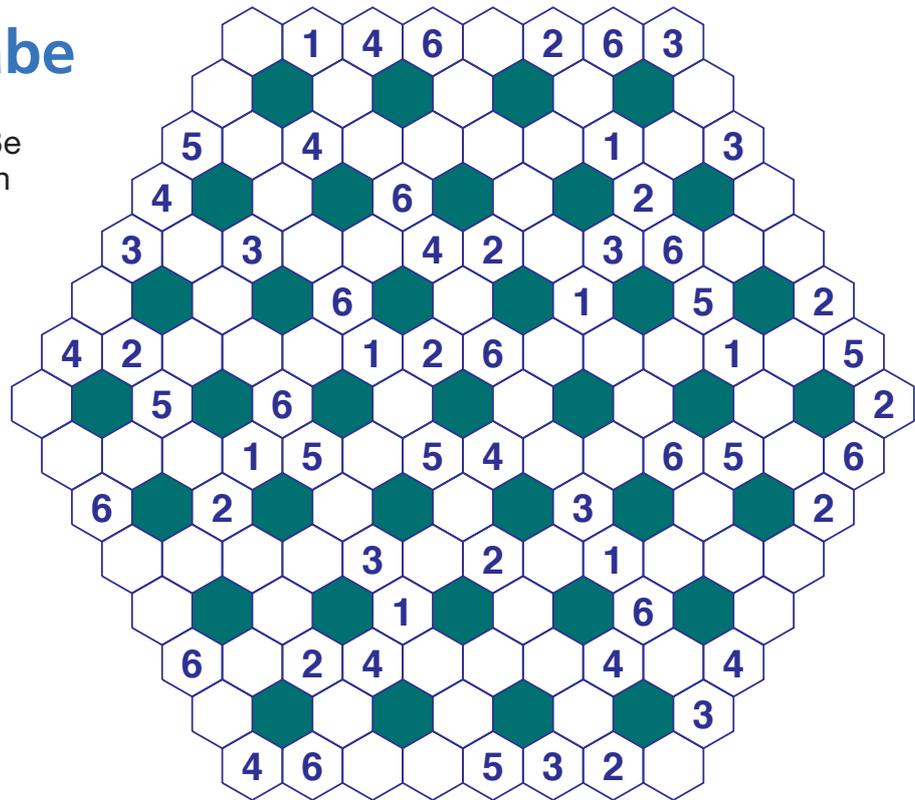
## Zahlenlabyrinth

Finden Sie einen Weg durch das Labyrinth, der die Zahlen von 1 bis 15 in aufsteigender Reihenfolge jeweils genau einmal durchläuft. Der Weg darf sich an den Kreuzungen berühren oder auch kreuzen, jedoch darf kein Wegstück mehr als einmal durchlaufen werden.



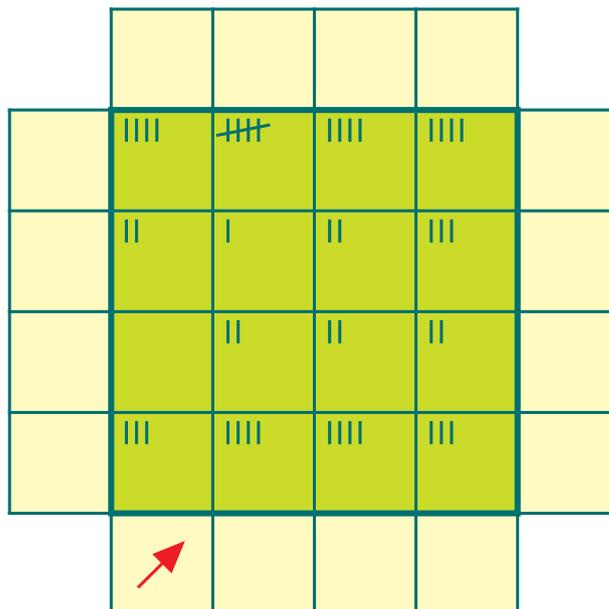
## Verflixte abe

Tragen Sie in jedes weiße Feld eine der Zahlen von 1 bis 6 ein, sodass an jedem der schwarzen Felder jede der sechs Zahlen genau einmal steht. Beachten Sie dabei, dass in benachbarten Feldern keine zwei gleichen Zahlen stehen dürfen. So darf also zum Beispiel eine 1 nicht direkt neben einer weiteren 1 stehen.



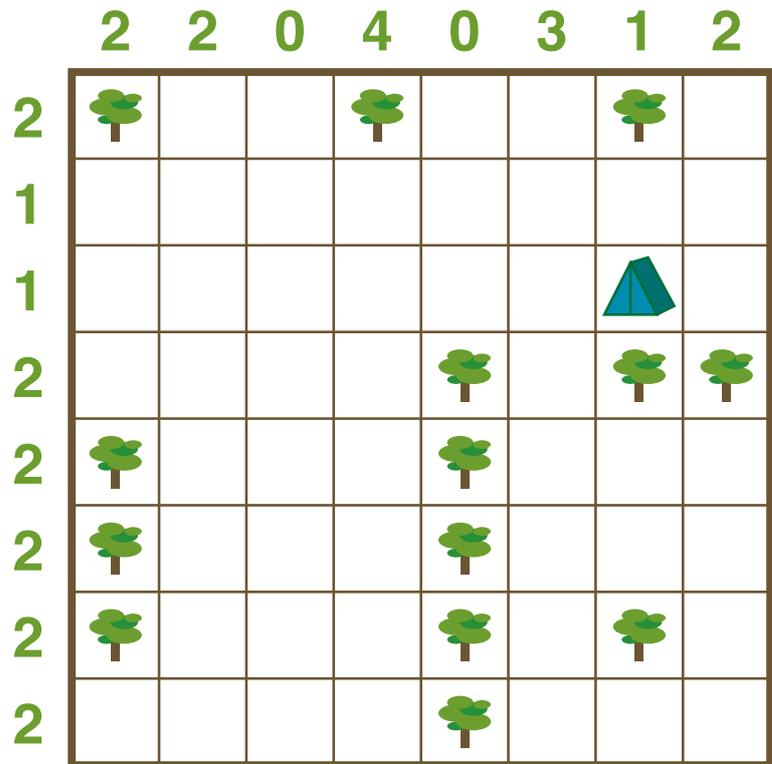
## Pfeilschnell

Zeichnen Sie in jedes Feld am Rand einen Pfeil so ein, dass die mit Streichhölzern gelegten Zahlen in den Feldern genau die Anzahl der Pfeile angibt, die auf diese Zahl zeigt. Beachten Sie dabei auch die Pfeile, die von der anderen Seite (vom anderen „Ufer“) des Diagramms auf die Zahl zeigen können. Die Pfeile müssen immer auf mindestens eine Zahl zeigen und dürfen waagrecht, senkrecht oder im 45°-Winkel eingezeichnet werden. Einen Pfeil haben wir als Starthilfe eingezeichnet.



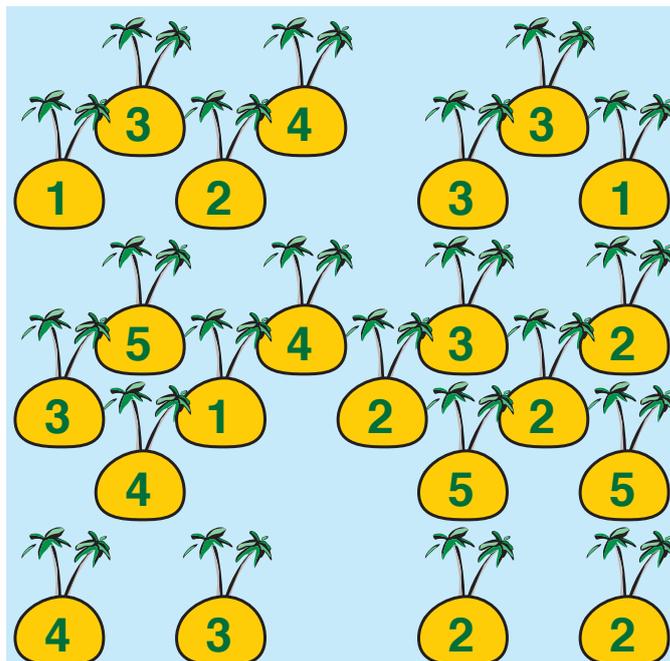
## Camping

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.



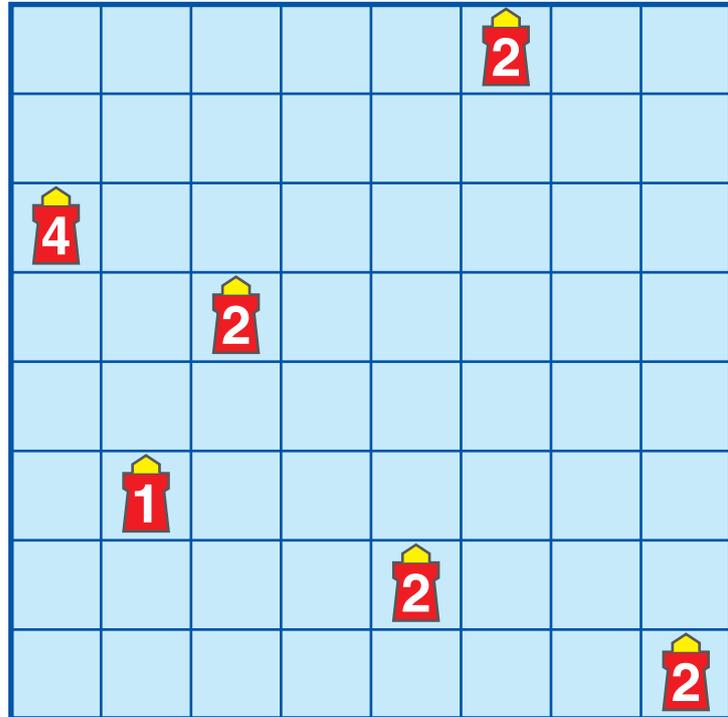
## Inseln verbinden

Bei diesem Rätsel sollen alle Inseln durch Brücken verbunden werden, wobei jede Insel von jeder anderen aus erreichbar sein muss. Die Brücken dürfen dabei nur waagrecht oder senkrecht gebaut werden und nicht über andere Brücken oder Inseln hinweggehen. Zwischen zwei Inseln dürfen sich maximal zwei Brücken befinden. Die Zahlen in den Inseln geben an, wie viele Brücken von dieser Insel aus wegführen.



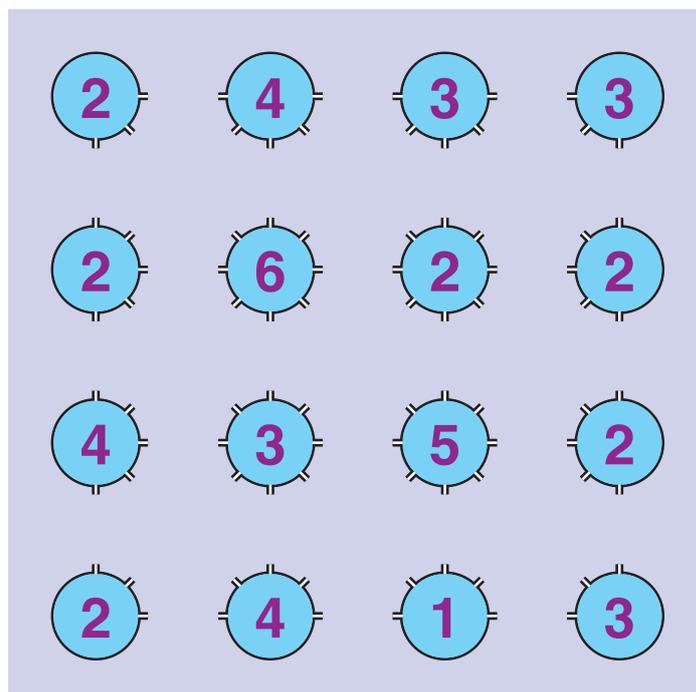
## Leuchttürme

Zeichnen Sie in einige der Felder jeweils ein Schiff so ein, dass kein Schiff ein anderes Schiff berührt, auch nicht diagonal. Die Zahlen in den Leuchttürmen geben an, wie viele Schiffe von diesem aus in waagerechter oder senkrechter Richtung gesehen werden können. Dabei stört es nicht, wenn zwischen dem Schiff und dem Leuchtturm ein weiteres Schiff oder ein anderer Leuchtturm steht. Alle Schiffe werden von mindestens einem Leuchtturm gesehen.



## Speichenrätsel

Verbinden Sie die Felder durch Speichen, die waagrecht, senkrecht oder diagonal eingezeichnet werden dürfen. Die Speichen dürfen sich aber nicht überschneiden. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Speichen von dem entsprechenden Feld ausgehen.



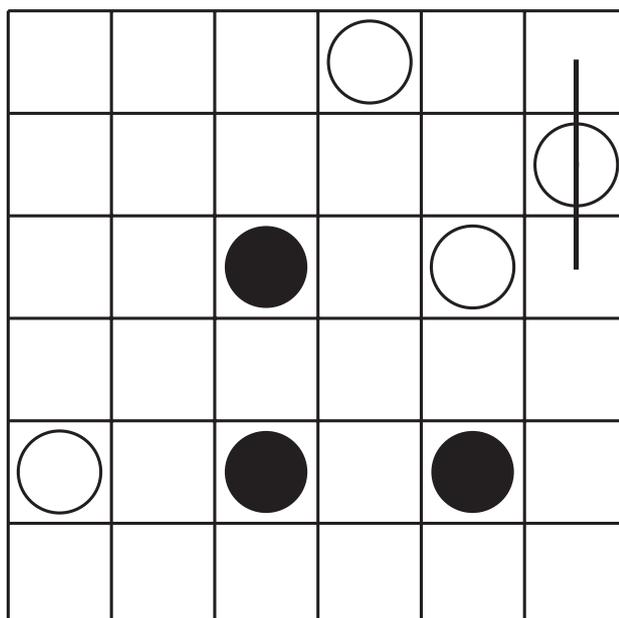
## Römisches Rätsel

Tragen Sie in jedes Feld eine der römischen Ziffern von I bis IV ein. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie oft jede der Ziffern in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommt. Zudem dürfen in waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern keine gleichen Ziffern stehen.

	I	II	III	IV	
I	2	1	1	1	0
II	0	2	2	1	3
III	2	2	1	2	1
IV	1	0	1	1	1
I	1	2	2	0	
II	1	1	2	1	
III	2	1	2	0	
IV	1	2	0	2	
V	0	2	2	1	

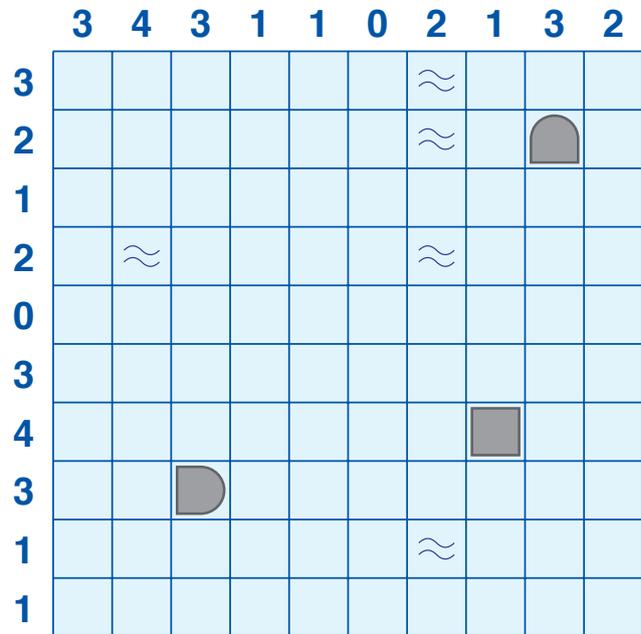
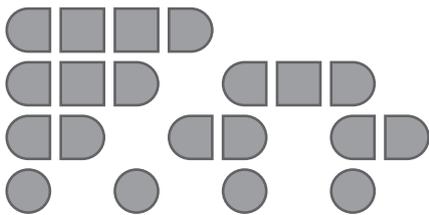
## Richtiger Weg

Zeichnen Sie in das Rätsel einen Rundweg ein, der durch jedes Feld mit einem Kreis hindurchgeht und in den Feldern im 90°-Winkel abbiegen kann. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss er dabei im 90°-Winkel abbiegen und in beiden Richtungen im nächsten Feld geradeaus hindurchgehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurchgehen und in mindestens einem der beiden Nachbarfelder im 90°-Winkel abbiegen.



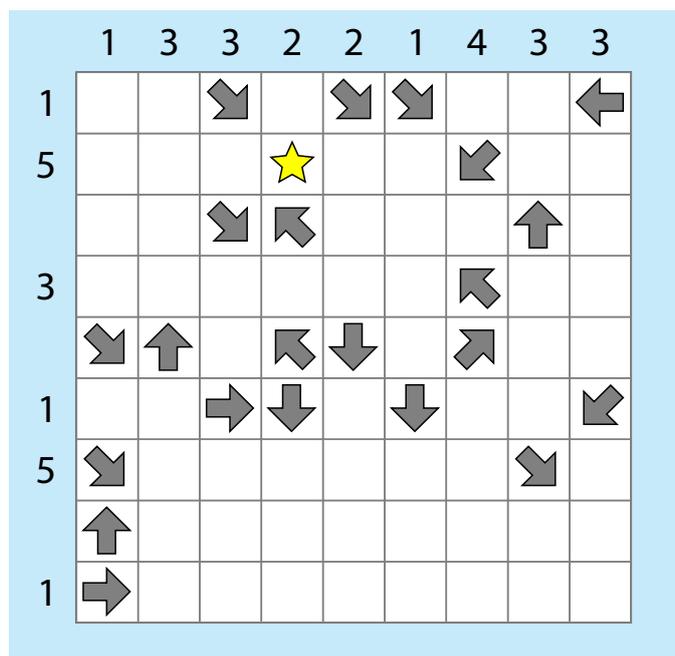
## Marinespiel

Tragen Sie die abgebildete Flotte in das Diagramm ein. Die Schiffe sollen nur waagrecht oder senkrecht liegen und dürfen sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Schiffe dürfen dabei beliebig gedreht werden. In Felder mit Wellen können keine Schiffsteile eingetragen werden. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Schiffsteile in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.



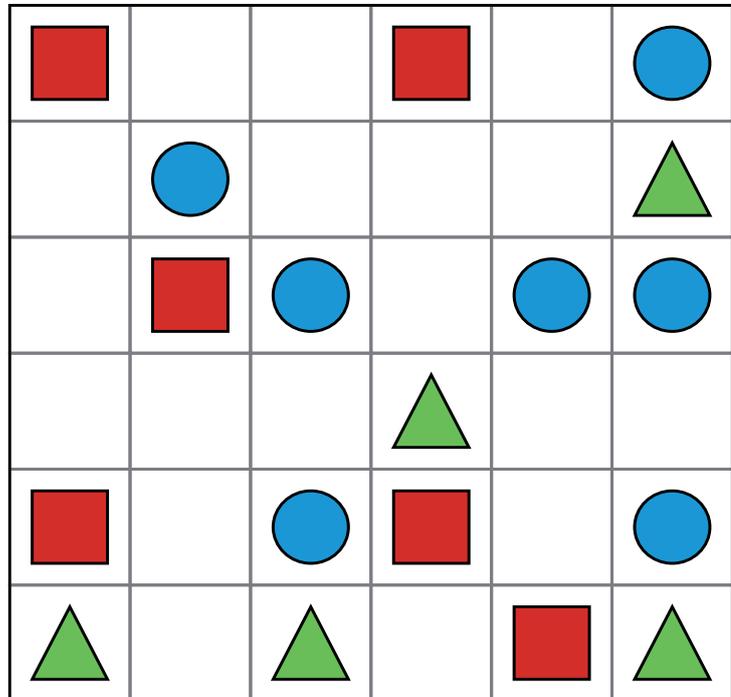
## Sternenhimmel

Setzen Sie Sterne in einige Felder des Gitters, sodass jeder Pfeil auf genau einen Stern zeigt. Die Zahlen außerhalb des Rastergitters geben an, wie viele Sterne sich in der jeweiligen Zeile oder Spalte befinden. Als Starthilfe haben wir einen Stern vorgegeben.



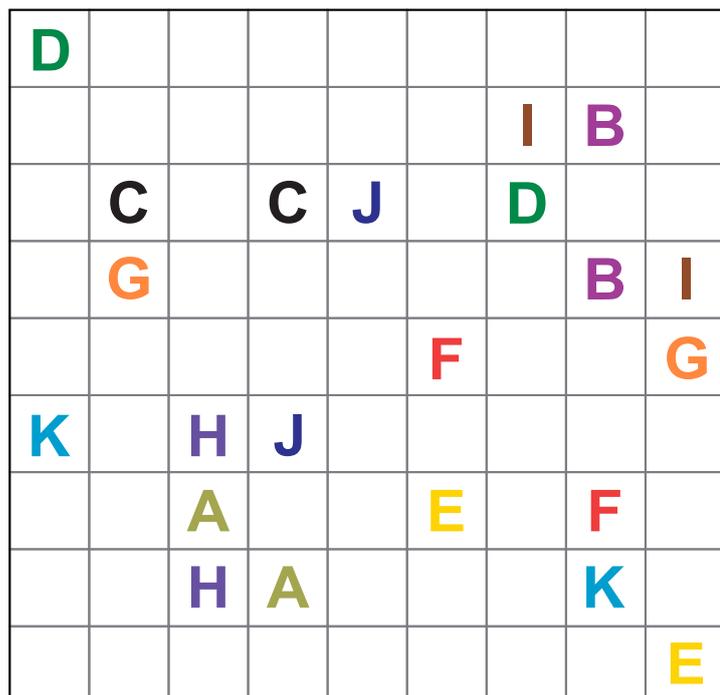
## Trilogik

Jedes freie Feld im Rätselgitter ist mit einem der drei Symbole Kreis, Quadrat oder Dreieck zu füllen. Dabei ist zu beachten, dass drei aufeinanderfolgende Symbole in keiner Zeile, Spalte oder Diagonale weder alle gleich noch alle unterschiedlich sein dürfen. Viel Spaß!



## Arukone – Buchstaben verbinden

Gleiche Buchstaben sind so mit einer durchgehenden Linie von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt zu verbinden, dass jedes Feld genau einmal durchlaufen wird. Die Linien verlaufen waagrecht oder senkrecht und dürfen weder sich selbst noch andere Linien kreuzen oder berühren.



## Binoxxo

Füllen Sie das Rätselgitter mit den Zeichen X und O. Es dürfen nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende gleiche Zeichen in einer Zeile oder Spalte vorkommen. In jeder Zeile und jeder Spalte stehen gleich viele X und O. Alle Zeilen und alle Spalten sind einzigartig.

X				O		X	X		X
	X	X			X	X	O		
O									O
X		O	X		O	X			X
O	X			O				X	
	O				O			X	X
X			X	X		O	X		O
O									X
		O	O	X			X	O	
X		O	X		X				O

## Tectonic

Jedes umrandete Gebiet muss mit jeder der Zahlen von 1 bis zur Anzahl der Felder des Gebietes ausgefüllt werden. Felder mit den gleichen Zahlen dürfen sich nicht berühren, auch nicht diagonal.

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

## Drei in einer Reihe

Die Aufgabe besteht darin, das Gitter so mit den Zeichen X und O zu füllen, dass sich niemals vier aufeinanderfolgende identische Symbole in einer Zeile, Spalte oder Diagonale befinden.

		X	O	O			X	
				O		X	O	X
		X		X		O		
O	O							
O	O	O	X	O	X		O	O
			O		O	X	O	X
	X	X						X
	X	X	O	X		X	X	
O							X	O
X	O	X				X	O	X
			O		X			
	O		O		O		X	
X		O	X		X	O	X	X
O	O	X	X			O		
	X		O	X		O		
		O	O				X	
X	O	O			X	O		O
			X	X				X
						O		O
	O	O			O	X	X	

## KenKen

In jedes Feld des Diagramms ist eine Zahl aus dem Bereich 1 bis 9 einzutragen. In jeder Zeile und in jeder Spalte muss jede Zahl genau ein mal vorkommen (nicht aber in jedem Gebiet). Aus den Zahlen in einem Gebiet muss sich durch die vorgegebene Operation (Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division) das vorgegebene Ergebnis berechnen lassen.

3-	16+	15+		21+			6+	
			10+		5		4	1-
8	9+	7	8+		3-		9	
4-		11+				4-	1-	15+
	4+		13+		2			
7+	1-	19+		6-		11+		
		8+		7+	1-		3-	
5-	2		3		12+	10+	5-	4-
	3-		1-					

## Plus/Minus

In jedes Feld des Diagramms ist eine Zahl aus dem Bereich 1 bis 9 einzutragen. In jeder Zeile und in jeder Spalte muss jede Zahl genau ein mal vorkommen (nicht aber in jedem Gebiet). Aus den Zahlen in einem Gebiet muss sich durch die vorgegebene Operation (Addition oder Subtraktion) das vorgegebene Ergebnis berechnen lassen.

3-		7-	10+		3+	1-	3-	
7+			16+				9+	2-
7-		4-	4-		2-			
7+	17+		7+	7+		6-		9+
					1-		21+	
24+	3-		7-		3-			
	2-		1-		4-			17+
	4-		20+		12+	4+		
8+		4-					5-	

## Logical

Zum Lösen des Logik-Spiels brauchen Sie nur einen Stift und Köpfchen. Lesen Sie bitte zunächst den Text des Rätsels und die Hinweise dazu. Wenn Sie alle Informationen aus den Hinweisen in das untere Diagramm eintragen, dann kommen Sie Schritt für Schritt auf die Lösung. Machen Sie sich ein Pluszeichen für jedes sichere „Ja“ und ein Minuszeichen für jedes eindeutige „Nein“. So ergeben sich im Diagramm neue Informationen, die sich wiederum mit einem Plus- oder Minuszeichen markieren lassen.

	Collagen Graffiti Installationen Lichtinszenierungen Skulpturen	Bahnhof Industriegebiet Museum Postlager Zoo	Alphornbläser Feuerwerk Gäste müssen singen Künstler ist nackt Schafherde
Britt			
Kaja			
Sinje			
Steven			
Wolfram			
Alphornbläser			
Feuerwerk			
Gäste müssen singen			
Künstler ist nackt			
Schafherde			
Bahnhof			
Industriegebiet			
Museum			
Postlager			
Zoo			

Sintersheim veranstaltet die Documentini (kleine Documenta). Finden Sie aus den Hinweisen heraus, wer welche Kunst zeigt, wo diese zu sehen ist und welches Event zeitgleich läuft.

Hinweise:

- Steven tritt entweder nackt auf oder es gibt ein Feuerwerk. Von ihm werden keine Skulpturen gezeigt.
- Sinje macht keine Installationen und präsentiert nicht im Museum.
- Collagen werden nicht am Postlager angeschaut, weil der Künstler nackt ist.
- Kajas Special Event: ein Feuerwerk. Der Ort: ohne S.
- Britt ist nicht diejenige mit der Schafherde. Ihr Ort ist auch nicht der Bahnhof.
- Im Industriegebiet laufen haufenweise Schafe.
- Bei den Lichtinszenierungen gibt es ein Feuerwerk.
- Wolfram zeigt keine Skulpturen und keine Schafherde. Der Ort seiner Präsentation ist nicht der Bahnhof.
- Die Graffiti werden von Alphornbläsern verblasen. Britt ist nicht beteiligt.
- Im Zoo müssen die Anwesenden singen.

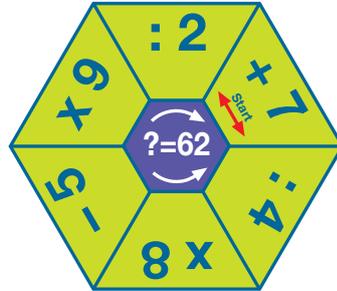


Name	Kunst	Ort	Event
Britt			
Kaja			
Sinje			
Steven			
Wolfram			

# Logikrätsel – Rechenrätsel

## Rechenrad

Wählen Sie die richtige Zahl von 1 bis 9 für den Start. Mit ihr sollen Sie sechs Rechenaufgaben hintereinander links- oder rechts herum abarbeiten, um auf das angezeigte Endergebnis 62 zu kommen. Mit welcher Zahl müssen Sie anfangen, und welche Richtung ist richtig?



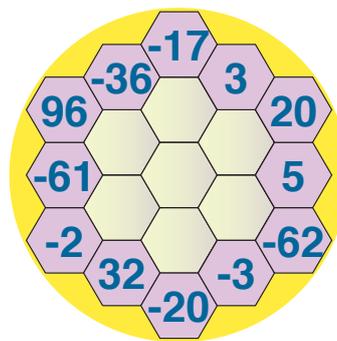
## Rechenproblem

Die Rechnung unten ist nicht ganz vollständig. Tragen Sie die fehlenden Ziffern so in die leeren Kästchen ein, dass die Rechnung stimmt.

$$\begin{array}{r}
 \boxed{7} \boxed{3} \boxed{\phantom{0}} + \boxed{1} \boxed{\phantom{0}} \boxed{5} = \boxed{\phantom{0}} \boxed{\phantom{0}} \boxed{6} \\
 \phantom{0} - \phantom{0} + \phantom{0} - \phantom{0} \\
 \boxed{2} \boxed{\phantom{0}} \boxed{8} - \boxed{\phantom{0}} \boxed{1} \boxed{\phantom{0}} = \boxed{1} \boxed{3} \boxed{\phantom{0}} \\
 \hline
 \boxed{\phantom{0}} \boxed{8} \boxed{3} + \boxed{\phantom{0}} \boxed{2} \boxed{3} = \boxed{7} \boxed{\phantom{0}} \boxed{6}
 \end{array}$$

## Sonnenblume

Die unteren Zahlen sind so in die sieben freien Felder einzutragen, dass der Wert jeder der eingetragenen sieben Zahlen gleich der Summe ihrer sechs eingetragenen Nachbarzahlen ist.



-91
-50
83
15
17
4
52

# Logikrätsel – Rechenrätsel

## Gleichung mit Unbekannten

Welche Zahlen gehören in die freien Felder, damit die Rechnungen stimmen?

	+	3	-		=7
-		+		+	
5	+		+		=7
-		+		+	
1	-		+		=1
=2		=6		=7	

## Magisches Quadrat

Setzen Sie die Zahlen

1 1 2 3 4  
4 5 7 9

so in die freien Felder des Rechenquadrates ein, dass die Summe in jeder waagerechten und senkrechten Reihe 19 beträgt.

7		5	5	19
7		7		19
		4	5	19
				19
19	19	19	19	

## Zahlenlogik

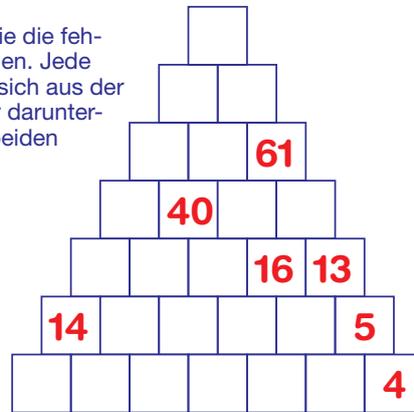
Welche Zahl gehört an die Stelle des Fragezeichens?



# Logikrätsel – Rechenrätsel

## Zahlenpyramide

Ergänzen Sie die fehlenden Zahlen. Jede Zahl ergibt sich aus der Summe der darunterliegenden beiden Zahlen.



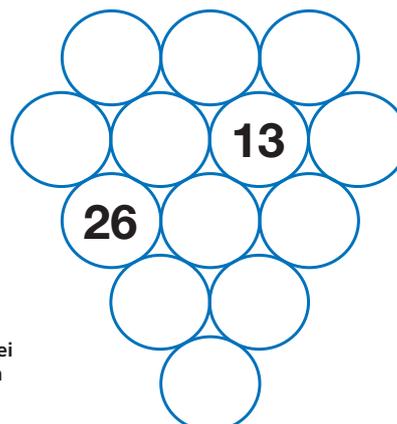
## Zahlensalat

Wie hoch ist die Summe aller hier vorkommenden Zahlen?



## Weintraube

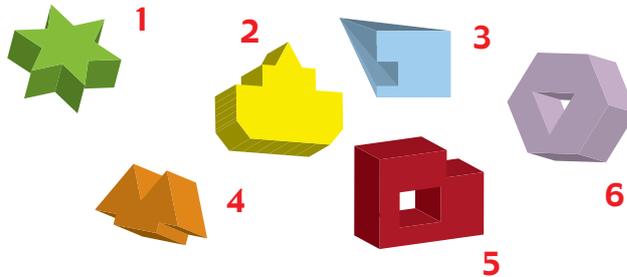
Füllen Sie die leeren Felder der Traube so auf, dass in jedem Feld die Summe der Zahlen in den beiden darüberliegenden Feldern steht und in den Feldern der obersten Reihe nur einstellige Zahlen stehen. In den beiden Feldern am linken und rechten Rand steht dabei der gleiche Wert wie im Feld schräg oberhalb.



# Logikrätsel – Bilderlogik

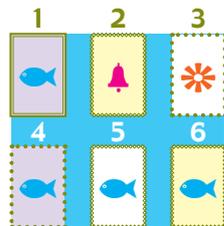
## Geometrie

Wie viele Flächen haben die Objekte 1 bis 6?



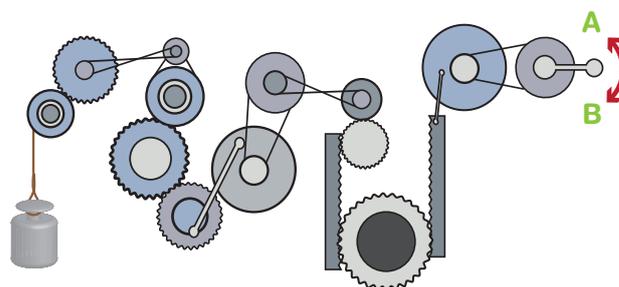
## Bilderlogik

Suchen Sie unter den nummerierten Figuren die richtige heraus.



## Zahnräder

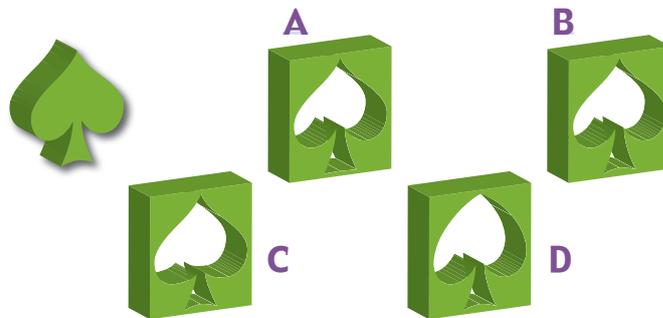
In welche Richtung muss man den Hebel bewegen, damit das Gewicht angehoben wird?



# Logikrätsel – Bilderlogik

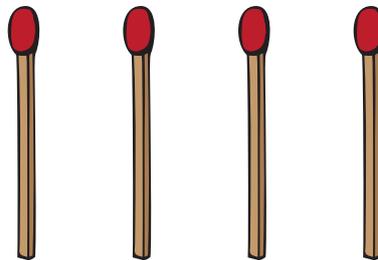
## Geometrie

In welche der Formen A bis D passt die weiß unterlegte Figur?



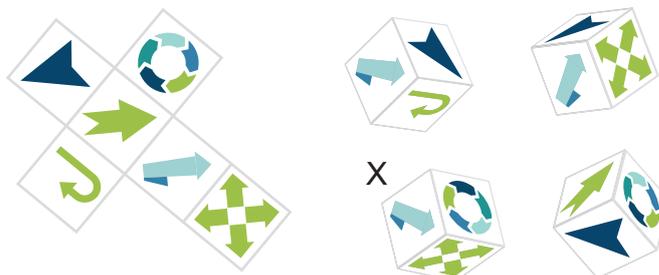
## Streichhölzer

Können Sie aus diesen vier Hölzern zwei Dreiecke bauen?



## Würfel falten

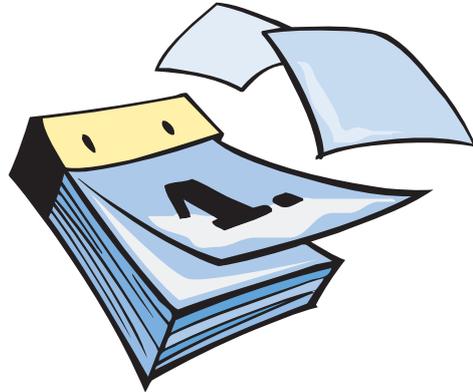
Welcher Würfel ist aus der Vorlage gefaltet worden?



# Logikrätsel – Texträtsel

## ★★★★ Altersunterschied

Hanno ist drei Jahre jünger als Christian und sechs Jahre älter als Till. Benno ist mit seinen 36 Jahren drei Jahre älter als Till. Wie groß ist der Altersunterschied zwischen der ältesten und der jüngsten Person?



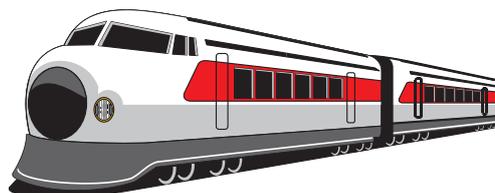
## ★★★★ Seerosen

Jeden Tag kommt Fred bei einem Spaziergang an dem kleinen Teich vorbei. Am ersten Tag blüht auf dem Tümpel eine Seerose. Am nächsten Tag sind es schon deren zwei. Wieder 24 Stunden später sind es bereits vier. Fred merkt: Die Anzahl der Seerosen verdoppelt sich jeden Tag. Nach 30 Tagen ist der Teich genau zur Hälfte mit den Blumen bedeckt. Wie viele Tage dauert es noch, bis der 24 Quadratmeter große Teich komplett mit Rosen bedeckt ist?



## ★★★★ Fahrplanmäßig

Ein D-Zug verlässt Berlin um 11.15 Uhr. Er fährt mit einer konstanten Geschwindigkeit von 90 km in der Stunde in Richtung Hamburg. Zur gleichen Zeit fährt in Hamburg ein Eilzug nach Berlin los, der eine Geschwindigkeit von 75 km in der Stunde einhält. Welcher Zug ist in dem Augenblick, in dem sich die beiden Züge begegnen, weiter von Berlin entfernt?



## Ratekrimi

Wie viel Sherlock Holmes steckt in Ihnen?

### Ratekrimi der Woche: Ein eiskalter Mord

Raten Sie mit

Durchschauen Sie die Zusammenhänge und Hinweise? Lesen Sie unseren spannenden Ratekrimi und lösen Sie die dazu unten gestellte Frage.

„Hmm, rätselhaft“, murmelte Sergeant Kozić halblaut und betrachtete von Neuem mit kritischem Blick den Tatort. „Ein Toter, eine tödliche Verletzung – aber keine Tatwaffe!“ „So sieht es aus“, bestätigte Chief Inspector McNoodles grimmig und erhob sich vom Gehsteig, wo er die Leiche in Augenschein genommen hatte. Es war ein eiskalter Januar Morgen, und eine armdicke Schneedecke lag auf den Straßen des ruhigen Londoner Vororts.

#### Blutdurchränkter Schnee

Seit Tagen hielt eine Kältewelle die Stadt umfängen. Der Atem stand den wenigen Fußgängern in dicken Wolken vor den Lippen. Eiszapfen wuchsen von den Dächern der Häuser bis fast zum Erdboden, und weite Teile der Themse waren bereits zugefroren. Wenn es so weiterging, würde der Schiffsverkehr bald vollständig zum Erliegen kommen. Der Tote, der vor den Beamten in einer großen Lache rot gefärbten Schneematsches am Boden lag, hieß Anthony Peckinpah und war ein stadtbekannter Draufgänger und Frauenheld. Auf seiner freigelegten Brust, etwa in Herzgegend, prangte eine Einstichwunde. McNoodles drehte sich um und wandte sich an den Augenzeugen, der, flankiert von zwei uniformierten Polizisten, neben ihnen auf dem Gehsteig stand. „Also, Mister Filburt, wie war das nun genau? Sie befanden sich in einer Nebenstraße, als Sie plötzlich einen grellen Schrei vernahmen. Und weiter?“ – „Ich beeilte mich, um die nächste Ecke zu

schauen. Dort sah ich diesen Herrn hier reglos auf dem Boden liegen sowie einen anderen, der sich in wilden Sätzen über die schneebedeckte Straße davonmachte. Ich zögerte keine Sekunde und nahm die Verfolgung auf. Dank meiner guten Kondition blieb ich ihm dicht auf den Fersen. Nach einer knappen Viertelstunde gelang es mir mit Hilfe einiger anderer Passanten schließlich, den Mann zu stellen und zu überwältigen. Kurz darauf rückten auch schon Ihre Leute an und nahmen ihn in Gewahrsam.“ Sergeant Kozić, der die Aussage von Carl Filburt auf seinem Notizblock mitgeschrieben hatte, nickte.

#### Tödliche Affäre

„Bei dem Flüchtigen, der mittlerweile in einem unserer Streifenwagen sitzt, handelt es sich um Martyn Golden, Autohändler aus Greenwich, mehrfach vorbestraft wegen verschiedener Gewaltdelikte. Er gilt als unberrsch und aufbrausend. Der Tote hatte, wie wir bereits ermitteln konnten, in den letzten Wochen etwas mit der Frau des Verdächtigen angefangen“, erklärte er dem Chief. „Golden hätte also durchaus ein Tatmotiv“, murmelte McNoodles. „Das Problem besteht nur darin, dass unsere Leute bei der Leiche keinen Gegenstand fanden, der als Mordwaffe infrage käme ... und Golden trug ebenfalls nichts Derartiges bei sich. Hmm, sagen Sie, Mister Filburt – könnte Golden auf der Flucht vielleicht etwas weggeworfen haben, ein großes Messer oder etwas Ähnliches?“

Filburt, ein hochgewachsener, sportlicher Mann, schüttelte den Kopf. „Ausgeschlossen, Inspector. Das hätte ich mitbekommen. Ich war zu keinem Zeitpunkt mehr als fünfzehn Meter von dem Fliehenden entfernt!“

#### Die Tatwaffe bleibt verschwunden

Ratlos blickte Sergeant Kozić von dem Toten zu seinen Füßen in seinen Notizblock und wieder zurück. „Rätselhaft“, wiederholte er. „Ein Toter, ein Verdächtiger, ein Tatmotiv, ein Augenzeuge, aber keine Tatwaffe.“ Er hob den Blick und fixierte Chief Inspector McNoodles skeptisch. „Sie wissen, dass wir den Verdächtigen ohne dieses essenzielle Indiz nicht ohne Weiteres festhalten können, Chief? Der Zeuge hat ihn immerhin nur flüchten gesehen und nicht die Tat an sich beobachtet. Eine Mordwaffe gibt es nicht. Wir können ihn nicht verhaften.“ McNoodles blickte noch einen Augenblick die schneeglitzernde Straße entlang, dann hob er den Kopf. Ein zufriedenes Grinsen hatte sich auf seinem hängebackigen Gesicht ausgebreitet. „Ich glaube, das können wir sehr wohl, Sergeant. Ich weiß nämlich, womit Peckinpah ermordet wurde!“  
Wie war Anthony Peckinpah zu Tode gekommen?

Lesen Sie nächste Woche:

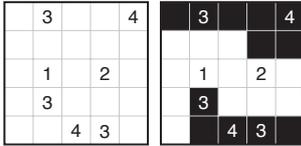
Das offene Fenster

# Logikrätsel – Bilderlogik

## Mosaik

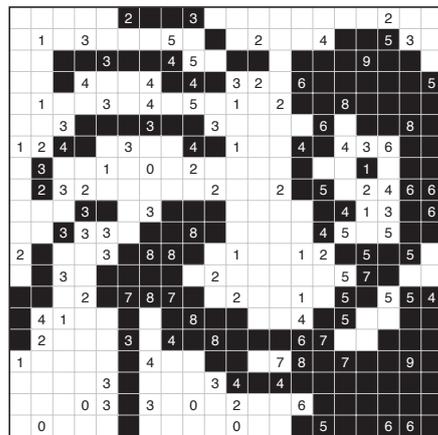
Die Zahlen geben an, wie viele benachbarte Felder auszumalen sind. Das Zahlenfeld muss dabei nicht in jedem Fall ausgemalt werden, kann aber zur Gesamtzahl dazugehören. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erkennen Sie ein Bild.

Beispiel:



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

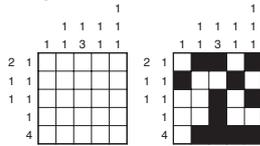
Lösung:



## Hanjie

Die Zahlen vor den Zeilen und Spalten geben an, wie viele aufeinanderfolgende Kästchen ausgemalt werden müssen. Zwischen diesen zusammenhängenden Kästchen bleibt mindestens eines frei. Wenn Sie alles richtig ausgemalt haben, können Sie im Diagramm ein Motiv erkennen.

Beispiel:



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

Lösung:

