

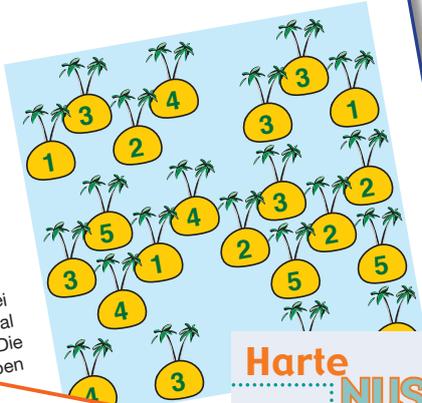
KRUPION



Logikrätsel

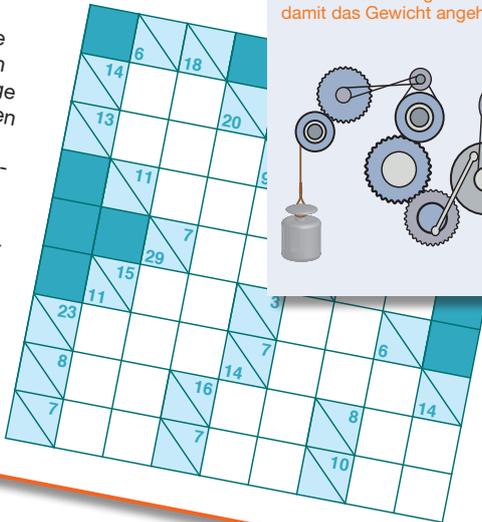
Inseln verbinden

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 Inseln sind wie folgt gegeben:



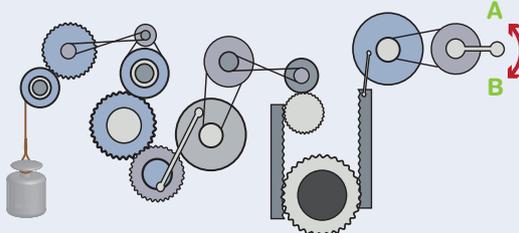
Kakuro

In die leeren Felder sollen Sie die Zahlen von 1 bis 9 in beliebiger Reihenfolge eintragen. Dabei sollen sich waagrecht und senkrecht die vorgegebenen Summen in den hellblauen Kästchen ergeben. In keiner Summe darf sich eine Zahl wiederholen. Viel Spaß beim Knobeln!

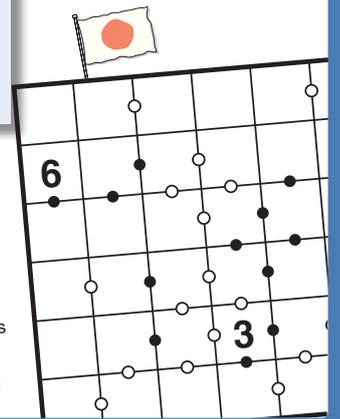
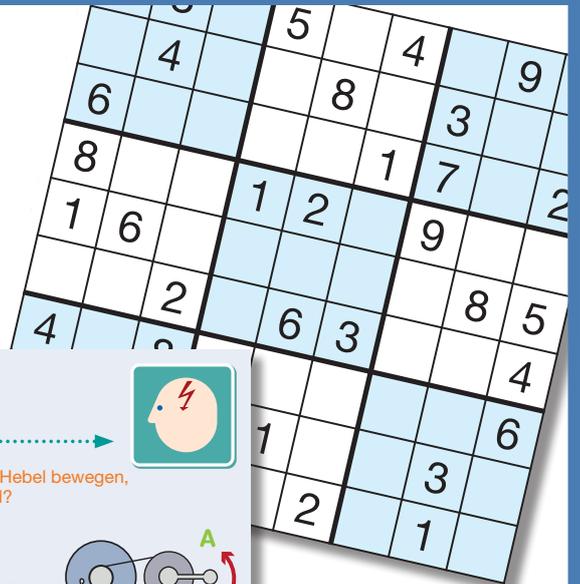


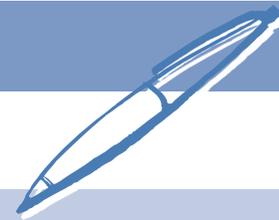
Harte NUSS

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



6 so in das Diagramm 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





Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Überblick über unserer Logikrätsel. Wir können Ihnen aufgrund der Vielfalt der Möglichkeiten nur eine kleine Auswahl präsentieren, stellen Ihnen auf Wunsch aber gern weitere Muster zur Verfügung.

Inhalt:

Sudoku	Seite 3
Multi-Sudoku	Seite 4 – 5
Buchstabensudoku / Pünktchensudoku	Seite 6
Freiformsudoku / Kreissudoku	Seite 7
Größer – Kleiner / Killersudoku	Seite 8
Kakuro	Seite 9
Hitori / Fillomino	Seite 10
Sikaku / Gebietssummen	Seite 11
Rundweg / Domino	Seite 12
Magnetisch / Zahlenlabyrinth	Seite 13
Verflichte Wabe / Pfeilschnell	Seite 14
Campingrätsel / Inseln verbinden	Seite 15
Leuchtturm / Speichenrätsel	Seite 16
Logical	Seite 17
Rechenrätsel	Seite 18 – 20
Bilderlogik	Seite 21 – 25
Textlogik	Seite 26 – 27
Gestaltungsbeispiele	Seite 28 – 34



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
							3	8
				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					
	5							2

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



Multi-Sudoku

Spielfelder, die sich überlagern, machen das beliebte japanische Zahlenspiel noch spannender: Füllen Sie das Spielfeld so aus, dass in jedem der fünf verketteten Sudokus alle Zahlen von 1 bis 9 genau einmal pro 3-x-3-Quadrat, Zeile und Spalte vorkommen.

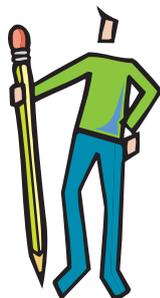
		7	8			2	1	3		
				7			5		1	
		2	9			8	3			
		1				6		7	8	
		9	3				7			
		2					1			
				5					5	9
		3		7					6	7
										3
			2							
			5	3			8		1	
		6			1			9		
				1		9	2		7	
								3	6	
										5
		2	4					4		
				4						
		3			5				2	
		8	5	6	9			4		
		2	6	5					2	
		4							4	3
			1	9		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

Multi-Sudoku



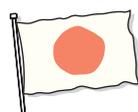
Buchstaben-Sudoku

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.

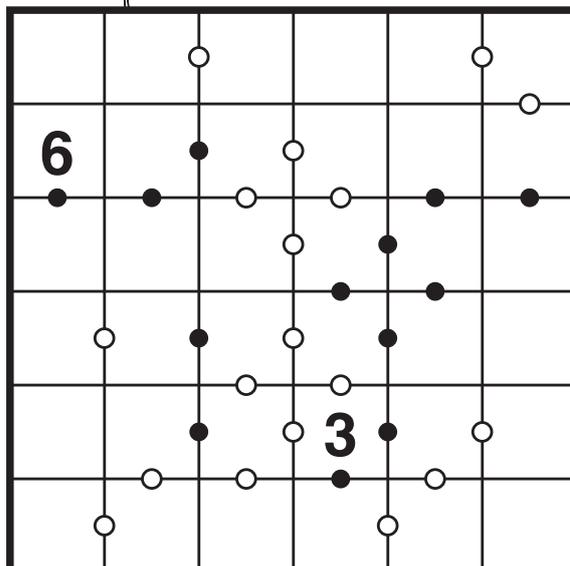


			R			L		E
I				E	H	R	U	
				D		A	B	
		R					A	
		L				U		
	D					H		
	H	I		B				
	R	D	I	A				H
L		A			E			

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.





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	

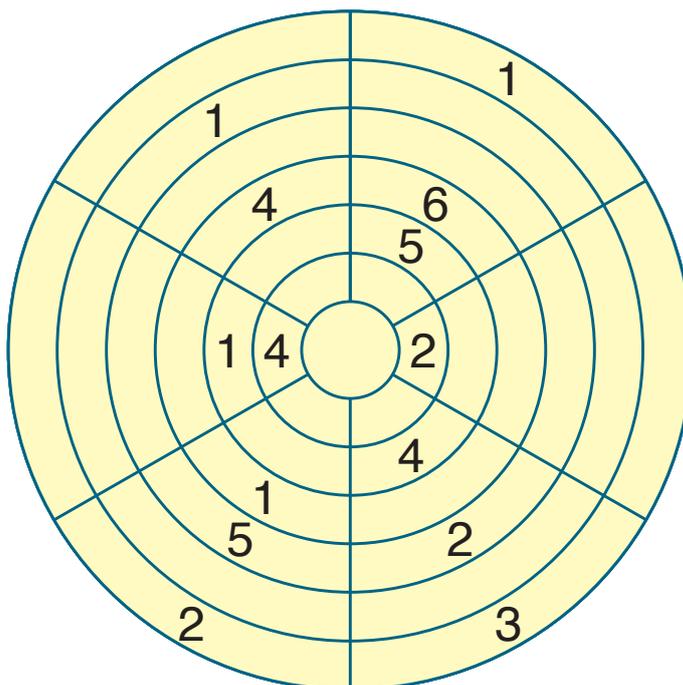
	2							8
	1	3		8	9	6		
			3		4			
9			5		8	3	6	7
	6						4	
7	8	4	9		2			3
			8		5			
		7	6	1		9	8	
1							5	

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.

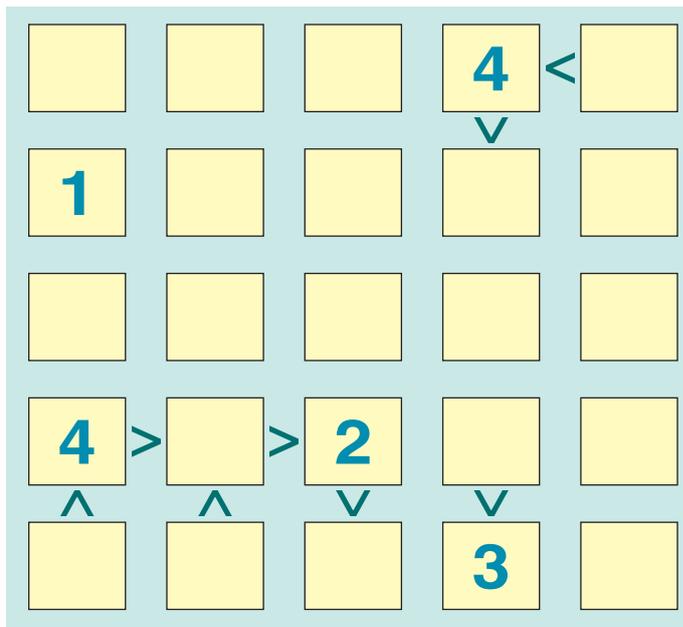
Es gibt nur eine Lösung, die sich durch Logik finden lässt. Trauen Sie sich an diese besondere Form des Sudokus heran und versuchen Sie, die richtige Lösung zu finden. Aber zur Sicherheit halten Sie neben dem Bleistift lieber auch einen Radiergummi bereit.





Größer > Kleiner

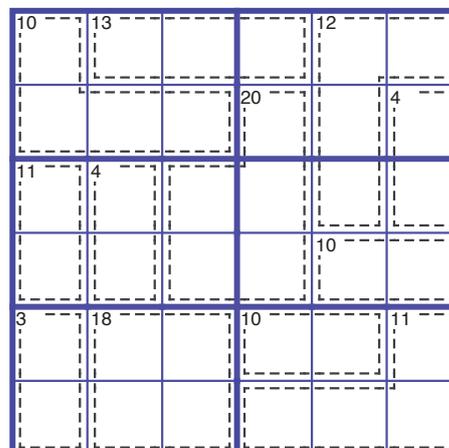
Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 5 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 5 genau einmal vorkommt. Die Kleiner-Zeichen zwischen zwei Feldern geben an, in welchem der beiden Felder die kleinere Zahl steht.



Sudoku – Sonderformen

Killer-Sudoku

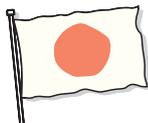
Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 6 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem 3-mal-2-Kästchen jede der Ziffern von 1 bis 6 genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen geben die Summe aller Ziffern in den markierten Gebieten an. Innerhalb dieser Gebiete darf keine Ziffer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





Kakuro

In die leeren Felder sollen Sie die Zahlen von 1 bis 9 in beliebiger Reihenfolge eintragen. Dabei sollen sich waagrecht und senkrecht die vorgegebenen Summen in den hellblauen Kästchen ergeben. In keiner Summe darf sich eine Zahl wiederholen. Viel Spaß beim Knobeln!



	6	18				13	14	20	
14				20		6	24		
13					11				
				9					
	11						9		
			7			13	12		
			29			14			
	15				3				
	11							6	
23					7				
				14					14
8			16				8		
7			7				10		

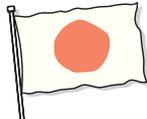
Kakuro

Das Rätsel für Zahlenjongleure: In die weißen Felder des Rätsels sollen Sie die Zahlen von 1 bis 9 in beliebiger Reihenfolge eintragen. Dabei sollen sich waagrecht und senkrecht die vorgegebenen Summen in den hellblauen Kästchen ergeben. Die Zahl rechts vom Schrägstrich steht dabei für die waagerechte Summe, die links für die senkrechte. In keiner Rechnung darf dieselbe Zahl mehrfach vorkommen. Viel Spaß beim Knobeln!

	17	16			9	3	4		16	21		15	7	16	17		
16				6					16			22					10
23			16						2								
				26								28					
			17									22					
	16							28								1	
	9					23	8	11	16						6		
	17					28				7					3		
	12									5				17	21		
4					6			27					19				
			16	7			8										
3			14									16					
	16	17						16	9	3	17	4			17	7	
34						32								21			
	25					12				12						11	



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

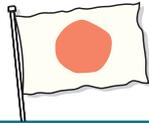


Schreiben Sie in jedes Feld des Diagramms eine Zahl. Felder mit gleichen Zahlen müssen horizontal und vertikal zusammenhängende Bereiche bilden, die aus genauso vielen Feldern bestehen, wie die Zahl angibt. Zwei verschiedene, horizontal oder vertikal zusammenstoßende Bereiche dürfen nicht die gleiche 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.

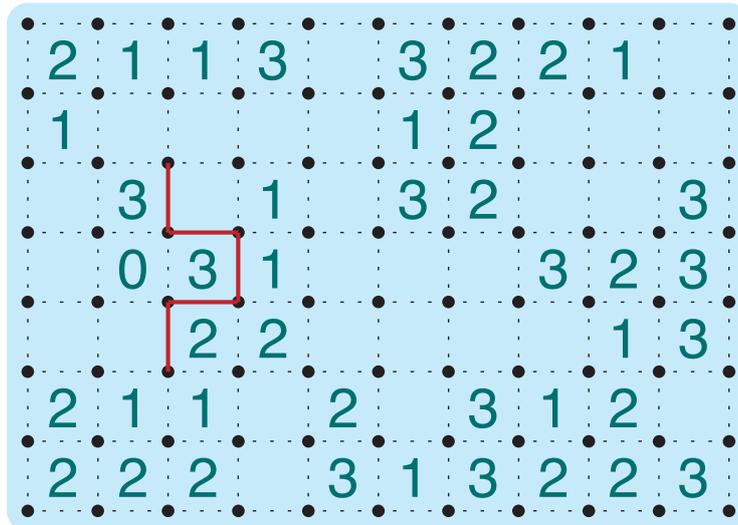
9		4		11		1
9		11		9		
		6	8		5	
7			9			11
12	6			1	5	
			10			3



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.

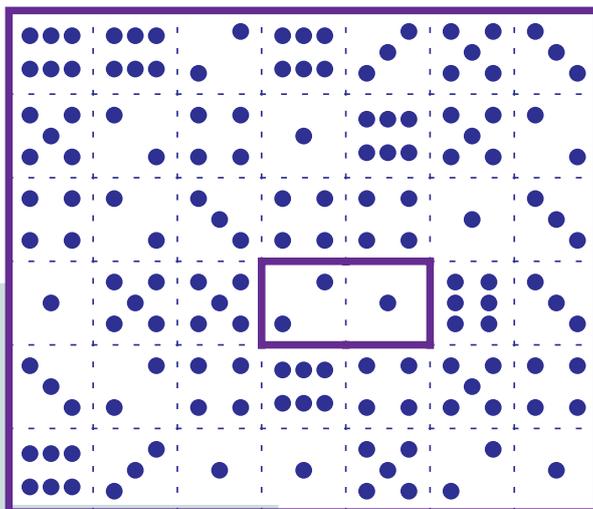
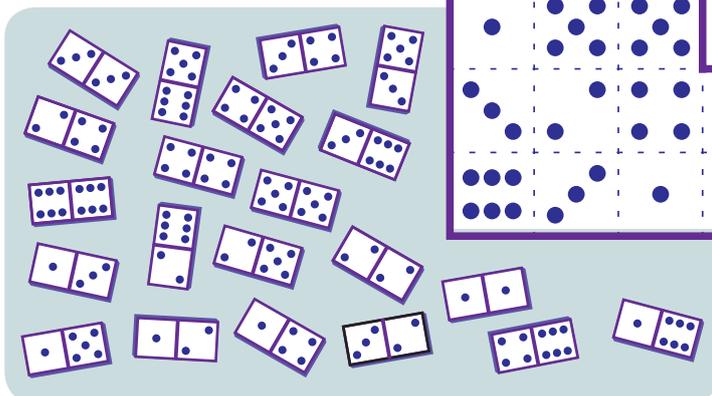
Die Zahlen in den Feldern geben dabei an, wie viele Seiten dieses Feldes durch den Rundweg belegt sind. In den Feldern ohne Zahl ist ungewiss, wie viele Seiten (von keiner bis alle vier) durch den Rundweg genutzt werden. Als kleine Hilfe haben wir die „0“ und ein Stück Weg vorgegeben.



Rundweg & Domino

Domino

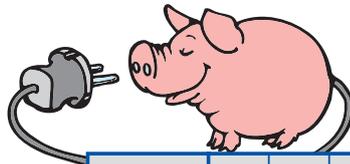
Im nebenstehenden Rechteck sind 21 Dominosteine enthalten. Unten finden Sie die Steine, die verbaut wurden. Bestimmen Sie ihre Lage, indem Sie die jeweiligen Steine im Rechteck umrahmen!





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.

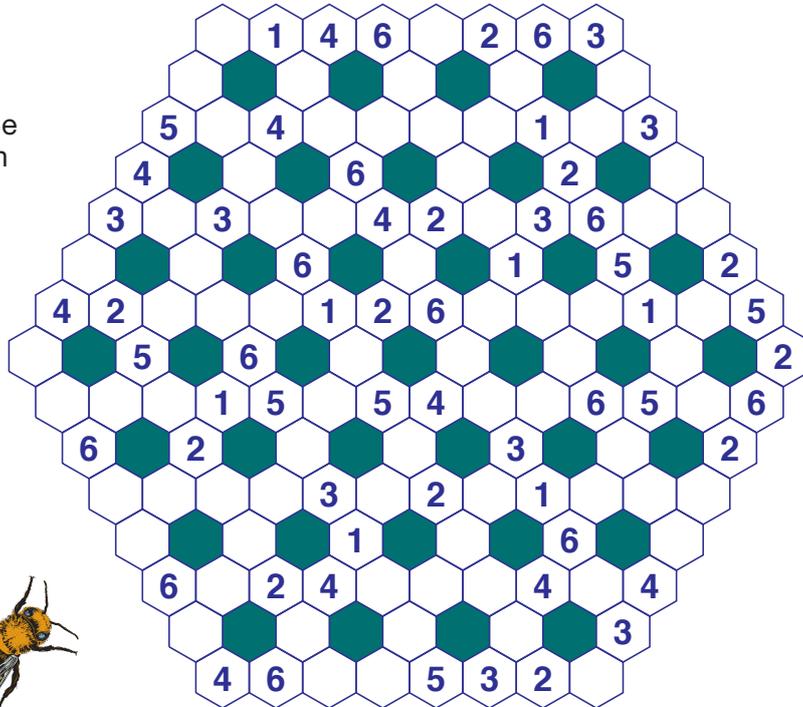


				5					
2	8	7	6	14	15				
9		1	2	15		6			
8	7	3		3	5				
9		11		4					
15		8	9	14					
	6	10		13	4				
1		12	11		13	12			
		10	15	12	11				
	13	10		13		12			
10									



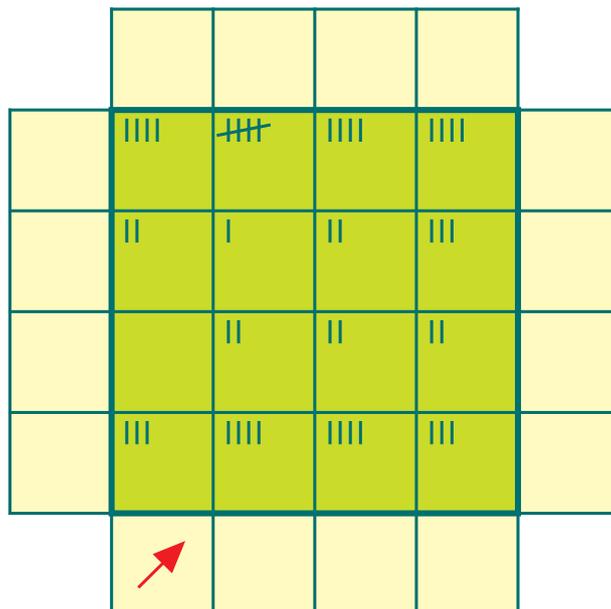
Verflixte Wabe

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.



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

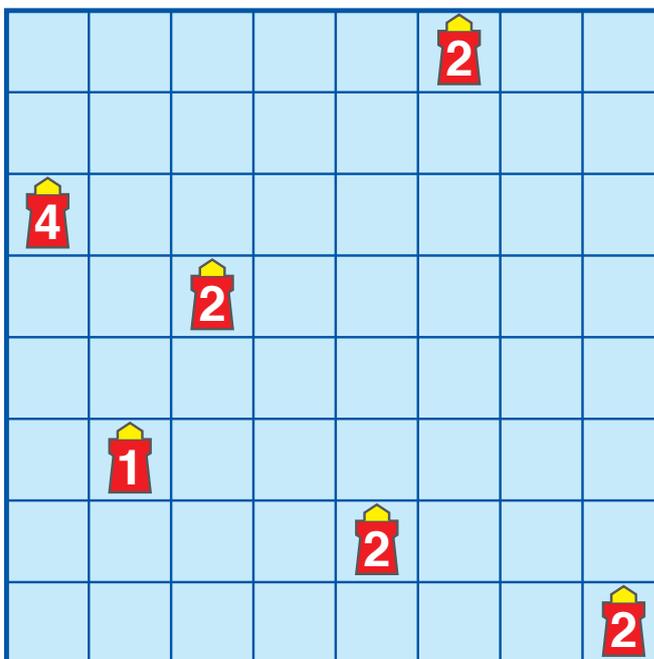
Inseln verbinden

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.



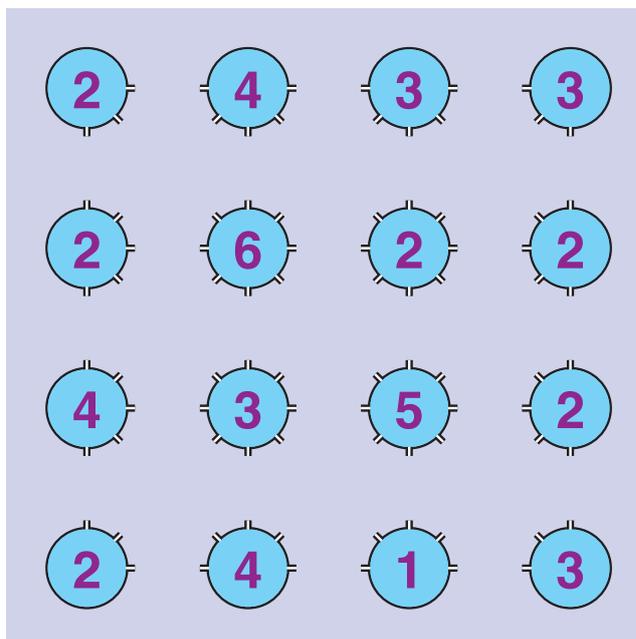
Leuchtturm in Sicht

Zeichnen Sie in einige der Felder jeweils ein Schiff so ein, dass kein Schiff ein anderes Schiff oder einen Leuchtturm 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 steht. Alle Schiffe werden von mindestens einem Leuchtturm gesehen.



Speicherrätsel

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.





LOGICAL

Zum Lösen des Logik-Spiels brauchen Sie nur einen Stift und Köpfcchen. 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 Kunstart 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 hufenweise 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.

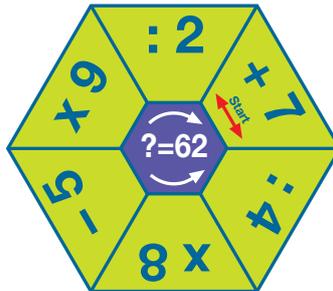
Name	Kunst	Ort	Event
Britt			
Kaja			
Sinje			
Steven			
Wolfram			

Logical



Rechenrad

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



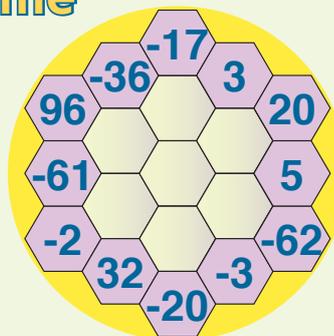
Rechenproblem

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

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

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



Rechen Schlange

$$\begin{array}{r} 9:8 \\ \times \\ 7 \\ \hline 6-5+ \\ \times \\ 4 \end{array}$$

Setzen Sie die Zahlen 1 bis 9 so in die freien Felder der Rechenschlange ein, dass die Rechnung stimmt. Jede Zahl darf dabei nur einmal vorkommen.

Hinweis:

Die Rechenregel Punktrechnung geht vor Strichrechnung gilt hier nicht!

		-		74
+	+		-	=
10	11		12	13
x	+		+	+
-	:		x	-

Gleichung mit UNBEKANNTEN

• 23

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

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

Rechnen im 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.

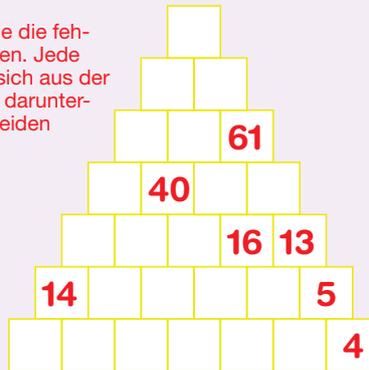
7		5	5	19
7		7		19
		4	5	19
				19
19	19	19	19	



ZAHLEN PYRAMIDE



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



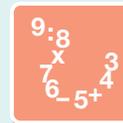
Training fürs Gehirn



Welche Zahl gehört an die Stelle des Fragezeichens?

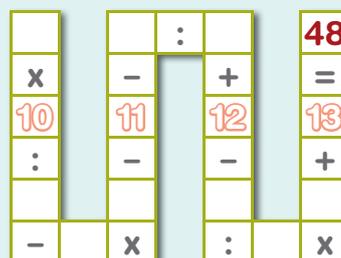


Rechen Schlange



Setzen Sie Zahlen 1 bis 9 so in die freien Felder der Rechenschlange ein, dass die Rechnung stimmt. Jede Zahl darf dabei nur einmal vorkommen.

Hinweis:
Die Rechenregel Punktrechnung geht vor Strichrechnung gilt hier nicht!





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

Bilderlogik – Mosaik

Lösung:

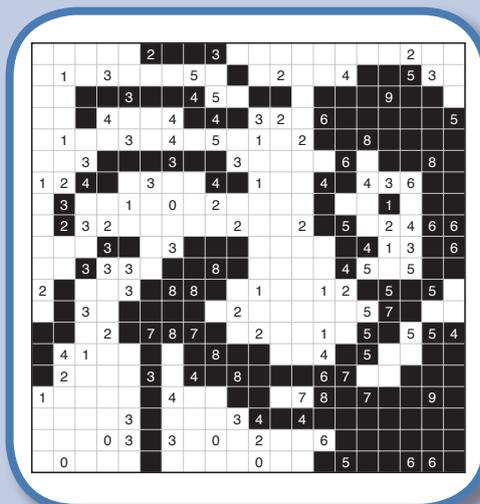
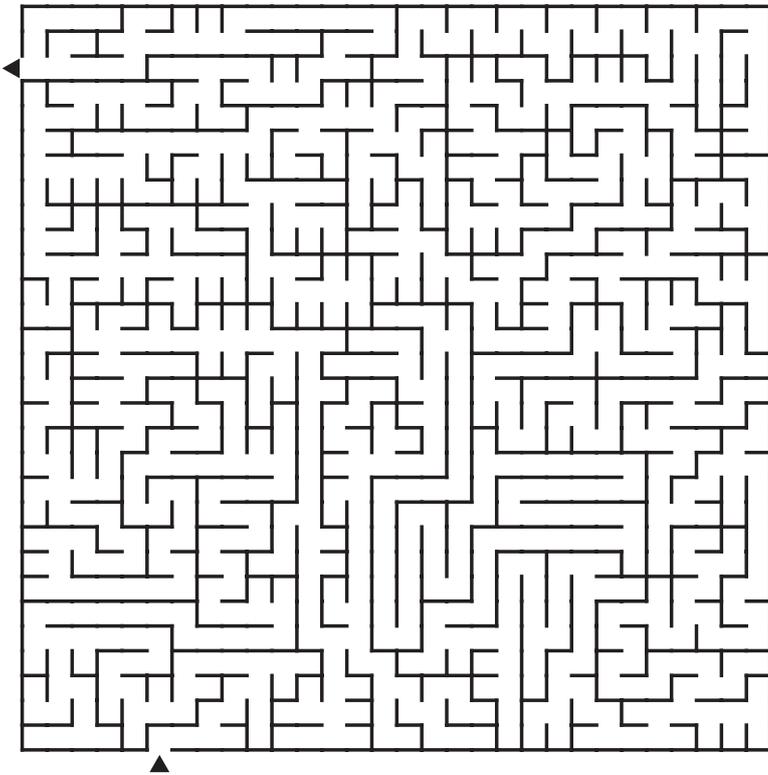
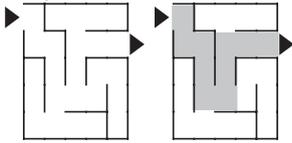




Bild im Labyrinth

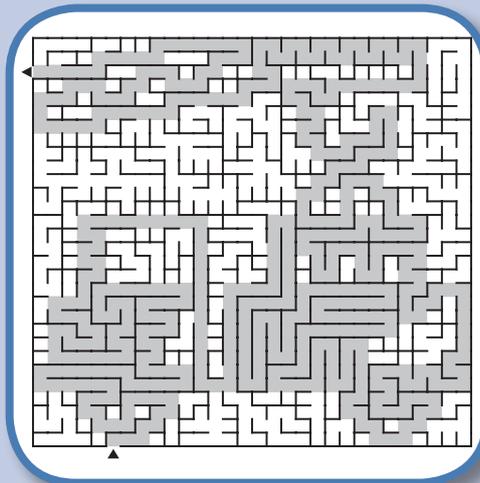
Bei diesem Rätsel müssen Sie den richtigen Weg durch das Labyrinth finden. Sie beginnen am markierten Eingang am unteren Ende und verlassen das Labyrinth am linken Pfeil. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ergibt sich aus dem Pfad ein Bildmotiv.

Beispiel:



Bilderlogik – Bilderlabyrinth

Lösung:

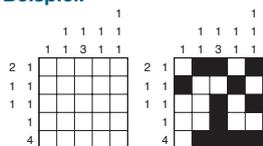




Hanjie

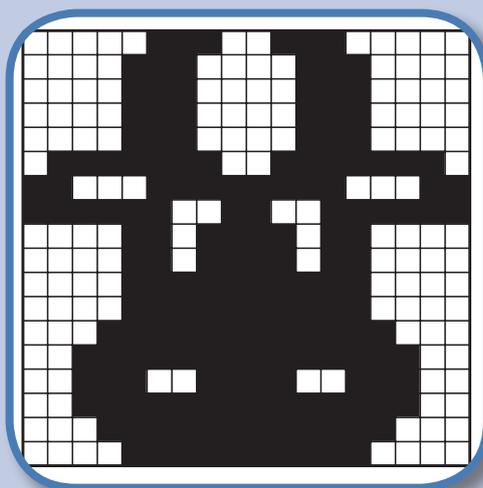
Die Zahlen vor den Zeilen und Spalten geben an, wie viele aufeinanderfolgende Kästchen ausgemalt werden müssen. Zwischen diesen zusammenhängenden Kästchen bleibt mindestens eines frei. Wenn Sie alles richtig ausgemalt haben, können Sie im Diagramm ein Motiv erkennen.

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																	
	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:





Harte NUSS

Wie viele Flächen haben die Objekte 1 bis 6?

IQ-Tester

Suchen Sie unter den nummerierten Figuren die richtige heraus.

Harte NUSS

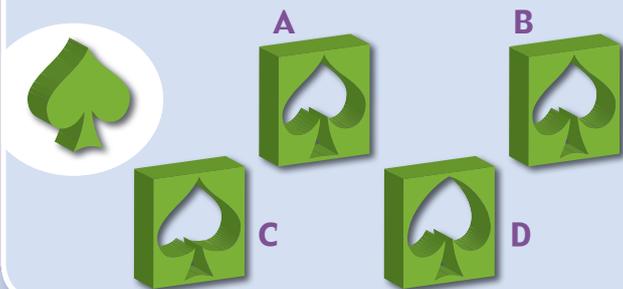
In welche Richtung muss man den Hebel bewegen, damit das Gewicht angehoben wird?



Schnitt Fläche



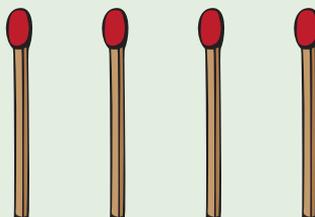
In welche der Formen A bis D passt die weiß unterlegte Figur?



Streichholz SPIEL



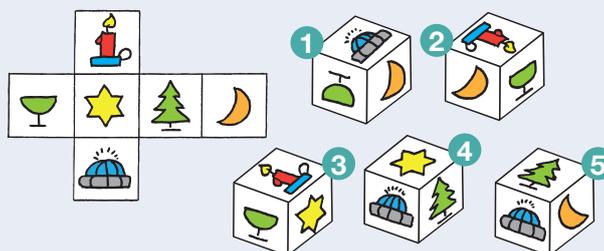
Können Sie aus diesen vier Hölzern zwei Dreiecke bauen?



Harte NUSS



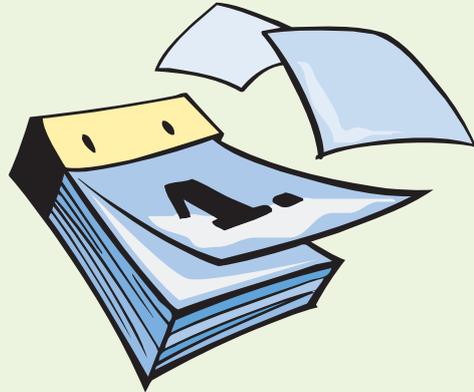
Welcher Würfel ist aus der Schablone gefaltet worden?





★★★★ 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?



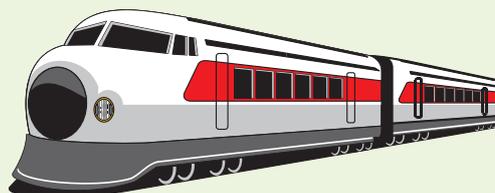
★★★★ Seerosen

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?





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 Kozic 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.

Blutdurchtränkter 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 beilte 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 Kozic, 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 unbeherrscht 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 Kozic 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

Texträtsel



336

Rechnen und Raten



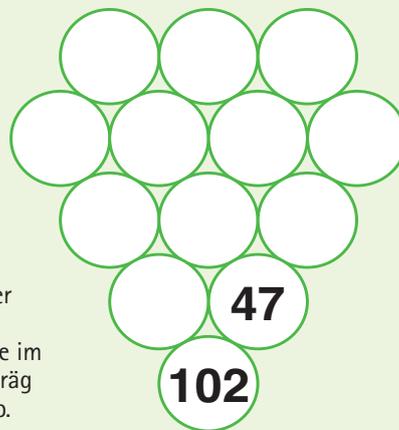
★★★★ Römische Zahlen

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
	1	2	2	0	II
	1	1	2	1	
	2	1	2	0	II
	1	2	0	2	
	0	2	2	1	II

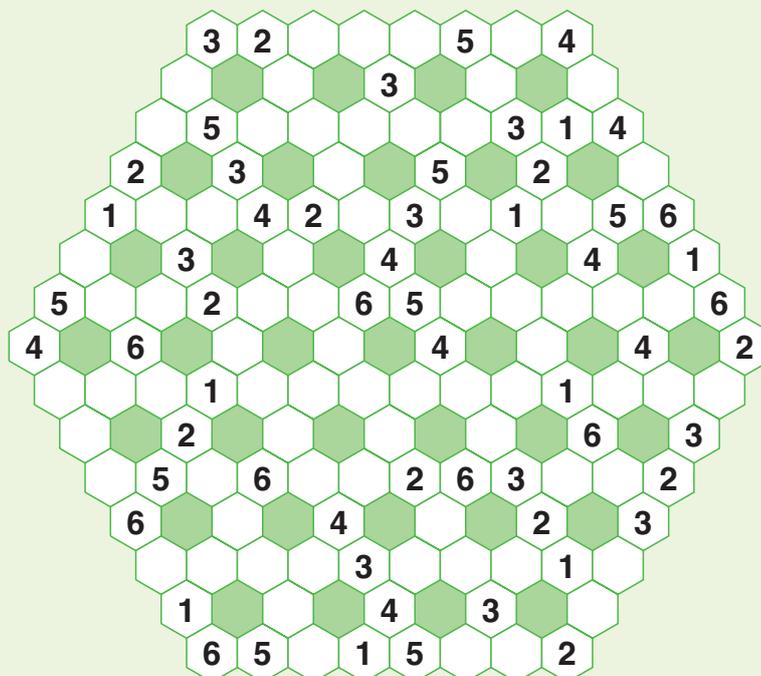
★★★★ Zahlentraube

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.



★★★★ Verflixte Wabe

Tragen Sie in jedes weiße Feld eine der Zahlen von 1 bis 6 ein, sodass an jedem der grünen 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.





Rechnen und Raten 305

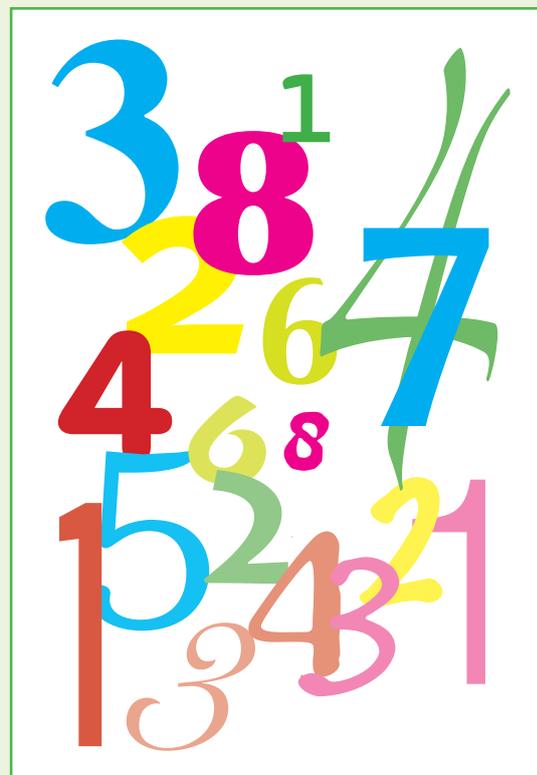
★★★★ Rechenschlange

Setzen Sie die Zahlen 1 bis 9 so in die freien Felder der Rechenschlange ein, dass die Rechnung stimmt. Jede Zahl darf dabei nur einmal vorkommen.

		x		21
+	:		+	=
10	11		12	13
-	+		:	+
:	+		x	-

★★★★ Summe gesucht

Wie hoch ist die Summe aller hier vorkommenden Zahlen?



★★★★ Magisches Quadrat

Setzen Sie die Zahlen

2 2 4 4 6 7 8 8 8 9 9

so in die freien Felder des Rechenquadrates ein, dass die Summe in jeder waagerechten und senkrechten Reihe 22 beträgt.

1			4	22
	6			22
9				22
			1	22
22	22	22	22	

★★★★ Logisch!

Welche Zahl gehört an die Stelle des Fragezeichens?

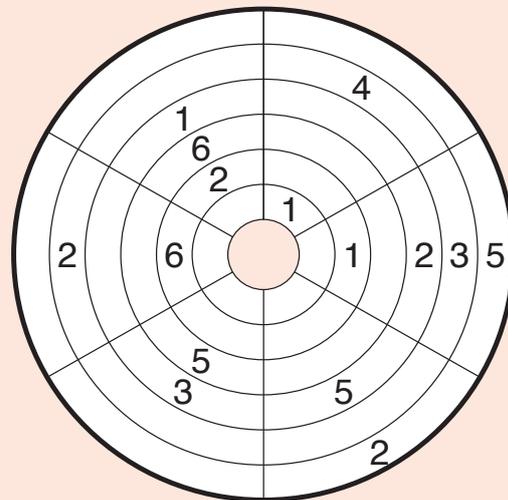
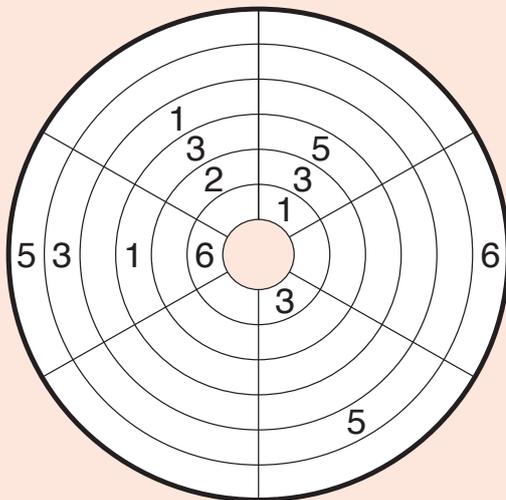




Japan-Logik 303

☆☆☆☆ Kreis-Sudoku

Jetzt geht es rund – kreisrund, um genau zu sein. Füllen Sie das Diagramm mit Zahlen von 1 bis 6, wobei in allen Kreisingen 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 darf zum Beispiel neben einer 2 auch eine 1 oder 3 stehen. Es gibt nur eine Lösung, die sich durch Logik finden lässt.



☆☆☆☆ Mini-Sudoku

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

6			1		
					5
		3		4	
	2		4		
3					
	6				2

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

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

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

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





Gebiete-Sudoku

12	7		11		6
4	6		8		
	16	5	7		
4	6			12	
		5	8	3	6
11			1		4

Tragen Sie 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.

Römisches Rätsel

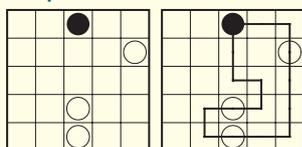
Tragen Sie in jedes Feld eine der römischen Ziffern von I bis IV ein. Die Zahlen am Rand geben dabei an, wie oft jede der Ziffern in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommt. Zudem dürfen in waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern keine gleichen Ziffern stehen.

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

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 in einem 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.

Beispiel:

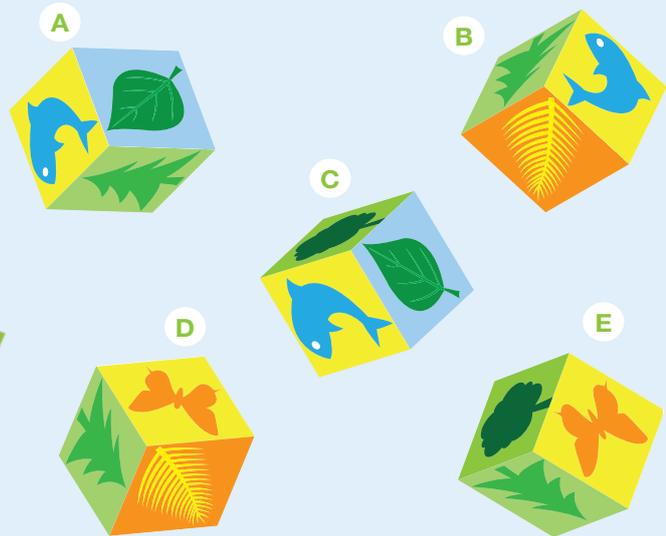


								○	●
●						●	○		
			●						○
		●				●	○	○	
			○			●			
	○	●	○				○	●	
○		○							
					●				●
			○	○					
○	○			○					○
					●				
		●		○					



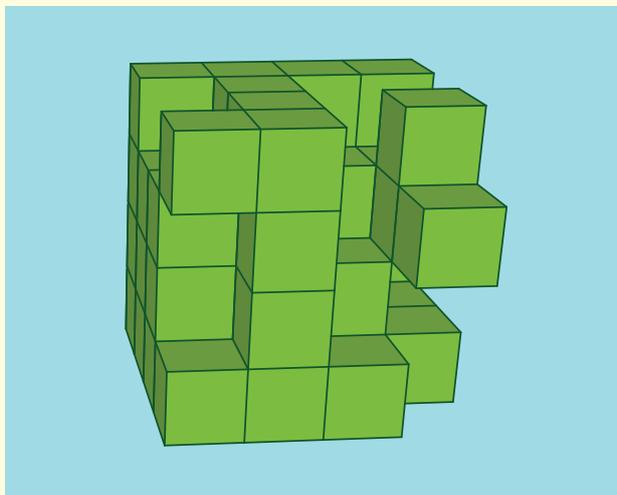
WÜRFEL BASTELN

Nur einer der Würfel A bis E lässt sich aus der Vorlage falten. Welcher ist es?



Quadratisch

Wie viele kleine Würfel fehlen, um den großen Würfel zu ergänzen?



ZAHLENMATRIZEN

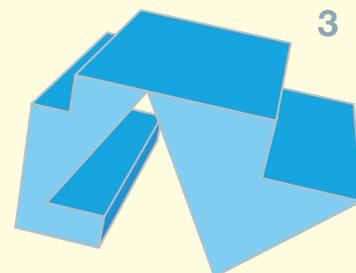
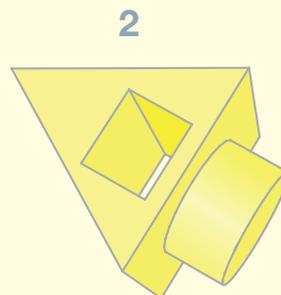
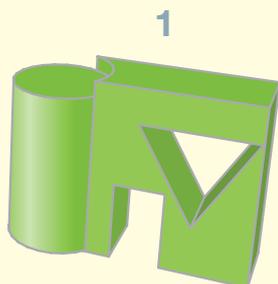
Welche Zahl wird gesucht?
Beachten Sie die senkrechte sowie die waagerechte Zahlenfolge!

4	7	10
2	5	8
0	3	?

48	12	3	9	18	36
144	?	9	6	12	?
432	108	27	3	6	12

AUGENBLICK

Aus wie vielen Flächen bestehen die drei Figuren jeweils?





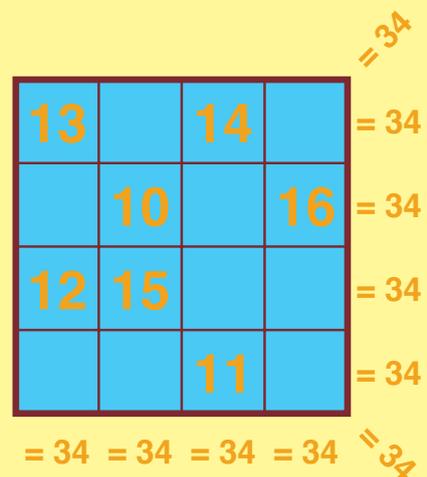
Blinder Passagier

Bei den nachfolgenden Begriffen ist immer jeweils einer dabei, der inhaltlich nichts mit den übrigen zu tun hat. Die Anfangsbuchstaben dieser „falschen“ Wörter ergeben – von oben nach unten gelesen – eine Heil- und Zierpflanze.

- | | | | |
|----------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------------|--------------------------|
| Barett - Hut - Krone - Mütze | <input type="checkbox"/> | Linon - Molton - Seide - Twill | <input type="checkbox"/> |
| Anerkennung - Lob - Orden - Ruhm | <input type="checkbox"/> | Adler - Falke - Habicht - Kolibri | <input type="checkbox"/> |
| Ecke - Parabel - Kreis - Oval | <input type="checkbox"/> | Urenkelin - Erbe - Sohn - Tochter | <input type="checkbox"/> |
| Apfelsine - Nuss - Pfirsich - Tomate | <input type="checkbox"/> | Gardine - Rollo - Store - Vorhang | <input type="checkbox"/> |
| außergewöhnlich - immer - rar - selten | <input type="checkbox"/> | Baracke - Hütte - Laube - Zelt | <input type="checkbox"/> |
| Apfel - Birne - Gurke - Pflaume | <input type="checkbox"/> | Ergebnis - Test - Probe - Versuch | <input type="checkbox"/> |

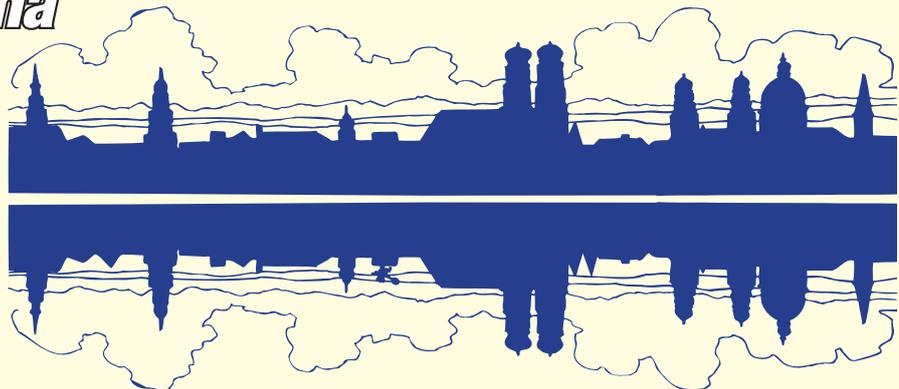
Magisches Quadrat

Tragen Sie die fehlenden Zahlen von 1 bis 16 so in die leeren Kästchen des Quadrates ein, dass sich waagrecht, senkrecht und auch in den zwei Diagonalen jeweils die Summe 34 ergibt.



Fata Morgana

Bei der Spiegelung der Stadtsilhouette von München sind unserem Zeichner drei Fehler unterlaufen. Können Sie alle finden?



LOGISCH KOMBINIEREN

Von Dichtern und Denkern

1 Kennst du das Bild auf zartem Grunde?
Es gibt sich selber Licht und Glanz.
Ein andres ist's zu jeder Stunde,
Und immer ist es frisch und ganz.

Im engsten Raum ist's ausgeführt,
Der kleinste Rahmen fasst es ein;
Doch alle Größe, die dich rühret,
Kennst du durch dieses Bild allein.

Und kannst du den Kristall mir nennen;
Ihm gleicht an Wert kein Edelstein;
Er leuchtet, ohne je zu brennen,
Das ganze Weltall fängt er ein.

Der Himmel selbst ist abgemalt
In seinem wundervollen Ring;
Und doch ist, was er von sich strahlet,
Noch schöner, als was er empfing.

(Friedrich Schiller)

Wissen Sie, was diese berühmten Dichter meinen?



3 Scherzfrage:

Wer ist klüger:
ein Dieb oder ein Arzt?



2 In einem kleinen Becherlein,
Diel süßer noch als Most und Wein,
Schenkt dir's ein Blumenmädchen ein.
Nun rat', du kleines Zecherlein:
Wer mag das Blumenmädchen sein,
Und was für Schlückchen süß und fein?

(Georg Scherer)