

Eberhard Krüger

Gehirn Jogging

**Der große Trainings-
Jumbo für den Kopf
auf 320 Seiten**

Liebe Rätselfreunde!

**Höchst erfreulich und belehrend
Ist es doch für jedermann,
Wenn er all die Rätselseiten
Lesen und erraten kann ...**

Hätte es zur Zeit von Wilhelm Busch bereits Kreuzworträtsel gegeben, hätten wir den Spruch sicherlich nicht abändern müssen – bestimmt gäbe es ein passendes Zitat von ihm für diesen Volkssport Nr. 1. Denn Wilhelm Busch hatte – wie die vielen Rätselrater auf dieser Welt – Spaß am Wissen und an der Herausforderung, dieses Wissen immer wieder unter Beweis stellen zu können.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit den vielen Fragen, die hier auf Sie warten!

Ihre Bassermann-Rätsel-Redaktion

ISBN: 978-3-8094-5193-8

© 2025 by Bassermann Verlag, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München
produktsicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich Pflichtinformationen nach GPSR)

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

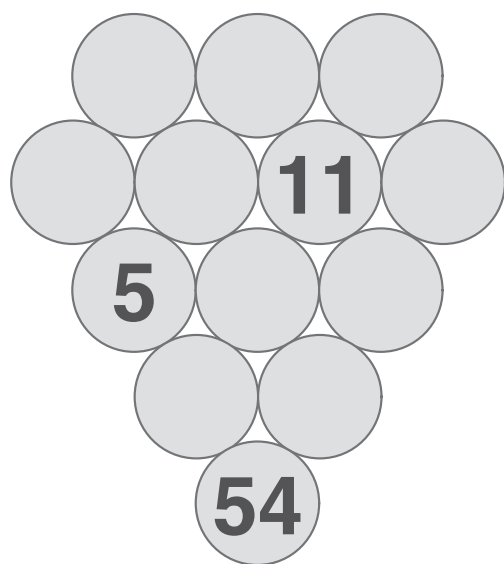
Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH FSC® N001967





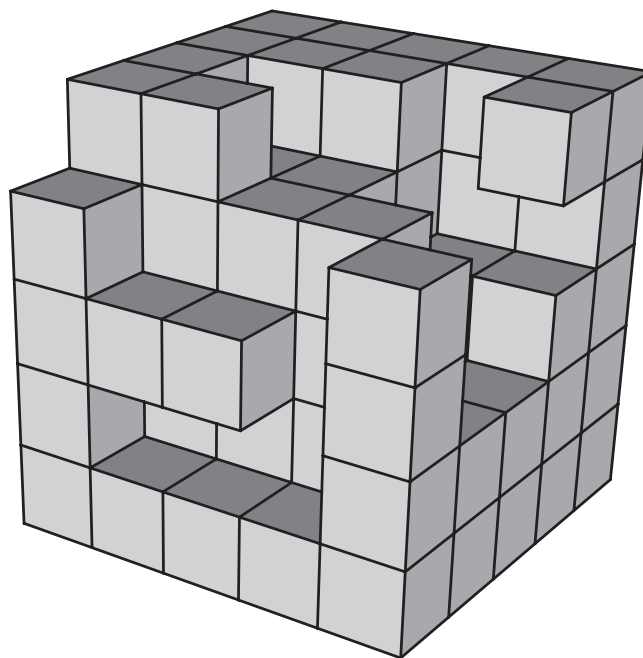
WEINTRAUBE

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.



WÜRFEL

Können Sie erkennen, wie viele von den kleinen Würfeln fehlen, um einen vollständigen großen Würfel zu erhalten? Der große Würfel besteht am Ende aus 125 kleinen Würfeln.



SUDOKU

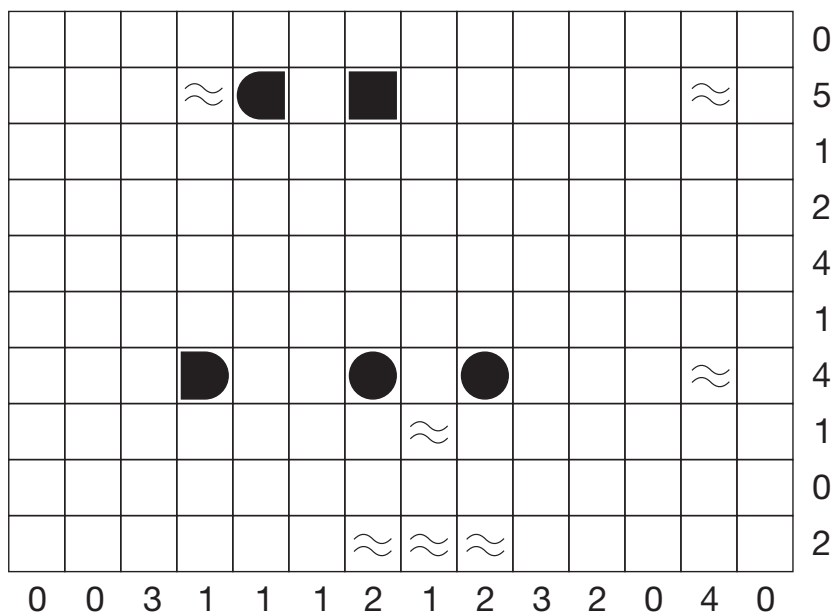
Tragen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

leicht

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

mittel

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



INSELN VERBINDEN

A 10x10 grid with numbers in the following cells (row, column):

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

RUNDWEG

A 10x10 grid of numbers from 0 to 9. The numbers are arranged in a pattern that resembles a magic square, with each row and column containing the digits 0-9 exactly once. A 3x3 square is highlighted in the center of the grid, with its top-left corner at row 4, column 6 and its bottom-right corner at row 6, column 8. The numbers within the highlighted square are 3, 2, and 3 in the top row; 3, 1, and 2 in the middle row; and 2, 1, and 3 in the bottom row.



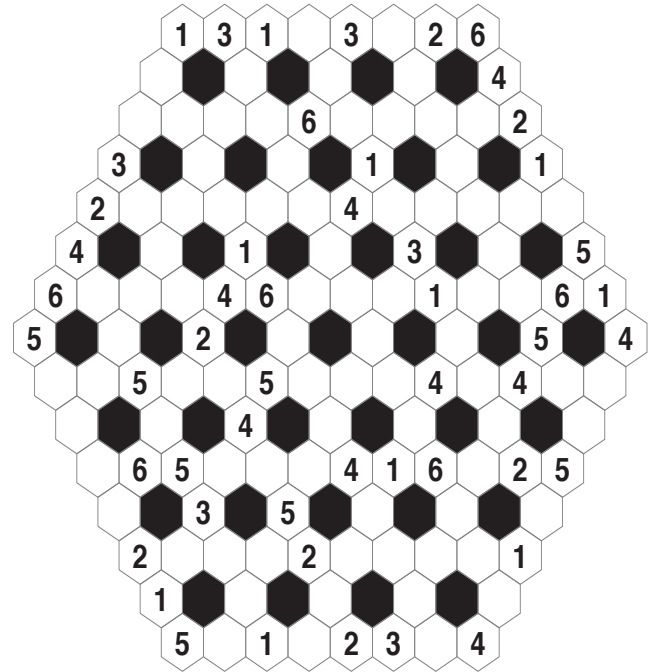
KAKURO

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 hellgrauen Kästchen ergeben. In keiner Summe darf sich eine Zahl wiederholen. Viel Spaß beim Knobeln!

	13	29		17	26		11	8
14			16			16		
36			12			10		
	11			16			37	15
12			9			3		
3			4			13		
5			3			7		
		21			3			
22				7				
			3					
	7	20						15
18						16		
5				10	32	18		
11			31					
		16						
	27						35	19
	14			21				
	14			28				
11			10			6		
3			4			3		
17			13			16		
		4			9			
	8	16			7	16		15
40								
16			5			8		

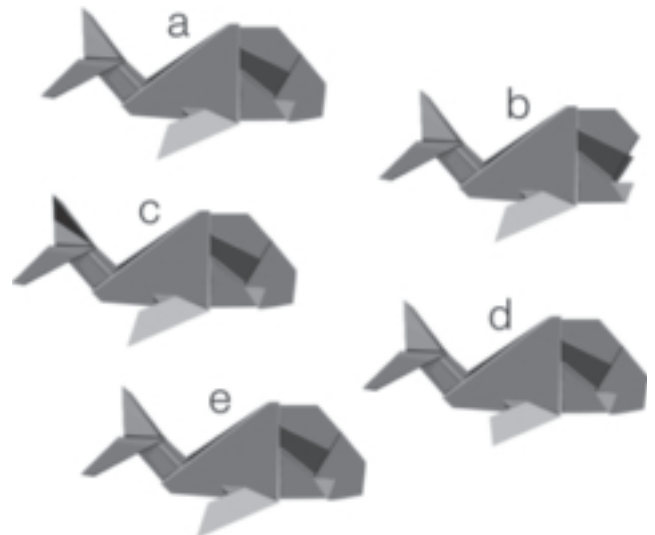
VERFLIXTE WABE

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.



Zwilling gesucht

Nur zwei der Abbildungen sind genau gleich. Welche sind es?





LOGICAL

Die Ökoläden versuchen, Nischen auf dem Markt zu finden und weiter auszubauen. Hier sind fünf Beispiele. Finden Sie aus den Hinweisen heraus, welcher Laden welches Zusatzangebot hat, wie hoch der jährliche Umsatz ist und wie seine Zukunftsprognose ist?



Biokosmetik
Bioreisen
Fahrradverleih
Lieferabonnement
Naturfarben

4000 Euro
7000 Euro
9000 Euro
24 000 Euro
30 000 Euro

ein Renner
eine echte Nische
enormer Zuspruch
noch weiter ausbauen
wird schon

Biokraftwerk
Himmel und Erde
Natur pur
Pustebume
Veni, vidi, vegi!

ein Renner
eine echte Nische
enormer Zuspruch
noch weiter ausbauen
wird schon

4000 Euro
7000 Euro
9000 Euro
24 000 Euro
30 000 Euro

Hinweise:

1. Das Lieferabonnement entwickelt sich stetig. Prognose: wird schon.
2. Natur pur meint, es ist ein Renner. Es handelt sich dabei nicht um Biokosmetik.
3. Das Biokraftwerk hat einen Fahrradverleih. Die Prognose ist weder „noch weiter ausbauen“ noch beträgt der Jahresumsatz 4000 Euro.
4. Es ist nicht die Pustebume, die Bioreisen anbietet.
5. Bei 24 000 Euro Umsatz spricht die Prognose von einem Renner.
6. Veni, vidi, vegi! erreicht 7000 Euro Umsatz, aber nicht mit Biokosmetik. Die Prognose ist nicht „noch weiter ausbauen“.
7. Naturfarben bringen 30 000 Euro Umsatz (nicht bei Himmel und Erde).
8. Der Laden mit der größten Umsatzquersumme meint, eine echte Nische gefunden zu haben.
9. Die Prognose für Himmel und Erde hat nicht zwei Wörter.

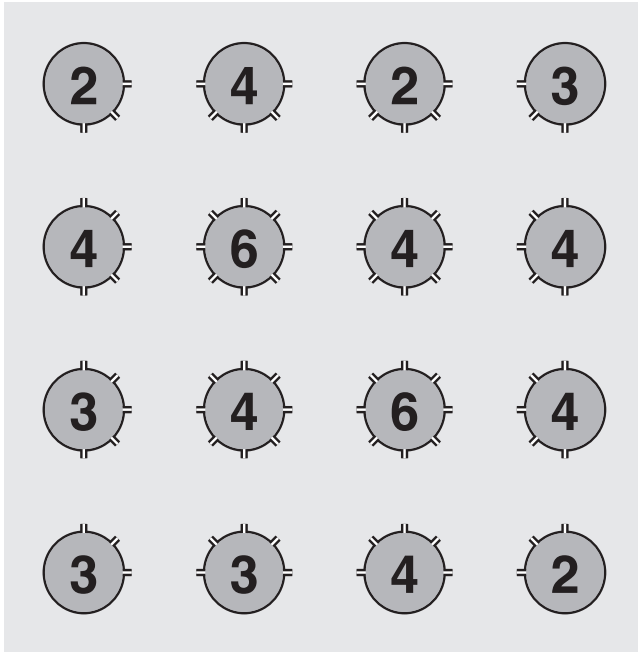
Tragen Sie hier Ihre gesicherten Lösungen ein:

Laden	Zusatzangebot	Umsatz	Prognose
Biokraftwerk			
Himmel und Erde			
Natur pur			
Pustebume			
Veni, vidi, vegi!			



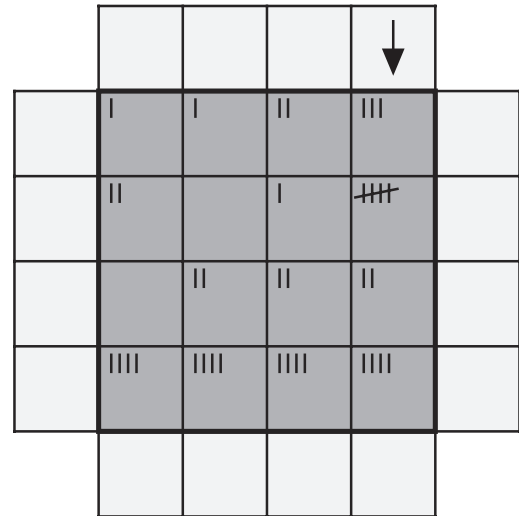
SPEICHEN

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.



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.



HITORI

Schwärzen Sie einige der Felder, sodass zwei geschwärzte Felder niemals waagrecht oder senkrecht benachbart sind und dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Ziffer nur maximal einmal ungeschwärzt übrig bleibt. Beachten Sie dabei, dass die weißen Felder alle zusammenhängen müssen.

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

Mit anderen Worten:
Die geschwärzten Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei oder mehr Stücke teilen. Ein geschwärztes Feld haben wir als Starthilfe vorgegeben.



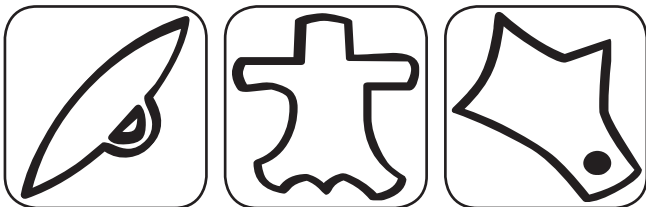
GEBIETSSUMMEN

Tragen Sie Ziffern so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 5 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.

4-	1-	2-	8+	
			3-	12+
10+		9+		
			5+	
3-				

MERKEN & ZEICHNEN

Hier ist nicht nur Ihr Gedächtnis gefragt, sondern auch Ihr zeichnerisches Talent. Prägen Sie sich die Symbole in der oberen Zeile gut ein (etwa 1 Minute lang). Dann decken Sie die obere Zeile ab und versuchen aus der Erinnerung, die Bilder nachzuzeichnen.



--	--	--

DREI IN EINER REIHE

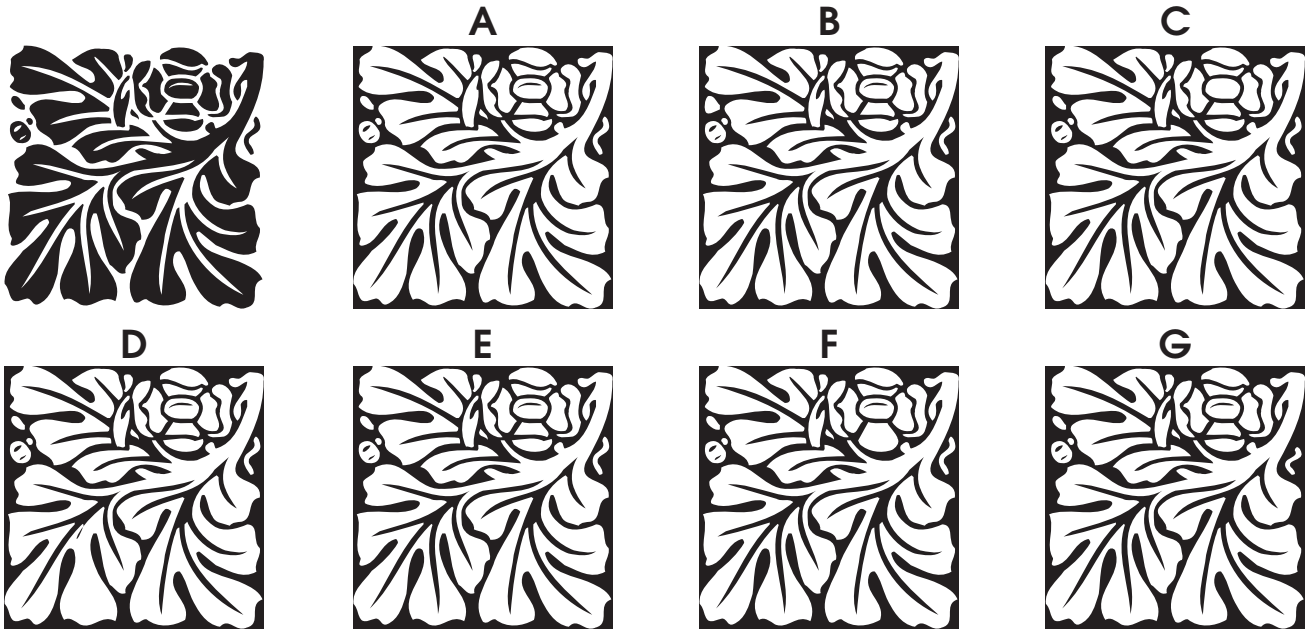
Ganz schön knifflig! Füllen Sie das unten stehende Gitter so mit Kreisen und Kreuzen, dass niemals vier aufeinanderfolgende identische Symbole in einer Zeile, Spalte oder Diagonale erscheinen.

		×	○		×	○	×	
×					○			○
	○		○	×	○	○		
○	○		×	×		○	×	○
○	×	○		○			×	
		×		○		○		
○	×	○	○		○		○	○
×	×		×	×	○	×	×	○
		○	×		×		○	
×		×				×	×	○
×	○		○			○	○	○
○	○		○	×		×	○	
○	×			○		○	○	○
○	×	×						○
		×			○	○	×	○
		○					○	
×			○	○	○		×	○
	○							○
×	×		×	○	×	×	×	
	×	○	×	○	○	×	×	



POSITIV GESEHEN

Welche der Abbildungen A bis G ist das Negativ des ersten Bildes?



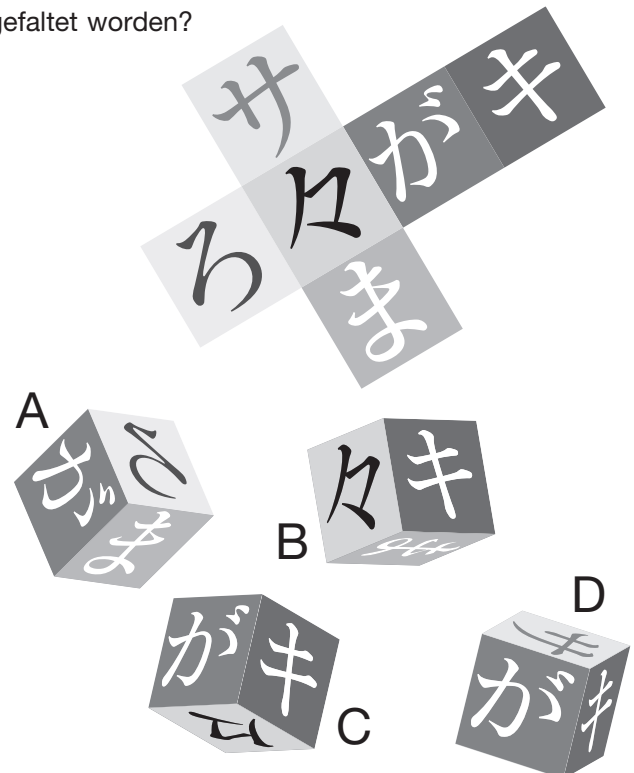
MAGISCHES QUADRAT

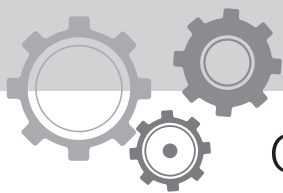
Die leeren Kästchen des Quadrates sind mit den fehlenden Zahlen von 1 bis 16 so zu füllen, dass sich in jeder Reihe, jeder Spalte und auch jeder Diagonalen die Summe 34 ergibt.

15	12			= 34
5			11	= 34
	13			= 34
			14	= 34
= 34	= 34	= 34	= 34	= 34

FALTPROBLEM

Welcher Würfel ist aus der Schablone gefaltet worden?





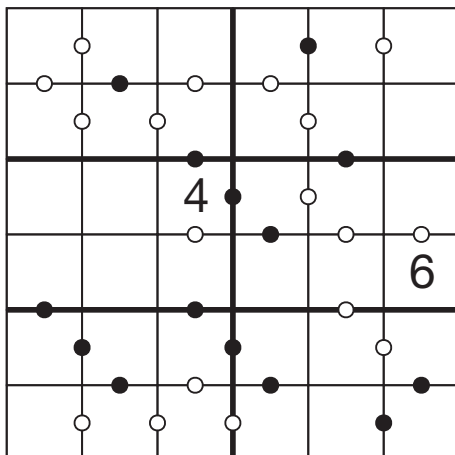
CRAZY

Hier geht es rund! Das Quadrat mit den Symbolen rechts wurde gedreht und versteckt sich zwischen den unteren Exemplaren. Doch welches der sechs ist es?



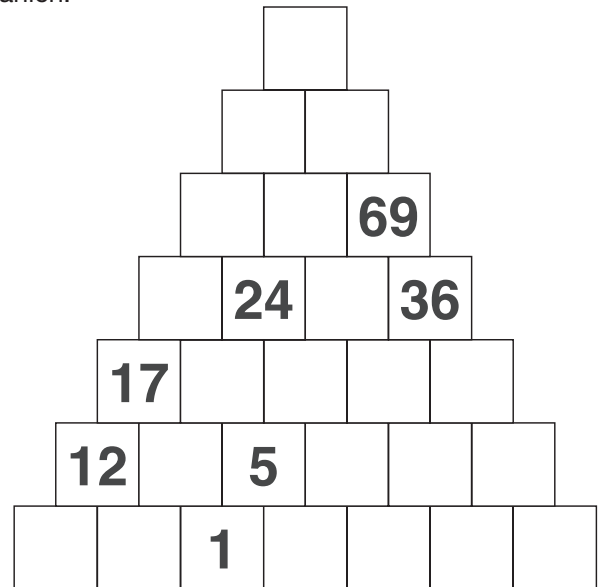
PÜNKTCHEN-SUDOKU

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.



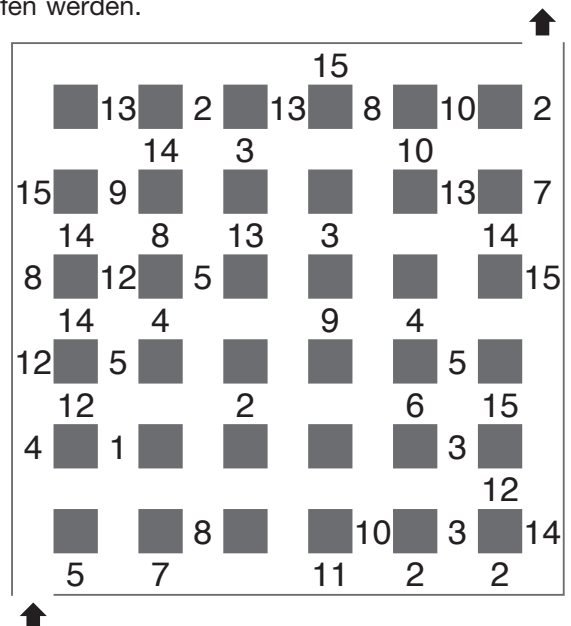
ZAHLENPYRAMIDE

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



ZAHLENLABYRINTH

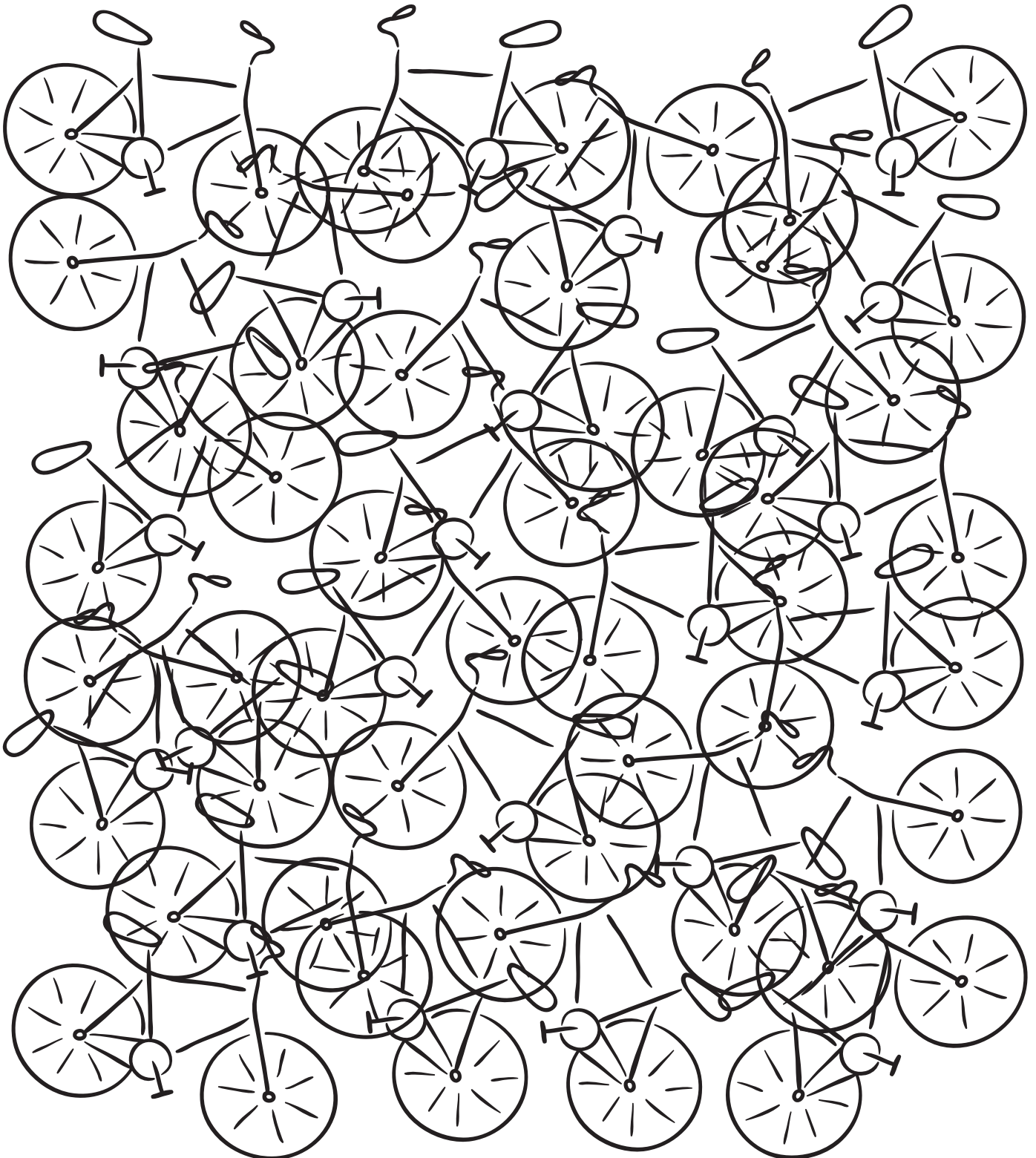
Finden Sie einen Weg durch das Labyrinth, der die Zahlen von 1 bis 15 in aufsteigender Reihenfolge jeweils genau einmal durchläuft. Der Weg darf sich an den Kreuzungen berühren oder auch kreuzen, jedoch darf kein Wegstück mehr als einmal durchlaufen werden.





WIMMELBILD

Wie viele Fahrräder sind in dem Bild zu sehen?





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.

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

CAMPING

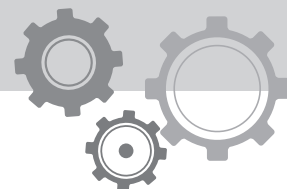
Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Punkt ein Zelt ein, das zu diesem Punkt gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der jeweiligen Zeile oder Spalte befinden.

								●		2
		●			●					1
								●		1
●	△									3
				●					●	0
		●								2
			●	●						1
●							●			1
										1
1	3	1	2	1	1	1	1	0	2	

PFADFINDER

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 dunklen 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.

●						●
	●	○				
	○			○	└─┐	●
			○			
		○				●



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.

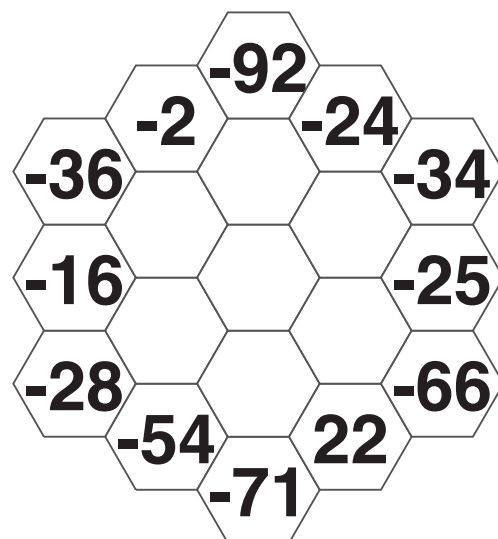
	9		8		5		4	3
		3	1				8	
				6		2	5	
	1	8	5		7		9	
	3	7	6					
		9	4	3			1	
6							6	5
	7	4						4
9	3	2				9	3	
				4	1		5	
			5	6	3		4	8
					6			
2	9	4						9
1	5					5	1	7
	3	6					6	
				7		2		
5			6		3	7		
7	4			1	8	6		
							9	7
	1						1	4
		2						6
	1		3		4		6	
4	7				9	2		
	9		8	2			3	
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

WABE

Die Zahlen

-44 -26 -24 26 48 75 95

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



FUTOSHIKI

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 6 genau einmal vorkommt. Die Kleinerzeichen zwischen zwei Feldern geben an, in welchem der beiden Felder die kleinere Zahl steht.

		4		3	
		3			
2		6		3	
		5			
3				4	
6					

NONOGRAMMM








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 alles richtig ausgemalt wurde, ergibt sich ein Bild.

				1	1												
			1	2	1	1	1			1							
		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1						
		1	2	3	3	3	3	1	2	1	1	2					
	11	3	5	1	1	1	1	3	3	2	1	1	11		4	1	4
1	2	4	1	1	1	1	1	3	3	6	5	3	1	4	7	15	7









[illegible]










RECHNEN & RATEN

Jedes Symbol bedeutet eine Ziffer, gleiche Symbole also gleiche Ziffern. Durch Überlegen und Probieren sind die richtigen Ziffern herauszufinden.



 \times


 $=$


 $-$


$+$
 \times
 $-$




 $-$


 $=$







 $-$



 $=$




RECHENPROBLEM

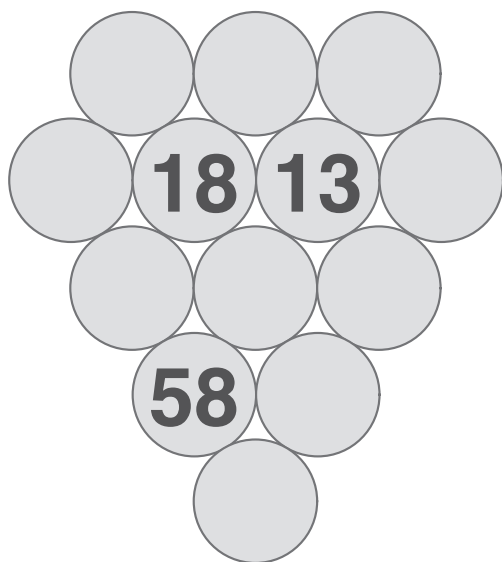
Hier wird Ihre volle Konzentration gefordert. In diesem Rechenrätsel sind die fehlenden Zahlen so zu ergänzen, dass alle sechs Ergebnisse richtig sind.

$$\begin{array}{r} \boxed{5} \boxed{} \boxed{8} - \boxed{3} \boxed{} \boxed{6} = \boxed{} \boxed{6} \boxed{} \\ + \\ \boxed{} \boxed{4} \boxed{} + \boxed{} \boxed{0} \boxed{3} = \boxed{3} \boxed{} \boxed{2} \\ \hline \boxed{6} \boxed{} \boxed{7} - \boxed{} \boxed{7} \boxed{} = \boxed{} \boxed{1} \boxed{4} \end{array}$$



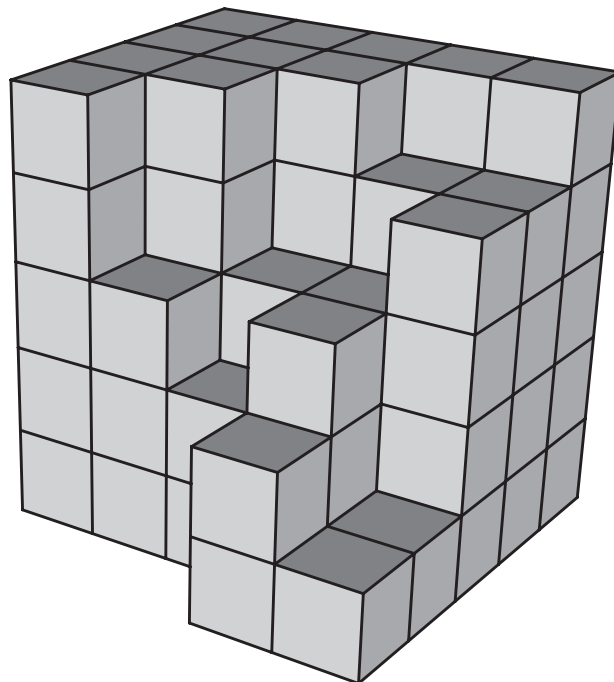
WEINTRAUBE

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.



WÜRFEL

Können Sie erkennen, wie viele von den kleinen Würfeln fehlen, um einen vollständigen großen Würfel zu erhalten? Der große Würfel besteht am Ende aus 125 kleinen Würfeln.



SUDOKU

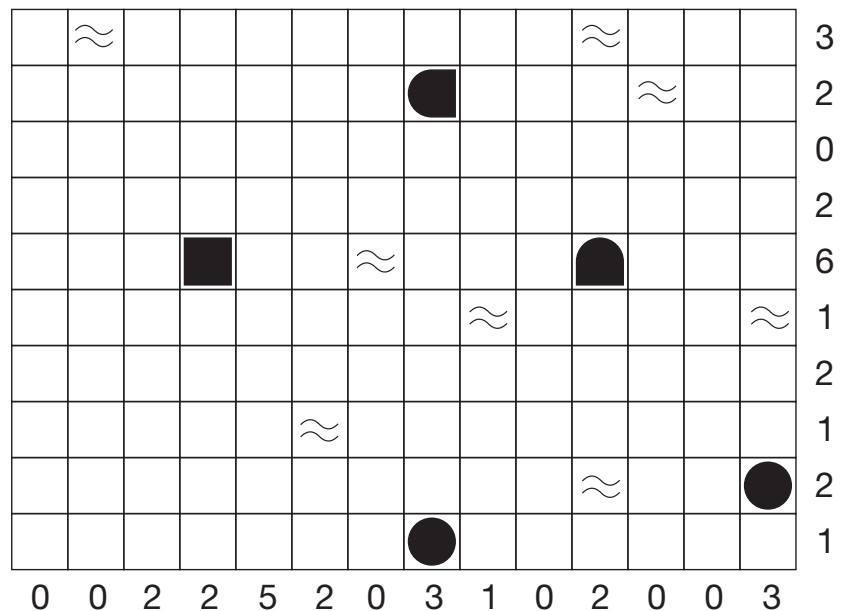
Tragen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

leicht

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

mittel

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



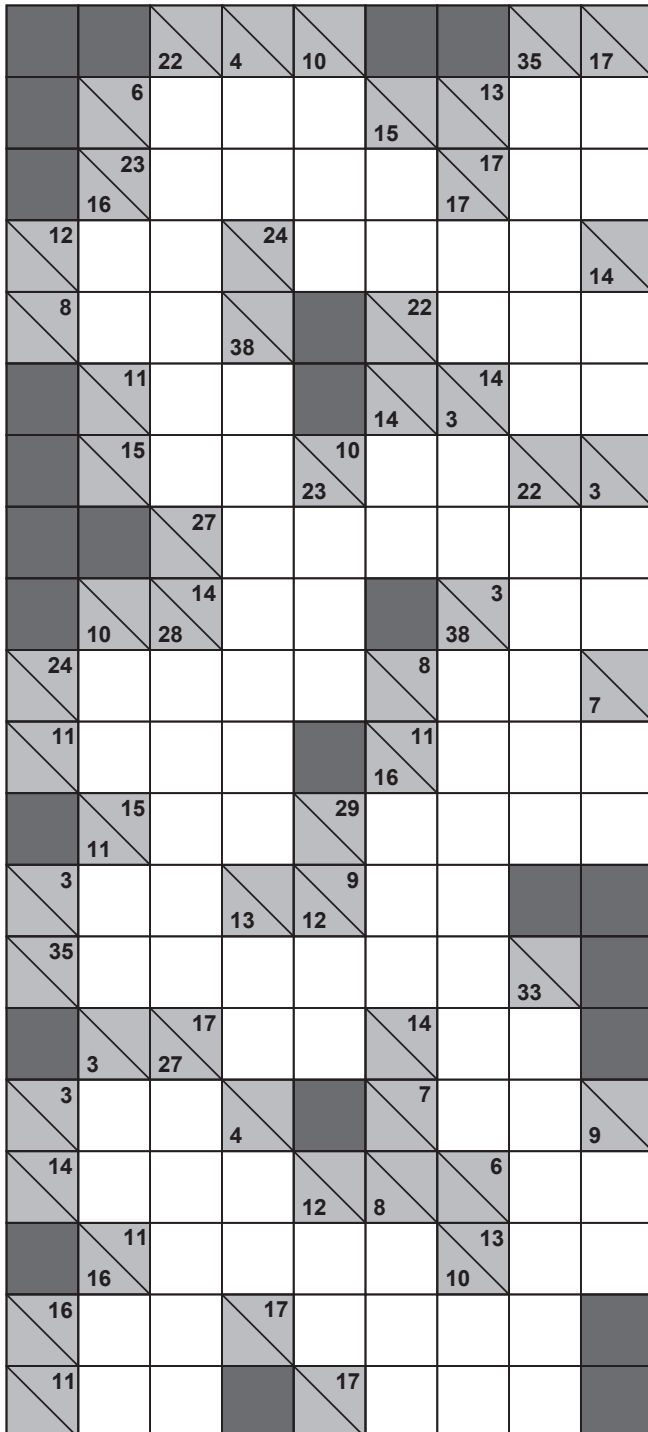
INSELN VERBINDEN

RUNDWEG



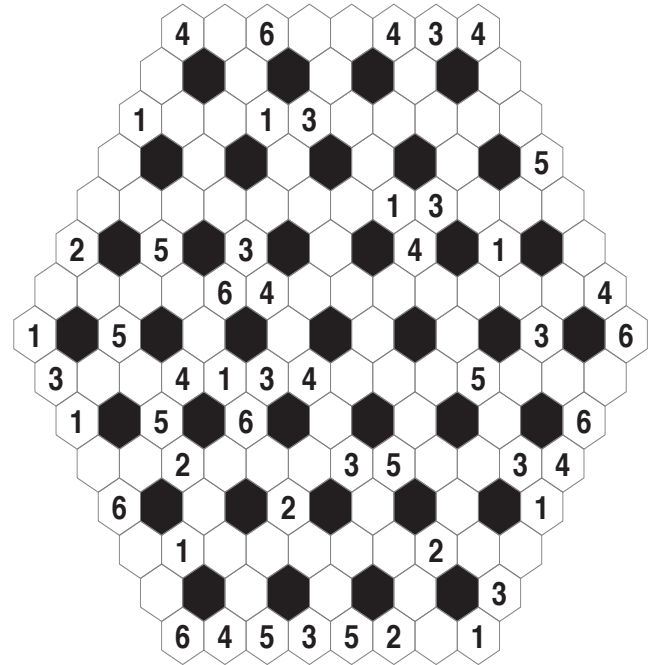
KAKURO

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 hellgrauen Kästchen ergeben. In keiner Summe darf sich eine Zahl wiederholen. Viel Spaß beim Knobeln!



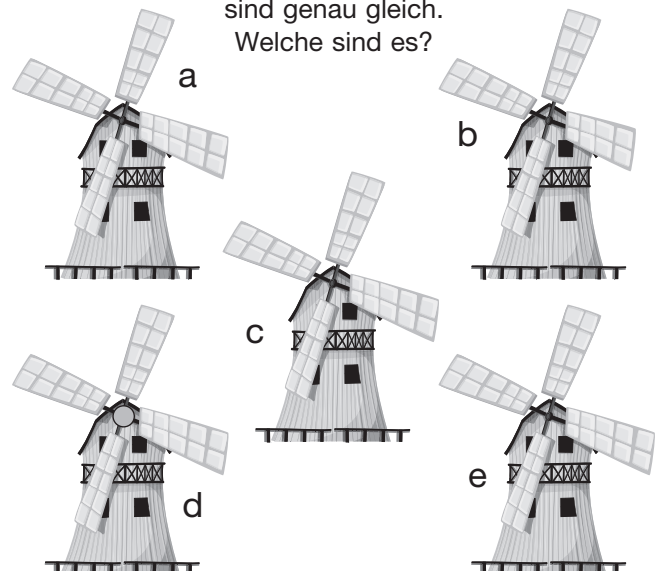
VERFLIXTE WABE

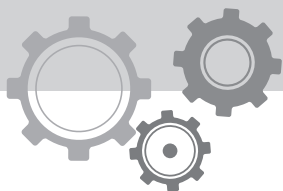
Tragen Sie in jedes weiße Feld eine der Zahlen von 1 bis 6 ein, sodass an jedem der schwarzen Felder jede der sechs Zahlen genau einmal steht. Beachten Sie dabei, dass in benachbarten Feldern keine zwei gleichen Zahlen stehen dürfen. So darf also zum Beispiel eine 1 nicht direkt neben einer weiteren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



ZWILLING GESUCHT

Nur zwei der Abbildungen sind genau gleich. Welche sind es?





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.

			7				4										
						27						12	24				
		4												16			
			4	4		12	8										
																24	
14																	

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.

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

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



LOGICAL

Internetverkäufe sind etwas Normales. Auch Greg und seine Freunde bestellen über das Netz. Bekommen Sie aus den Hinweisen heraus, wer was gekauft hat, wo die Ware übergeben und wie gezahlt wurde?

Hinweise:

1. Die Statue wurde von einer Spedition gebracht.
2. Rico Czek holte sich die Ware ab (das war nicht der Bildschirm).
3. Tina Bell bekam einen DVD-Player nicht am Bahnhof. Sie bezahlte nicht per Kreditkarte.
4. Das Fahrrad war nicht für Rico Czek, der seine Ware per Scheck zahlte.
5. Die Barzahlung geschah vor der Post, der DVD-Player war es nicht.
6. Greg Polt zahlte weder bar noch für ein Fahrrad.
7. Ira Stone ließ sich auf einen Tausch ein (nicht am Bahnhof).
8. Der DVD-Player wurde per Überweisung bezahlt.

	Bildschirm	DVD-Player	Fahrrad	Statue	Stehlampe
Greg Polt					
Ira Stone					
Rico Czek					
Sunni Stel					
Tina Bell					

	abholen	Bahnhof	Bote	Post	Spedition

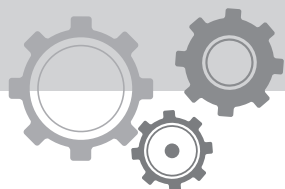
	bar bei Übergabe	Kreditkarte	Scheck	Tausch	Überweisung

	bar bei Übergabe	Kreditkarte	Scheck	Tausch	Überweisung

	abholen	Bahnhof	Bote	Post	Spedition

Name	Ware	Übergabe	Zahlung
Greg Polt			
Ira Stone			
Rico Czek			
Sunni Stel			
Tina Bell			





SAMURAI-SUDOKU

Die Königsdisziplin in Sachen Sudoku basiert auf den gleichen Regeln wie das klassische Sudoku. Der Unterschied besteht darin, dass hier insgesamt 5 Diagramme zu einem verschmelzen. Dabei haben die äußeren Teile je ein 3-x-3-Quadrat mit dem Schlüsselement gemeinsam. Dies erscheint zunächst schwieriger, ist aber zugleich eine versteckte Hilfe, da sich mit einem gewissen Überblick über alle Rätselteile zusätzliche Zahlen ausschließen, welche im Nachbardiagramm schon vorhanden sind. Stellen Sie sich diesem japanischen Zahlenwerk.

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

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

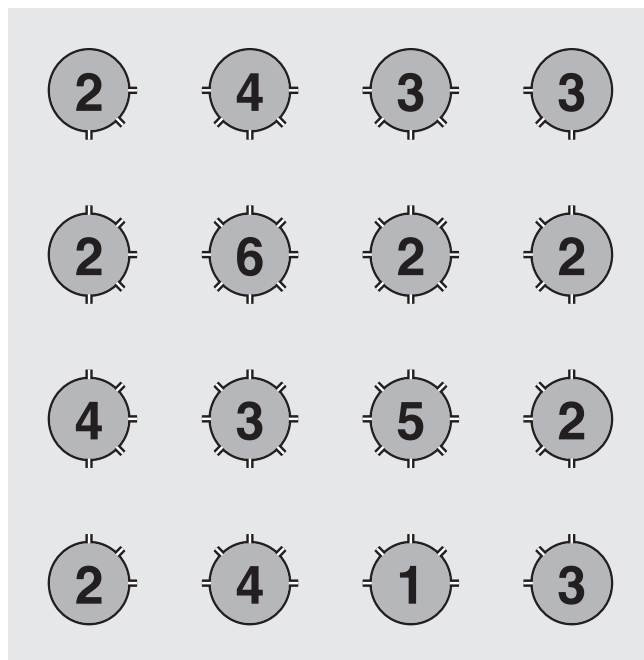
		8	6		2	3		
	3			8			2	
		5	9		4	1		

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



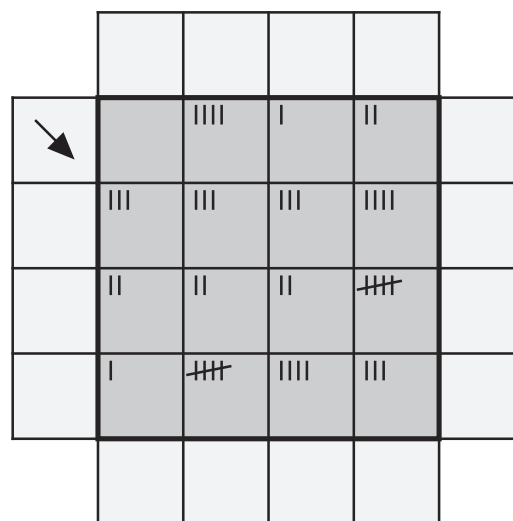
SPEICHEN

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.



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.



HITORI

Schwärzen Sie einige der Felder, sodass zwei geschwärzte Felder niemals waagrecht oder senkrecht benachbart sind und dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Ziffer nur maximal einmal ungeschwärzt übrig bleibt. Beachten Sie dabei, dass die weißen Felder alle zusammenhängen müssen.

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

Mit anderen Worten:
Die geschwärzten Felder dürfen das Rätsel nicht in zwei oder mehr Stücke teilen. Ein geschwärztes Feld haben wir als Starthilfe vorgegeben.



GEBIETSSUMMEN

Tragen Sie Ziffern so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 5 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.

11+		4+	7+	5+
1-				
	6+	8+		
4-		1-		1-
		7+		

MERKEN & ZEICHNEN

Hier ist nicht nur Ihr Gedächtnis gefragt, sondern auch Ihr zeichnerisches Talent. Prägen Sie sich die Symbole in der oberen Zeile gut ein (etwa 1 Minute lang). Dann decken Sie die obere Zeile ab und versuchen aus der Erinnerung, die Bilder nachzuzeichnen.



--	--	--

DREI IN EINER REIHE

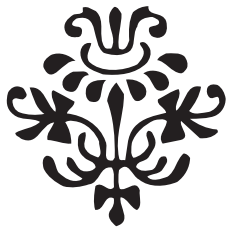
Ganz schön knifflig! Füllen Sie das unten stehende Gitter so mit Kreisen und Kreuzen, dass niemals vier aufeinanderfolgende identische Symbole in einer Zeile, Spalte oder Diagonale erscheinen.

	×	×	×		○	○	×	
○	○			×		○	○	○
×		×		×			○	○
○	×	×		×		○	○	
			○			○	×	
			○	○	×	○	×	×
○	×	×		○	○			×
	○	○		×	×		○	○
×					×		×	
○	○	×				○	○	×
	×		×		×	○	×	○
	○		○				○	×
	×		×		○	×	○	○
	×		○		○		×	
	○		×	×				○
×	○		×	×	×		×	○
×			○	○	○			○
○					×	○	○	
×	○	×	×		○		×	○
	×		○	○	○		×	



POSITIV GESEHEN

Welche der Abbildungen A bis G ist das Negativ des ersten Bildes?



A



B



C



D



E



F



G



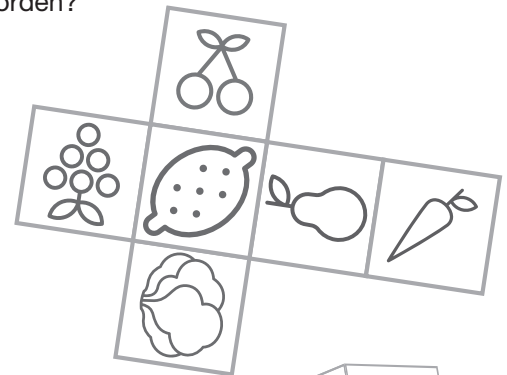
MAGISCHES QUADRAT

Die leeren Kästchen des Quadrates sind mit den fehlenden Zahlen von 1 bis 16 so zu füllen, dass sich in jeder Reihe, jeder Spalte und auch jeder Diagonalen die Summe 34 ergibt.

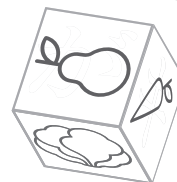
13		7	4	= 34
12	8		5	= 34
	15		14	= 34
				= 34
= 34	= 34	= 34	= 34	= 34

FALTPROBLEM

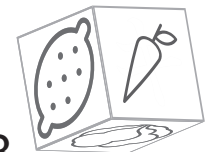
Welcher Würfel ist aus der Schablone gefaltet worden?



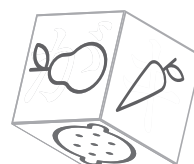
A



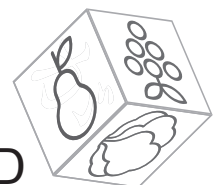
B

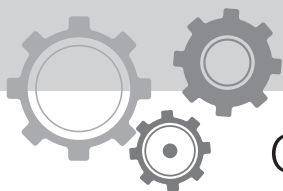


C



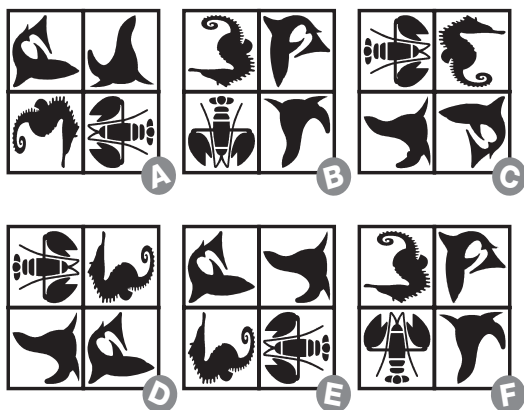
D





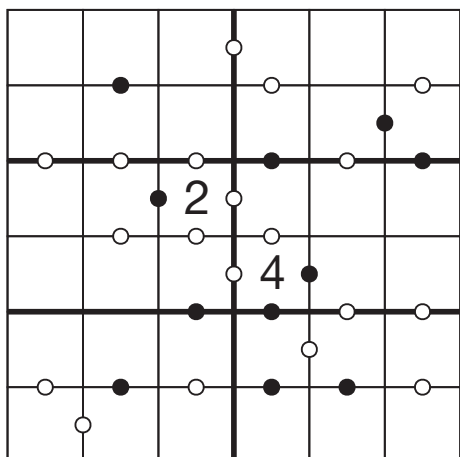
CRAZY

Hier geht es rund! Das Quadrat mit den Symbolen rechts wurde gedreht und versteckt sich zwischen den unteren Exemplaren. Doch welches der sechs ist es?



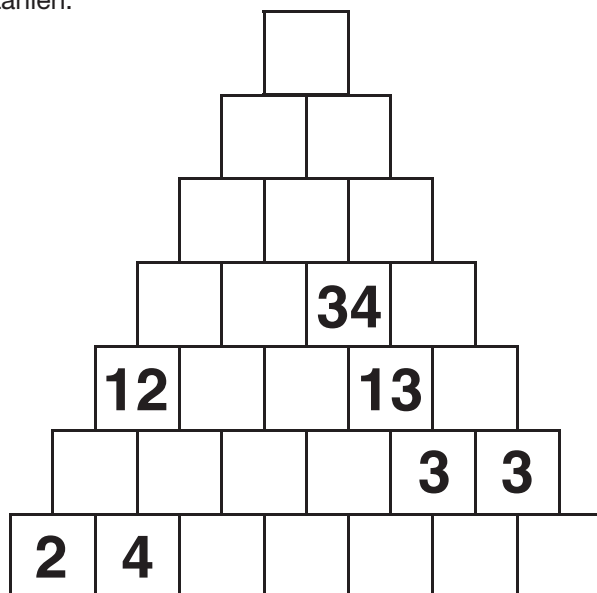
PÜNKTCHEN-SUDOKU

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.



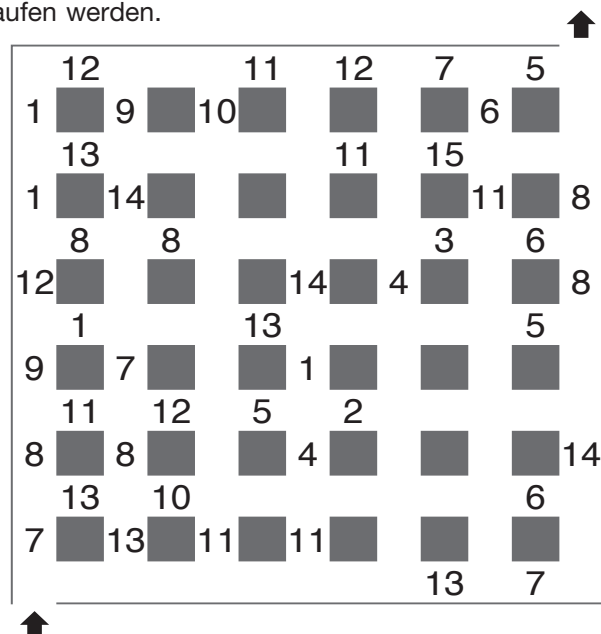
ZAHLENPYRAMIDE

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



ZAHLENLABYRINTH

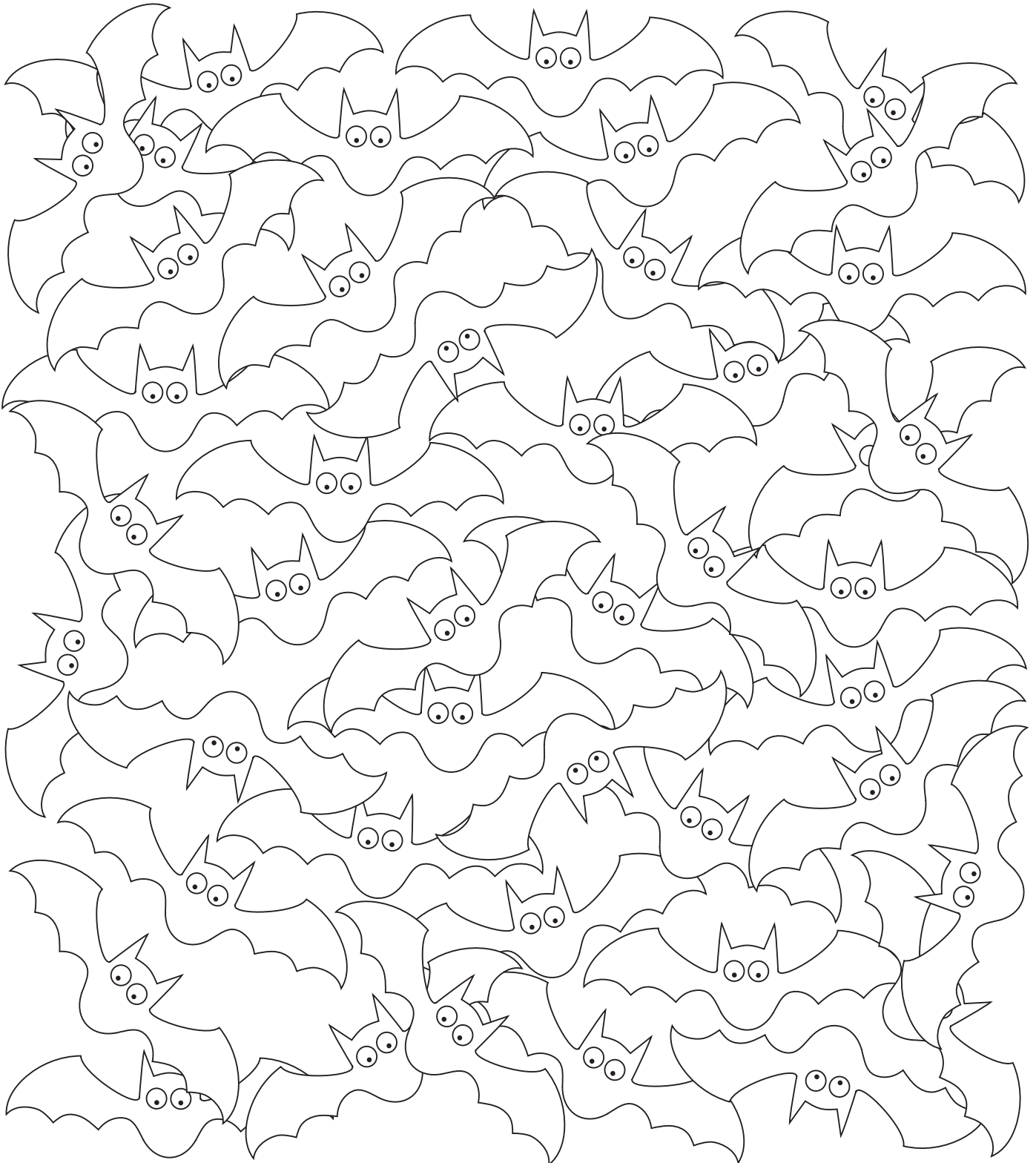
Finden Sie einen Weg durch das Labyrinth, der die Zahlen von 1 bis 15 in aufsteigender Reihenfolge jeweils genau einmal durchläuft. Der Weg darf sich an den Kreuzungen berühren oder auch kreuzen, jedoch darf kein Wegstück mehr als einmal durchlaufen werden.





WIMMELBILD

Wie viele Fledermäuse sind in dem Bild zu sehen?





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.

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

CAMPING

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

									1
●		●					●		3
			●						0
	●		△	●					4
								●	0
		●			●				3
●								●	2
			●					●	1
●			●						2
3	1	1	2	2	1	2	1	3	

PFADFINDER

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 dunklen 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.

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



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.

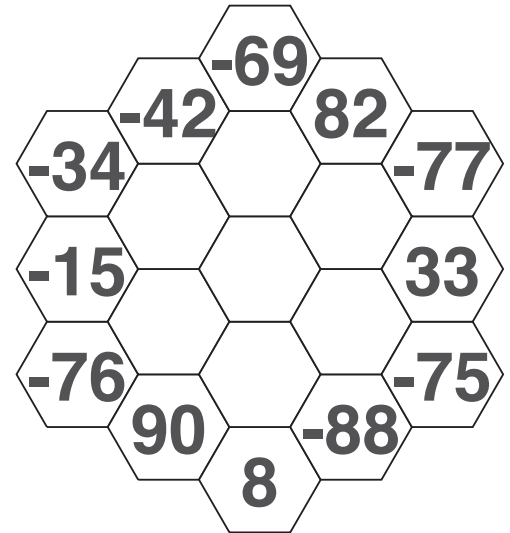
7		3			2		5	
		4		1			2	
9		8				4		
	6			4				
	3	9	6		5			
		2	3		7			
7	3						3	6
							8	5
2	9	1					9	1
				7				2
1			4	5		3	8	
	2		1	8				5
	6	2				6		
8		5					4	
	7					1		
	9			2		3	5	
7				6	2		1	
				3		6	8	
	5					5	7	6
		4				9	4	
2								1
		7			3	4	6	
6					7			2
	8	2		1			5	
		4	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

WABE

Die Zahlen

-51 -16 -7 16 18 29 69


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








FUTOSHIKI

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede der Ziffern von 1 bis 6 genau einmal vorkommt. Die Kleinerzeichen zwischen zwei Feldern geben an, in welchem der beiden Felder die kleinere Zahl steht.






	>	4			6	3			
2			1		3				
	<		3			<	6		
		<							
3	<		>		>	4	1	<	
		6	>						

[illegible]

RECHNEN & RATEN



 $:$


 $=$


 $-$
 \times
 $+$



 $+$

 $=$



RECHENPROBLEM

$$\begin{array}{ccccc} \boxed{8} & \boxed{} & \boxed{9} & - & \boxed{6} & \boxed{} & \boxed{3} & = & \boxed{} & \boxed{7} & \boxed{} \\ & + & & & - & & & & + & & \end{array}$$

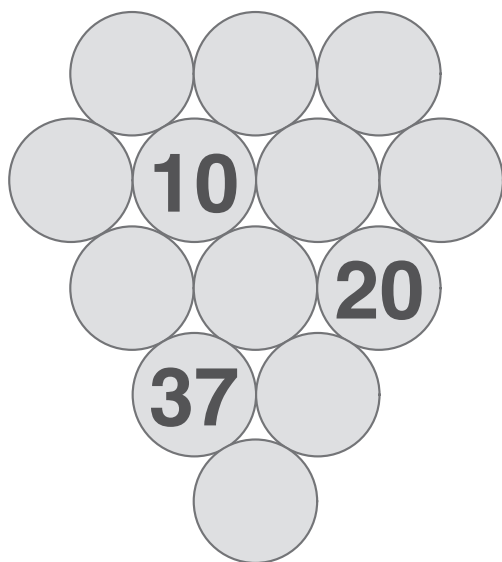
	0		+		7	8	=	3		3
--	----------	--	---	--	----------	----------	---	----------	--	----------

$$\boxed{9} \boxed{} \boxed{4} - \boxed{} \boxed{6} \boxed{} = \boxed{} \boxed{5} \boxed{9}$$



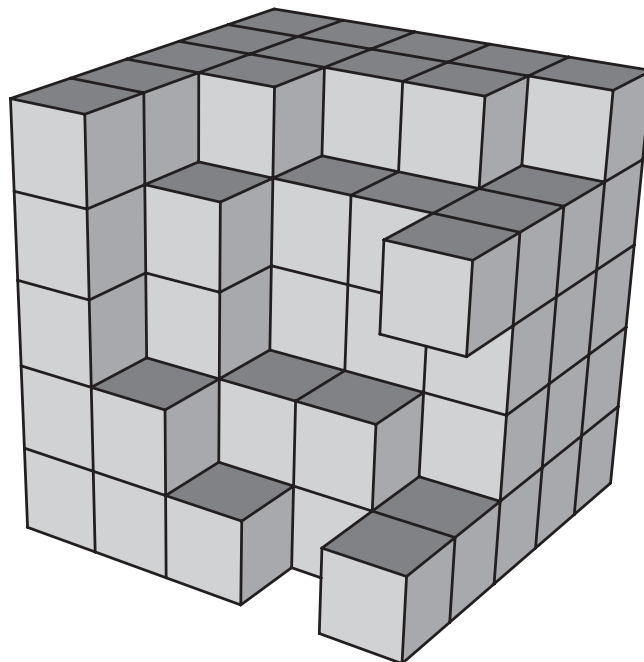
WEINTRAUBE

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.



WÜRFEL

Können Sie erkennen, wie viele von den kleinen Würfeln fehlen, um einen vollständigen großen Würfel zu erhalten? Der große Würfel besteht am Ende aus 125 kleinen Würfeln.



SUDOKU

Tragen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 so ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem 3x3-Gebiet jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

leicht

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

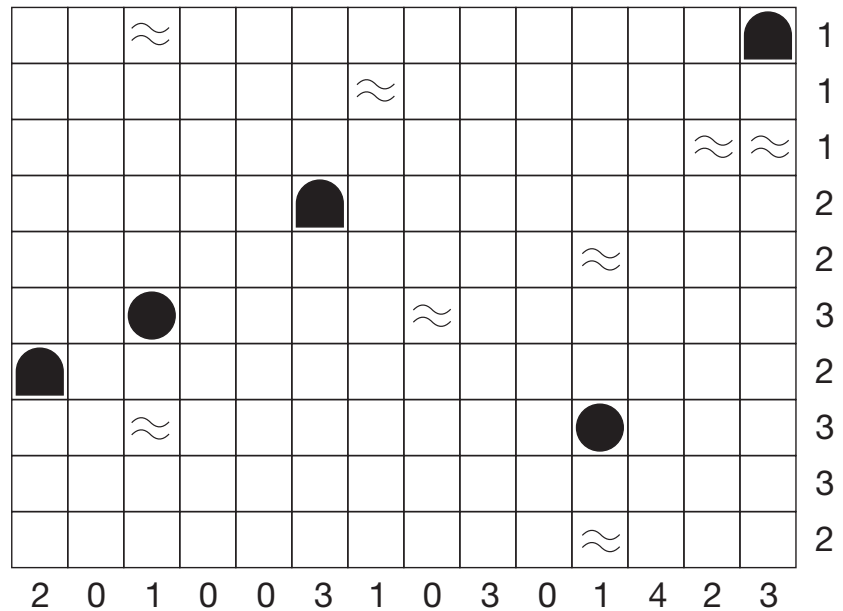
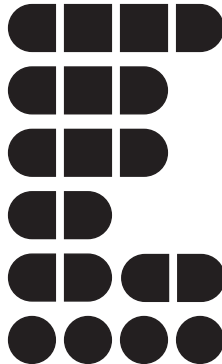
mittel

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



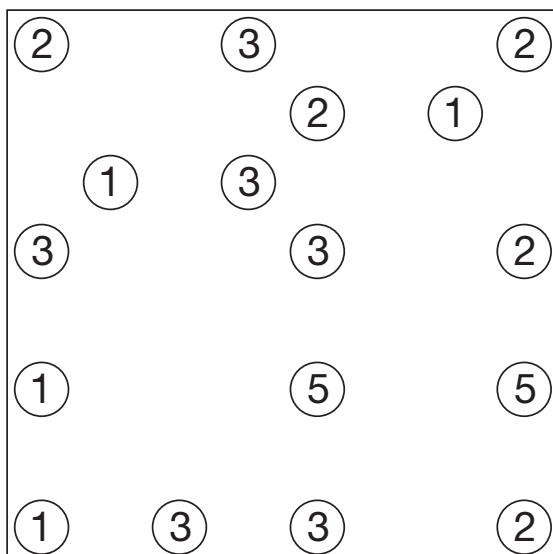
SCHIFFE VERSENKEN

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.



INSELN VERBINDEN

Alle Inseln sollen 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.



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 drei) durch den Rundweg genutzt werden. Als kleine Hilfe haben wir die „0“ und ein kleines Stück Weg vorgegeben.

