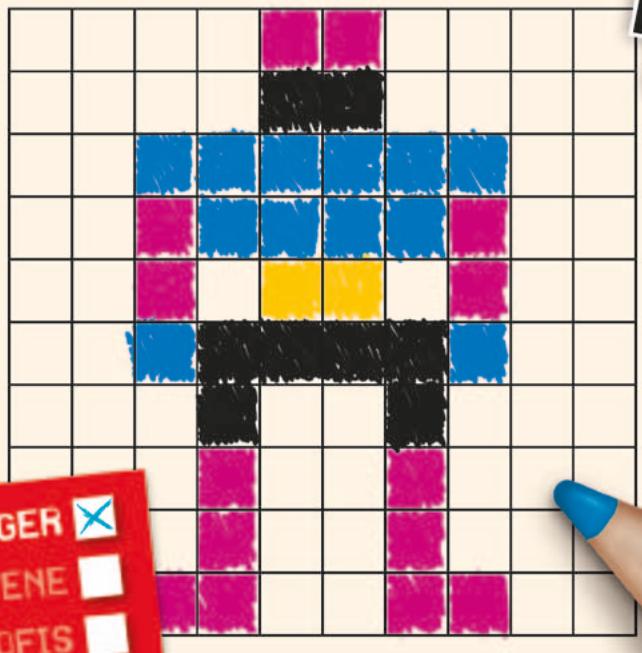


Unverkäufliche
Leseprobe

PixRix

PIXELRÄTSEL für Jungs



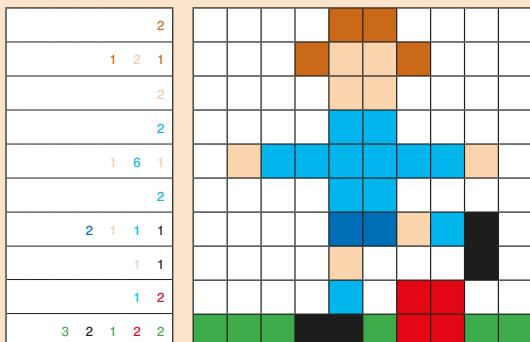
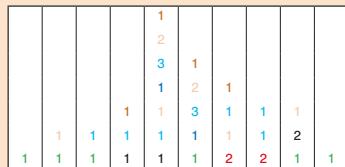
EINSTEIGER
FORTGESCHRITTENE
PROFIS

Loewe

Willkommen in der Welt der Pixelrätsel!

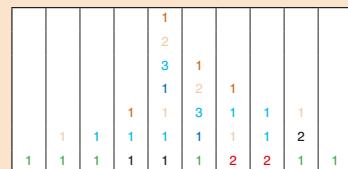
Du knobelst, tüftelst und malst außerdem noch gerne? Dann sind Pixelrätsel genau das Richtige für dich! Doch was genau sind eigentlich Pixelrätsel?

Pixelrätsel werden häufig auch Nonogramme genannt. Bei diesem Rätseltyp handelt es sich um knifflige Logikrätsel, die aus Japan kommen. Sie bestehen aus einem leeren Gitter mit Zahlen vor den Zeilen und über den Spalten (*siehe Bild rechts*).

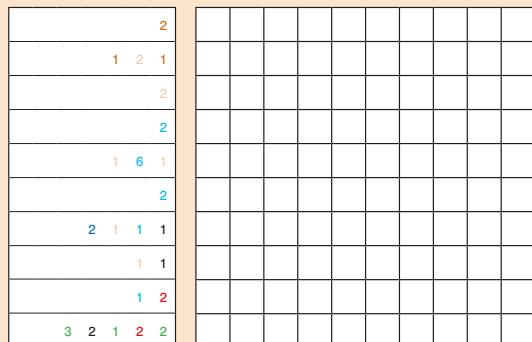


Fußballspieler

= Spalten



= Zeilen



Was ist das Ziel?

Das Ziel ist es, die Kästchen so auszumalen, dass am Ende das Lösungsbild sichtbar wird (siehe *Bild links*).

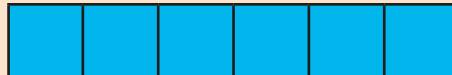
Das schaffst du, indem du dich an die Zahlen am linken und oberen Rand hältst.

Regeln

Folgende Regeln gibt es zu beachten:

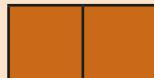
- Jede Zahl steht für die Zahl der Kästchen, die in einer Farbe zusammengehören.

6



- Die Farbe der Zahl gibt die Farbe der Kästchen vor.

2



- Die Reihenfolge der Zahlen entspricht genau der Reihenfolge der zusammengehörigen Kästchen.

3 2 1 2 2



- Wenn zwei gleichfarbige Zahlen hintereinanderstehen, sind das Kästchenblöcke, zwischen denen sich mindestens ein freies Kästchen befindet.

1 1

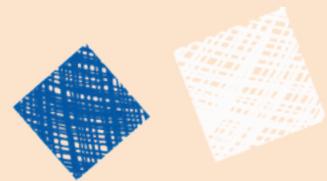


- Zwischen zwei verschiedenfarbigen Blöcken kann, muss aber nicht unbedingt ein freies Kästchen sein.

→ Die Länge und die Abfolge der Blöcke sind also bekannt. Welche genaue Position die Kästchenblöcke innerhalb des Gitters haben, musst du aber noch herausfinden.

Tipps und Tricks

Folgende Tipps und Tricks helfen dir dabei, die genaue Position der Blöcke zu bestimmen:



Schritt 1

Beginne am besten jedes Pixelrätsel mit den längsten Blöcken (den höchsten Zahlen). In einigen Rätseln gibt es Blöcke, die sich über die gesamte Länge des Gitters erstrecken. Diese kannst du sofort einzeichnen. Wenn du die Zahlen innerhalb einer Zeile bzw. Spalte zusammenzählst und das Ergebnis die Länge des Gitters ergibt, kannst du ebenfalls diese Zeile bzw. Spalte komplett ausmalen.

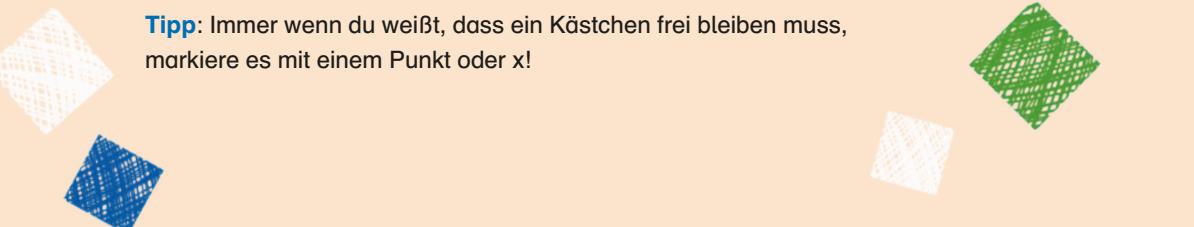
Tipp: Streiche am besten die Zahlen, die du bereits vollständig in das Gitter eingezeichnet hast, mit einem Stift durch, da du sie nicht mehr benötigst.

Schritt 2

Mach dich nun auf die Suche nach Zeilen, in denen sich ein Block befindet, der länger als die Hälfte des Rätselgitters ist. Ganz egal, ob der Block nun am rechten oder linken Rand beginnt, es gibt immer Kästchen, die sich überlappen. Diese Felder kannst du ausmalen. Gehe bei den Spalten genauso vor.

Schritt 3

Jetzt gilt es, aus den bereits ausgemalten Kästchen weitere Schlüsse zu ziehen. Sieh zunächst nach, ob du weitere Zahlen in den Spalten und Zeilen wegstreichen kannst, die bereits komplett ins Gitter eingezeichnet sind. Durch Logik und Ausschlussverfahren kannst du nun die nächsten Felder bestimmen, die ausgemalt werden können. Gibt es vielleicht Kästchen, die bereits ausgemalt sind und zu einem größeren Block gehören? Versuche zu ermitteln, wie du den Block vervollständigen kannst. Betrachte dabei immer die Spalten und Zeilen zusammen. Oft verrät dir die Farbe, wo der Kästchenblock nur sein kann.

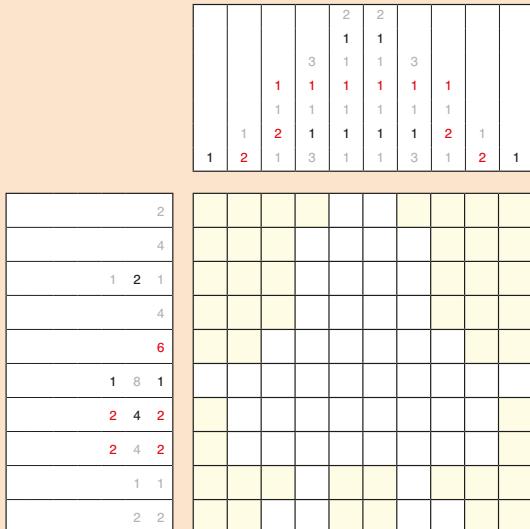
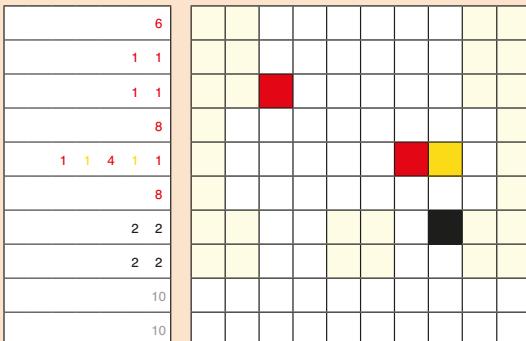


Tipp: Immer wenn du weißt, dass ein Kästchen frei bleiben muss, markiere es mit einem Punkt oder x!

Aller Anfang ist schwer

Jetzt kann es losgehen!

Doch da bekanntlich aller Anfang schwer ist, möchten wir dir den Einstieg in diese neue und knifflige Rätselform ein wenig erleichtern. Deshalb haben die ersten Rätsel einen gelben Rahmen, der dir den Umriss des versteckten Bildes verrät (*siehe Bild rechts*). Hier musst du nur in die weißen Felder die Blöcke malen.

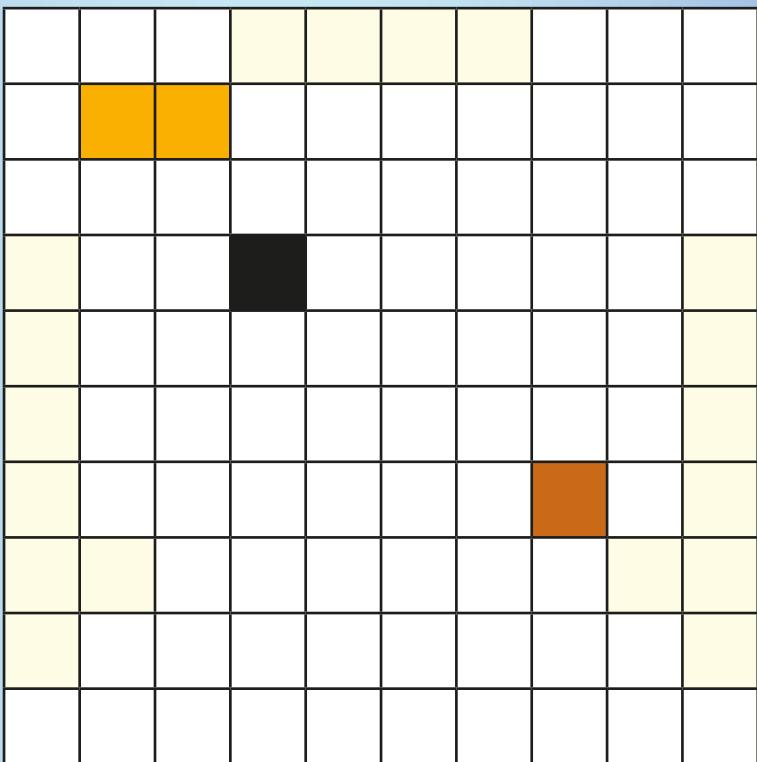


Zusätzlich gibt es einige Rätsel, bei denen vier Kästchen bereits vorgegeben sind, um dir den Weg zur Lösung leichter zu machen (siehe *Bild links*).

Und nun viel Spaß beim Rätseln!

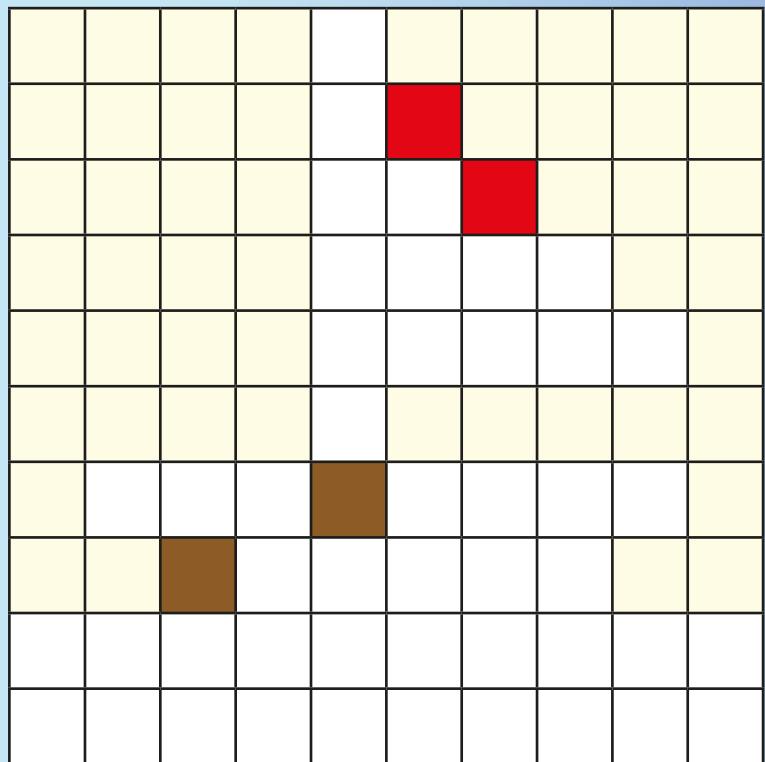
| | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | |
| | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 |
| | 3 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 |
| | 1 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 |

| | | |
|---|----|---|
| | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 4 |
| | 10 | |
| 2 | 1 | 2 |
| | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 3 |
| 1 | 1 | 4 |
| | 1 | 1 |
| 2 | 4 | 2 |
| | 6 | |
| | 8 | |
| | 10 | |



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |
| 2 | 1 | 2 | 2 | 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |

- 1
- 1 1
- 1 2
- 1 3
- 1 4
- 1
- 8
- 6
- 10
- 10



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 9 | | 3 | 3 | 3 | 3 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | 1 | 4 | | | | | | | |
| 4 | 1 | 4 | | | | | | | |
| 4 | 1 | 4 | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 4 | 1 | 4 | | | | | | | |
| 4 | 1 | 4 | | | | | | | |
| 4 | 1 | 4 | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |