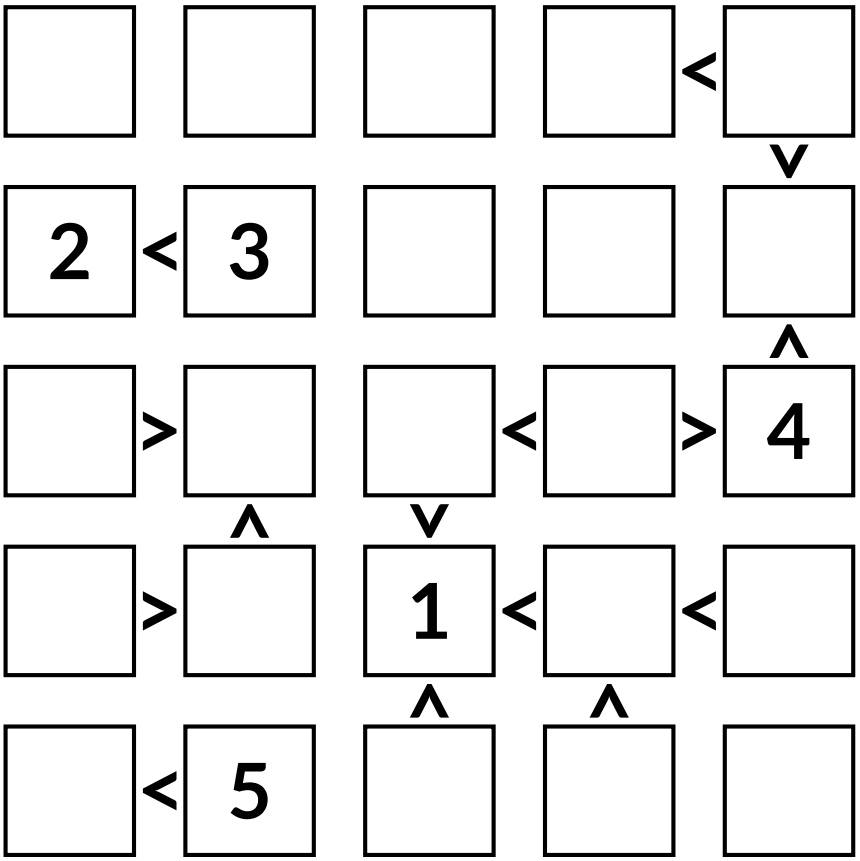
LOGIKRÄTSEL-BUCH

Logikrätsel für Erwachsene

180 Zahlenrätsel im A4-Format: Calcudoku, Futoshiki und Wolkenkratzer, von leicht bis Experte, mit Lösungen



Anna Becker

Sample pages

Logikrätsel für Erwachsene

180 Zahlenrätsel im A4-Format: Calcudoku, Futoshiki und Wolkenkratzer, von leicht bis Experte, mit Lösungen

Copyright © 2026 Anna Becker. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Buches darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, elektronisch, mechanisch, durch Fotokopie, Aufzeichnung oder auf andere Weise, vervielfältigt, in einem Datenabrufsystem gespeichert oder übertragen werden, ausgenommen kurze Zitate in einer Rezension. Die Rätselseiten dürfen für den eigenen privaten Gebrauch kopiert werden.

Alle 180 Rätsel in diesem Buch sind Originale. Jedes hat genau eine Lösung und lässt sich allein mit Logik lösen, ohne Raten.

1. Auflage 2026

Inhalt

Spielregeln **4**

Die Schwierigkeitsstufen **10**

Calcudoku: Leicht **12**
Rätsel 1 bis 15 · 6 x 6

Futoshiki: Leicht **16**
Rätsel 16 bis 30 · 5 x 5

Wolkenkratzer: Leicht **21**
Rätsel 31 bis 45 · 5 x 5

Calcudoku: Mittel **26**
Rätsel 46 bis 60 · 7 x 7

Futoshiki: Mittel **31**
Rätsel 61 bis 75 · 6 x 6

Wolkenkratzer: Mittel **40**
Rätsel 76 bis 90 · 6 x 6

Calcudoku: Schwer **49**
Rätsel 91 bis 105 · 8 x 8

Futoshiki: Schwer **58**
Rätsel 106 bis 120 · 7 x 7

Wolkenkratzer: Schwer **74**
Rätsel 121 bis 135 · 6 x 6

Calcudoku: Experte **83**
Rätsel 136 bis 150 · 9 x 9

Futoshiki: Experte **92**
Rätsel 151 bis 165 · 8 x 8

Wolkenkratzer: Experte **108**
Rätsel 166 bis 180 · 7 x 7

Lösungen **117**

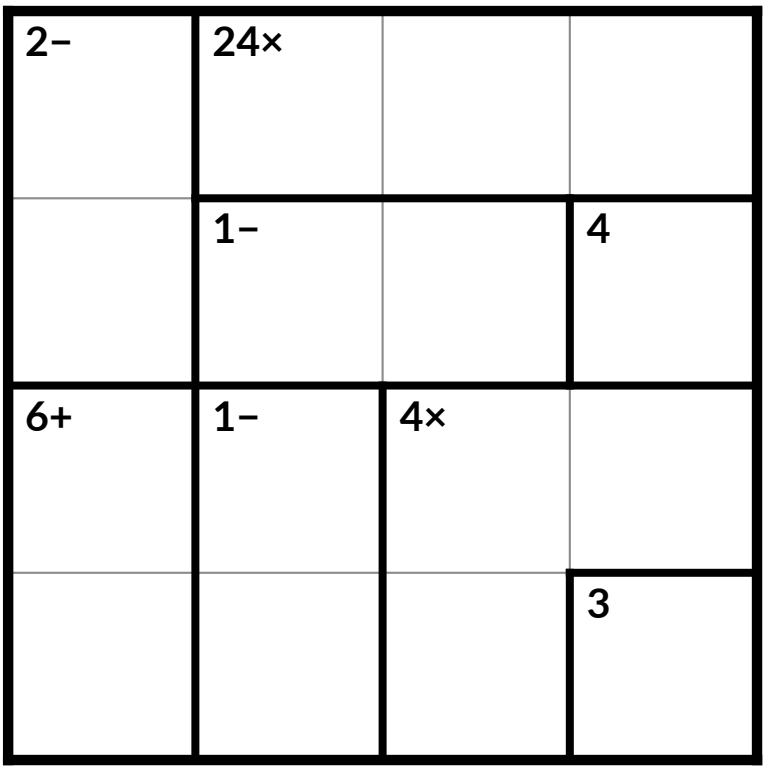
Mein Rätsel-Logbuch **162**

Sample pages

So spielt man Calcudoku

Calcudoku ist ein Zahlenrätsel, das Logik mit einfachem Rechnen verbindet. Besondere Mathekenntnisse brauchen Sie nicht, nur Plus, Minus, das Einmaleins und Teilen.

- ✓ Füllen Sie das Gitter so aus, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Zahl genau einmal steht: 1 bis 4 in einem Gitter mit 4 x 4 Feldern, 1 bis 6 bei 6 x 6 Feldern und so weiter (dieses Buch verwendet Gitter mit 6 x 6 bis 9 x 9 Feldern).
- ✓ Die dicken Linien teilen das Gitter in Käfige. Der Hinweis oben links in einem Käfig nennt ein Ergebnis und ein Rechenzeichen: Die Zahlen im Käfig müssen mit diesem Zeichen das Ergebnis ergeben.
- ✓ Bei + und × zählen alle Zahlen im Käfig. Bei − und ÷ hat der Käfig zwei Felder: Beginnen Sie mit der größeren Zahl (6 − 2 = 4, 6 ÷ 3 = 2).
- ✓ Ein Käfig mit einer Zahl und ohne Zeichen ist ein Geschenk: Tragen Sie diese Zahl einfach ein.
- ✓ Eine Zahl darf sich innerhalb eines Käfigs wiederholen, solange sie sich in keiner Zeile und keiner Spalte wiederholt.

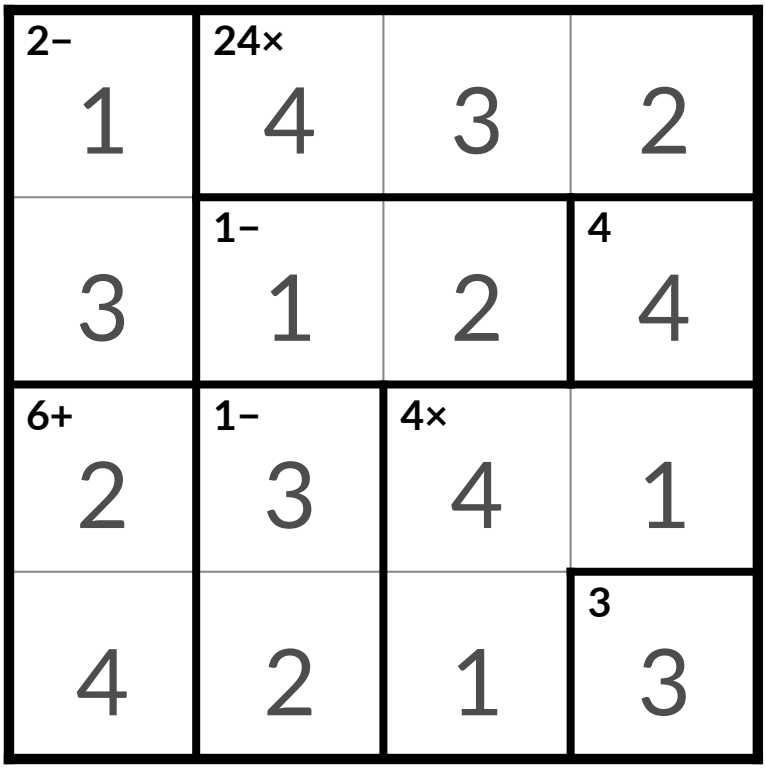


Probieren Sie zuerst dieses Beispiel mit 4 x 4 Feldern. Die Lösung steht auf der nächsten Seite.

Sample pages

Das Beispiel, gelöst

In jeder Zeile und jeder Spalte steht jede Zahl von 1 bis 4 genau einmal. Der Käfig mit 2− enthält 1 und 3, und 3 minus 1 ergibt 2. Prüfen Sie die anderen Käfige genauso.



So fangen Sie an

- ✓ Beginnen Sie mit den Geschenken und den Käfigen aus zwei Feldern mit ÷ und −: Sie lassen nur wenige Paare zu. In einem Gitter mit 6 x 6 Feldern kann 5− nur aus 1 und 6 bestehen.
- ✓ Schreiben Sie die möglichen Zahlen klein mit Bleistift in die Ecke jedes Feldes und streichen Sie sie, sobald sich das Gitter füllt.
- ✓ Jede Zeile ergibt dieselbe Summe (21 bei 6 x 6 Feldern, 45 bei 9 x 9). Kennen Sie die Käfige einer Zeile, ist das letzte Feld leicht.

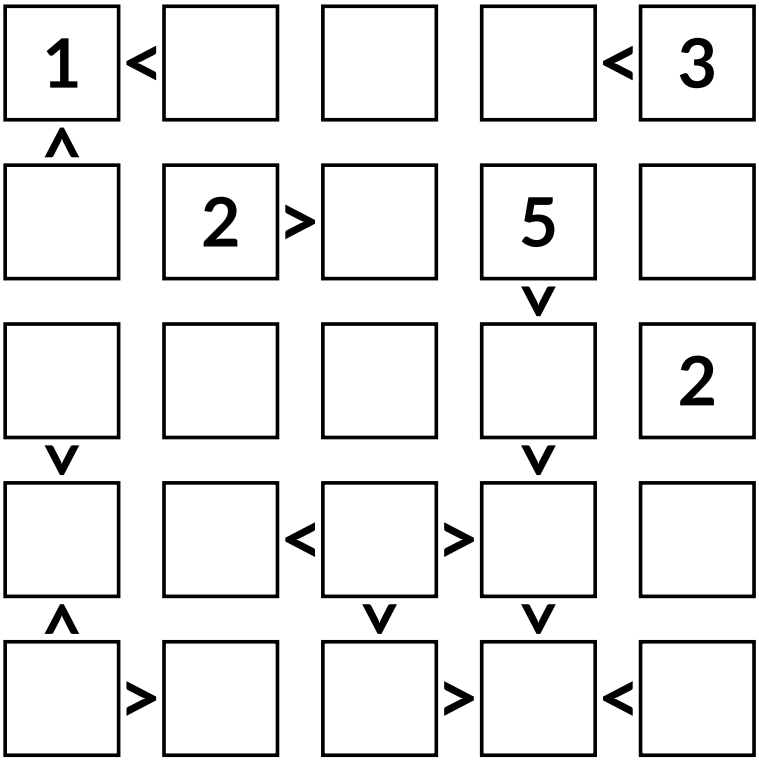
Jedes Rätsel hat genau eine Lösung, und Sie finden sie immer mit Logik, ganz ohne Raten. Nehmen Sie einen Bleistift. Die Lösungen beginnen auf Seite 117.

Sample pages

So spielt man Futoshiki

Futoshiki bedeutet auf Japanisch „ungleich“. Bei diesem Zahlenrätsel zeigen kleine Zeichen zwischen den Feldern, welcher Nachbar größer ist.

- ✓ Füllen Sie das Gitter so aus, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Zahl genau einmal steht: 1 bis 5 bei 5 x 5 Feldern, 1 bis 7 bei 7 x 7 Feldern und so weiter (dieses Buch verwendet Gitter mit 5 x 5 bis 8 x 8 Feldern).
- ✓ Einige Zahlen sind schon vorgegeben. Lassen Sie sie stehen.
- ✓ Jedes Zeichen zwischen zwei Feldern muss stimmen. Das Zeichen zeigt immer auf die kleinere Zahl und öffnet sich zur größeren: 2 < 5, 5 > 2. Zwischen den Zeilen stehen die Zeichen senkrecht: Zeigt die Spitze nach oben, ist die obere Zahl die kleinere, zeigt sie nach unten, ist sie die größere.

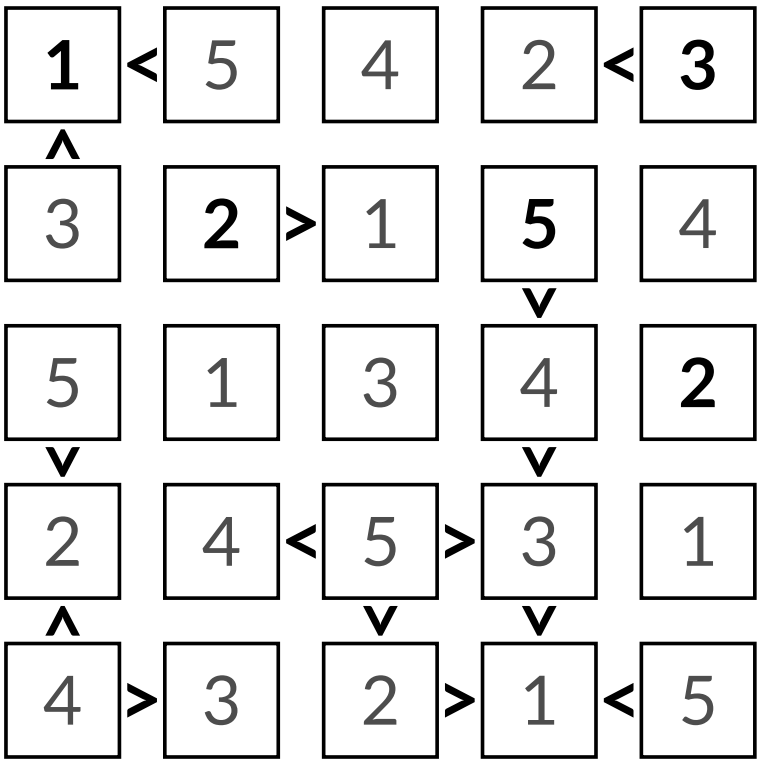


Probieren Sie zuerst dieses Beispiel mit 5 x 5 Feldern. Die Lösung steht auf der nächsten Seite.

Sample pages

Das Beispiel, gelöst

In jeder Zeile und jeder Spalte steht jede Zahl von 1 bis 5 genau einmal, und jedes Zeichen stimmt: Zum Beispiel ist 1 kleiner als 5, deshalb zeigt das Zeichen zwischen ihnen auf die 1.



So fangen Sie an

- ✓ Ein Feld, das kleiner als ein Nachbar ist, kann nie die größte Zahl enthalten, und ein Feld, das größer als ein Nachbar ist, kann nie 1 sein.
- ✓ Folgen Sie Ketten von Zeichen: Bei a < b < c ist das erste Feld höchstens die größte Zahl minus 2.
- ✓ Notieren Sie mit Bleistift, welche Zahlen in jedes Feld noch passen, und streichen Sie mit jeder neuen Zahl Möglichkeiten in ihrer Zeile und Spalte.

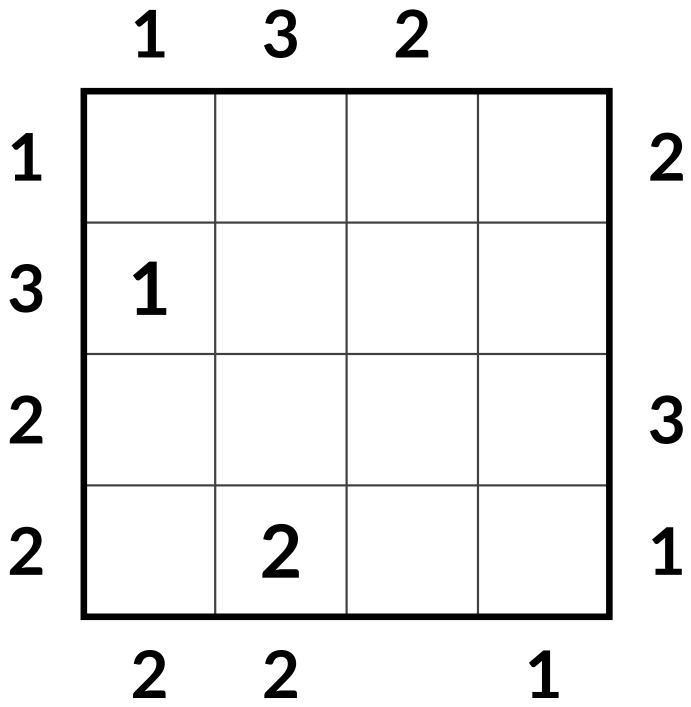
Jedes Rätsel hat genau eine Lösung, und Sie finden sie immer mit Logik, ganz ohne Raten. Nehmen Sie einen Bleistift. Die Lösungen beginnen auf Seite 117.

Sample pages

So spielt man Wolkenkratzer

Jedes Feld des Gitters ist ein Gebäude, und jede Zahl ist seine Höhe in Stockwerken. Die Hinweise am Rand verraten, wie viele Gebäude man von dieser Seite aus sieht.

- ✓ Füllen Sie das Gitter so aus, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede Höhe genau einmal vorkommt: 1 bis 4 bei 4 x 4 Feldern, 1 bis 6 bei 6 x 6 Feldern und so weiter (dieses Buch verwendet Gitter mit 5 x 5 bis 7 x 7 Feldern).
- ✓ Ein Hinweis außerhalb des Gitters sagt, wie viele Gebäude Sie sehen, wenn Sie von dieser Seite entlang der Zeile oder Spalte blicken. Ein höheres Gebäude verdeckt alle niedrigeren dahinter.
- ✓ Manche Rätsel geben auch ein paar Höhen im Gitter vor. Lassen Sie sie stehen.

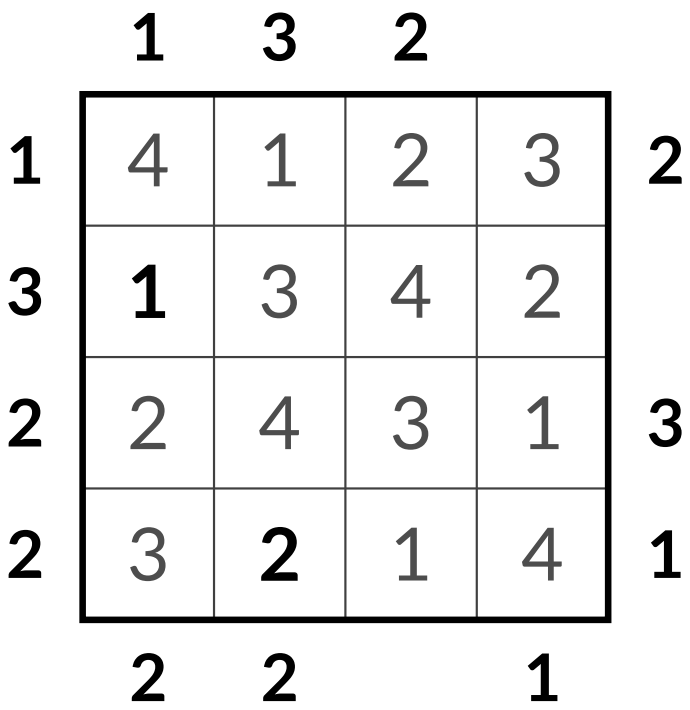


Probieren Sie zuerst dieses Beispiel mit 4 x 4 Feldern. Die Lösung steht auf der nächsten Seite.

Sample pages

Das Beispiel, gelöst

In jeder Zeile und jeder Spalte steht jede Höhe von 1 bis 4 genau einmal. Blicken Sie von links auf die oberste Zeile: 4, 1, 2, 3. Sie sehen die Gebäude 4, die übrigen stehen hinter höheren, deshalb lautet der Hinweis 1.



So fangen Sie an

- ✓ Ein Hinweis 1 bedeutet, dass das höchste Gebäude direkt daneben steht. Ein Hinweis so groß wie das Gitter bedeutet, dass die Höhen von dieser Seite aus 1, 2, 3 und so weiter ansteigen.
- ✓ Ein großer Hinweis bedeutet, dass die hohen Gebäude weit von ihm entfernt stehen: Bei einem Hinweis 3 in einem Gitter mit 5 x 5 Feldern hat das erste Gebäude höchstens 3 Stockwerke.
- ✓ Suchen Sie zuerst, wo das höchste Gebäude jeder Zeile und Spalte stehen kann; der Rest ergibt sich.

Jedes Rätsel hat genau eine Lösung, und Sie finden sie immer mit Logik, ganz ohne Raten. Nehmen Sie einen Bleistift. Die Lösungen beginnen auf Seite 117.

Sample pages

Die Schwierigkeitsstufen

Jedes Rätsel in diesem Buch wurde von einem Programm gelöst, das wie ein Mensch vorgeht: Es nutzt immer den einfachsten Schritt, der weiterhilft, und es rät nie. Die Stufe eines Rätsels richtet sich nach dem schwierigsten Schritt, den es braucht, deshalb ist ein schweres Rätsel wirklich schwerer als ein mittleres. Ein zweites, unabhängig geschriebenes Programm hat danach bestätigt, dass jedes Rätsel genau eine Lösung hat.

★☆☆☆ **Calcudoku: Leicht**	**Rätsel 1–15 · 6 x 6** Nur Singles und direkte Hinweise
★☆☆☆ **Futoshiki: Leicht**	**Rätsel 16–30 · 5 x 5** Nur Singles und direkte Hinweise
★☆☆☆ **Wolkenkratzer: Leicht**	**Rätsel 31–45 · 5 x 5** Nur Singles und direkte Hinweise
★★☆☆ **Calcudoku: Mittel**	**Rätsel 46–60 · 7 x 7** Schwierigste Schritte: Kombinationen großer Käfige, Käfig in einer Linie, verstecktes Paar
★★☆☆ **Futoshiki: Mittel**	**Rätsel 61–75 · 6 x 6** Schwierigste Schritte: nacktes Paar, verstecktes Paar
★★☆☆ **Wolkenkratzer: Mittel**	**Rätsel 76–90 · 6 x 6** Schwierigste Schritte: Sichtprüfung einer Linie
★★★☆ **Calcudoku: Schwer**	**Rätsel 91–105 · 8 x 8** Schwierigste Schritte: Zeilensummen, verstecktes Tripel, X-Wing
★★★☆ **Futoshiki: Schwer**	**Rätsel 106–120 · 7 x 7** Schwierigste Schritte: X-Wing
★★★☆ **Wolkenkratzer: Schwer**	**Rätsel 121–135 · 6 x 6** Schwierigste Schritte: X-Wing
★★★★ **Calcudoku: Experte**	**Rätsel 136–150 · 9 x 9** Schwierigste Schritte: Versuch und Widerspruch
★★★★ **Futoshiki: Experte**	**Rätsel 151–165 · 8 x 8** Schwierigste Schritte: Versuch und Widerspruch
★★★★ **Wolkenkratzer: Experte**	**Rätsel 166–180 · 7 x 7** Schwierigste Schritte: Versuch und Widerspruch

Diese Lösungsschritte brauchen Sie

Stufe 1: Singles und direkte Hinweise

Tragen Sie eine Zahl ein, wenn nur sie in ein Feld passt oder wenn sie in einer Zeile oder Spalte nur noch einen freien Platz hat. Überlegen Sie, welche Zahlen jeden kleinen Käfig ergeben können. Streichen Sie mit jedem Zeichen die Zahlen, die zu groß oder zu klein sind. Begrenzen Sie mit jedem Randhinweis, wie hoch die nächsten Gebäude sein können. Für leichte Rätsel reicht das schon.

Sample pages

Stufe 2: Paare und ganze Zeilen prüfen

Können zwei Felder einer Zeile nur dieselben zwei Zahlen enthalten, fallen diese Zahlen im Rest der Zeile weg (ein nacktes Paar); passen zwei Zahlen nur in dieselben zwei Felder, gehören diese Felder ihnen (ein verstecktes Paar). Große Käfige werden gegen ihre ganze Zeile und Spalte geprüft, und eine Zahl, die in einem Käfig auf einer Linie stehen muss, wird im Rest dieser Linie gestrichen. Eine ganze Zeile wird gleichzeitig gegen ihre beiden Hinweise geprüft.

Stufe 3: Tripel, X-Wing und Zeilensummen

Dieselbe Idee mit drei Feldern und drei Zahlen. X-Wing: Kann eine Zahl in zwei Zeilen jeweils nur in zwei Feldern stehen, und liegen diese in denselben zwei Spalten, wird sie im Rest dieser Spalten gestrichen. Zeilensummen: Eine Zeile ergibt zusammen 1 + 2 + ... + n und multipliziert 1 x 2 x ... x n, deshalb legen die Käfige in ihr die übrigen Felder fest.

Stufe 4: ein Feld testen

Wählen Sie ein Feld mit nur zwei möglichen Zahlen. Tragen Sie eine davon mit Bleistift ein und folgen Sie den einfachen Schritten: Wird dabei schnell eine Regel verletzt, ist die andere Zahl die richtige. Expertenrätsel brauchen das mindestens einmal.

Sample pages

CALCUDOKU

LEICHT

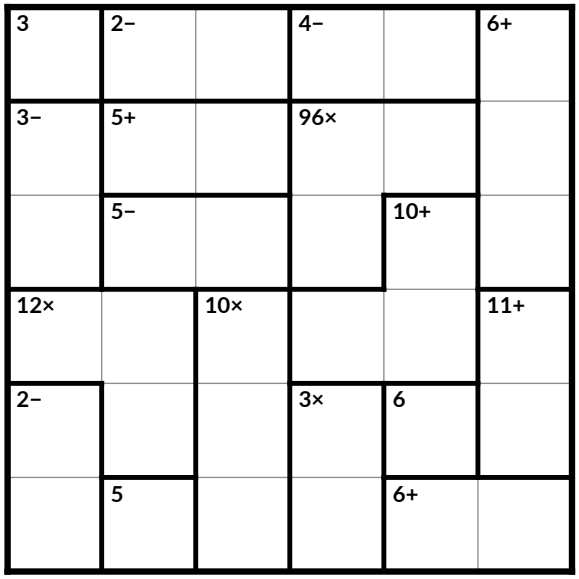
★☆☆☆

Rätsel 1 bis 15 · Gitter mit 6 x 6 Feldern

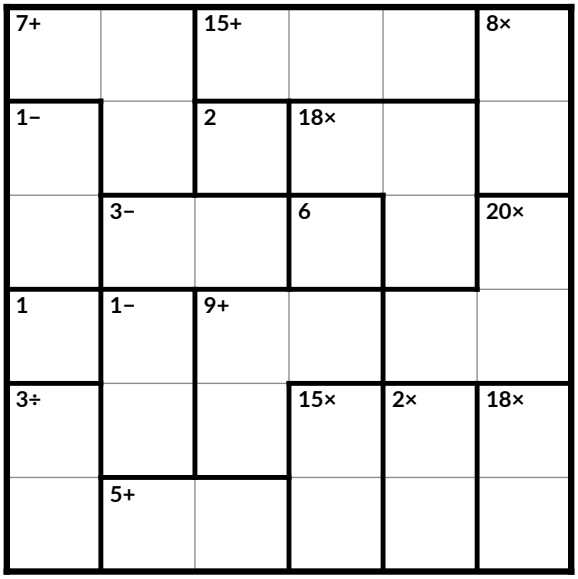
Singles und direkte Hinweise reichen völlig aus.

Sample pages

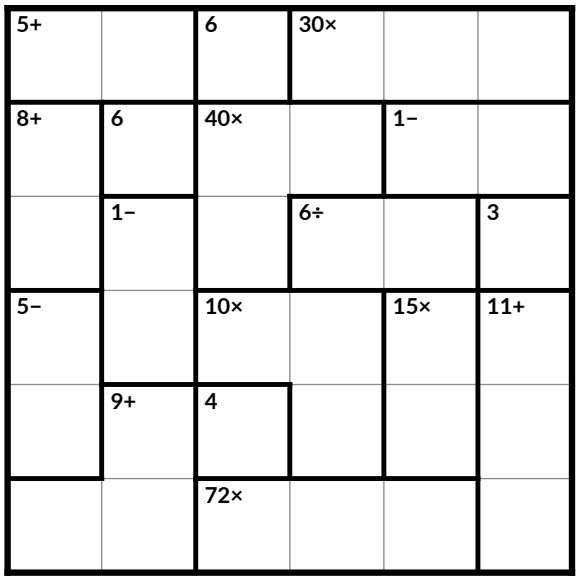
Rätsel 1 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6



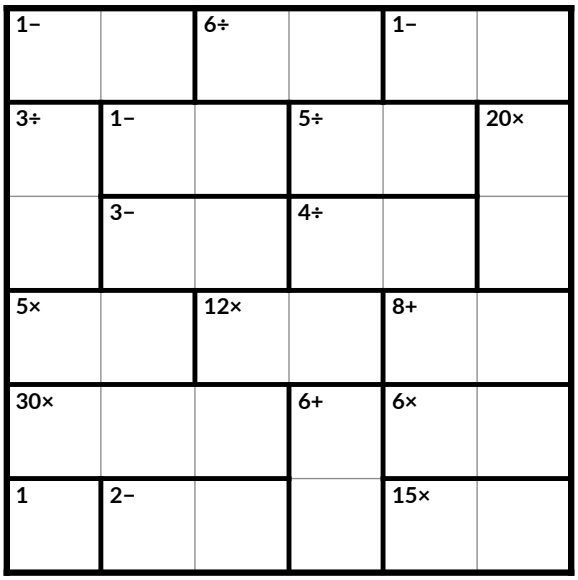
Rätsel 2 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6



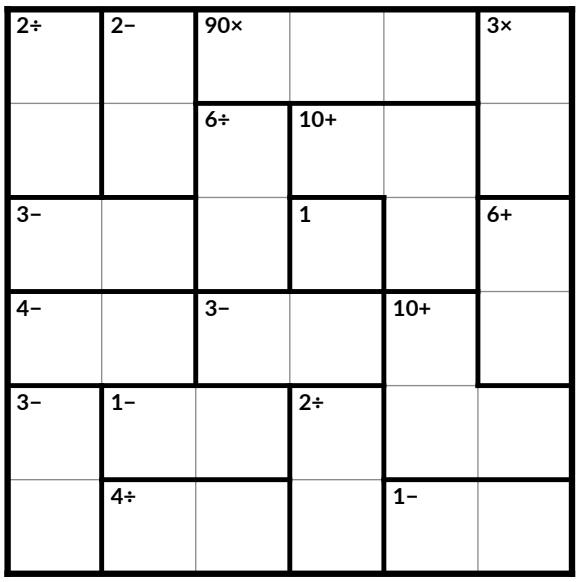
Rätsel 3 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6



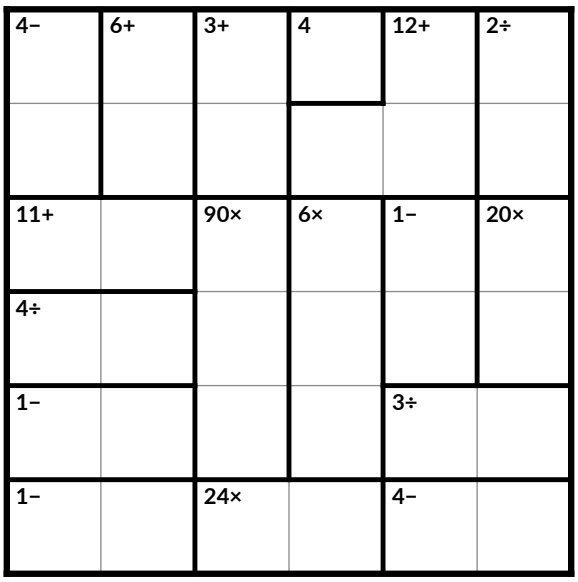
Rätsel 4 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6



Rätsel 5 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6



Rätsel 6 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6



Sample pages

Rätsel 7 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

12+			1−	3×	
30×	5+			8×	5+
	8+		7+		
10+	4	6×		11+	
				1	10+
6÷			2−		

Rätsel 8 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

5−		10+	30×	20×	
2÷					1−
5+	1−		16+		
		20×		2÷	2
15+			15×		1
	5+				6

Rätsel 9 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

16+		1−	1−		1−
9+			4+		
	7+	4−		6+	2÷
		2−			
8×	3÷		100×	8+	
	9+				1

Rätsel 10 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

2÷		8×			120×
2÷	6+	8+	1−		
			2−		
20×	3	24×	3−	1−	
				9+	
1−		2	12×		

Rätsel 11 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

3	6÷		40×		
150×		4÷		6×	
	11+			3−	4−
7+		4−			
6+		9+	2−	1−	18×
3+					

Rätsel 12 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

4	3×		16+	3÷	
9+				5×	2−
	2−		1−		
30×		3÷		1−	
3÷			8+	3−	
3−				10+	

Sample pages

Rätsel 13 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

15+	12×	30×		2−	
		4÷	2÷		2−
	20×		1−		
6×		6÷		2−	2
	3÷	2−			2−
		40×			

Rätsel 14 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

4	4−		1−		15+
1−	48×	5÷			
		2÷		2−	6+
2−		72×	6×		
	14+			10+	
			2	1	

Rätsel 15 ★☆☆☆ LEICHT · CALCUDOKU 6 x 6

1−		3−		2÷	
6×		10×	6×	24×	
4÷				11+	
4−		4÷			30×
2−	10+		7+	8×	
	15×				

Sample pages

FUTOSHIKI

LEICHT

★☆☆☆

Rätsel 16 bis 30 · Gitter mit 5 x 5 Feldern

Singles und direkte Hinweise reichen völlig aus.

Sample pages