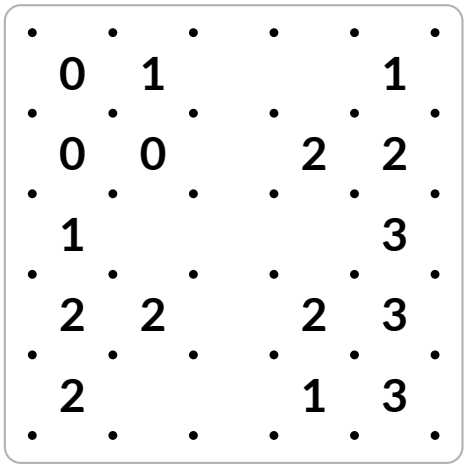
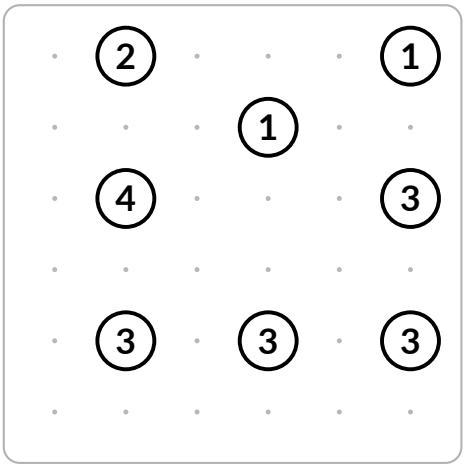
LOGIKRÄTSEL-SAMMLUNG

Logikrätsel in Großdruck

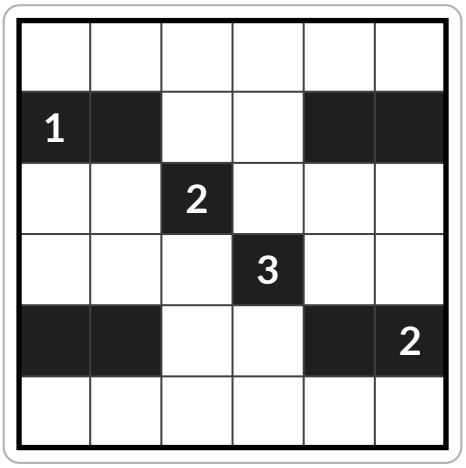
90 japanische Rätsel in 10 Arten, von leicht bis schwer, ein großes Rätsel pro Seite, mit Regeln, Beispielen und Lösungen



Slitherlink



Brückenbau



Akari

Anna Becker

Logikrätsel in Großdruck

90 japanische Rätsel in 10 Arten, von leicht bis schwer, ein großes Rätsel pro Seite, mit Regeln, Beispielen und 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 90 Rätsel in diesem Buch sind Originale. Jedes hat genau eine Lösung und lässt sich allein mit Logik lösen, ohne Raten.

1. Auflage 2026

Inhalt

So benutzen Sie dieses Buch **4**

Die Regeln **5**

- **Slitherlink** **5**
- **Brückenbau** **6**
- **Akari** **7**
- **Star Battle** **8**
- **Zeltlager** **9**
- **Hitori** **10**
- **Masyu** **11**
- **Binärrätsel** **12**
- **Versteckte Flotte** **13**
- **Minenfeld** **14**

Leichte Rätsel **15**
Rätsel 1 bis 30

Mittelschwere Rätsel **46**
Rätsel 31 bis 60

Schwere Rätsel **77**
Rätsel 61 bis 90

Lösungen **108**

Mein Rätsel-Logbuch **131**

Sample pages

So benutzen Sie dieses Buch

Dieses Buch enthält 90 Logikrätsel in 10 verschiedenen Arten: Slitherlink, Brückenbau, Akari, Star Battle, Zeltlager, Hitori, Masyu, Binärrätsel, Versteckte Flotte und Minenfeld. Alle werden mit dem Bleistift gelöst. Sie brauchen weder Rechenkenntnisse noch Wortschatz, nur sorgfältiges Nachdenken.

- ✓ Jede Rätselart hat ihre eigene Regelseite mit einem kleinen Beispiel, ab Seite 5. Lesen Sie sie einmal, bevor Sie Ihr erstes Rätsel dieser Art lösen.
- ✓ Die Rätsel werden nach hinten schwerer: erst Leicht, dann Mittel, dann Schwer. Die Stufe steht über jedem Rätsel, mit einem bis drei Sternen.
- ✓ Jedes Rätsel hat genau eine Lösung, und Sie finden sie immer durch Logik, ohne zu raten. Die Lösungen beginnen auf Seite 108.
- ✓ Nehmen Sie einen Bleistift und halten Sie einen Radiergummi bereit. Kleine Zeichen helfen sehr: ein Punkt für „hier kommt nichts hin“, ein Kreuz für „diese Linie wird nicht benutzt“.

So funktionieren die Stufen

Jedes Rätsel wurde von einem Programm gelöst, das wie ein Mensch denkt: Es nimmt immer den einfachsten Schritt, der weiterhilft, und es rät nie. Die Stufe richtet sich nach dem schwierigsten Schritt, den es brauchte:

★☆☆ **Leicht**	Jeder Schritt folgt direkt aus den Regeln. Ideal, um eine neue Rätselart kennenzulernen.
★★☆ **Mittel**	Irgendwo brauchen Sie ein kurzes „Was wäre, wenn“: Wäre dieses Feld belegt, würde nach wenigen Zügen eine Regel verletzt, also ist es frei.
★★★ **Schwer**	Sie brauchen eine längere Kette von Schlüssen oder mehrere „Was wäre, wenn“-Schritte auf einem größeren Gitter.

Sample pages

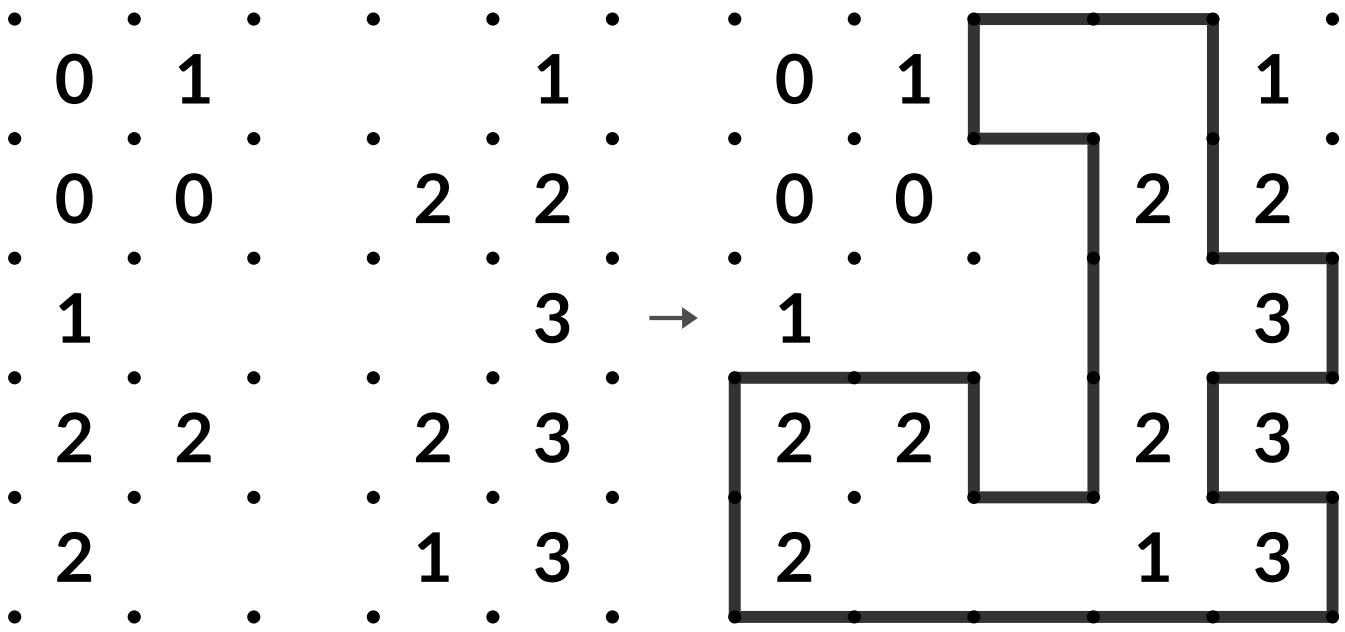
Slitherlink

Ein Rundweg durch die Punkte

Die Regeln

- ✓ Ziehen Sie Linien zwischen benachbarten Punkten, sodass ein einziger geschlossener Rundweg entsteht.
- ✓ Der Rundweg kreuzt sich nie, verzweigt sich nie und berührt sich nie an einem Punkt.
- ✓ Eine Zahl gibt an, wie viele der vier Seiten ihres Feldes zum Rundweg gehören. Felder ohne Zahl können beliebig viele Seiten haben.

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Beginnen Sie mit den Nullen: Keine ihrer vier Seiten wird benutzt, also markieren Sie sie mit kleinen Kreuzen.
- ✓ An jedem Punkt läuft der Rundweg entweder hindurch (zwei Linien) oder berührt ihn gar nicht.
- ✓ Zwei Dreien nebeneinander teilen sich immer ihre mittlere Linie und benutzen außerdem die beiden Linien parallel dazu.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Slitherlink.

Sample pages

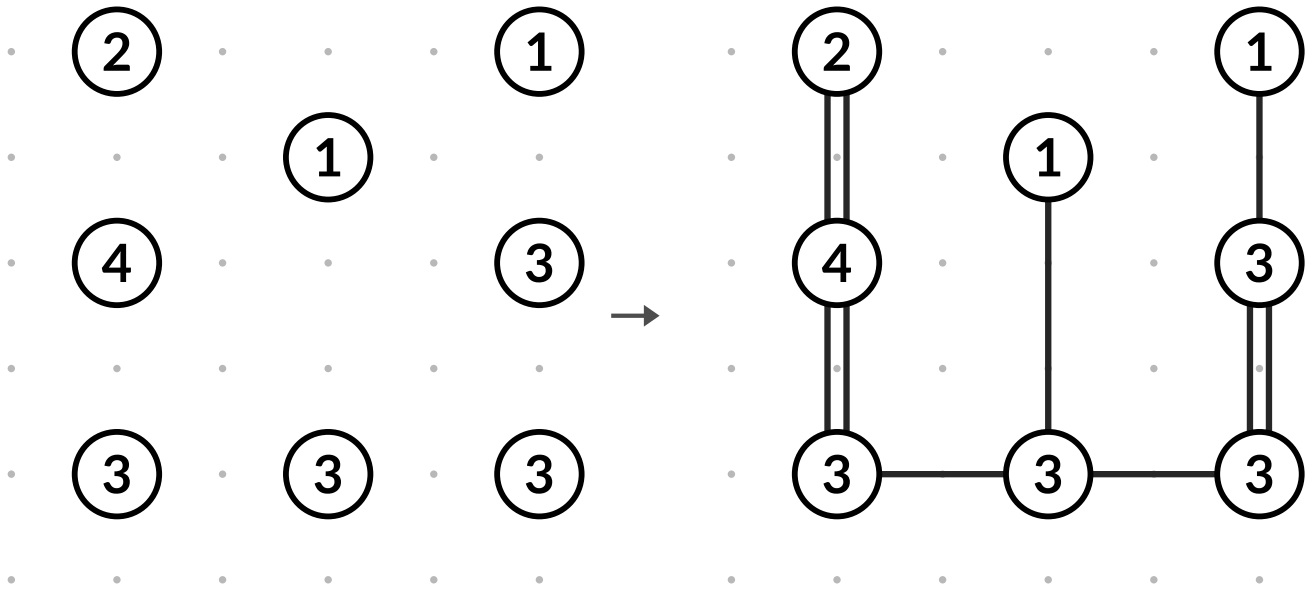
Brückenbau

Auch bekannt als Hashi

Die Regeln

- ✓ Verbinden Sie die Kreise (Inseln) so mit Brücken, dass man von jeder Insel jede andere erreichen kann.
- ✓ Brücken verlaufen gerade, waagerecht oder senkrecht. Sie kreuzen nie eine andere Brücke und führen nie über eine Insel.
- ✓ Zwei Inseln können durch eine oder zwei Brücken verbunden sein, nie mehr.
- ✓ Die Zahl in jeder Insel gibt an, wie viele Brücken dort enden.

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine Insel mit nur einem Nachbarn muss alle ihre Brücken zu diesem Nachbarn schicken.
- ✓ Eine 4 mit zwei Nachbarn, eine 6 mit drei oder eine 8 mit vier braucht Doppelbrücken zu allen.
- ✓ Schließen Sie nie eine kleine Gruppe ab: Zwei Einsen dürfen sich nie verbinden, wenn es weitere Inseln gibt.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Brückenbau.

Sample pages

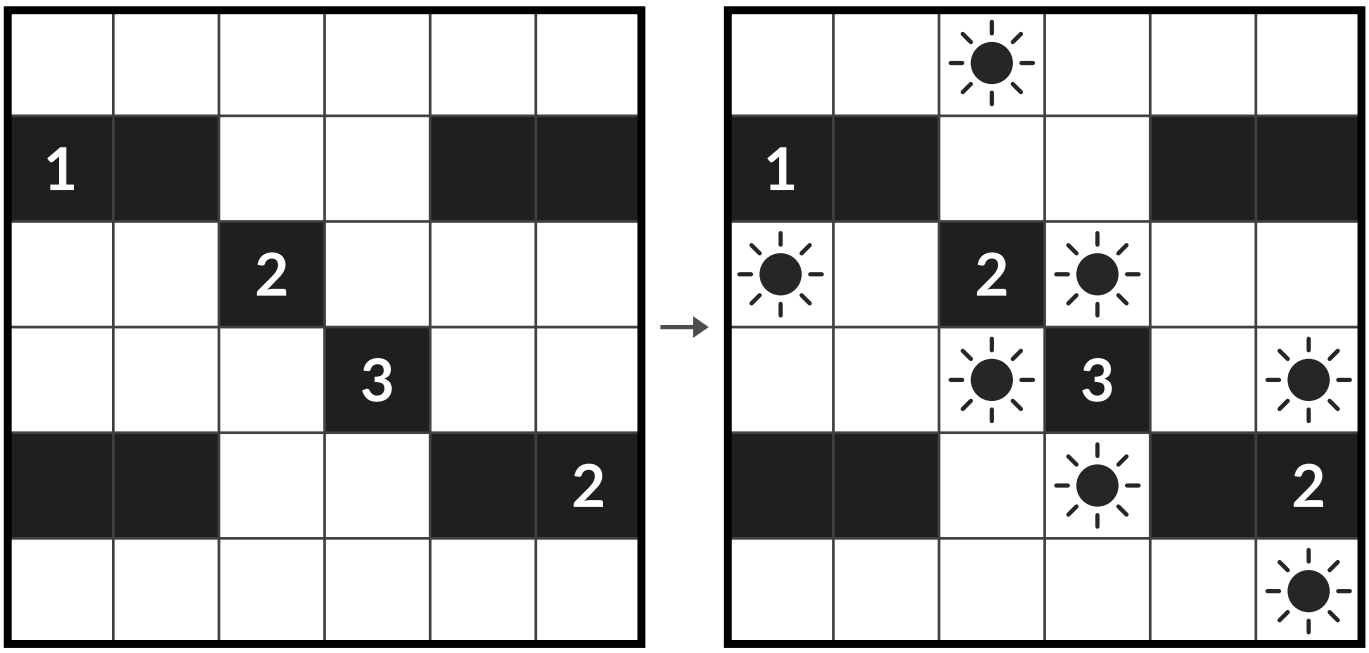
Akari

Das Rätsel mit den Lampen

Die Regeln

- ✓ Stellen Sie Lampen in einige der weißen Felder.
- ✓ Eine Lampe beleuchtet ihr eigenes Feld und jedes weiße Feld in ihrer Zeile und Spalte, bis ein schwarzes Feld das Licht aufhält.
- ✓ Jedes weiße Feld muss beleuchtet sein, und keine Lampe darf eine andere Lampe beleuchten.
- ✓ Eine Zahl auf einem schwarzen Feld gibt an, wie viele Lampen direkt daneben stehen (oben, unten, links oder rechts).

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine 4 bekommt Lampen an allen vier Seiten. Eine 0 hat keine Lampe neben sich: Markieren Sie diese Felder mit einem Punkt.
- ✓ Eine 3 am Rand des Gitters oder eine 2 in einer Ecke ist voll: Alle ihre freien Seiten bekommen Lampen.
- ✓ Wenn ein weißes Feld nur von einer Stelle aus beleuchtet werden kann, gehört die Lampe dorthin.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Akari.

Sample pages

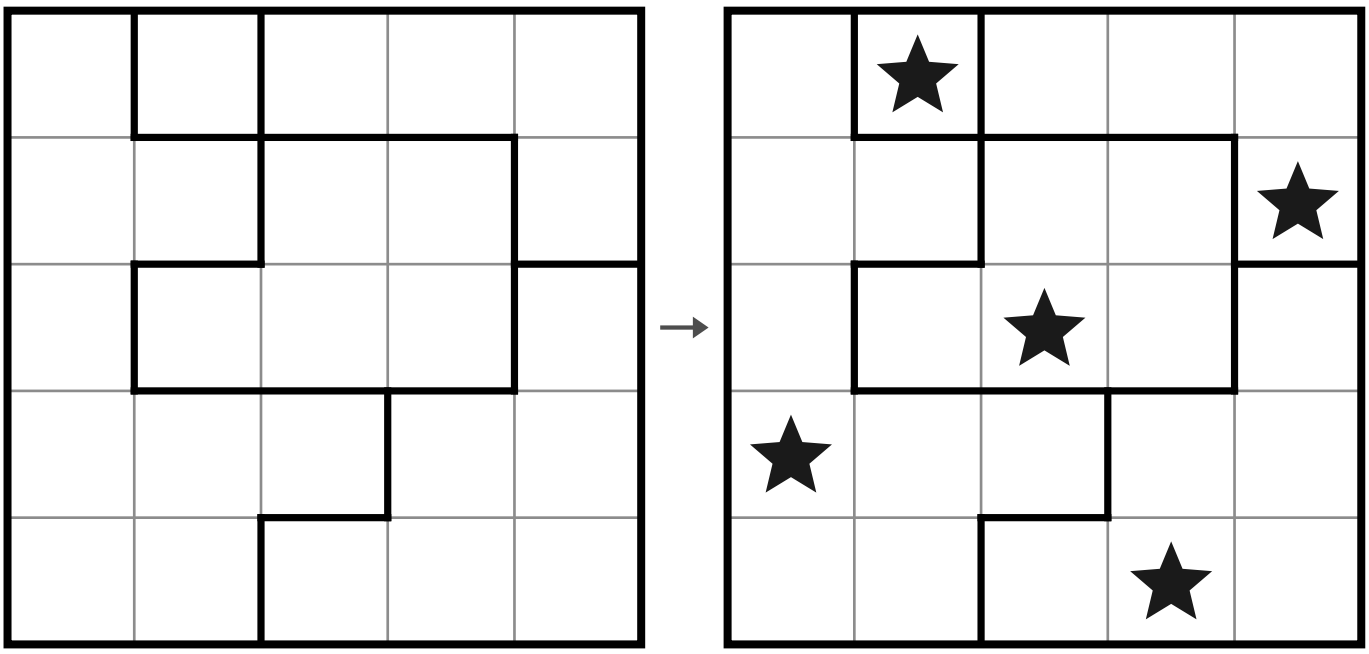
Star Battle

Sterne in jeder Zeile, Spalte und Region

Die Regeln

- ✓ Setzen Sie Sterne in das Gitter. Jede Zeile, jede Spalte und jede umrandete Region bekommt gleich viele Sterne: 1 in diesem Beispiel, und so viele, wie über jedem Rätsel angegeben.
- ✓ Sterne berühren sich nie, auch nicht diagonal an einer Ecke.

Beispiel



Das Rätsel

Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine kleine Region entscheidet viel: Liegen alle ihre Felder in einer Zeile, steckt der Stern dieser Zeile in der Region, und der Rest der Zeile bleibt leer.
- ✓ Um jeden Stern herum sind alle acht Nachbarfelder leer. Markieren Sie sie gleich mit einem Punkt.
- ✓ Passen zwei Regionen ganz in zwei Zeilen, haben diese beiden Zeilen sonst nirgends Sterne.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Star Battle.

Sample pages

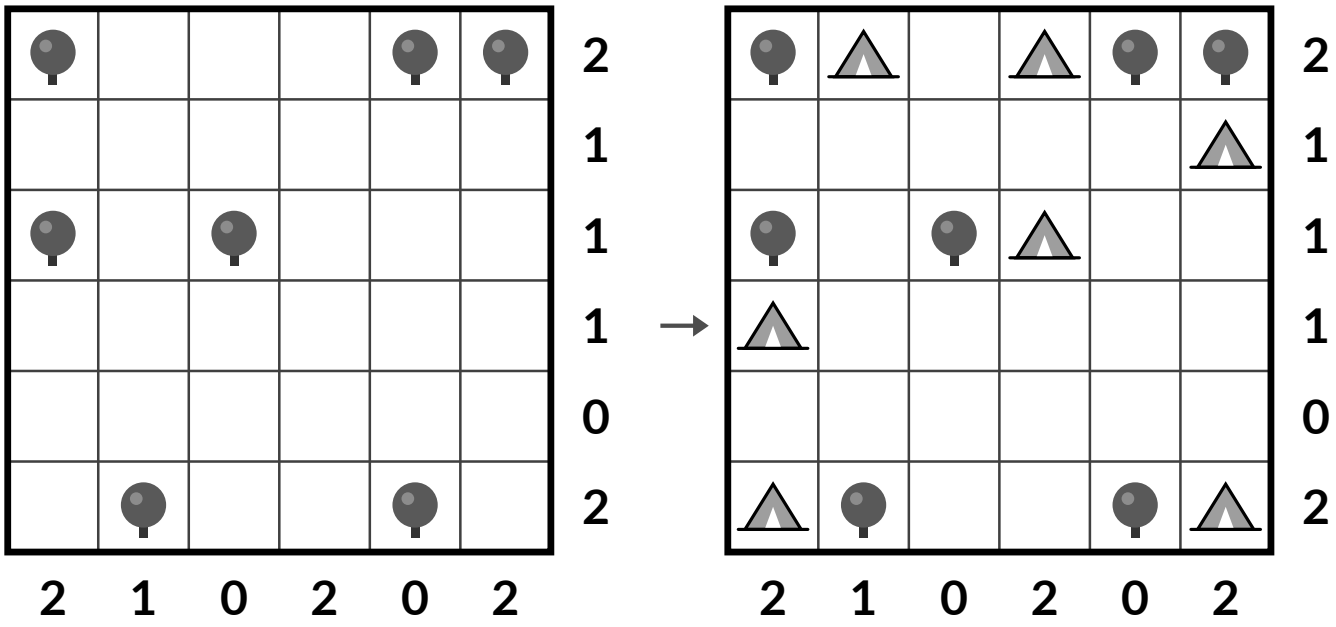
Zeltlager

Zelte und Bäume

Die Regeln

- ✓ Jeder Baum hat sein eigenes Zelt auf einem Feld direkt daneben (oben, unten, links oder rechts).
- ✓ Zelte berühren sich nie, auch nicht diagonal an einer Ecke.
- ✓ Die Zahlen außerhalb des Gitters geben an, wie viele Zelte in dieser Zeile oder Spalte stehen.

Beispiel



Das Rätsel

Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Ein Feld, das neben keinem Baum liegt, kann nie ein Zelt haben: Streichen Sie es zuerst.
- ✓ Eine Zeile oder Spalte mit einer 0 hat gar keine Zelte.
- ✓ Braucht eine Zeile so viele Zelte, wie sie freie Felder (mit Abstand) hat, sind das alles Zelte.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Zeltlager.

Sample pages

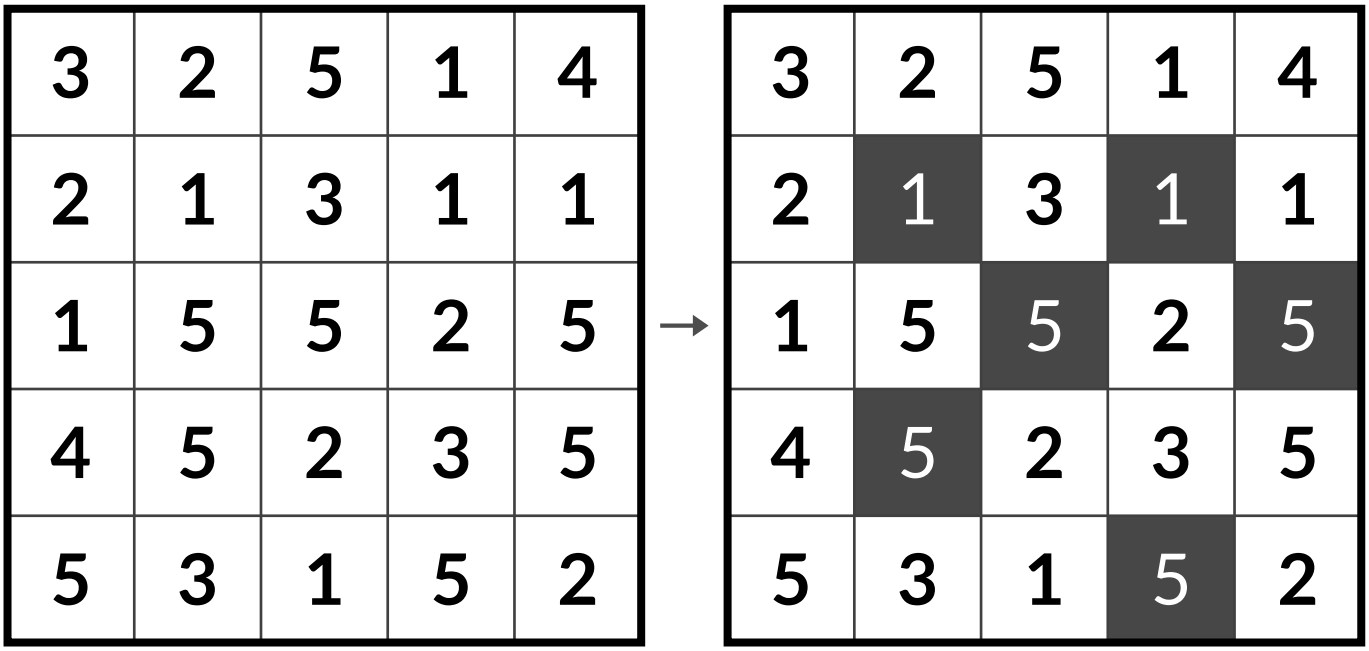
Hitori

Doppelte Zahlen schwärzen

Die Regeln

- ✓ Schwärzen Sie einige Felder, sodass keine Zahl mehr als einmal in einer Zeile oder Spalte vorkommt (unter den weißen Feldern).
- ✓ Geschwärzte Felder berühren sich nie seitlich (an den Ecken ist es erlaubt).
- ✓ Alle weißen Felder müssen zu einer einzigen Fläche verbunden bleiben, von Feld zu Feld über ihre Seiten.

Beispiel



Das Rätsel — Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ In einem Muster wie 4 7 4 bleibt das mittlere Feld weiß: Würde man es schwärzen, blieben beide Vieren weiß.
- ✓ Bei einem Paar wie 5 5 nebeneinander ist eines davon geschwärzt, also ist jede andere 5 in dieser Linie geschwärzt.
- ✓ Jedes Feld neben einem geschwärzten ist weiß. Kreisen Sie weiße Felder ein, damit Sie sie gut sehen.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Hitori.

Sample pages

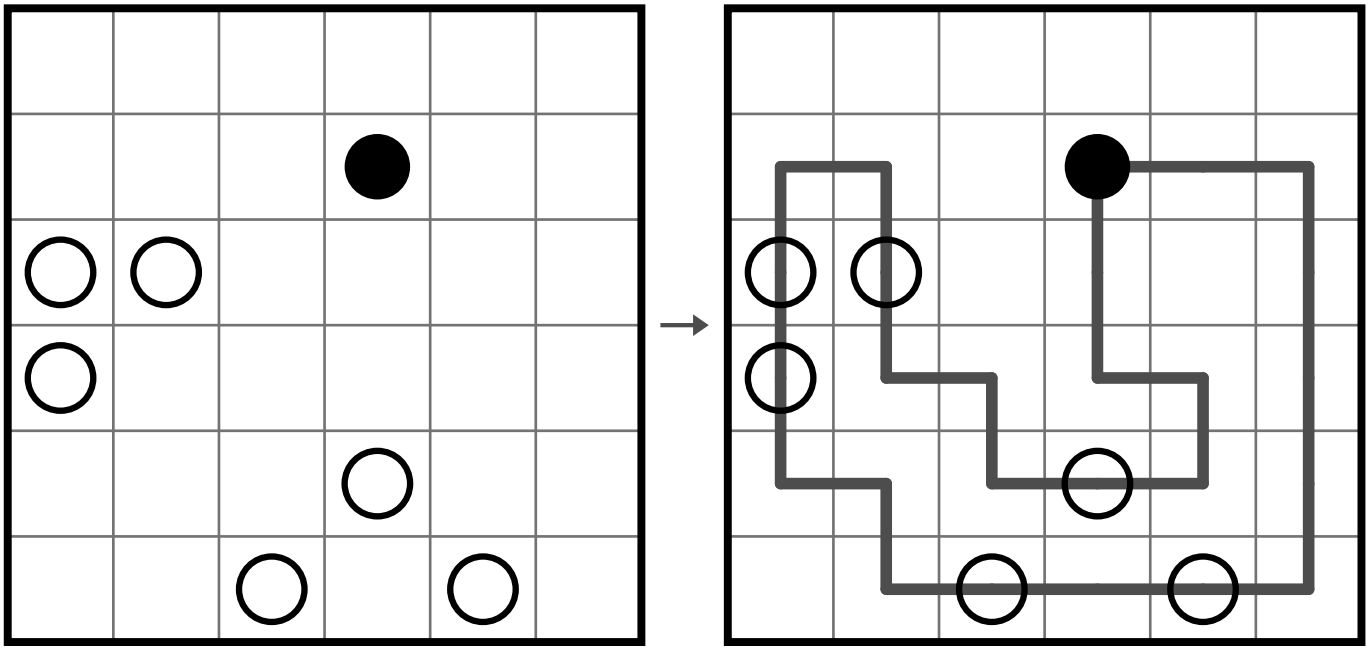
Masyu

Ein Rundweg durch die Perlen

Die Regeln

- ✓ Zeichnen Sie einen Rundweg, der durch die Mitten von Feldern führt, waagerecht oder senkrecht. Der Rundweg kreuzt und berührt sich nie.
- ✓ Der Rundweg führt durch jeden Kreis. Er muss nicht jedes Feld besuchen.
- ✓ Weißer Kreis: Der Rundweg führt gerade hindurch und biegt im Feld direkt davor, direkt danach oder in beiden ab.
- ✓ Schwarzer Kreis: Der Rundweg biegt auf ihm ab und führt dann auf beiden Seiten gerade durch das nächste Feld.

Beispiel



Das Rätsel

Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Ein schwarzer Kreis am Rand (oder ein Feld davon entfernt) muss seine Arme vom Rand weg führen.
- ✓ Ein weißer Kreis am Rand des Gitters muss am Rand entlang laufen.
- ✓ Drei weiße Kreise hintereinander in einer Reihe werden quer durchlaufen, nie entlang der Reihe.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Masyu.

Sample pages

Binärrätsel

Nullen und Einsen

Die Regeln

- ✓ Füllen Sie jedes leere Feld mit einer 0 oder einer 1.
- ✓ Höchstens zwei gleiche Ziffern stehen in einer Zeile oder Spalte nebeneinander (000 und 111 sind nicht erlaubt).
- ✓ Jede Zeile und jede Spalte hat gleich viele Nullen wie Einsen.
- ✓ Keine zwei Zeilen sind gleich, und keine zwei Spalten sind gleich.

Beispiel

1		0		1	
1					
		1		0	1
0	1		1		
					1
	0		0		1

Das Rätsel

→

1	1	0	0	1	0
1	0	1	1	0	0
0	1	1	0	0	1
0	1	0	1	1	0
1	0	0	1	0	1
0	0	1	0	1	1

Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Neben einem Paar wie 00 müssen beide Enden 1 sein. Zwischen zwei gleiche Ziffern (0 _ 0) gehört die andere Ziffer.
- ✓ Ist eine Zeile schon zur Hälfte mit Nullen gefüllt, sind alle übrigen Felder Einsen.
- ✓ Vergleichen Sie gegen Ende eine Zeile mit zwei Lücken mit den fertigen Zeilen: Sie darf keine davon kopieren.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Binärrätsel.

Sample pages

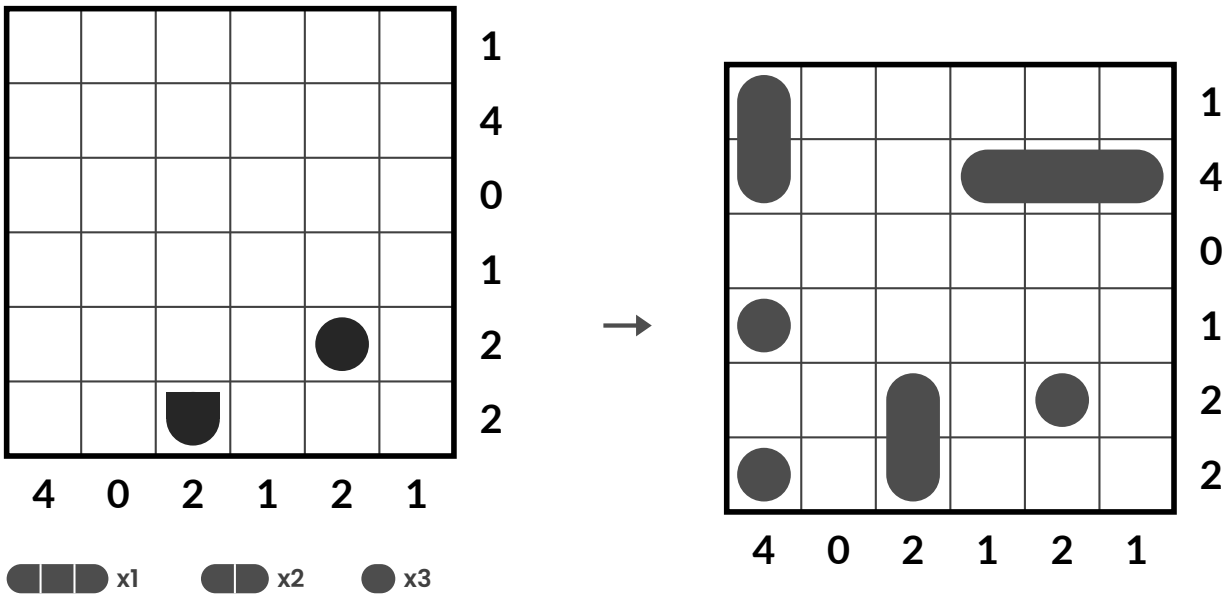
Versteckte Flotte

Finden Sie alle Schiffe

Die Regeln

- ✓ Im Gitter ist eine ganze Flotte versteckt: die Schiffe unter dem Rätsel, jedes genau einmal.
- ✓ Schiffe sind gerade Reihen von Feldern, waagerecht oder senkrecht. Sie berühren sich nie, auch nicht diagonal an einer Ecke.
- ✓ Die Zahlen außerhalb des Gitters geben an, wie viele Schiffsfelder in dieser Zeile oder Spalte liegen.
- ✓ Einige Felder sind vorgegeben: Wasser (Wellen), ein Schiffsende, ein Mittelstück oder ein Schiff aus einem einzigen Feld.

Beispiel



Das Rätsel

Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine Zeile oder Spalte mit einer 0 ist ganz Wasser. Markieren Sie Wasser mit einer kleinen Welle oder einem Punkt.
- ✓ Um jedes Schiffsfeld herum sind die vier diagonalen Nachbarfelder immer Wasser.
- ✓ Setzen Sie zuerst das längste Schiff: Meist haben nur wenige Zeilen oder Spalten Platz dafür.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Versteckte Flotte.

Sample pages

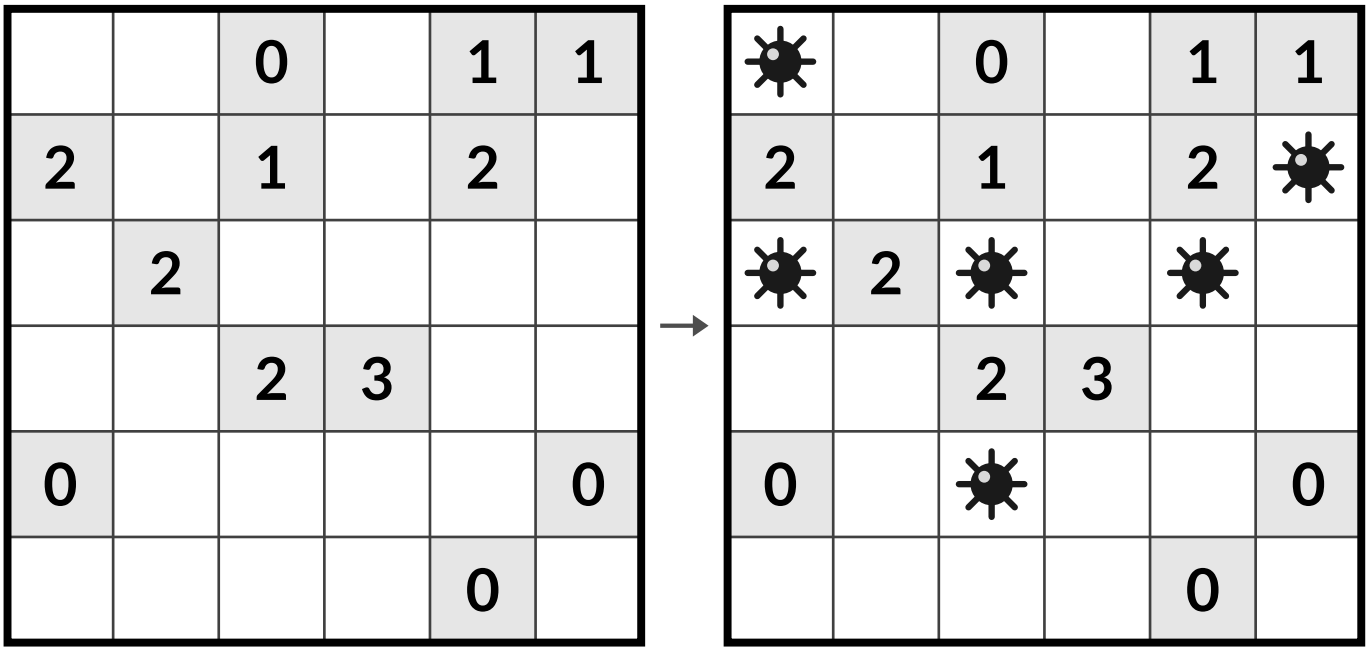
Minenfeld

Finden Sie die versteckten Minen

Die Regeln

- ✓ In einigen Feldern ist eine Mine versteckt. Finden Sie alle.
- ✓ Eine Zahl gibt an, wie viele Minen ihr Feld berühren, gezählt über alle acht Nachbarn (auch die an den Ecken).
- ✓ Felder mit einer Zahl verstecken nie eine Mine. Die Gesamtzahl der Minen steht über dem Rätsel.

Beispiel



Das Rätsel

Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine Zahl mit genau so vielen offenen Nachbarn hat in jedem von ihnen eine Mine.
- ✓ Sobald eine Zahl alle ihre Minen hat, sind alle anderen offenen Felder um sie herum sicher.
- ✓ Vergleichen Sie zwei benachbarte Zahlen: Die Felder, die sie nicht teilen, verraten oft, wo eine Mine liegt.

Dieses Buch enthält 9 Rätsel vom Typ Minenfeld.

Sample pages

LEICHT

★☆☆

Rätsel 1 bis 30

Jeder Schritt folgt direkt aus den Regeln.

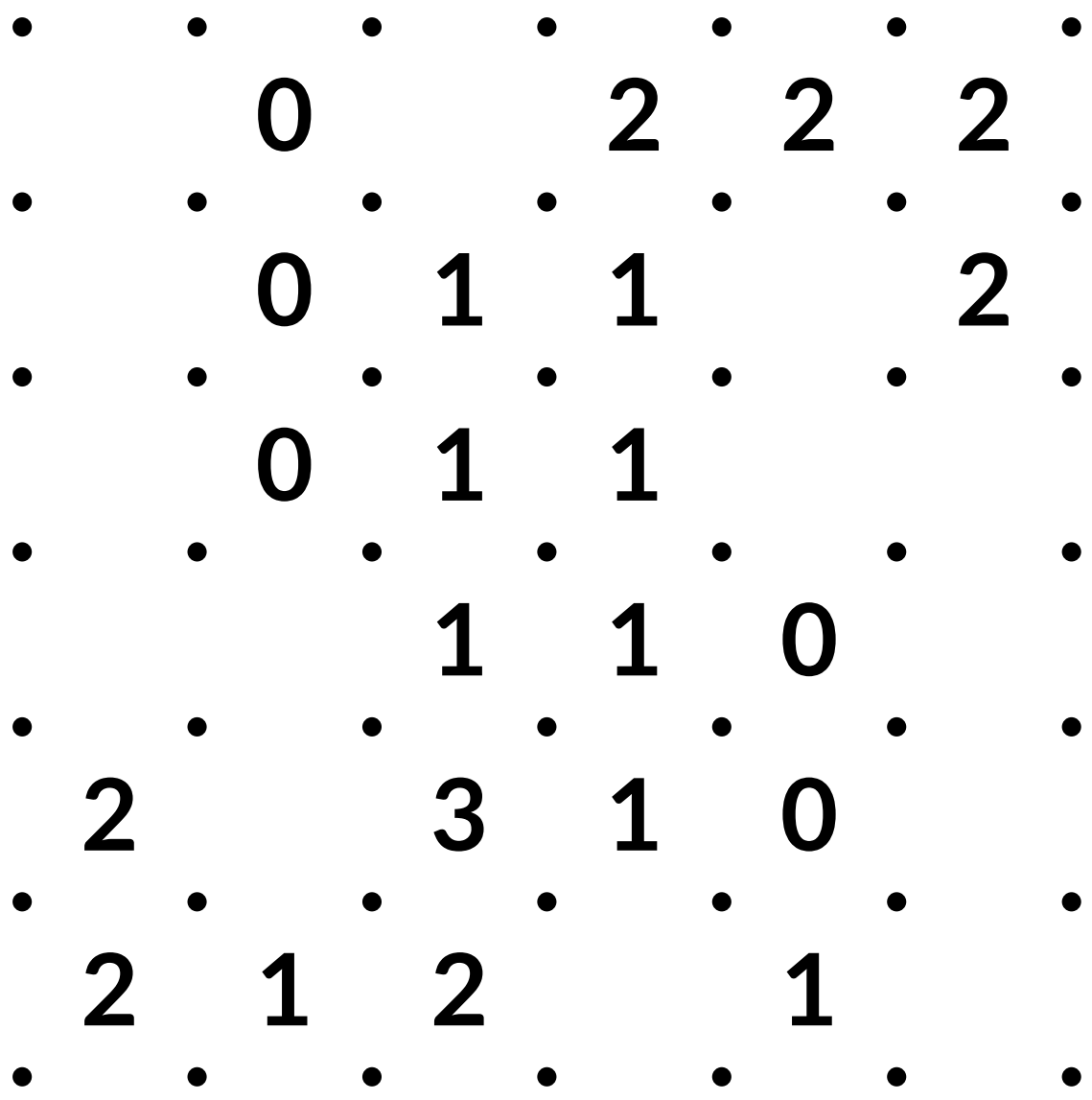
Enthalten: Slitherlink, Brückenbau, Akari, Star Battle, Zeltlager, Hitori, Masyu, Binärrätsel, Versteckte Flotte, Minenfeld

Sample pages

Slitherlink Nr. 1

★☆☆ LEICHT

Verbinden Sie die Punkte zu einem Rundweg, der sich nie kreuzt oder berührt. Jede Zahl gibt an, wie viele Linien des Rundwegs sie umgeben. Regeln auf Seite 5.



Sample pages