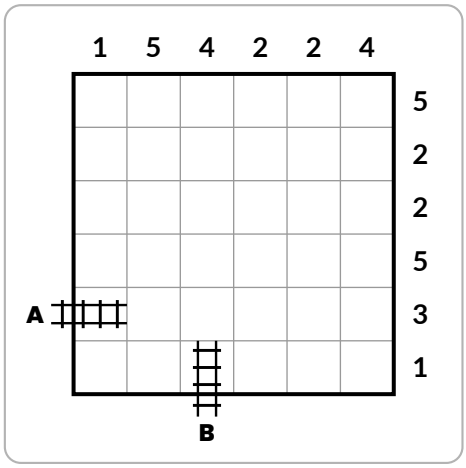
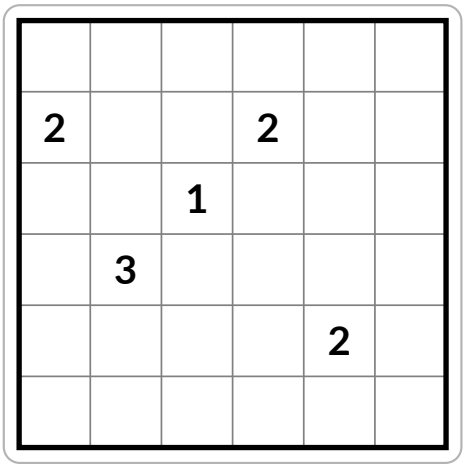
LOGIKRÄTSEL-SAMMLUNG

Logikrätsel in Großdruck

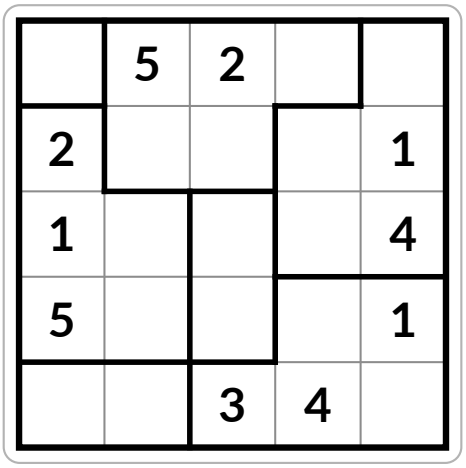
96 Bleistifträtsel in 8 Arten, von leicht bis schwer, ein großes Rätsel pro Seite, mit Regeln, Beispielen und Lösungen



Gleisbau



Nurikabe



Suguru

Anna Becker

Sample pages

Logikrätsel in Großdruck

96 Bleistifträtsel in 8 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 96 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**

- **Gleisbau** **5**
- **Nurikabe** **6**
- **Suguru** **7**
- **Thermometer** **8**
- **Shikaku** **9**
- **Fillomino** **10**
- **Aquarium** **11**
- **Heyawake** **12**

Leichte Rätsel **13**
Rätsel 1 bis 32

Mittelschwere Rätsel **46**
Rätsel 33 bis 64

Schwere Rätsel **79**
Rätsel 65 bis 96

Lösungen **112**

Mein Rätsel-Logbuch **136**

Sample pages

So benutzen Sie dieses Buch

Dieses Buch enthält 96 Logikrätsel in 8 verschiedenen Arten: Gleisbau, Nurikabe, Suguru, Thermometer, Shikaku, Fillomino, Aquarium und Heyawake. 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 112.
- ✓ 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) oder ein genaues Abzählen, wie viel Platz einer Fläche noch bleibt.
★★★ **Schwer**	Sie brauchen eine längere Kette von Schlüssen oder mehrere „Was wäre, wenn“-Schritte auf einem größeren Gitter.

Sample pages

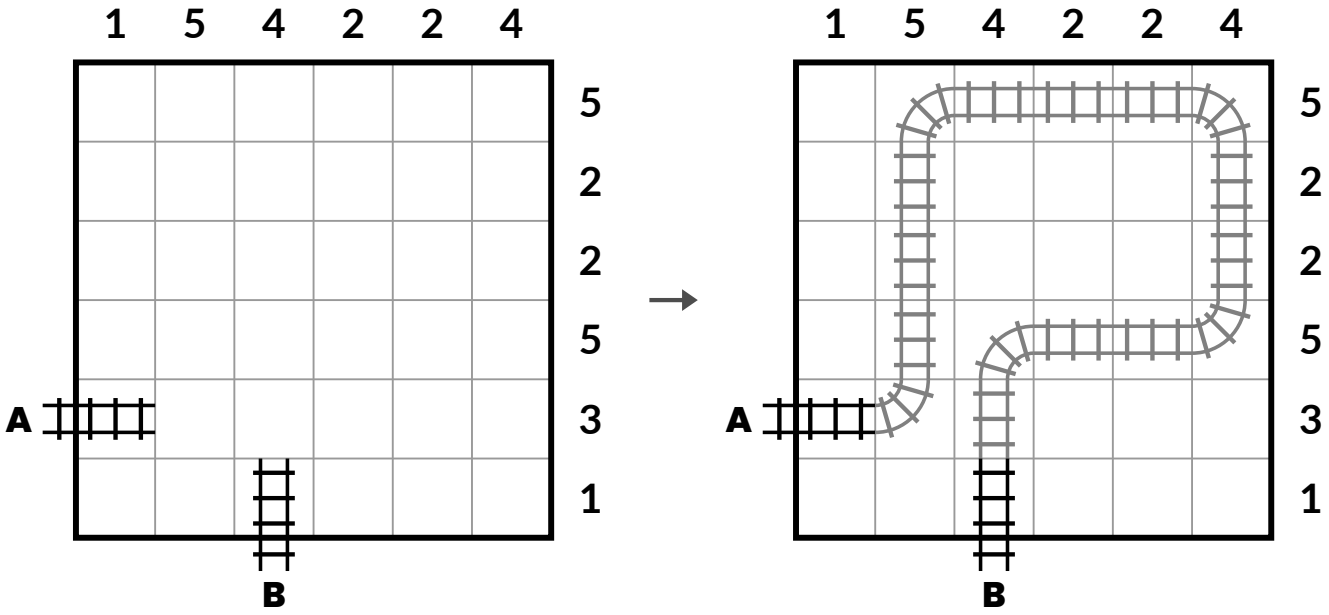
Gleisbau

Eine Bahnstrecke von A nach B

Die Regeln

- ✓ Legen Sie eine einzige Bahnstrecke, die bei A ins Gitter hinein- und bei B wieder hinausführt.
- ✓ Das Gleis führt von Feld zu Feld durch die Mitte jeder Seite: gerade waagerecht, gerade senkrecht oder in einer Viertelkurve. Es verläuft nie diagonal.
- ✓ Das Gleis kreuzt sich nie und verzweigt sich nie. Felder ohne Gleis bleiben leer.
- ✓ Die Zahlen geben an, wie viele Felder in jeder Zeile (rechts) und jeder Spalte (oben) ein Gleisstück enthalten. Bereits gezeichnete Stücke gehören zur Strecke.

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine 0 bedeutet, dass die ganze Zeile oder Spalte leer ist: Streichen Sie diese Felder zuerst.
- ✓ Neben jedem vorgegebenen Stück muss die Strecke weitergehen: Folgen Sie ihr ins nächste Feld.
- ✓ Schließen Sie nie einen Kreis. Würde das Verbinden zweier loser Enden einen Ring ergeben, gehören diese Enden nicht zusammen.

Dieses Buch enthält 12 Rätsel vom Typ Gleisbau.

Sample pages

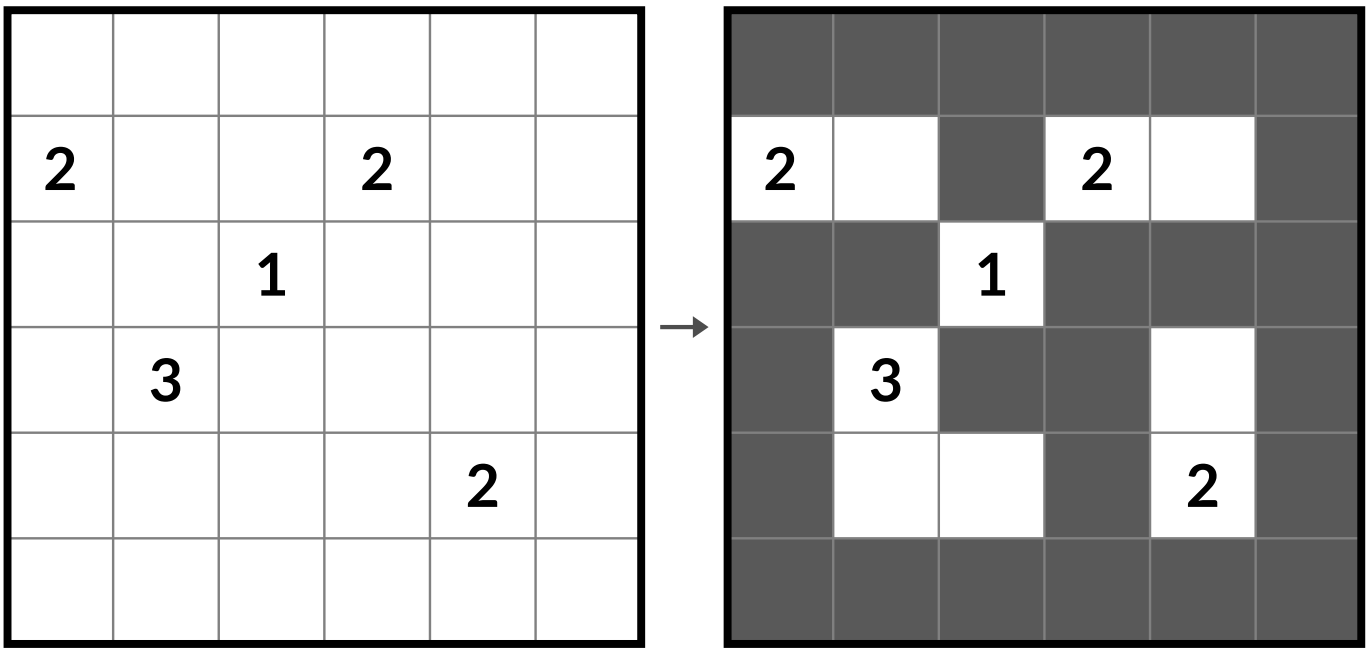
Nurikabe

Inseln im Meer

Die Regeln

- ✓ Schwärzen Sie Felder, um das Meer zu bilden. Die übrigen weißen Felder bilden Inseln.
- ✓ Jede Insel enthält genau eine Zahl und besteht aus genau so vielen Feldern. Inseln berühren sich nie seitlich.
- ✓ Das ganze Meer hängt über die Seiten seiner Felder zusammen, und das Meer füllt nie einen 2 x 2-Block.

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine 1 ist allein schon eine Insel: Schwärzen Sie die Felder um sie herum.
- ✓ Ein Feld zwischen zwei Zahlen (direkt nebeneinander oder mit einem Feld dazwischen) gehört zum Meer.
- ✓ Ein Feld, das keine Insel mit ihren restlichen Feldern erreichen kann, ist Meer. Halten Sie das Meer verbunden: Es darf nie abgeschnitten werden.

Dieses Buch enthält 12 Rätsel vom Typ Nurikabe.

Sample pages

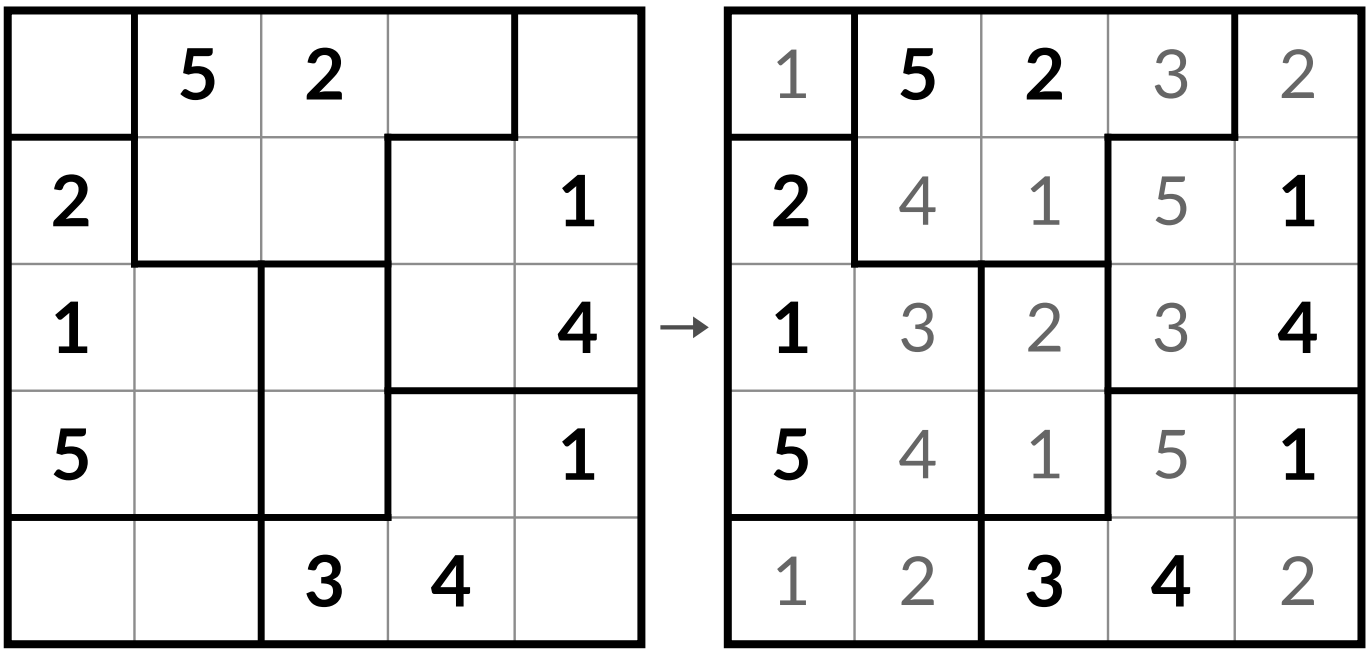
Suguru

Zahlenblöcke

Die Regeln

- ✓ Schreiben Sie eine Zahl in jedes leere Feld.
- ✓ Jeder umrandete Block aus N Feldern enthält jede Zahl von 1 bis N genau einmal: Ein Block aus 3 Feldern enthält 1, 2 und 3.
- ✓ Gleiche Zahlen berühren sich nie, auch nicht diagonal an einer Ecke.

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Ein Block aus einem Feld ist immer eine 1. In einem Block aus zwei Feldern können 1 und 2 höchstens die Plätze tauschen.
- ✓ Sehen Sie sich die Felder um eine vorgegebene Zahl an: Keines davon kann dieselbe Zahl enthalten.
- ✓ Hat eine Zahl in ihrem Block nur noch ein mögliches Feld, tragen Sie sie dort ein.

Dieses Buch enthält 12 Rätsel vom Typ Suguru.

Sample pages

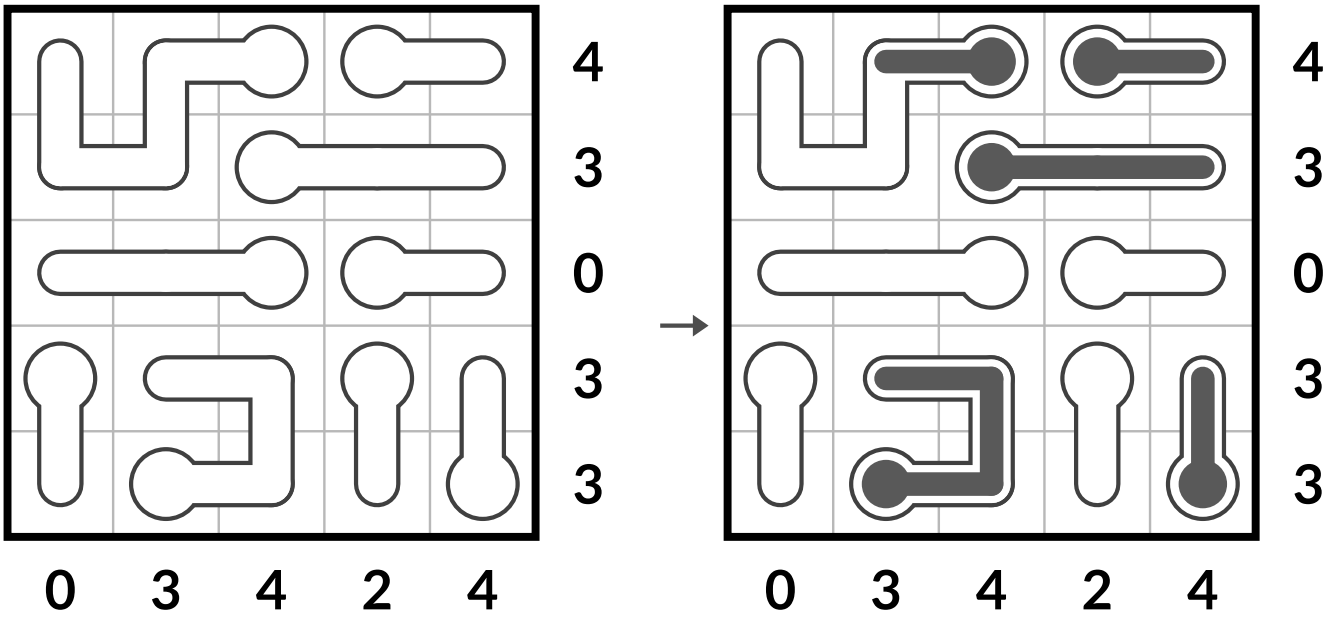
Thermometer

Das Quecksilber steigt

Die Regeln

- ✓ Füllen Sie einige der Thermometer mit Quecksilber.
- ✓ Das Quecksilber beginnt immer in der runden Kugel und steigt ohne Lücken: Ein Thermometer ist leer, von der Kugel aus teilweise gefüllt oder ganz voll.
- ✓ Die Zahlen geben an, wie viele gefüllte Felder jede Zeile (rechts) und jede Spalte (unten) enthält.

Beispiel



Das Rätsel

Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine 0 leert ihre ganze Zeile oder Spalte und in den Thermometern, die sie kreuzen, auch jedes Feld dahinter, von der Kugel weg.
- ✓ Muss ein Thermometer ein Feld erreichen, ist auch jedes Feld zwischen diesem Feld und der Kugel gefüllt.
- ✓ Ist die Zahl einer Zeile oder Spalte so groß wie ihre Länge, sind alle ihre Felder gefüllt, und auch die Kugelseite jedes Thermometers, das sie kreuzt.

Dieses Buch enthält 12 Rätsel vom Typ Thermometer.

Sample pages

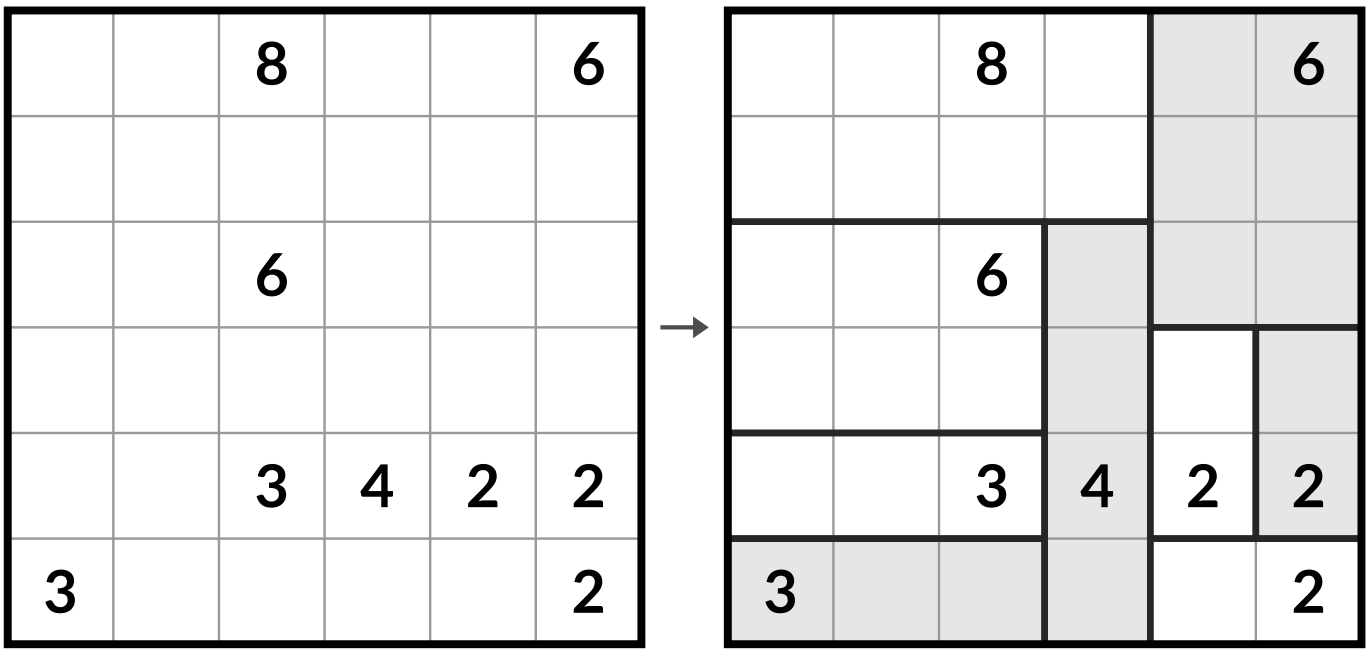
Shikaku

In Rechtecke teilen

Die Regeln

- ✓ Teilen Sie das ganze Gitter entlang der Linien in Rechtecke. Quadrate zählen auch als Rechtecke.
- ✓ Jedes Rechteck enthält genau eine Zahl.
- ✓ Die Zahl ist der Flächeninhalt ihres Rechtecks: die Anzahl der Felder darin.

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Beginnen Sie mit den großen Zahlen nahe am Rand und in den Ecken: Sie passen oft nur auf eine Art.
- ✓ Eine Primzahl wie 5 oder 7 kann nur ein gerader Streifen sein, ein Feld breit.
- ✓ Markieren Sie Felder, die nur eine Zahl erreichen kann: Das Rechteck dieser Zahl muss sie abdecken.

Dieses Buch enthält 12 Rätsel vom Typ Shikaku.

Sample pages

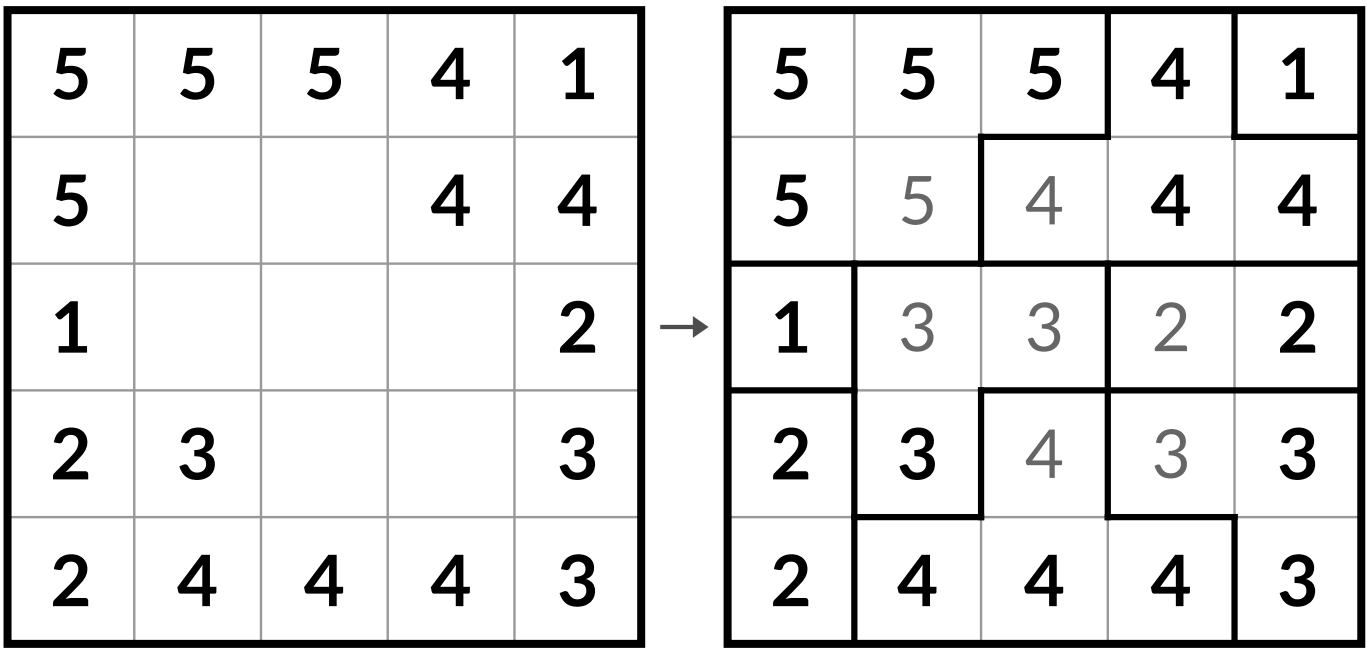
Fillomino

Zahlenflächen

Die Regeln

- ✓ Schreiben Sie eine Zahl in jedes leere Feld.
- ✓ Felder mit derselben Zahl, die sich seitlich berühren, bilden eine Fläche. Jede Fläche besteht aus genau so vielen Feldern, wie ihre Zahl angibt: drei Dreien, vier Vieren.
- ✓ Zwei gleich große Flächen berühren sich nie seitlich (sie wären sonst eine größere Fläche). Manche Flächen zeigen gar keine Zahl.

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine vollständige Fläche bekommt einen Rand: Kein Feld um sie herum kann ihre Zahl enthalten.
- ✓ Eine 1 ist für sich allein vollständig. Zwei gleiche Zahlen neben einer Lücke zeigen oft, wohin eine Fläche wachsen muss.
- ✓ Zählen Sie, wie viel Platz eine Fläche noch hat: Kann sie nur in eine Richtung wachsen, wächst sie dorthin.

Dieses Buch enthält 12 Rätsel vom Typ Fillomino.

Sample pages

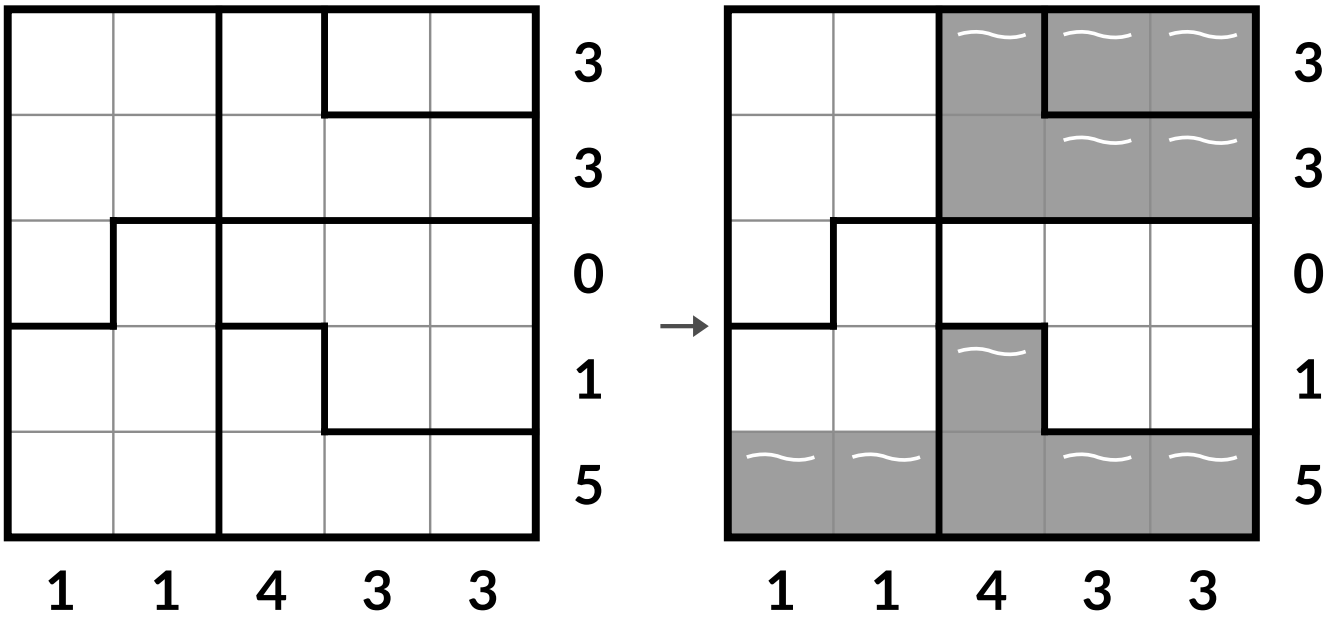
Aquarium

Wasserstände

Die Regeln

- ✓ Das Gitter ist in Becken (die umrandeten Bereiche) aufgeteilt. Füllen Sie einige Felder mit Wasser.
- ✓ Wasser steht waagerecht: In einem Becken sind die Felder derselben Zeile alle voll oder alle leer, und Wasser füllt ein Becken immer von unten nach oben.
- ✓ Die Zahlen geben an, wie viele volle Felder jede Zeile (rechts) und jede Spalte (unten) enthält.

Beispiel



Das Rätsel

Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Eine 0 bedeutet, dass die Zeile oder Spalte trocken ist, und in den Becken, die sie kreuzt, auch alles darüber.
- ✓ Ist ein Becken in einer Zeile voll, ist es auch in jeder Zeile darunter voll.
- ✓ Ein breites Becken füllt viel auf einmal: Prüfen Sie, ob seine Zeile Platz für alles hat.

Dieses Buch enthält 12 Rätsel vom Typ Aquarium.

Sample pages

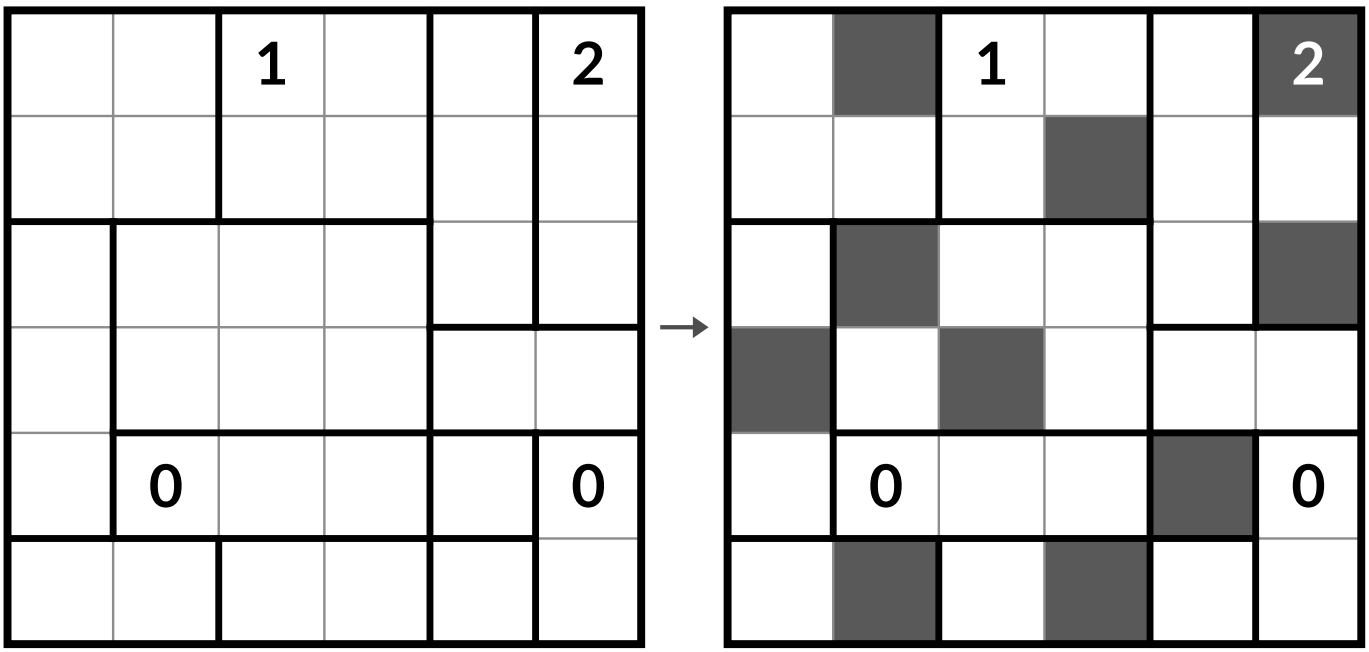
Heyawake

Räume schwärzen

Die Regeln

- ✓ Schwärzen Sie einige Felder. Eine Zahl in einem Raum (einem umrandeten Rechteck) gibt an, wie viele seiner Felder geschwärzt sind. Räume ohne Zahl können beliebig viele haben.
- ✓ Geschwärzte Felder berühren sich nie seitlich (an den Ecken ist es erlaubt).
- ✓ Alle weißen Felder bleiben über ihre Seiten miteinander verbunden.
- ✓ Eine gerade Reihe weißer Felder überquert nie zwei Raumgrenzen: Sie darf in den nächsten Raum hineinreichen, aber nicht durch ihn hindurch in einen dritten.

Beispiel



Das Rätsel | Die einzige Lösung

So fangen Sie an

- ✓ Jedes Feld neben einem geschwärzten ist weiß. Markieren Sie weiße Felder mit einem kleinen Punkt.
- ✓ Eine 2 in einem Raum aus drei Feldern in einer Reihe schwärzt beide Enden.
- ✓ Schwärzen Sie nie ein Feld, das die weißen Felder voneinander trennen würde.

Dieses Buch enthält 12 Rätsel vom Typ Heyawake.

Sample pages

LEICHT

★☆☆

Rätsel 1 bis 32

Jeder Schritt folgt direkt aus den Regeln.

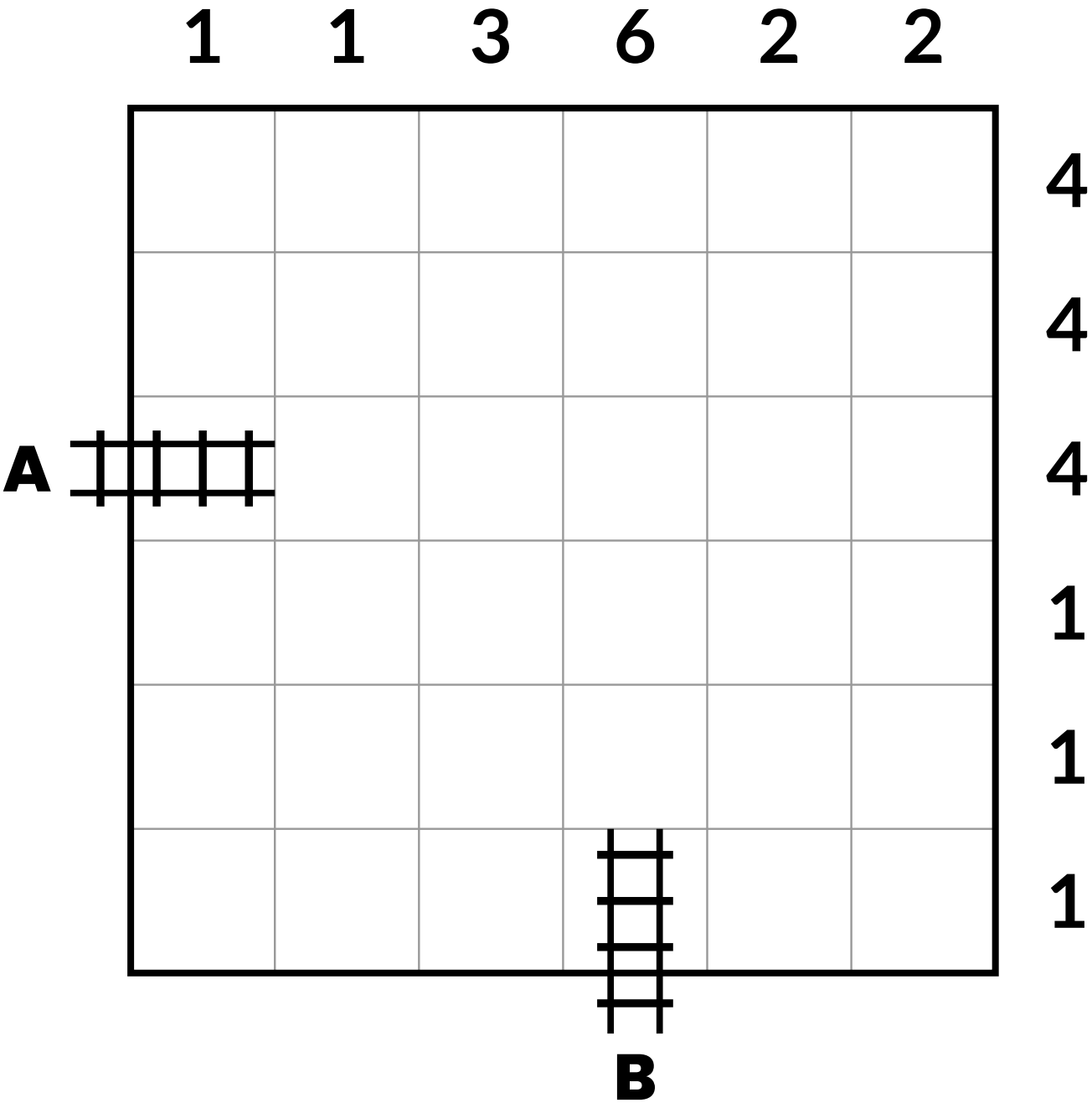
Enthalten: Gleisbau, Nurikabe, Suguru, Thermometer, Shikaku, Fillomino, Aquarium, Heyawake

Sample pages

Gleisbau Nr. 1

★☆☆ LEICHT

Legen Sie ein Gleis von A nach B, gerade oder in Kurven von Feld zu Feld. Die Zahlen zählen die Gleisfelder in jeder Zeile und Spalte. Regeln auf Seite 5.



Sample pages

Nurikabe Nr. 2

★☆☆ LEICHT

Schwärzen Sie das Meer. Jede Zahl liegt in einer Insel aus genau so vielen weißen Feldern. Inseln berühren sich nie seitlich; das Meer hängt zusammen und bildet nie einen 2 x 2-Block. Regeln auf Seite 6.

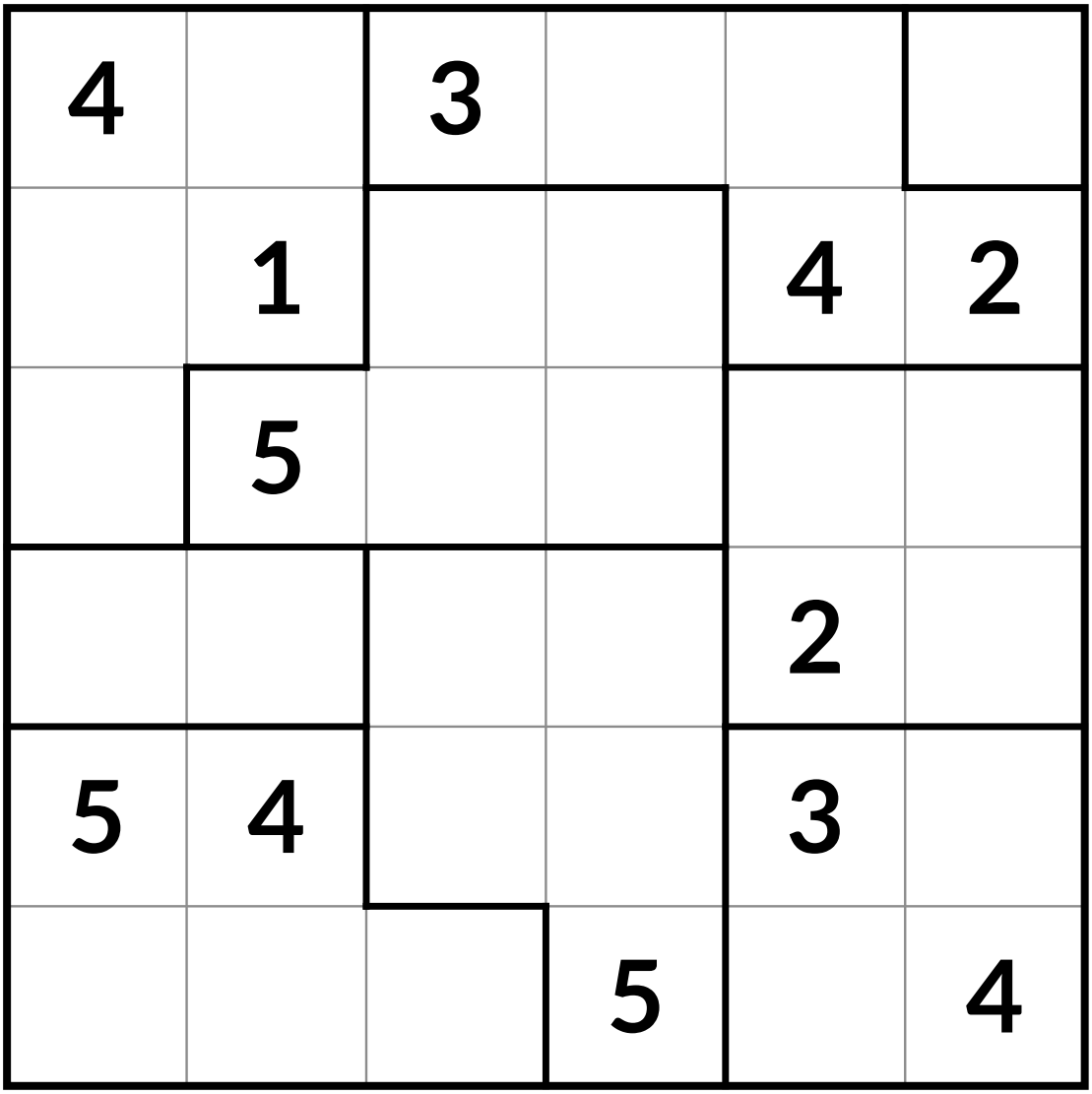
		1		1		
1						1
	4			3		
						2
2						
					1	
		2				

Sample pages

Suguru Nr. 3

★☆☆ LEICHT

Jeder Block aus N Feldern enthält die Zahlen 1 bis N je einmal. Gleiche Zahlen berühren sich nie, auch nicht diagonal. Regeln auf Seite 7.



Sample pages