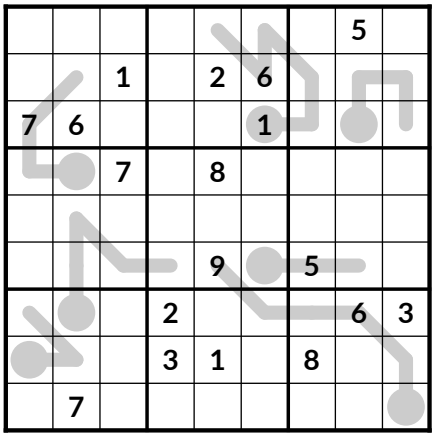
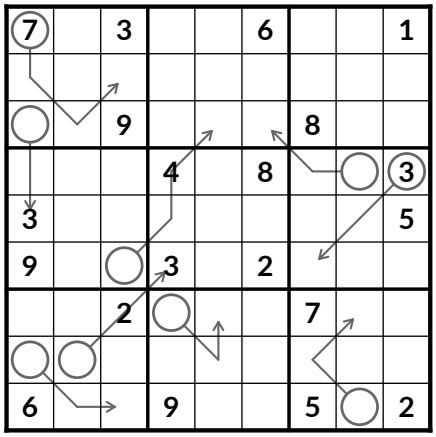
RÄTSELBUCH MIT SUDOKU-VARIANTEN

Moderne Sudoku-Varianten

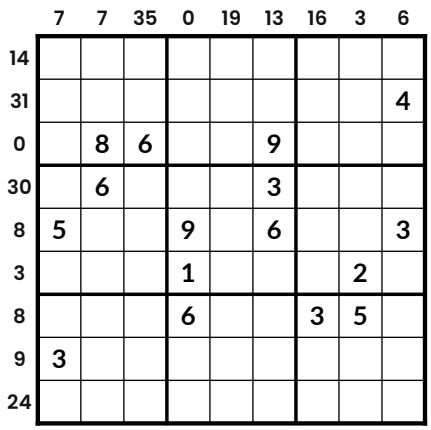
120 Thermo-, Pfeil-, Sandwich-, Kropki-, XV- und Little-Killer-Rätsel von leicht bis Experte im A4-Format, Großdruck, ein Rätsel pro Seite, mit Lösungen



Thermo-Sudoku



Pfeil-Sudoku



Sandwich-Sudoku

Anna Becker

Sample pages

Moderne Sudoku-Varianten

120 Thermo-, Pfeil-, Sandwich-, Kropki-, XV- und Little-Killer-Rätsel von leicht bis Experte im A4-Format, Großdruck, ein Rätsel pro Seite, 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 120 Rätsel in diesem Buch sind Originale. Jedes hat genau eine Lösung und lässt sich allein mit Logik lösen, ohne Raten.

1. Auflage 2026

Inhalt

Die Schwierigkeitsstufen **4**

Thermo-Sudoku **7**
Regeln und Rätsel 1 bis 20

Pfeil-Sudoku **28**
Regeln und Rätsel 21 bis 40

Sandwich-Sudoku **49**
Regeln und Rätsel 41 bis 60

Kropki-Sudoku **70**
Regeln und Rätsel 61 bis 80

XV-Sudoku **91**
Regeln und Rätsel 81 bis 100

Little-Killer-Sudoku **112**
Regeln und Rätsel 101 bis 120

Lösungen **133**

Mein Rätsel-Logbuch **163**

Sample pages

Die Schwierigkeitsstufen

Dieses Buch enthält 6 Sudoku-Arten: Thermo-Sudoku, Pfeil-Sudoku, Sandwich-Sudoku, Kropki-Sudoku, XV-Sudoku und Little-Killer-Sudoku. Jede Art hat ihren eigenen Abschnitt, der mit einer Seite mit ihren Regeln und einem Beispiel beginnt. Innerhalb eines Abschnitts steigt die Schwierigkeit von leicht bis schwer, und über jedem Rätsel steht eine kurze Erinnerung an die Regeln.

Jedes Rätsel wurde von einem Programm geprüft, das wie ein Mensch vorgeht: Es nutzt immer die einfachste Technik, die weiterhilft, und es rät nie. Die Stufe eines Rätsels richtet sich nach der schwierigsten Technik, die es braucht, deshalb ist ein schweres Rätsel wirklich schwerer als ein mittleres. Ein zweites, unabhängiges Programm hat bestätigt, dass jedes Rätsel genau eine Lösung hat. Die Lösungen beginnen auf Seite 133.

★☆☆☆ **Leicht**	**30 Rätsel**	Nur Durchsehen
★★☆☆ **Mittel**	**30 Rätsel**	Schwierigster Schritt: Diagonalsummen, Sandwich-Logik, Block-Linien-Reduktion
★★★☆ **Schwer**	**30 Rätsel**	Schwierigster Schritt: Verstecktes Paar, Nacktes Tripel, Verstecktes Tripel
★★★★ **Experte**	**30 Rätsel**	Schwierigster Schritt: Schwertfisch, XYZ-Wing, Einfaches Färben

Diese Lösungstechniken brauchen Sie

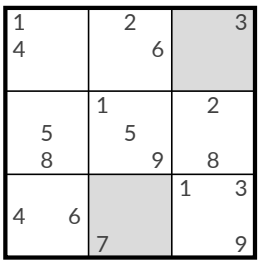
Durchsehen (versteckte Singles)

Wählen Sie eine Zahl und schauen Sie auf eine Einheit: eine Zeile, eine Spalte, einen Block oder eine Form, eine grau hinterlegte Diagonale oder ein Fenster. Streichen Sie jedes Feld, in das die Zahl nicht passt, weil sie schon in seiner Zeile, Spalte oder einer anderen Einheit steht, oder weil die Färbung des Feldes oder ein Zeichen neben einer schon eingetragenen Zahl (ein Balken, ein Punkt, ein Buchstabe, ein Thermometer oder eine Summe) sie ausschließt. Bleibt nur ein Feld übrig, gehört die Zahl dorthin. Leichte Rätsel lassen sich allein damit lösen.

Sample pages

Bleistiftnotizen und nackte Singles

Schreiben Sie die möglichen Zahlen eines Feldes klein mit Bleistift hinein (seine Kandidaten). Bleibt in einem Feld nur ein Kandidat übrig, gehört diese Zahl dorthin.



Bleistiftnotizen

Thermometer-Logik

Jedes Feld auf einem Thermometer muss größer sein als die kleinste Notiz davor und kleiner als die größte danach. Kürzen Sie die Notizen von beiden Enden des Thermometers her, bis sich nichts mehr ändert.

Pfeilsummen

Addieren Sie die kleinsten und die größten Notizen entlang eines Pfeils: Der Kreis muss zwischen diesen beiden Summen liegen, und jedes Feld auf dem Pfeil muss den anderen genug Spielraum lassen, um den Kreis zu erreichen.

Sandwich-Logik

Überlegen Sie bei einem Sandwich-Hinweis, wo die 1 und die 9 stehen können, damit die Lücke passt, und welche Zahlengruppen die Summe ergeben. Eine Zahl, die in keine Gruppe passt, muss außerhalb des Sandwichs stehen, und ein Feld, das keine Anordnung nutzt, kann weder die 1 noch die 9 enthalten.

Punkt-Logik

Vergleichen Sie beim Kropki-Sudoku die Notizen auf beiden Seiten eines Punktes. Eine 5, 7 oder 9 kann nie an einem schwarzen Punkt stehen, und neben einem weißen Punkt braucht jede Notiz einen Nachbarn, der um eins größer oder kleiner ist. Fehlende Punkte schließen Paare auf dieselbe Weise aus.

X- und V-Logik

Beim XV-Sudoku braucht jede Notiz neben einem X einen Partner, der mit ihr 10 ergibt, und jede Notiz neben einem V einen Partner, der mit ihr 5 ergibt. Ohne Buchstaben sind diese Paare ausgeschlossen. Streichen Sie die Notizen, die keinen Partner mehr haben.

Diagonalsummen

Addieren Sie entlang einer Little-Killer-Diagonale die kleinsten und die größten Notizen. Eine Notiz, die die Summe über den Hinweis treiben oder den Hinweis unerreichbar machen würde, können Sie streichen.

Sample pages

Zeigende Paare und Block-Linien-Reduktion

Steht ein Kandidat innerhalb eines Blocks (oder einer Form, Diagonale oder eines Fensters) nur dort, wo dieser eine Zeile kreuzt, muss er dort stehen, also streichen Sie ihn im Rest dieser Zeile. Das funktioniert auch umgekehrt: Steht ein Kandidat in einer Zeile nur innerhalb eines Blocks, streichen Sie ihn im Rest dieses Blocks.

Nackte und versteckte Paare (und Tripel)

Haben zwei Felder einer Einheit dieselben zwei Kandidaten und sonst keine, gehören diese beiden Zahlen in diese beiden Felder: Streichen Sie sie im Rest der Einheit. Ein verstecktes Paar ist das Gegenstück: zwei Zahlen, die in einer Einheit nur in dieselben zwei Felder passen, also können alle anderen Kandidaten dieser Felder weg.

X-Wing und XY-Wing

X-Wing: Kommt ein Kandidat in zwei Zeilen jeweils genau zweimal vor, und zwar in denselben zwei Spalten, streichen Sie ihn im Rest dieser beiden Spalten. XY-Wing: Ein Feld mit den Kandidaten XY sieht ein Feld mit XZ und eines mit YZ. Egal, welche Zahl im ersten Feld steht, eines der beiden anderen ist Z, also kann Z in jedem Feld gestrichen werden, das beide sieht.

Schwertfisch, XYZ-Wing und Färben

Der Schwertfisch ist ein X-Wing über drei Zeilen und drei Spalten. Ein XYZ-Wing ist ein XY-Wing, dessen Mittelfeld auch Z enthält. Beim Färben folgen Sie einem Kandidaten durch Felder, in denen er genau zwei Möglichkeiten hat, und geben ihnen abwechselnd zwei Farben: Eine Farbe muss stimmen, also verliert ein Feld, das beide Farben sieht, diesen Kandidaten.

Die Regeln auf einen Blick

Thermo-Sudoku: Klassische Regeln. Die Zahlen steigen entlang jedes Thermometers, ab der Kugel.

Pfeil-Sudoku: Klassische Regeln. Die Zahlen auf einem Pfeil ergeben zusammen die Zahl in seinem Kreis.

Sandwich-Sudoku: Klassische Regeln. Hinweis außen: die Summe zwischen der 1 und der 9 dieser Linie.

Kropki-Sudoku: Klassische Regeln. Weiß: Unterschied 1. Schwarz: das Doppelte. Kein Punkt: keins von beiden.

XV-Sudoku: Klassische Regeln. X: Das Paar ergibt 10. V: Es ergibt 5. Kein Buchstabe: keins von beiden.

Little-Killer-Sudoku: Klassische Regeln. Hinweis mit Pfeil: die Summe dieser Diagonale; Zahlen dürfen sich wiederholen.

Sample pages

TEIL 1

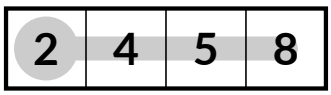
Thermo-Sudoku

Rätsel 1 bis 20

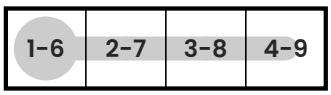
Das Thermo-Sudoku fügt einem klassischen Gitter graue Thermometer hinzu. Jedes Thermometer beginnt an seiner runden Kugel, und die Zahlen steigen, je weiter Sie zum anderen Ende kommen.

Die Regeln

- ✓ In jeder Zeile, jeder Spalte und jedem Block aus 3 x 3 Feldern steht jede Zahl von 1 bis 9 genau einmal.
- ✓ Entlang eines Thermometers wird jede Zahl größer, beginnend bei der Kugel. Sie muss nicht genau um 1 steigen.



Ab der Kugel steigend: 2, 4, 5, 8



Vier Felder: Die Kugel ist 1 bis 6

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

Beispielrätsel

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

Seine Lösung

LÖSUNGSTIPP

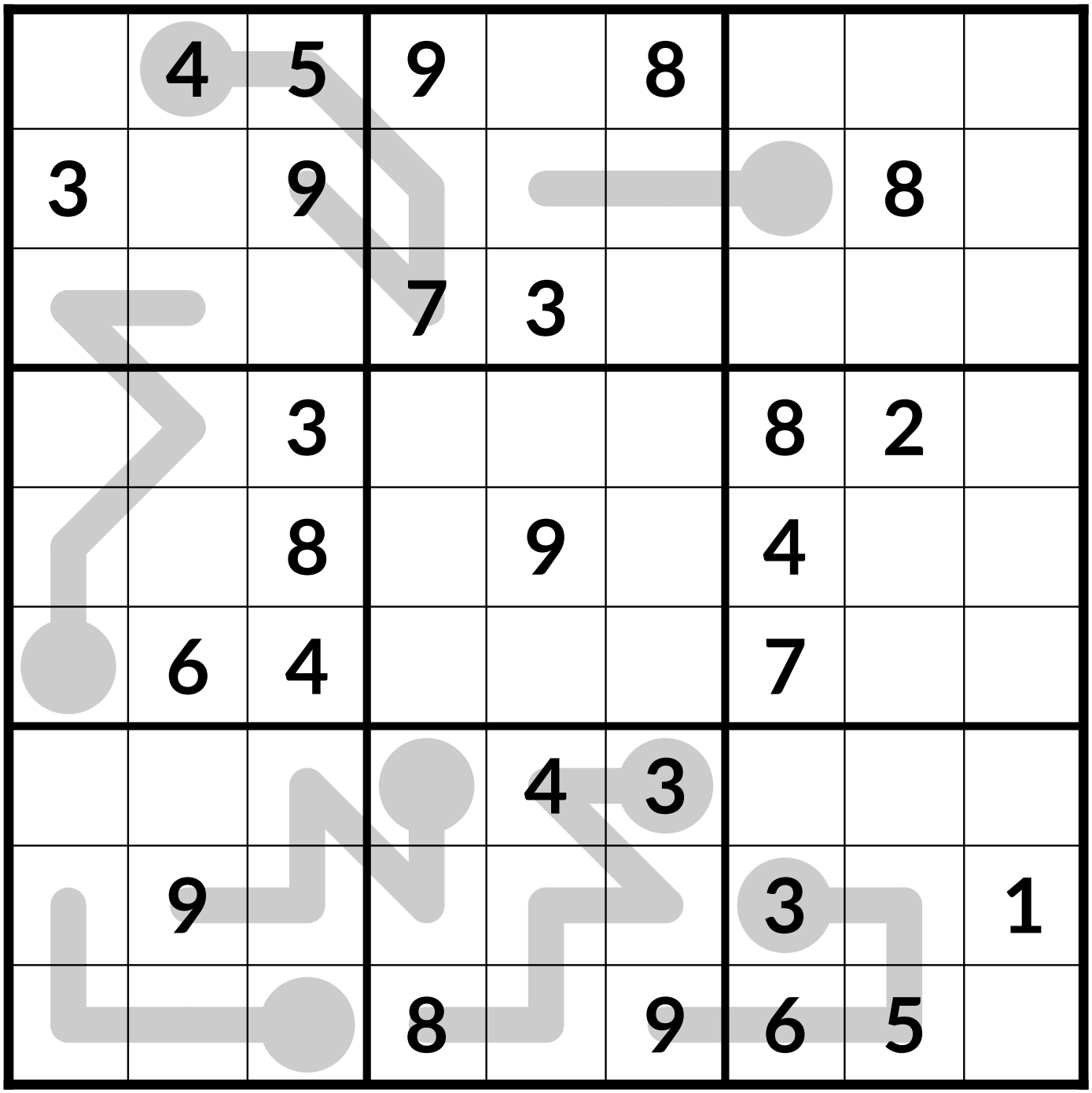
Zählen Sie die Felder. Auf einem Thermometer mit fünf Feldern ist die Kugel höchstens 5 und das Ende mindestens 5, lange Thermometer lassen also nur wenige Möglichkeiten. Wo zwei Thermometer einen Block erreichen, vergleichen Sie ihre kleinsten und größten möglichen Zahlen.

Sample pages

Rätsel 1 ★☆☆☆ LEICHT

Zeit: _____

THERMO-SUDOKU Klassische Regeln. Entlang jedes Thermometers steigen die Zahlen, beginnend bei der runden Kugel.

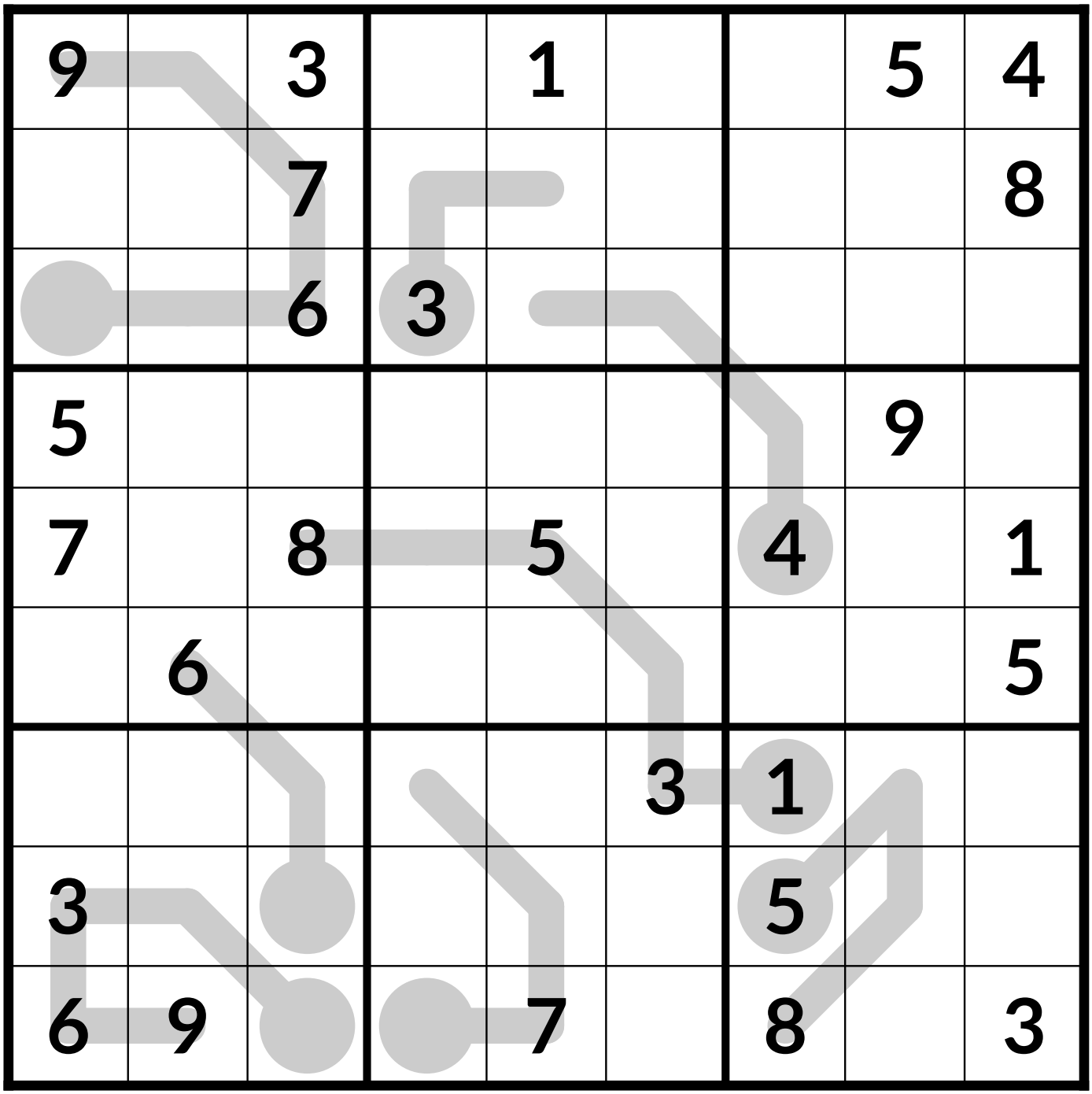


Sample pages

Rätsel 2 ★☆☆☆ LEICHT

Zeit: _____

THERMO-SUDOKU Klassische Regeln. Entlang jedes Thermometers steigen die Zahlen, beginnend bei der runden Kugel.



Sample pages

Rätsel 3 ★☆☆☆ LEICHT

Zeit: _____

THERMO-SUDOKU Klassische Regeln. Entlang jedes Thermometers steigen die Zahlen, beginnend bei der runden Kugel.

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

Sample pages

Rätsel 4 ★☆☆☆ LEICHT

Zeit: _____

THERMO-SUDOKU Klassische Regeln. Entlang jedes Thermometers steigen die Zahlen, beginnend bei der runden Kugel.

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

Sample pages

Rätsel 5 ★☆☆☆ LEICHT

Zeit: _____

THERMO-SUDOKU Klassische Regeln. Entlang jedes Thermometers steigen die Zahlen, beginnend bei der runden Kugel.

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

Sample pages