



Rätselform 1

Lösung

Kombinatorik: U-Boot-Jagd 1

Die Zahlen am Rand geben an, wie viele U-Boote sich in der jeweiligen Zeile beziehungsweise Spalte befinden. Jeder Pfeil zeigt dabei auf mindestens eins der gesuchten Objekte. Gleichfalls wird jedes U-Boot von mindestens einem Pfeil erreicht. Auf Feldern mit Pfeil ist kein Boot. Wo also sind die fraglichen Objekte versteckt? Die Buchstaben der Lösungsfelder ergeben, der waagrechten Reihe nach gelesen, ein Lösungswort.

	1	1	1	2	1	1	2	1
2	↘	B	F	L	↘	↙	U	A
0	M	V	R	↙	T	G	E	K
2	I	C	A	↙	I	↘	N	R
1	↗	I	K	A	↘	R	F	D
3	L	↘	N	A	B	I	E	C
0	D	T	H	N	I	N	E	↙
2	↗	G	↗	H	R	↙	T	N

Lösungswort: **BLINKLICHT**



Rätselform 1

Lösung

Kombinatorik: U-Boot-Jagd 2

Die Zahlen am Rand geben an, wie viele U-Boote sich in der jeweiligen Zeile beziehungsweise Spalte befinden. Jeder Pfeil zeigt dabei auf mindestens eins der gesuchten Objekte. Gleichfalls wird jedes U-Boot von mindestens einem Pfeil erreicht. Auf Feldern mit Pfeil ist kein Boot. Wo also sind die fraglichen Objekte versteckt? Die Buchstaben der Lösungsfelder ergeben, der waagrechten Reihe nach gelesen, ein Lösungswort.

	1	1	2	2	1	0	1	2
3	P	T	A	↘	D	N	↙	↙
1	E	C	S	K	T	A	E	D
1	↘	O	O	E	Z	N	J	↙
0	T	S	E	↙	A	N	A	↙
2	↗	D	L	U	↘	R	U	B
0	↗	O	U	K	N	R	B	↙
3	B	O	↗	O	T	D	T	↙

Lösungswort: **PADDELBOOT**



Rätselform 2

Lösung

Kombinatorik: Wachmann 1

An jedem Haus soll ein Wachmann stehen, und zwar entweder direkt neben, über oder unter dem bewachten Gebäude, also nicht diagonal dazu. Die Wächter dürfen nicht auf benachbarten Feldern stehen – dies gilt auch für diagonal angrenzende Felder. Die Zahlen am Rand bestimmen die Anzahl der Wachmänner in der jeweiligen Reihe beziehungsweise Spalte. Wo also müssen die Wächter postiert werden?

Die Buchstaben der Wachmänner ergeben, der waagrechten Reihe nach gelesen, ein Lösungswort.

	2	1	1	2	1	0	2	2	1
1	G	K		R	I	V		R	
3	D	B	I	H	E	Y	R	S	N
1	E		S	E		O	E		I
1	T	N	T	I	O	A	N	P	A
2	A		S	L	S	S	I		S
1		R	S		A	A	G	T	T
1	U	N	T	E	M	U		R	U
2	R	E		N	G	R	G	N	A

Lösungswort: **KERNSPALTUNG**













Rätselform 2

Lösung

Kombinatorik: Wachmann 2

An jedem Haus soll ein Wachmann stehen, und zwar entweder direkt neben, über oder unter dem bewachten Gebäude, also nicht diagonal dazu. Die Wächter dürfen nicht auf benachbarten Feldern stehen – dies gilt auch für diagonal angrenzende Felder. Die Zahlen am Rand bestimmen die Anzahl der Wachmänner in der jeweiligen Reihe beziehungsweise Spalte. Wo also müssen die Wächter postiert werden?

Die Buchstaben der Wachmänner ergeben, der waagrechten Reihe nach gelesen, ein Lösungswort.

	1	2	0	2	1	1	2	1	0
1	R		L	A	B	P	S	N	A
1	C	E	L	T	H			M	U
1		U	O	E	I	H	D	G	E
2	A	W	T		N	P	R	I	F
1	E	A	E	L	S	E	F	T	
2	W	I	B	S		D		C	U
1	E		G	N	M	I	C	E	N
1	E	N	O	H		H	G	T	N

Lösungswort: **PEDANTISCH**



Rätselform 3

Lösung

Bimaru, oder Schiffe versenken als Denksport

- Die Zahlen am Ende der Zeilen und Spalten verraten die Anzahl der Schiffsteile.
- Schiffe dürfen sich weder waagrecht, noch senkrecht, noch diagonal berühren.
- Schiffe sind vollständig umgeben von Wasser, sofern sie nicht den Rand des Spielfeldes berühren.

		◡			○	2
		◻				1
		◡				1
○					○	2
						0
	◡	◡		◡	◡	4
1	1	4	0	1	3	

Fregatte: ◡◡
 Kreuzer: ◡◡◡
 Zerstörer: ○○○



○		◡	◡		◡	4
					◻	1
					◡	1
○		◡	◡			3
						0
○						1
3	0	2	2	0	3	

Fregatte: ◡◡
 Kreuzer: ◡◡◡
 Zerstörer: ○○○

◡	◡			◡		3
				◡		1
	○					1
				○		1
◡	◻	◡				3
				○		1
2	3	1	0	4	0	

Fregatte: ◡◡
 Kreuzer: ◡◡◡
 Zerstörer: ○○○

			◡			1
○			◡		○	3
						0
	◡	◻	◡		◡	3
					◡	1
			○		◡	2
1	1	1	4	0	3	

Fregatte: ◡◡
 Kreuzer: ◡◡◡
 Zerstörer: ○○○












Rätselform 4

Lösung

Rund um den Ball

- Fülle die Zahlen rund um den Ball mit den Zahlen 1 bis 8. Jede Zahl darf nur 1x vorkommen.
- In den grauen Reihen darf jede Zahl nur einmal vorkommen.
- Die Summe der waagrechten Zeilen und senkrechten Spalten hilft, die ersten Zahlen zu bestimmen.

5	6	1	7	4	3	2	28
7		2		8		5	22
8	4	3	5	6	1	7	34
6		1		2		3	12
2	5	7	8	4	5	8	39
3		1		3		6	13
4	8	6	5	2	7	1	33
35	23	21	25	29	16	32	13



Rätselform 4

Lösung

Sonnensysteme

- Fülle die Zahlen rund um den Ball mit den Zahlen 1 bis 8.
- Jede Zahl darf nur 1x vorkommen.

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



Rätselform 5

Lösung

Kakuro 1

- Fülle die leeren Felder mit den Zahlen von 1 bis 9.
- Die Summe in jedem Block muss der vorgegebenen Zahl entsprechen.
- Pro Block darf jede Zahl nur ein Mal vorkommen.
4 = 1+3 oder 3+1, 2+2 darf also nicht vorkommen.
- Du kannst dir eine Tabelle anlegen, in der die Varianten vorkommen:
 2er 3 = 1+2 3er 6 = 1+2+3
 4 = 1+3 7 = 1+2+4
 16 = 7+9 usw.
 17 = 8+9

	13	32		19	14	16		21	11
6	4	2	8	2	5	1	16	9	7
16	9	7	21	8	9	4	11	8	3
	23	6	8	9	12	2	5	4	1
18	1	8	9	20	9	3	8	27	16
17	8	9	23	9	8	6	9	2	7
	7	22	9	7	6	24	7	8	9
22	1	9	8	4	24	8	9	7	5
8	2	6	15	6	2	7	12	9	3
12	4	8	23	8	6	9	3	1	2



Rätselform 5

Lösung

Kakuro 2

- Fülle die leeren Felder mit den Zahlen von 1 bis 9.
- Die Summe in jedem Block muss der vorgegebenen Zahl entsprechen.
- Pro Block darf jede Zahl nur ein Mal vorkommen.
4 = 1+3 oder 3+1, 2+2 darf also nicht vorkommen.
- Du kannst dir eine Tabelle anlegen, in der die Varianten vorkommen:
 2er 3 = 1+2 3er 6 = 1+2+3
 4 = 1+3 7 = 1+2+4
 16 = 7+9 usw.
 17 = 8+9

	16	5			18	6		25	4
8	7	1	9	3	1	2	10	9	1
15	9	4	2	21	5	4	7	2	3
	15	5	24	7	9	8	17	9	8
7	6	1	11	7	4	24	14	5	9
16	9	4	3	21	6	10	2	4	1
		33	8	4	5	7	9	17	6
	14	11	4	18	8	1	9	12	9
11	5	3	1	2	22	6	9	5	2
27	9	8	3	7		11	7	3	1



Rätselform 6

Lösung

Paroli

- Fülle die Zahlenreihen auf der linken Seite in das Rätselgitter ein.

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