

Logikrätsel

Bimaru

Finden Sie die vorgegebene Anzahl Schiffe. Die Nummer am Ende jeder Zeile oder Spalte sagt Ihnen, wie viele Felder durch Schiffe besetzt sind. Schiffe dürfen sich nicht berühren, weder horizontal oder vertikal, noch diagonal. Das heisst, jedes Schiff ist vollständig von Wasser umgeben.

Kakuro

Füllen Sie die leeren Felder mit den Zahlen von 1 bis 9. Dabei müssen zwei Regeln eingehalten werden: Die Summe in jedem Block muss der vorgegebenen Zahl entsprechen. Diese steht bei Zeilen links, bei Spalten oberhalb des Blocks. Pro Block darf jede Zahl nur ein Mal vorkommen.

Hashi

Bei Hashi-Rätseln sollen Inseln mit Brücken verbunden werden. Dabei gelten folgende Regeln: Jeder Kreis stellt eine Insel dar. Die Zahl darin gibt an, wie viele Linien (Brücken) dort enden. Brücken sind nur zu horizontal oder vertikal benachbarten Inseln erlaubt. Inseln dürfen mit einfachen oder doppelten Brücken verbunden werden. Am Schluss sollen alle Inseln miteinander verbunden sein. Kreuzungen, Diagonale Brücken und Verbindungen mit mehr als 2 Linien sind nicht erlaubt.

Hitori

In jeder Zeile und jeder Spalte darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Finden Sie Felder mit überflüssigen Zahlen und schattieren Sie diese. Die Schattierten Felder dürfen sich nur an Ecken und nie an Kanten berühren. Die weissen Felder müssen über mindestens eine Kante alle miteinander in Kontakt sein.

Suriza

Verbinden Sie benachbarte Punkte mit horizontalen oder vertikalen Linien: Die Zahl zeigt an, wie viele Linienstücke um sie herum gezeichnet werden müssen. Um ein Feld ohne Zahl dürfen es beliebig viele Linienstücke sein. Am Schluss muss eine einzige, geschlossene Schlaufe ohne Kreuzungen und ohne Berührungen entstanden sein.

Symbolrätsel

Um Symbolrätsel zu lösen, benötigt man Kenntnisse der Grundrechenarten. Jedes Symbol bedeutet eine Zahl, gleiche Symbole sind gleiche Zahlen. Nun gilt es, die Zahlwerte der Symbole zu erraten, so dass die gezeigte Rechnung aufgeht. Mit einer Kombination aus Probieren und logischem Schliessen kommt man zum Ziel.

