

Merkblatt «Spiele als Gehirnjogging 2»

1 Vorbemerkungen

Das Thema wurde bereits von drei Jahren behandelt – siehe [dieses Merkblatt](#). Allerdings treffen nicht mehr alle dort gegebenen Hinweise zu:

- Auf der Seite von dailysudoku.co.uk gibt es keine Squiggly Sudokus mehr. Solche unregelmässigen oder Freiform-Sudokus finden sich aber jede Woche in der Sonntagszeitung. Die Hinweise zur Lösung derartiger Sudokus sind natürlich – unabhängig von deren Quelle – immer noch anwendbar.

Freiform-Sudoku

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

Sonntagszeitung, 9.3.2025

- Die Firma Ravensburger stellt keine online-Puzzles mehr zur Verfügung.

2 Speziell knifflige Sudokus

Eine besonders knifflige Art von Sudoku, sog. Killer Sudoku, findet sich auf der [Brainbashers-Seite](#). In solchen müssen nicht nur die Regeln des klassischen Sudokus erfüllt sein – in jedem der 9 Quadrate, in jeder Spalte und jeder Zeile dürfen die Ziffern 1-9 nur je einmal vorkommen – sondern es sind verschiedenfarbige Bereiche markiert, in denen

- die gleiche Ziffer nur je einmal vorkommen darf
- die Summe der im Bereich eingesetzten Ziffern dem dort angegebenen Wert entsprechen muss.

Easy/Medium, 10.3.2025

Diese Bedingungen können in obigem Beispiel im blauen Bereich ganz oben links nur durch die Ziffern 1 und 3 erfüllt werden, im gelben Bereich ganz links unten nur durch die Ziffern 8 und 9, im braunen 23er-Bereich in Spalte 3 nur durch die Ziffern 6, 8 und 9.

Da die Summe der Ziffern 1-9 = 45 ist und die Summe der vollständig im mittleren Quadrat links liegenden Bereiche $12+7+18 = 37$ ergibt, muss das unterste Feld des braunen Bereichs die Ziffer 8 enthalten. Um den Wert 15 in einem Bereich mit zwei Feldern zu erreichen sind nur die Kombinationen 6/9 und 7/8 möglich. Da die erste der beiden Kombinationen im Quadrat oben links bereits im braunen Bereich rechts benötigt wird, kommt für den gelben Bereich nur noch die Kombination 7/8 in Frage. Analog müssen im braunen Bereich links die Ziffern 2 und 4 stehen, da die Kombination 1/5 wegen der Ziffer 1 in blauen Bereich nicht mehr zur Verfügung steht. So bleibt für das gelbe Feld in Spalte 3, Zeile 1 nur noch die Ziffer 5 übrig.

Da die Summe der in der ersten Zeile horizontal angeordneten Doppelfelder = 38 ist, muss in der rosa Zelle ganz in der Mitte der Zeile der Wert $45-38 = 7$ stehen und demzufolge im Feld direkt darunter die Ziffer 8. Damit ist auch klar, dass im gelben 15er-Bereich in Spalte 2 die 7 oben und die 8 unten steht.

Es ist zweckmässig, in alle Felder, die so betrachtet wurden, jeweils die möglichen Ziffern einzutragen, auch wenn deren Anordnung noch nicht feststeht. So ist ersichtlich, dass durch die Ziffern 2 und 4 im braunen 6er-Bereich für den rosa-7er-Bereich in der Mitte von Spalte 1 die Kombinationen 2/5 und 3/4 ausgeschlossen werden und nur die Kombination 1/6 übrig bleibt. Dies wiederum macht ersichtlich, dass im blauen 4er-Bereich links oben die Ziffer 3 links und die Ziffer 1 rechts steht.

Hier wird nicht der ganze Lösungsweg für das Beispiel aufgezeigt, sondern lediglich das Vorgehen erläutert. Zur Vervollständigung noch dieses Beispiel: In den beiden Spalten ganz rechts ist die Summe der Bereichswerte = 105. Die Summe der Ziffern in einer Spalte ist aber immer = 45, von zwei Spalten also 90. Da lediglich 2 Felder des blauen 30er-Bereichs ganz unten aus diesen beiden Spalten herausragen, muss die Summe der Ziffern in diesen beiden Feldern = 15 sein, wofür nur die Kombinationen 6/9 und 7/8 in Frage kommen.

3 Puzzles

Auf der Seite von [jigsawexplorer](#) werden täglich unter dem Titel «The Daily Jigsaw» zwei neue Puzzles angeboten, die online gespielt werden können. Zudem steht eine fast unendliche Zahl weiterer Puzzles zur Verfügung. Jeweils am Freitag wird ein Mystery-Puzzle angeboten, bei dem nur ein kleiner Ausschnitt des Bildes bekannt ist – eine besondere Herausforderung. – Mit Klick auf «Play this Puzzle» werden die Puzzleteile und ein Steuerfeld angezeigt:



Mit dem Steuerfeld können Änderungen an der Ausgangslage vorgenommen werden:

- Die Anzahl Puzzleteile kann reduziert oder erhöht werden.
- Die Puzzleteile können in zufälliger Weise gedreht werden, so dass sie sich nicht mehr alle in der richtigen Lage befinden, was natürlich den Schwierigkeitsgrad deutlich erhöht.
- Die Farbe des Hintergrunds kann geändert werden
- Dritte zu gemeinsamem Spielen einladen *

Nach Klick auf OK geht's los. Die Puzzleteile müssen einfach an ein passendes anderes Puzzleteil gezogen werden. Wenn's stimmt werden sie zusammengefügt. Wie immer bei Puzzles wird am Besten mit den Randteilen begonnen. Wurden die Puzzleteile gedreht, können sie wie folgt in eine andere Lage gedreht werden:

- mit den Pfeiltasten links/rechts
- mit dem Scrollrad der Maus
- auf berührungsempfindlichem Bildschirm (also auch Tablets und Smartphones) durch mehrmaliges Antippen.

In der Mitte der Menüleiste stehen drei Befehle zur Verfügung:



Mit der Hand kann die Zeitmessung gestoppt werden, wobei die Frage erlaubt sei, ob es wirklich sinnvoll ist, sich für ein Puzzle unter Zeitdruck setzen zu lassen. Nach Klick auf das Symbol in der Mitte werden nur noch die Randteile angezeigt, so dass diese nicht mehr mühsam aus der Gesamtmenge herausgesucht werden müssen. Das ist eine Vereinfachung, die je nach persönlicher Präferenz in Anspruch genommen werden kann oder auch nicht. Mit dem Zeiger über das kleine Bild rechts fahren führt zur Anzeige des vollständigen Bildes.

Mit dem Menü-Symbol (\equiv) kann das Steuerfeld erneut aufgerufen werden, z.B. um die Hintergrundfarbe zu ändern, oder die hörbaren Klicks beim Einrasten von passenden Teilen lassen sich unterdrücken. Mit den ebenfalls so zur Verfügung stehenden Befehl «Open photo as a puzzle...» lässt sich ein eigenes Bild hochladen, das dann als Puzzle zur Verfügung steht.

In der Menüleiste steht rechts auch noch ein Befehl zur Verfügung, mit dem das Fenster auf den ganzen Bildschirm vergrössert werden kann – zurück geht's mit der esc-Taste.

* Ein Puzzle kann auch mit Dritten, im Freundeskreis oder mit Familienmitgliedern, gespielt werden. Die [Anleitung dazu \(auf Englisch\)](#).

4 Zahlenknocheien

Auf der [Brainbashers-Übersichtsseite](#) finden sich eine grosse Zahl von Knocheien. Eine interessante Zahlenknochei sind die **Futoshiki**, hier am Beispiel des Futoshiki 4 x 4 Hard vom 13. März 2025. In jeder Zeile und jeder Spalte dürfen die Ziffern 1-4 nur je einmal vorkommen. Zudem müssen die Grösser-Operatoren (>) befolgt werden:

			<		1	A	2	B	3	C	4	D	5	1	A	2	B	3	C	4	D	
			>		2	3	4	>	2	3	1	2	3	4	>	3	4	>	1	2	3	4
			>		3	2	3	4	>	2	3	4	>	3	2	4	>	1	2	3	4	
			>		4	2	3	4	>	2	3	4	>	2	1	3	4	>	1	2	3	4

Auch hier können die möglichen Ziffern in die Felder eingetragen werden. Steht nur eine Ziffer im Feld, sollte es die richtige sein und sie wird gross dargestellt.

Im Beispiel sind in Spalte A die Ziffern in den Zeilen 2-4 alle grösser als die Ziffer in der gleichen Zeile, Spalte B. Also kann keine dieser Ziffern eine 1 sein und die 1 muss somit in Feld A1 stehen.

Umgekehrt haben alle Ziffern in Spalte B, Zeilen 2-4, in der gleichen Zeile, Spalte A eine Ziffer die grösser ist. Also kann keines dieser Felder eine 4 enthalten, weshalb in Feld B1 die 4 stehen muss und die Ziffern 2 und 3 in dieser Reihenfolge für die Felder C1/D1 übrig bleiben.

Werden in allen übrigen Felder die möglichen Ziffern eingetragen, so gibt es in Zeile 3 zwei Felder, in denen nur entweder 2 oder 3 stehen kann, womit die 2 für das Feld A3 wegfällt. Damit stehen in Spalte A zwei Felder, in denen nur 3 oder 4 möglich ist, womit die 2 für das Feld A4 zwingend ist und demzufolge die 1 in Feld B4. Der Rest ergibt sich von selbst. Komplizierter wird es natürlich mit grösseren Spielschemas. Brainbashers schlägt täglich solche mit 4 x 4 bis zu 7 x 7 Feldern vor und einmal wöchentlich mit 9 x 9.

5 Buchstaben-Knobeleyen

Für Wordle gilt die Anleitung im früheren Merkblatt unverändert.

Wer regelmässig ÖV fährt, erhält auf dem Bildschirm täglich ein neues Buchstabenrätsel präsentiert, das an Wordle oder Scrabble erinnert: Die Buchstaben eines Wortes werden, wild durcheinandergemischt, 50 Sekunden lang gezeigt und es gilt, das Wort zu erraten. Manchmal ist das, speziell bei kurzen Worten, ganz einfach, manchmal sehr knifflig.

6 Schlussbemerkungen

Die Spiele, die auf den Seiten von Brainbashers und Jigsawexplorer angeboten werden, können kostenlos benützt werden. Wer nicht mit Werbung eingedeckt werden will, sollte darauf achten, dass die Cookies auf das notwendigste beschränkt sind. Wer die Spiele regelmässig benützt, sollte fairerweise daran denken, den Entwicklern einen Obolus zu entrichten.

Wer an den Spielen Gefallen findet sei gewarnt:



Achtung: Suchtgefahr!