

Leseprobe

Gareth Moore

Der Gedächtnistrainer - Das Übungsbuch

Gehirnleistung steigern mit
Logik-Rätseln und
Knobeleyen

Bestellen Sie mit einem Klick für 7,95 €



Seiten: 192

Erscheinungstermin: 04. Oktober 2021

Mehr Informationen zum Buch gibt es auf

www.penguinrandomhouse.de

DER GEDÄCHTNISTRAINER

ÜBER DEN AUTOR

Dr. Gareth Moore feiert international Erfolge mit seinen Büchern zum Trainieren des Gehirns und seinen Rätselbüchern für Jung und Alt. Zu seinen Büchern zählen u.a. *Workout fürs Gehirn*, *Das Kunst-Rätsel-Buch*, *Gehirn-Jogging für Kinder*, *Pocket Rätsel: Sherlock Holmes* und *Der Gedächtnistrainer: In 40 Tagen zum Mega-Gedächtnis*. Allein in Großbritannien haben sich seine Bücher mehr als eine Million Mal verkauft und sie wurden in über 30 Sprachen übersetzt. Dr. Moore ist auch der Schöpfer der Webseite BrainedUp.com, auf der man sein Gehirn online trainieren kann, außerdem betreibt er die Webseite PuzzleMix.com, auf der täglich neue Denksportaufgaben gestellt werden.

Besuchen Sie ihn online unter DrGarethMoore.com

GARETH MOORE

DER GEDÄCHTNISTRAINER

Das Übungsbuch

*Aus dem Englischen von
Matthias Schulz*

Anaconda

Titel der englischen Originalausgabe:
Brain Coach Intense. 40-Days Training Programme
All Rights Reserved

Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung
Copyright © Michael O'Mara Books Limited 2020
Puzzles and solutions copyright © Gareth Moore 2020
First published in Great Britain in 2020 by
Michael O'Mara Books Limited



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten
sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© dieser Ausgabe 2021 by Anaconda Verlag, einem Unternehmen der
Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagillustration: shutterstock.com / Betelejze

Umschlaggestaltung: www.katjaholst.de

Satz und Layout: Achim Münster, Overath

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pöbneck

ISBN 978-3-7306-1011-4

www.anacondaverlag.de

INHALT

	Einführung	7
Tag 1	Einfache Schleife	8
Tag 2	Dominos	12
Tag 3	King's Journey	16
Tag 4	Labyrinthe	20
Tag 5	Sudoku	24
Tag 6	Zahlen-Darts	28
Tag 7	Formen zählen	32
Tag 8	Zäune	36
Tag 9	Vier verliert	40
Tag 10	Nonogramme	44
Tag 11	Fillomino	48
Tag 12	Zelte	52
Tag 13	Number Link	56
Tag 14	Shikaku	60
Tag 15	Yin Yang	64
Tag 16	Hitori	68
Tag 17	Kakuro	72
Tag 18	Touchy	76
Tag 19	Hashiwokakero	80
Tag 20	Schlange	84
Tag 21	Randsummen-Sudoku	88
Tag 22	Minesweeper	92
Tag 23	Spiralgalaxien	96
Tag 24	Futoshiki	100

Tag 25	Easy as A, B, C.	104
Tag 26	Schienenlegen.	108
Tag 27	Pfeil-Sudoku	112
Tag 28	Schiffe versenken	116
Tag 29	Ausleuchten	120
Tag 30	Killer-Sudoku.	124
Tag 31	Star Battle	128
Tag 32	Thermometer-Sudoku	132
Tag 33	Kropki.	136
Tag 34	Heyawake	140
Tag 35	Calculatedoku	144
Tag 36	Nurikabe	148
Tag 37	Yajilin	152
Tag 38	Schlangenlinie.	156
Tag 39	Jigsaw-Sudoku	160
Tag 40	Wolkenkratzer	164
	Lösungen	168

EINFÜHRUNG

Willkommen zu *Der Gedächtnistrainer – das Übungsbuch*. Sie werden es hier mit einer sehr großen Bandbreite von Rätseln zu tun haben, mit der Sie Ihre Rätselfähigkeiten innerhalb von nur 40 Tagen verbessern können. Jeden Tag stelle ich Ihnen eine neue Art von Rätsel vor und Sie werden mit jedem Tag etwas schwieriger, insofern ist es empfehlenswert, dass Sie am Beginn des Buchs anfangen und sich der Reihe nach durcharbeiten.

Bei jedem Rätsel ist angegeben, wie viel Zeit Sie in etwa für die Aufgaben einplanen sollten. Lassen Sie sich von den Angaben aber nicht aus dem Konzept bringen, abhängig von Ihrer bisheriger Rätsel-Erfahrung können Ihre Zeiten deutlich abweichen. Sehen Sie die Zeiten als groben Indikator für den Schweregrad der jeweiligen Puzzle, insbesondere bei den Rätseln innerhalb eines bestimmten Tages.

Für die meisten Tage gibt es zwei Seiten »Üben« mit Ratschlägen und Tipps. Dort finden Sie entweder eine grundsätzliche Anleitung oder spezielle Schritte, die Ihnen helfen sollen, das jeweilige Rätsel zu lösen. Um aus jeder Seite den größtmöglichen Nutzen zu ziehen, arbeiten Sie sich idealerweise Schritt für Schritt durch.

Die Lösungshinweise beziehen sich häufig auf spezielle Spalten und Reihen. Dabei gilt immer, dass Reihe 1 ganz oben ist und Spalte 1 ganz links.

Für einige Rätsel werden Sie mehr Zeit benötigen als für andere, insofern ist es nicht unbedingt erforderlich, alle Rätsel eines bestimmten »Tages« auch an einem einzigen Kalendertag abzuarbeiten. Es spricht natürlich aber auch nichts dagegen, sich dies als Ziel vorzunehmen.

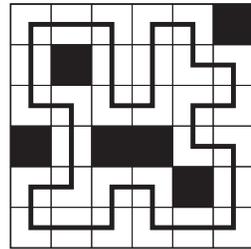
Wenn Sie gar nicht mehr weiterwissen sollten, finden Sie die kompletten Lösungen am Ende des Buchs. Und jetzt: Viel Glück!

EINFACHE SCHLEIFE

+ Zeichnen Sie eine Schleife, die einmal durch jedes weiße Kästchen verläuft.

AUFGABE

Zeichnen Sie eine einzige Schleife, die exakt einmal durch jedes weiße Kästchen führt. Sie dürfen nur horizontale oder vertikale Linien verwenden. Die schwarzen Kästchen sind tabu. Und weil jedes Kästchen nur ein einziges Mal betreten werden darf, dürfen sich die Linien also auch nicht kreuzen.



MENTALE HERAUSFORDERUNG

Hier handelt es sich um ein wunderbar einfaches Rätsel mit sauberen und verständlichen Regeln («Zeichnen Sie eine Schleife») und für die Lösung ist eine angenehme Mischung aus Beobachtungsgabe und Deduktion erforderlich. Sie müssen keine komplexen Regeln im Hinterkopf behalten, sondern können sich, sobald Sie zum Stift gegriffen haben, sofort an die Lösungsarbeit machen. Es handelt sich um eine gute Übung für die vertracktere Gehirnakrobatik, die später auf Sie wartet.



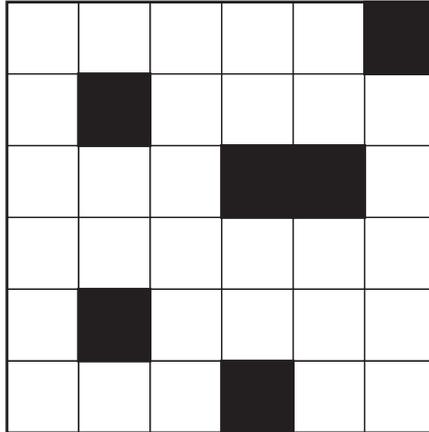
Zeitlicher Aufwand:
8 MINUTEN

▶ ÜBEN ◀

RÄTSEL 1



1 MINUTE



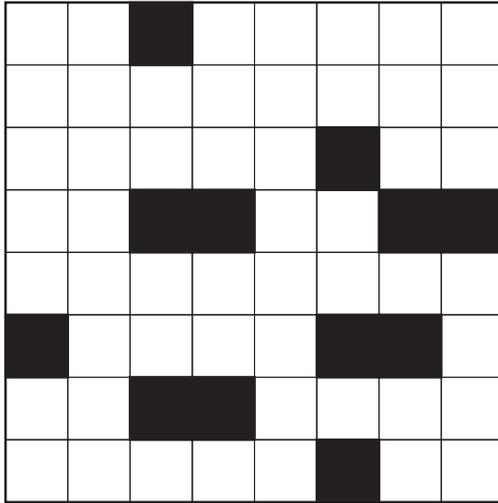
- ▶ Sehen Sie sich zunächst die Ecken an. Die Schleife muss durch sämtliche weißen Kästchen führen. Bei den drei Eckkästchen, die nicht schwarz sind, benötigen Sie also jeweils eine Linie, die vertikal aus einem benachbarten Kästchen hinein führt, und eine, die horizontal aus einem benachbarten Kästchen hinein führt.
- ▶ Die Linien sollen am Ende eine Schleife ergeben, insofern müssen Sie alle nicht miteinander verbundenen Linien verlängern. Im nächsten Schritt ziehen Sie also die Linien aus den Ecken in die weißen Kästchen, in die sie gehen müssen.
- ▶ Es darf nur eine einzige Schleife geben, nicht mehrere, verlängern Sie die Schleife also in alle Richtungen und achten Sie darauf, dass sich keine kleineren Schleifen bilden, die nicht mit dem Rest verbunden sind.
- ▶ Während Sie lösen, entstehen praktisch »neue« Ecken, also Kästchen, bei denen es nur zwei mögliche Anschlüsse gibt. Arbeiten Sie hier mit derselben Logik wie oben.
- ▶ Mehr benötigen Sie nicht für diese erste Aufgabe.

► ÜBEN ◀

RÄTSEL 2



2 MINUTEN



- Arbeiten Sie zunächst mit Schlussfolgerungen wie auf der vorigen Seite. Danach sollten etwa acht weiße Kästchen übrig bleiben, durch die noch kein Teil der Schleife führt.
- Jetzt müssen Sie gedanklich einen Schritt zurücktreten und versuchen, das Rätsel als großes Ganzes zu betrachten. Erkennen Sie, wie die Linien verlaufen müssen, um eine einheitliche Schleife zu bilden?
- Während Sie sich der Lösung nähern, unterteilen die Teile der Linie, die Sie bereits eingetragen haben, das Gitter in eigenständige ungelöste Bereiche. Behalten Sie im Hinterkopf, dass in allen Gebieten eine gerade Zahl von Linienenden sein muss, damit Sie sie am Schluss so verbinden können, dass kein Abschnitt übrig bleibt, für den es keinen Anschluss an den Rest der Schleife gibt. Wenn Sie also eine Linie in eine bestimmte Richtung ziehen möchten und erkennen, dass Sie damit eine ungerade Zahl von Linien »abschotten«, dann wissen Sie, dass die Linie in eine andere Richtung führen muss.

▶ JETZT WIRD ES ERNST ◀

Sie sind so weit. Versuchen Sie es mit diesem komplexeren Rätsel.

RÄTSEL 3



5 MINUTEN

