

Stefan Heine

# SCHACH

matt in zwei zügen

Schachaufgaben von leicht bis schwer

200  
Rätsel



Heines  
Rätselbibliothek

23



**Stefan Heine –  
der Rätselmacher**

1. Auflage 2009

© 2009 presse service Stefan Heine

Alle Rechte vorbehalten

Umschlagsgestaltung: presse service / Marlena Goyette

Titelfoto: Jörg Brockstedt

Mitarbeit: Dr. Florian Wagner, Anna Kietzer

Druck und Bindearbeiten: CPI – Ebner & Spiegel, Ulm

ISBN: 978-3-939940-22-7

**[www.ps-heine.de](http://www.ps-heine.de)**

# Herzlich Willkommen!

Für viele ist schon Schach an sich ein Rätsel. Und immer ist es ein Spiel für zwei. Wirklich immer?

Ich bin Rätselmacher und unterhalte fast ausschließlich den einzelnen – kein Partner in Sicht für eine Partie Rummicub, Schiffe versenken, Go oder Schach.

Dabei eignet sich gerade das königliche Spiel hervorragend zum Zeitvertreib für viele Stunden. Den Beweis halten Sie bereits in Händen!

In diesem Buch werden keine alten Partien vergangener Großmeister durchgekaut – keine komplexe Vorgeschichte, keine Diskussion um vergebene Chancen. Reine Rätsel und immer nur eine einzige Regel: Weiß ist am Zug und setzt in zwei Zügen matt.

Viel Vergnügen wünscht Ihnen  
Stefan Heine

## **Für alle Rätsel in diesem Band gilt Folgendes:**

Weiß ist am Zug und setzt Schwarz in zwei Zügen schachmatt. Finden Sie den einen Zug von Weiß, durch den Schwarz keine Chance mehr bleibt.

Die Schreibweise in den Lösungen orientiert sich an der sogenannten verkürzten algebraischen Notation: Der große Buchstabe steht für die entsprechende Spielfigur, beispielsweise D für Dame oder L für Läufer. Der kleine Buchstabe mit der folgenden Ziffer steht für das Zielfeld dieser Figur. „Lc4“ bedeutet also, dass der Läufer auf das Feld c4 zieht. Für die Bauern wird grundsätzlich nur das Zielfeld angegeben, es gibt also kein B für Bauer.

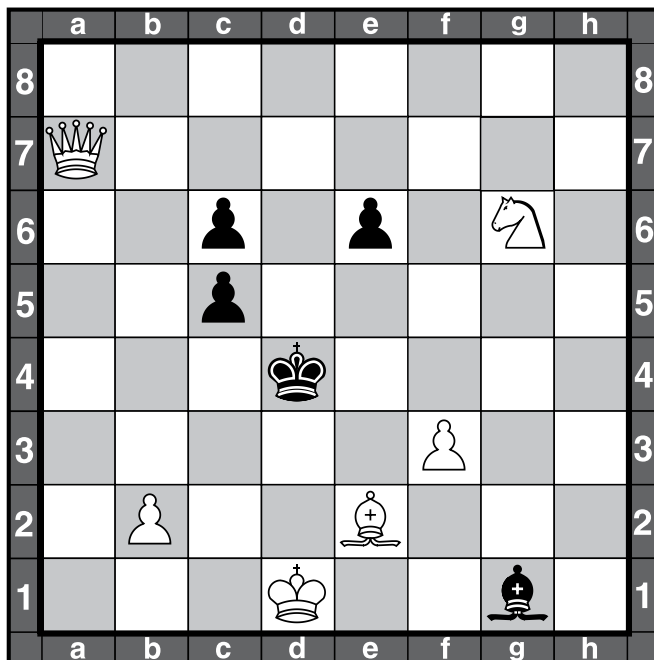
Kann ein Zielfeld von zwei gleichen schwarzen oder weißen Figuren erreicht werden, beispielsweise von beiden schwarzen Springern, wird zur eindeutigen Unterscheidung die Startspalte oder -zeile mit angegeben. Wird eine gegnerische Figur auf dem Zielfeld geschlagen, steht ein „x“ vor den Koordinaten. Schlägt ein

Bauer eine gegnerische Figur und wechselt daher auch die Spalte, wird zunächst die Ausgangsspalte angegeben und dann mit „x“ davor das Ziel. So bedeutet beispielsweise „fxg8“, dass ein Bauer aus Spalte f eine gegnerische Figur auf g8 schlägt.

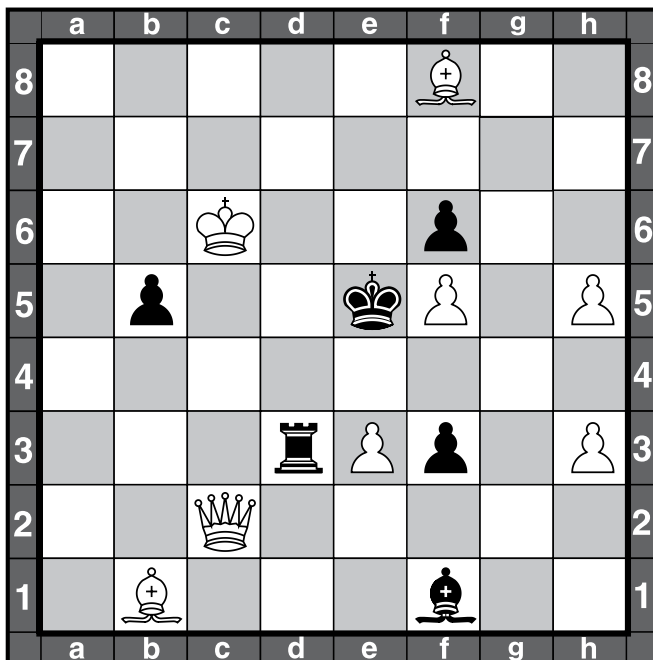
Ein „+“ bedeutet, dass der Gegner durch diesen Zug im Schach steht, ein „++“ bedeutet Schachmatt.

Die ~ steht grundsätzlich für „alle anderen Züge“. Das kann sich nur auf alle weiteren Züge einer einzigen Figur beziehen, beispielsweise „T~“ für „alle weiteren Züge des Turms“, für alle weiteren Züge einer Figur auf einer Zeile oder Spalte, etwa „Tg~“ für „alle weiteren Züge des Turms in Spalte g“, oder aber für alle noch nicht in der Lösung aufgeführten weiteren Züge von Schwarz.

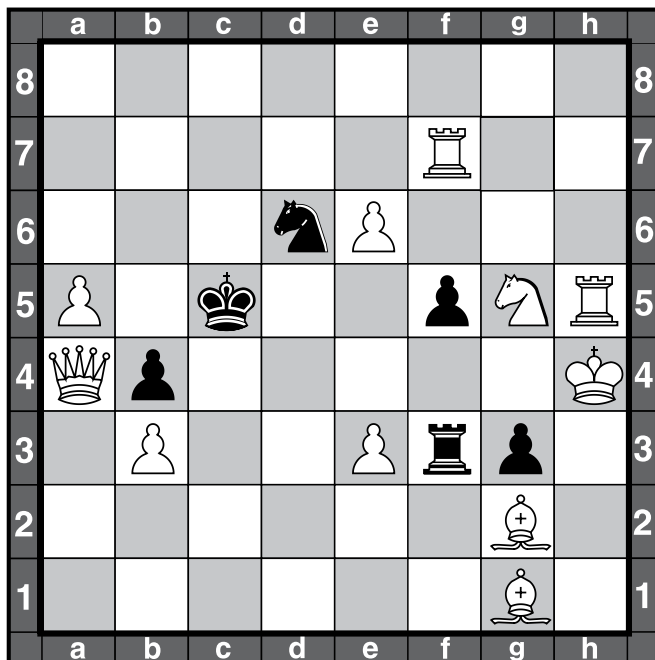
Bei den Lösungen ist immer zunächst der entscheidende erste Zug von Weiß angegeben. Daran anschließend folgen verschiedene Züge von Schwarz mit der entsprechenden „Antwort“ von Weiß. Dank des ersten Zugs gewinnt Weiß immer nach dem zweiten – egal was Schwarz noch versucht.



Die Lösung  
dieses Rätsels  
finden Sie auf  
S. 8.



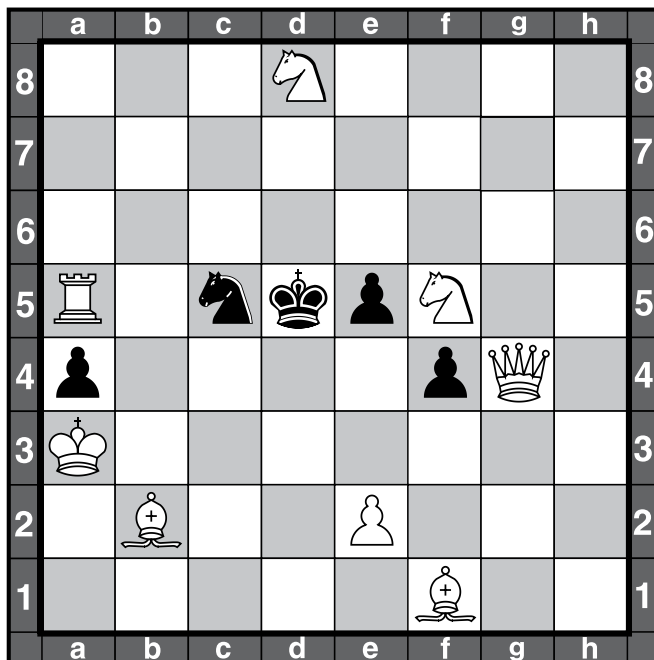
Die Lösung  
dieses Rätsels  
finden Sie auf  
S. 9.



Lösung von  
Seite 6:

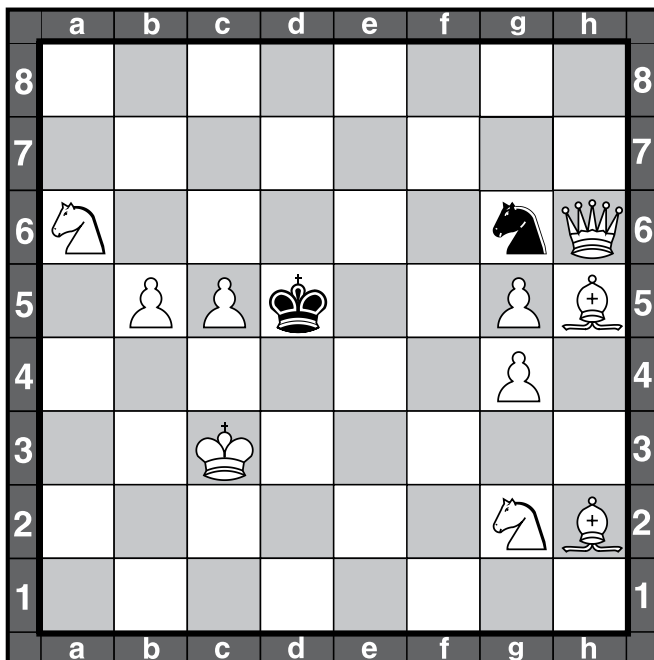
1. Da5
1. ... Kd5/Le3
2. Dd8++
1. ... Ke3
2. Dxc5++
1. ... c4
2. De5++
1. ... ~
2. Dd2++





Lösung von  
Seite 7:

- |                  |             |
|------------------|-------------|
| 1. Db3           | 1. ... Tc3+ |
| 1. ... Kxf5      | 2. Dxc3++   |
| 2. Dd5++         | 1. ... ~    |
| 1. ... Txb3/Td6+ | 2. De6++    |
| 2. L(x)d6++      |             |
| 1. ... Txe3      |             |
| 2. Dxe3++        |             |
| 1. ... Td5       |             |
| 2. Dxd5++        |             |



Lösung von  
Seite 8:

1. Dd7

1. ... Kd5

2. Txf5++

1. ... Tf4

2. e(x)f4++

1. ... Txe3

2. Lxe3++

1. ... T~

2. Dc6++

1. ... Se4/f4

2. S(x)e4++

Lösung von  
Seite 9:

- 1. La1
- 1. ... Kc4
  - 2. Se3++
- 1. ... Ke4
  - 2. Lg2++
- 1. ... f3
  - 2. e4++
- 1. ... e4
  - 2. Dg8++

Lösung von  
Seite 10:

- 1. Dh7
- 1. ... Ke4
  - 2. Db7++
- 1. ... Ke6
  - 2. Sc7++
- 1. ... Se5
  - 2. Sf4++
- 1. ... Se7/h4
  - 2. Lf7++

- 1. ... S~
- 2. Df5++

**Achtung: ein kleiner Fehler auf S. 13**

In der Lösung für Seite 11 ist „1. ... Td5 – 2. Dxd5“ noch fälschlicherweise aufgeführt.

**Achtung: ein kleiner Fehler auf S. 61**

Die richtige Lösung für S.59 lautet:

- 1. Sxe1
- 1. ... Lg7
  - 2. Sxg7++
- 1. ... Lf6
  - 2. Txf6++
- 1. ... Le5
  - 2. Sg3++
- 1. ... Ld4
  - 2. Sg3++
- 1. ... f6
  - 2. Sg3++

# Heines Rätselbibliothek

Bisher sind 32 Bände erschienen  
und nachfolgend beschrieben

Diese Reihe wird ständig erweitert.  
Den jeweils aktuellen Stand erfahren Sie unter:  
[www.ps-heine.de](http://www.ps-heine.de)

## SUDOKU meisterhaft 1

Die Rätsel der 1. deutschen Sudokumeisterschaft

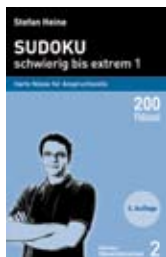


Wahrlich meisterhafte Rätsel – in diesem Buch sind alle Original-Rätsel der ersten deutschen Sudokumeisterschaft enthalten und ergänzt durch viele weitere in derselben Machart, die auch bei der zweiten, dritten, vierten und fünften deutschen Meisterschaft Verwendung fand. Die Schwierigkeit liegt zwischen mittel und schwer, doch der besondere Reiz dieser Rätsel begründet sich in der unbeschreiblichen Freude beim Lösen.

**Heines Rätselbibliothek Band 1**  
**ISBN 978-3-939940-00-5**

## SUDOKU schwierig bis extrem 1

Harte Nüsse für Anspruchsvolle

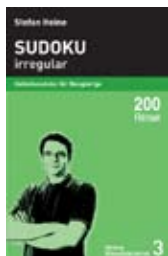


Dies ist das meistverkaufte Buch von Heines Rätselbibliothek und eines der erfolgreichsten Sudoku-Bücher überhaupt! Eine exklusive Kollektion handverlesener Sudokus für anspruchsvolle Rater, begeisternd erst recht für jene, die sich richtig schwere Aufgaben wünschen: Ein Muss für jeden, der nicht zum ersten Mal ein Sudoku unter dem Bleistift hat und nach einer echten Herausforderung sucht. Band 19 und Band 25 erweitern dieses Buch um zusätzliche Sudokus gleicher Schwierigkeit.

**Heines Rätselbibliothek Band 2**  
**ISBN 978-3-939940-01-2**

## SUDOKU irregular

### Gebietsudoku für Neugierige

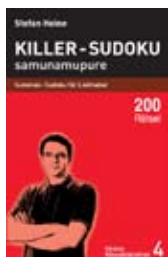


Irregular-Sudokus sind Sudokus wie alle anderen auch – mit einem kleinen Unterschied: In jeder Zeile und Spalte kommt jede Zahl nur einmal vor, doch anders als bei herkömmlichen Sudokus, bei denen dies auch für die 3x3-Felder gilt, sind hier irreguläre Bereiche gezeichnet, für die diese Regel gilt. Eine willkommene Abwechslung für alle, die Sudoku lieben.

**Heines Rätselbibliothek Band 3**  
**ISBN 978-3-939940-02-9**

## KILLER-SUDOKU samunamupure

### Summen-Sudoku für Liebhaber



Killer-Sudokus sind die schönste Variante der beliebten japanischen Zahlenrätsel. Sie werden auch Samunamupure oder Summen-Sudoku genannt. Es sind die ausgemachten Lieblingsrätsel der Leser von Sudoku-Genial und jeder, der sie mal versucht hat, möchte nie wieder andere Varianten von Sudoku spielen. Dieses Buch präsentiert die gesamte Palette an Schwierigkeitsstufen. Dazu gibt es die gängigsten Zahlenkombinationen als praktisches Lesezeichen.

**Heines Rätselbibliothek Band 4**  
**ISBN 978-3-939940-03-6**

## KAKURO einfach bis extrem

### Das Kreuzsummenrätsel aus Japan



Kakuro ist nach Sudoku und seinen Varianten das erfolgreichste und beliebteste Zahlenrätsel aus Japan. Dieses Buch vereint alle Schwierigkeitsstufen und ist somit für Anfänger und Könner gleichermaßen geeignet. Selbstverständlich ist bei jedem Rätsel nur eine einzige richtige Lösung möglich. Dazu gibt es die gängigsten Zahlenkombinationen als praktisches Lesezeichen.

**Heines Rätselbibliothek Band 5**  
**ISBN 978-3-939940-04-3**

## WORTSPIELE tüfteln – kreuz & quer Harte Nüsse für Um-die-Ecke-Denker



DIE ZEIT hat sie, die SÜDDEUTSCHE kommt nicht ohne aus und auch HÖRZU und STERN veröffentlichen jede Woche diese Art von Rätsel. Hier finden Sie 96 handgemachte Aufgaben in mittlerer Schwierigkeit. Mit Charme und Witz werden Sie in die Irre geführt – mit List und Tücke bringen Sie wieder Licht ins Dunkel. Wir wünschen viel Vergnügen.

**Heines Rätselbibliothek Band 6**  
ISBN 978-3-939940-05-0

## X-SUDOKU irregular – normal – killer Diagonalsudoku in drei Varianten



Diese Sudokus haben einen besonderen Reiz! Es gelten die bekannten Regeln, doch kommt hier noch eine weitere hinzu: Auch auf den beiden Diagonalen, dem „X“, müssen alle Zahlen von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden. Solche Rätsel fehlen auf keinem Turnier und haben mittlerweile eine sehr große Fangemeinde. In diesem Buch finden Sie X-Rätsel als Normal-, Killer- und Irregular-Sudoku.

**Heines Rätselbibliothek Band 7**  
ISBN 978-3-939940-06-7

## SUDOKU weltmeister 1 – lucca 2006 Alle Rätsel der 1. Weltmeisterschaft in Italien



Die weltweit besten Spielerinnen und Spieler lösen die schönsten Rätsel der Welt! Lassen Sie sich faszinieren von der Vielfalt, die Sudoku bieten kann. Im italienischen Lucca wurde die erste Sudoku-Weltmeisterschaft ausgetragen und nur exklusiv in diesem Buch können Sie sich mit den besten Spielern messen. Doch keine Angst, denn die Rätsel solcher Turniere sind nicht übermäßig schwierig, aber dafür unglaublich reizvoll!

**Heines Rätselbibliothek Band 8**  
ISBN 978-3-939940-07-4

## SUDOKU weltmeister 2 – prag 2007

### Alle Rätsel der 2. Weltmeisterschaft in Tschechien



Zur zweiten Sudoku-Weltmeisterschaft trafen sich 141 Mitspieler aus 32 Nationen im tschechischen Prag, um gegeneinander anzutreten und Weltmeister 2007 zu werden. Nur in diesem Buch finden Sie die wundervollen Sudokus dieses Turniers. Mit Tabellen, Zeiten, Anleitungen und selbstverständlich allen Lösungen haben Sie die Möglichkeit, sich mit der Elite des Sudoku-Sports zu messen.

**Heines Rätselbibliothek Band 9**  
**ISBN 978-3-939940-08-1**

## KILLER-SUDOKU 2 von heftig bis deftig

### Schwierige Summen-Sudoku für Liebhaber

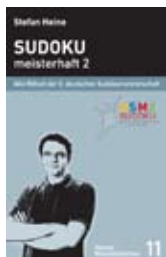


Dieses Buch ist Leserwunsch! „Die besten Sudokus, die ich je gelöst habe“, „Gebt mir Nachschub“, „Mehr, mehr, mehr...“ Kein anderes Buch dieser Reihe hat so viele Reaktionen hervorgerufen wie Band 4 „Killer-Sudoku“. Diese Rätsel fehlen heute auf keinem Wettbewerb und hier ist der Folgeband mit ausnahmslos schweren, aber eindeutigen Rätseln der beliebtesten Sudoku-Variante.

**Heines Rätselbibliothek Band 10**  
**ISBN 978-3-939940-09-8**

## SUDOKU meisterhaft 2

### Alle Rätsel der 2. deutschen Sudokumeisterschaft



Sie können gut Sudoku spielen? Und schnell sind Sie auch? Dann messen Sie sich doch mal mit den Besten! Dieses Buch begleitet Sie auf die 2. deutsche Sudokumeisterschaft und zeigt Ihnen, wo Sie stehen und wie gut Sie wirklich sind. Viele neue und bisher unbekannte Varianten, dazu alle Zeiten, Punkte und Ranglisten geben Ihnen das Gefühl dabei zu sein. Trainieren Sie mit diesem Buch für die nächste deutsche Meisterschaft.

**Heines Rätselbibliothek Band 11**  
**ISBN 978-3-939940-10-4**



## SUDOKU meisterhaft 3

### Alle Rätsel der 3. deutschen Sudokumeisterschaft



Hochkultur Sudoku: Hier sind die wunderschönen und spannenden Sudokus der 3. deutschen Sudokumeisterschaft. Können Sie mit den Besten mithalten? Hätten Sie sich qualifiziert? Anhand von Punktetabellen und Zeitvorgaben können Sie nachvollziehen, ob auch Sie es bis in die Endrunde geschafft hätten. Doch auch wenn es knapp wird – mit diesem Buch sind Sie auf jeden Fall dabei.

**Heines Rätselbibliothek Band 12**  
**ISBN 978-3-939940-11-1**

## SUDOKU hardcore

### Die schwierigsten Rätsel der Welt



Schwer ist Ihnen nicht schwer genug? Sie sind enttäuscht von vermeintlich schwierigen Aufgaben? Sie lösen jedes Rätsel? Das hat jetzt ein Ende – versprochen! Diese über 200 Sudokus werden von Rätseln zu Rätseln heftiger. Es geht los bei unglaublich schwierig und endet bei unlösbar. Trotzdem hat jedes dieser Rätsel immer nur eine einzige mögliche Lösung – auch versprochen. Sie werden verzweifeln – ganz sicher.

**Heines Rätselbibliothek Band 13**  
**ISBN 978-3-939940-12-8**

## FUTOSHIKI vergleichssudoku

### größer und kleiner – von leicht bis schwer



Futoshiki ist neben Killer die beliebteste Sudoku-Variante! Reiz und Erfolg ist ohne Zweifel die namengebende Komponente: Neben den normalen Sudoku-Regeln helfen die Größer-Kleiner-Zeichen > und < bei der Suche nach der nächsten Zahl, zudem sind sie unverzichtbar, um die einzig richtige Lösung zu finden. Anfänger und Hartgesottene finden ihren Meister innerhalb der vier deutlich unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen.

**Heines Rätselbibliothek Band 14**  
**ISBN 978-3-939940-13-5**

## SCHIFFE VERSENKEN einfach bis extrem

### Der Spieleklassiker im Rätselformat

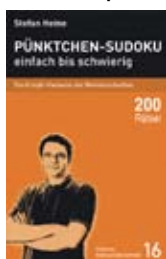


Schiffe versenken ist eines der bekanntesten und beliebtesten Logik-Rätsel und es reißt jeden in seinen Bann, der es einmal gespielt hat. In Kombination wird es auf den Sudoku-Meisterschaften gespielt, in vielen Magazinen hat es einen Stamplatz und dieses Buch gibt allen Süchtigen den besten Stoff für viele Stunden: 200 eindeutige Rätsel in vier weit gefächerten Schwierigkeitsstufen.

**Heines Rätselbibliothek Band 15**  
**ISBN 978-3-939940-14-2**

## PÜNKTCHE-SUDOKU einfach bis schwierig

### Die Kropki-Variante der Meisterschaften



Kropki ist ein Meilenstein in der Geschichte der logischen Rätsel! In Kombination mit Sudoku entfaltet sich der unwiderstehliche Genuss zur Höchstform und erobert jeden Sudoku-Fan nach dem ersten Versuch. Diese Varianten fehlen auf keiner wichtigen Meisterschaft und haben Einzug gehalten in Magazine und Zeitungen. Sudokus ohne eine einzige vorgegebene Zahl? Bei Pünktchen-Sudoku gibt es trotzdem immer nur eine einzige richtige Lösung!

**Heines Rätselbibliothek Band 16**  
**ISBN 978-3-939940-15-9**

## SUDOKU weltmeister 3 – goa 2008

### Die Rätsel der 3. Weltmeisterschaft in Indien



Die besten Sudokus der Welt, die schnellsten Rater auf Erden und der schönste Strand am arabischen Meer. Hier sind die Rätsel der 3. Sudoku-Weltmeisterschaft aus Goa, Indien 2008. Viele klassische Sudokus und unglaubliche neue Varianten mussten überwunden werden, um den Sudoku-Weltmeister 2008 zu finden. Rätseln Sie mit und seien Sie dabei – messen Sie sich anhand von Tabellen und Rankings mit den besten und schnellsten Rätsel-Genies dieser Erde.

**Heines Rätselbibliothek Band 17**  
**ISBN 978-3-939940-16-6**

## SLITHER LINK einfach bis schwierig

### Japans geniales Rundwegrätsel



Slither Link ist ein herausragendes Beispiel japanischer Rätselkunst! Alle, die Sudoku mögen, lieben diese geniale Knobelvariante. Ein toller Zeitvertreib ohne Rechnen oder Allgemeinwissen, denn mit reiner Logik kommt jeder ans Ziel. Es ist nicht immer einfach, doch Tipps und Tricks weisen den Neuling ein und die weit gefächerten Schwierigkeitsstufen dieses Bandes bieten Anfängern wie Profis Rätsel besonderer Machart für endlose Stunden genussvoller Unterhaltung.

**Heines Rätselbibliothek Band 18**  
**ISBN 978-3-939940-17-3**

## SUDOKU schwierig bis extrem 2

### Noch mehr harte Nüsse für Anspruchsvolle



Schwere, sehr schwere und extrem schwere Sudokus in perfekter Qualität sind die Nadel im riesigen Heuhaufen namenloser Sudoku-Belanglosigkeit. Hier ist das einzig wahre Buch für jeden, der nicht zum ersten Mal ein Sudoku unter dem Bleistift hat – Nachschub für alle, die eines der erfolgreichsten deutschen Sudoku-Bücher (Band 2) schon gelöst haben. 200 neue Rätsel mit garantiert nur einer einzigen richtigen Lösung. Und wer noch mehr möchte, greift zu Band 25 – „schwierig bis extrem 3“.

**Heines Rätselbibliothek Band 19**  
**ISBN 978-3-939940-18-0**

## SUDOKU meisterhaft 4

### Alle Rätsel der 4. deutschen Sudokumeisterschaft

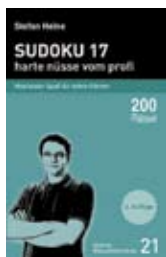


Schwere Rätsel, schöne Rätsel – meisterhaft die Vierte! Deutscher Meister zu werden ist nicht leicht, den Titel zu verteidigen erst recht nicht. Für die meisten der fast 60 Endrunden Teilnehmer der vierten deutschen Sudoku-Meisterschaft war es vor allem die Vorfreude auf einzigartige und überraschend neue Rätsel. Seien Sie dabei und messen Sie sich anhand von Zwischenständen, Zeitangaben, Erklärungen und Berichten mit den Besten der Besten.

**Heines Rätselbibliothek Band 20**  
**ISBN 978-3-939940-19-7**

## SUDOKU 17 harte nüsse vom profi

### Maximaler Spaß für echte Könner



Weniger ist mehr! 17 vorgegebene Zahlen in einem Sudoku sind das Maß der Dinge und weniger nicht möglich. Jedenfalls dann nicht, wenn es nur eine einzige mögliche und richtige Lösung haben soll. Über 40 Millionen Sudokus waren nötig, um diese 200 Meisterwerke zu finden. Seltener und schöner als diese Raritäten kann kein Sudoku sein. Diese Rätsel sind schwer, aber immer mit reiner Logik zu knacken.

**Heines Rätselbibliothek Band 21**  
**ISBN 978-3-939940-20-3**

## KILLER-SUDOKU 3 schwierig bis extrem

### Noch schwerer: Profi-Rätsel für Experten



Zu den meist verkauften Ausgaben dieser Reihe gehören ganz klar Band 4 und 10 – Killer-Sudoku! Keine Sorte hat mehr Leser animiert, uns zu schreiben und Nachschub zu verlangen – ein bisschen schwerer sollte es werden, Hauptsache mehr. Das Ergebnis liegt in Ihren Händen und wir haben uns weiter verbessern können. Das letzte Drittel der Rätsel in diesem Buch ist zum größten Teil in Handarbeit entstanden und fordert das ganze Können echter Profis.

**Heines Rätselbibliothek Band 22**  
**ISBN 978-3-939940-21-0**

## SCHACH matt in zwei zügen

### Schachaufgaben von leicht bis schwer

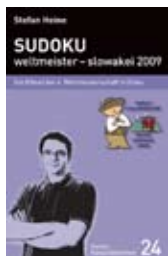


Schach matt in der Kaffeepause? Kein Problem! Tagelanges Grübeln bei einer einzigen Aufgabe? Können Sie haben! Dieses Buch bietet Ihnen 200 wunderschöne Schachprobleme bunt gemischt von leicht bis schwer. Die Regel ist immer gleich: Weiß ist am Zug und setzt in zwei Zügen matt. Nur wie? Das ist jetzt Ihr Problem! Schärfen Sie Ihren Blick, verbessern Sie Ihr Spiel oder lassen Sie sich einfach gut unterhalten.

**Heines Rätselbibliothek Band 23**  
**ISBN 978-3-939940-22-7**

## SUDOKU weltmeister 4 – zilina 2009

### Die Rätsel der 4. Weltmeisterschaft in der Slowakei

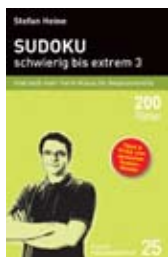


Hier sind die unglaublichen Rätsel der 4. Sudoku-Weltmeisterschaft. 128 Spieler aus 28 Nationen fanden ihren Weg in die Karpaten. Wirre Regeln und unlösbare Rätsel verwirrten die Teilnehmer und wirbelten das Favoritenfeld bunt durcheinander. Hat der Beste gewonnen? Hätten Sie gewonnen? Finden Sie es jetzt heraus: Mit Erklärungen zu allen Rätseln, den Zeiten der Teilnehmer und zahlreichen Zwischenständen begleiten Sie den neuen Weltmeister auf seinem Weg zum Titel.

**Heines Rätselbibliothek Band 24**  
**ISBN 978-3-939940-23-4**

## SUDOKU schwierig bis extrem 3

### Und noch mehr harte Nüsse für Anspruchsvolle

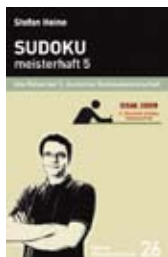


Schwere Rätsel – schöne Rätsel und das in bestmöglicher Qualität: Hier ist der Nachfolger zu Band 2 und Band 19 dieser Reihe. Diese Bücher ziehen nicht nur Zehntausende von Sudoku-Lösern an, sondern auch den dreimaligen deutschen Meister Michael Ley. Exklusiv für Heines Rätselbibliothek hat er seine Ratezeiten notiert, sodass Sie sich direkt mit ihm messen können. Zudem gibt er Tipps und Tricks zu besonderen Spielsituationen. Lernen Sie wie ein Champion zu denken!

**Heines Rätselbibliothek Band 25**  
**ISBN 978-3-939940-24-1**

## SUDOKU meisterhaft 5

### Alle Rätsel der 5. deutschen Sudokumeisterschaft

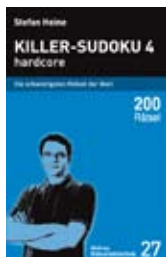


Neue Rätsel, neue Varianten und ein neuer deutscher Sudoku-Meister! Nie war es spannender und noch nie ging es so knapp zu am Ende einer deutschen Meisterschaft. Hier sind die einzigartigen Sudokus der DSM 2009. Testen Sie Ihr Können, finden Sie heraus, wie weit Sie gekommen wären. Punktetabellen und Zeitvorgaben helfen bei der Selbsteinschätzung, präzise Anleitungen lassen keine Fragen offen. Mit allen Lösungen und zusätzlichen Trainingsrätseln.

**Heines Rätselbibliothek Band 26**  
**ISBN 978-3-939940-25-8**

## KILLER-SUDOKU 4 hardcore

### Die schwierigsten Rätsel der Welt



Killer-Sudokus sind kein Geheimtipp mehr. Millionen Menschen genießen bereits diese neue Freiheit: Klassische Sudokus lassen nur wenige Lösungsansätze zu. Eine Handvoll kennt jeder, danach wird's kompliziert. Killer-Sudokus aber geben dem Rater die Freiheit, hundert eigene Wege zu finden. Einfach muss es deswegen aber nicht sein. Für den Rätselmacher sowieso nicht – schwere Killer-Sudokus sind hohe Kunst – die schwersten die Krone. Bessere Rätsel werden Sie nirgends finden können.

**Heines Rätselbibliothek Band 27**  
**ISBN 978-3-939940-26-5**

## SUDOKU weltmeister 5 – usa 2010

### Die Rätsel der 5. Weltmeisterschaft in Philadelphia

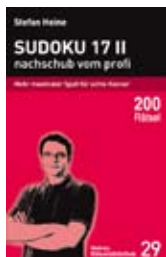


Philadelphia, USA – das fünfte Aufeinandertreffen der weltbesten Sudokuspieler. Mit diesem Band sind Sie dabei, treten an gegen den Weltmeister und seine 120 Konkurrenten aus 30 Nationen. Erleben Sie, wie das deutsche Team zum ersten Mal den Titel in der Mannschaftswertung errang, und genießen Sie die spannenden, neuen und vielleicht besten Sudokus der Welt. Mit Anleitungen, Zeiten, Wertungstabellen und natürlich allen Auflösungen.

**Heines Rätselbibliothek Band 28**  
**ISBN 978-3-939940-27-2**

## SUDOKU 17 II nachschub vom profi

### Mehr maximaler Spaß für echte Kenner



Band 21 ist einer der Bestseller dieser Reihe und ein Nachfolger die logische Konsequenz. Hier kommt Nachschub für all jene, die nicht genug bekommen können von diesen einzigartigen 17er Rätseln. Weniger vorgegebene Ziffern darf kein Sudoku haben, mehr Freude bietet keine andere Version des Klassikers und dabei sind Sudokus mit nur 17 Vorgaben gar nicht so schwierig, wie man meinen könnte. Genießen Sie die besten Sudokus der Welt in mittel bis schwer.

**Heines Rätselbibliothek Band 29**  
**ISBN 978-3-939940-28-9**

## SUDOKU meisterhaft 6

### Alle Rätsel der 6. deutschen Sudokumeisterschaft



Sie können Sudoku? Sie knacken selbst härteste Nüsse? Aber wie gut sind Sie wirklich und vor allem wie schnell? Hier ist der Test! Versuchen Sie die Rätsel der 6. deutschen Sudokumeisterschaft: Anleitung, Qualifikation und das große Finale. Alle Rätsel, alle Zeiten, alle Lösungen und dazu ein neuer deutscher Meister. Diese Sudokus sind der reine Genuss und das erst recht, wenn man es nicht meisterlich eilig hat. Genießen und entspannen Sie mit den schönsten Rätseln der Welt.

**Heines Rätselbibliothek Band 30**  
**ISBN 978-3-939940-29-6**

## SUDOKU schwierig bis hardcore 1

### Experten-Rätsel: Schön und schwer und schön schwer



Nichts ist schöner als einen großen Sieg zu erringen. Gegen das Rätsel und gegen den Autor – oder kämpft man vielleicht sogar gegen sich selbst? Maximal schwierige Sudokus warten in diesem Buch und wer kennt es nicht, dieses Gefühl es geschafft zu haben. Den Stift fallen lassen, sich zurücklehnen, die Schultern senken... lächeln – und auf zum nächsten Kampf! Der derzeit weltweit begehrteste Sudokuentwickler Stefan Heine garantiert mit seinem Namen für 500 schwere bis extrem schwere, fehlerfreie und eindeutige Sudokus in diesem Buch.

**Heines Rätselbibliothek Band 31**  
**ISBN 978-3-939940-30-2**

## KILLER-SUDOKU 5 mittel bis hardcore

### Profi-Summen-Sudokus für echte Kenner



Der Nachfolger des Sudokus ist – das Sudoku. Evolution statt Revolution. Killer-Sudokus haben heimlich, still und leise all jene für sich eingenommen, die mehr wollen. Mehr Freiheit, mehr Möglichkeiten und mehr Anspruch. Die engen Grenzen schwerer klassischer Sudokus hinterlassen oft Abkehr und Frust. Killer-Sudokus reißen die Wolkendecke auf und führen den Rater in das unerschöpfliche Universum der eigenen Kreativität. 500 eindeutige und spannende Aufgaben in perfekter Qualität – zusammengestellt vom derzeit begehrtesten Sudokuentwickler Stefan Heine.

**Heines Rätselbibliothek Band 32**  
**ISBN 978-3-939940-31-9**

### **Die Rätsel:**

Schach matt in der Kaffeepause? Kein Problem! Tagelanges Grübeln bei einer einzigen Aufgabe? Können Sie haben! Dieses Buch bietet Ihnen 200 wunderschöne Schachprobleme bunt gemischt von leicht bis schwer. Die Regel ist immer gleich: Weiß ist am Zug und setzt in zwei Zügen matt. Nur wie? Das ist jetzt Ihr Problem! Schärfen Sie Ihren Blick, verbessern Sie Ihr Spiel oder lassen Sie sich einfach gut unterhalten.

### **Der Autor:**

Stefan Heine ist Rätselmacher. Derzeit beziehen etwa 300 Zeitungen und Zeitschriften weltweit Produkte aus der Rätselschmiede des Hamburgers. Sudokus fertigt Stefan Heine schon seit 1999 und er ist entscheidend für deren Erfolg in Deutschland verantwortlich. Heine ist Rätselautor und Schiedsrichter der deutschen Meisterschaften und weltweit an vielen großen Turnieren beteiligt. Er berät Fernsehsender und Agenturen in Rätselfragen, konzeptioniert Zeitschriften und Spiele, gibt Workshops und verantwortet die Rätsel vieler anderer Buchverlage.

€(D) 4,95

ISBN-13: 978-3-939940-22-7



9 783939 940227