How to be a Hero

RÄTSELSAMMLUNG

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Rätselsammlung 3
- Worträtsel 3
- Mathematische Rätsel 4
- Chiffre 5
- Logikrätsel 5
- Visuelle Rätsel 8
- Gruppenrätsel 9
- Praktische Rätsel 10
- Kompetetive Rätsel (PvP) 10

RÄTSELSAMMLUNG

Hier findet ihr eine Sammlung an Rätseln, die ihr in euren Abenteuern verbauen könnt. Die meisten Rätsel sind so offen gehalten, dass sie entsprechend immer auf das eigene Abenteuer anpassbar sind. Wenn ihr weitere Rätsel habt, fügt sie gerne unten ein.

Worträtsel

Worträtsel beinhalten all diejenigen Rätsel, die zum Ziel haben ein einziges Wort oder einen Begriff herauszufinden.

Was bin ich - Sarg

Rätsel:

„Der es macht, der will es nicht;

der es trägt, behält es nicht;

der es kauft, der braucht es nicht;

der es hat, der weiß es nicht.

Wer bin ich?“

Lösung:
Der Sarg

Was bin ich - Geheimnis

Rätsel:

„Wenn du mich hast, willst du mich weitergeben.

Wenn du mich weitergibst, bin ich nicht mehr ich.

Was bin ich?“

Lösung:
Das Geheimnis

Was bin ich - Nase

Rätsel:

„Ich habe zwei Flügel, kann aber nicht fliegen.

Ich kann laufen, jedoch aber nicht gehen.

Ich habe ein Bein, aber kann nicht stehen.

Ich trage eine Brille tragen, aber kann nicht sehen.

Wer bin ich?“

Lösung:

Die Nase

Mathematische Rätsel

Mathematische Rätsel umfassen alles, was direkte Mathematik benötigt, so wie Zahlenrätsel, Rechenrätsel, etc.

Meine Schwester ist doppelt so alt

Die Zahlen können variieren, nur die Lösung muss dementsprechend angepasst werden.

Ich bin 15 Jahre alt und meine Schwester ist doppelt so alt wie Ich. Wie alt wäre Ich, wenn sie 68 Jahre alt wäre?

Lösung

Die Differenz zwischen den Schwestern ist 15 Jahre. Wenn die Schwester 68 Jahre alt ist, bleibt die Differenz von 15 Jahren. Ich wäre also 53 Jahre alt.

Zahlenkette

Es werden immer Zahlen in einer Reihe aufgezählt und es muss die letzte Zahl ergänzt werden. Wie die Reihe aufgebaut ist, kann ganz unterschiedlich sein. Auch die Komplexität kann hier variieren. Hier sind ein paar Beispiele:

Beispiel1 - einfach:
1 4 9 16 25 ???

Lösung

36 - Immer 12, 22... und 62

Beispiel2 - mittel:
1 4 9 16 25 ???

Lösung

36 - Immer 12, 22... und 62

Beispiel3 - schwer:
27 88 271 820 2467 ???

Lösung

7408 - Immer die vorige Zahl * 3 und +7 rechnen.

Chiffre

Chiffre sind Verschlüsselungsverfahren von meist Texten, die die Spieler entschlüsseln müssen um an Informationen zu gelangen.

Caeser Verfahren

Es gibt beim Verfahren verschiedene sogenannte Schlüssel. Mit diesen Schlüsseln lassen sich verschiedene Buchstaben kodieren.

Z.B wird beim Schlüssel 3 der Buchstabe A zum Buchstaben D. Oder beim Schlüssel 1 wird der Buchstabe A zu B.

Je nach Nummer der Schlüssel wird der entsprechende Buchstabe mit dem ensprechenden Buchstaben an der angegebene Stelle (hier 3 von A), vom Ausgangspunkt des jeweilig zu entschlüsselnden Buchstaben, ersetzt. Wenn man bei einem Buchstaben höher als bei Z ist fängt man wieder bei A an.

Das System wird einfach ersichtlich, wenn man den Buchstaben Zahlen zuordnet. Dies könnte für eine weitere Rätselmöglichkeit sorgen, wenn man es entsprechend vorbereitet. Normalerweise fängt man bei A und 1 an bis Z 26, dann ist erkennbar um wie viel die Buchstaben verschoben sind.

Beispiel:

Klartext: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Geheim: H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G

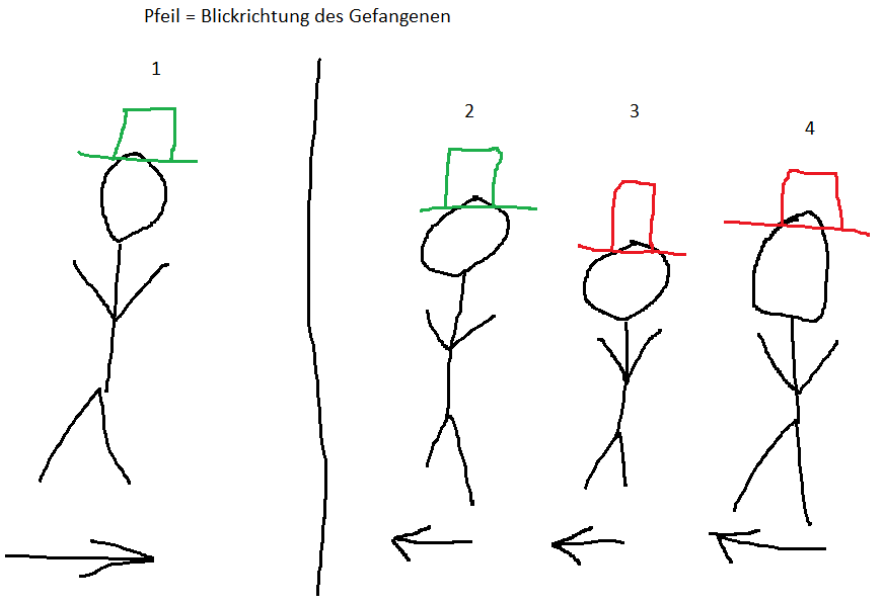
Textstellenverschlüsslung

Logikrätsel

Welchen Hut hab ich auf

Huträtsel

Vier Gefangene sitzen in je einer Zelle und sind dort angekettet. Einer der Gefangenen sitzt hinter einer Wand und kann nicht gesehen werden. Die anderen drei sind in einer Linie aufgestellt, sodass sie nur die Gefangenen vor sich erkennen können. (s. Skizze). Die Nummern in dieser Skizze sind die Nummern der Gefangenen. Die Gefangenen wissen, dass jeder von ihnen einen Hut trägt und dass 2 der vier Hüte rot sind und dass die anderen 2 grün sind. Kein Gefangener kann seine Blickrichtung ändern oder seine Position verlassen. Keiner der Gefangenen weiß welchen Hut er selbst trägt. Sobald einer der Gefangenen in der Lage ist zu sagen welchen Hut er selbst trägt, werden alle freigelassen.



Skizze des Huträtsels

Welche Gefangener ist in der Lage zu sagen welchen Hut er trägt?

Lösung:

Gefangener Nummer 3
Der Gefangene Nummer 4 sieht, dass die beiden Gefangenen vor ihm verschiedene Hüte tragen. Da er nicht weiß welchen Hut der Gefangene Nummer 1 hat, kann er nicht sagen welchen Hut er selbst trägt und schweigt. Da Gefangener Nummer 3 hört, dass Gefangener Nummer 4 nichts sagt, kann er schlussfolgern, dass dieser nicht weiß welchen Hut er selbst trägt. Dies kann nur der Fall sein, wenn Gefangener Nummer 2 und 3 verschiedene Hüte tragen. Gefangener Nummer 3 sieht welchen Hut Gefangener Nummer 2 trägt und weiß, daher, dass er selbst den andersfarbigen trägt.

Zwei Wachen einer lügt

Zwei Personen stehen zwei Türen. Euer Ziel ist es herauszufinden, welche die Tür ist, durch die ihr müsst. Eine der Personen lügt allerdings immer, während die andere immer die Wahrheit sagt. Welche Frage stellt ihr um die Antwort herauszufinden?

Lösung

"Wenn ich die andere Person fragen würde, welche Tür die richtige wäre, welche Antwort würde sie mir geben?" Egal welche der beiden Personen du fragst, sie wird immer die falsche Tür nennen, somit weißt du, dass die Andere dementsprechend die Richtige ist.

simple nim

Dieses Rätsel wird normalerweise gegen einen NPC gespielt. Es werden 13 Münzen auf den Tisch gelegt, die Spieler ziehen abwechselnd 1 bis 3 Münzen. Die Person, die die letzte Münze nimmt hat verloren.

Lösung:

Die Prämisse ist, dass nim ein Spiel ist, welches der Gegenspieler immer gewinnt. Der Spielleiter bringt den Spieler dazu anzufangen und füllt seinen Zug immer auf 4 auf (nimmt der Spieler 1, nimmt der Master 3; nimmt der Spieler 2, nimmt der Master 2; nimmt der Spieler 3, nimmt der Master 1). Dadurch muss der Spieler automatisch immer die letzte Münze nehmen und hat immer gewonnen

nim

Wolf Ziege Kohl

Ein Bauer hat einen Wolf, eine Ziege und einen Kohlkopf, die er über einen Fluss bringen will. Er hat dazu ein Boot, auf dem er immer maximal 2 von seinen Besitztümern mitnehmen kann. Lässt er die Ziege und den Wolf allerdings allein, isst der Wolf die Ziege, lässt er Ziege und Kohl allein, isst die Ziege den Kohl

Lösung

Ziege hin >	allein zurück >
Wolf hin >	Ziege zurück >
Kohl hin >	allein zurück >
Ziege hin >	Alle auf der anderen Seite

Personen überqueren eine Brücke

Vier Personen wollen bei Nacht eine Brücke überqueren. Das geht allerdings nur im Licht einer Laterne, da es dank der Dunkelheit sonst unmöglich ist.
Die Laterne hat allerdings nur eine begrenzte Brenndauer und der Lichtkegel Platz für zwei Personen, somit muss also eine efektive Lösung gefunden werden.

Person	Dauer zum überlaufen

A	5
B	10
C	20
D	25

Die Lösung ist nur dann richtig, wenn die kürzeste Zeit erreicht wurde

Lösung

A und B überqueren die Brücke, A kehrt mit der Laterne zurück. Anschließend gehen C und D als die beiden langsamsten gemeinsam hinüber, die Laterne bringt B zurück, bevor er zusammen mit A die Brücke ein weiteres Mal überquert. Dieser Plan benötigt nur 10 + 5 + 25 + 10 + 10 = 60 Minuten.

3 Löwe, 3 Büffel

In der Savanna befinden sich 3 Büffel und 3 Löwen, die einen Fluss überqueren wollen. Dazu steht ihnen ein Boot zur Verfügung, welches maximal 2 Tiere transprtieren kann und nicht leer reisen kann. Nun begibt es sich aber, dass die Löwen, sollten sie auf einer Seite in der Überzahl sein, die Büffel fressen. Schafft ihr es die komplette Gruppe über den Fluss zu bekommen, ohne, dass jemand gefressen wird?

Lösung

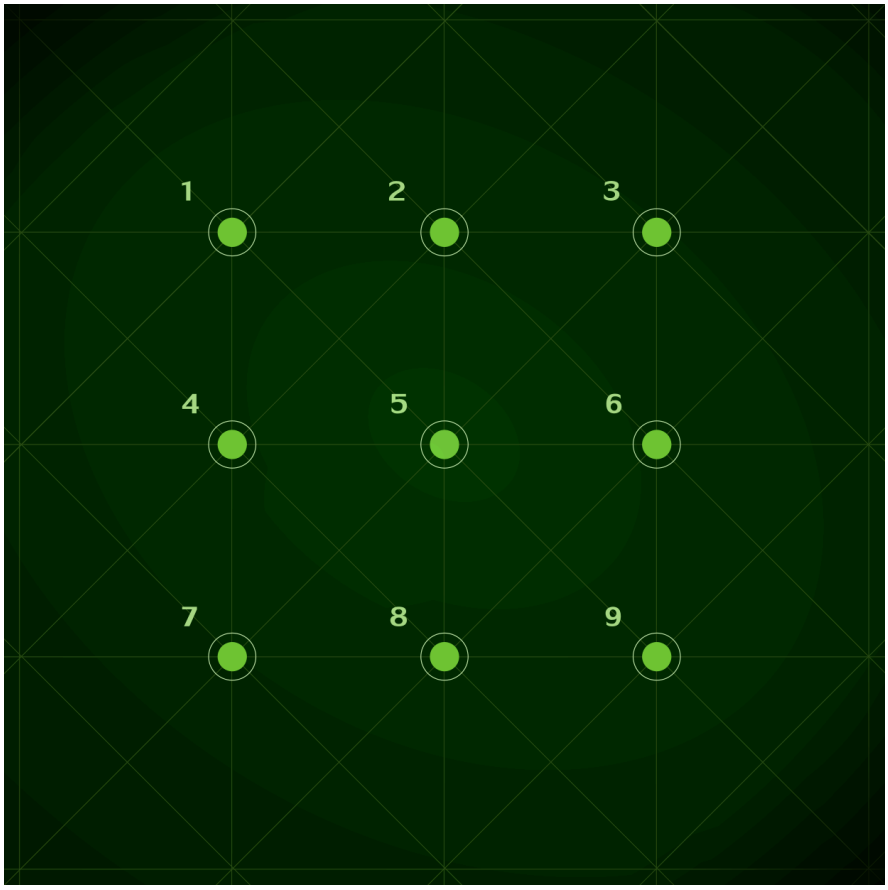
2 Löwen reisen mit dem Boot >	1 Löwe reist zurück >	2 Löwen reisen mit dem Boot >
1 Löwe reist zurück >	2 Büffel reisen mit dem Boot >	1 Büffel und ein Löwe reisen zurück >
2 Büffel reisen mit dem Boot >	1 Löwe reist zurück >	2 Löwen reisen mit dem Boot >
1 Löwe reist zurück >	2 Löwen reisen mit dem Boot >	Alle angekommen

Visuelle Rätsel

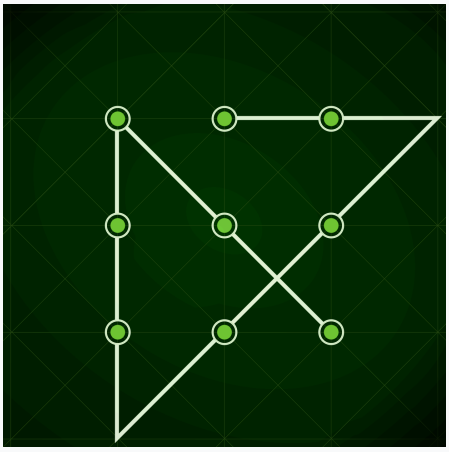
Visuelle Rästel umfassen alle Rätsel, die hauptsächlich darauf basieren, dass die Spieler ein Bild vor sich liegen haben.

9 Punkte 4 Linien

Verbinde 9 Punkte, die in einem 3x3 Feld angeordnet sind mit 4 geraden Linien, ohne den Stift abzusetzen.



Lösung



Gruppenrätsel

Gruppenrätsel zeichnen sich damit aus, dass verschiedene Teile der Gruppe, verschiedene Informationen oder Mittel erhalten und sich so absprechen müssen, dass sie gemeinsam das Rätsel lösen können.

Praktische Rätsel

Praktische Rätschel beschreiben alle Rätsel, welche die Spieler aktiv mit irgendetwas Physischen interagieren lassen. Das kann auch durch ein Computerprogramm geschehen, allerdings ist der entscheidende Teil, dass die Spieler das vor ihnen befindliche aktiv verändern um zu einer Lösung zu finden.

Streichhölzer

Schafe einzeunen

Kompetetive Rätsel (PvP)

Kompetitive Rätsel beruhen auf dem Prinzip der gegenseitigen Herausforderung, sprich, Spieler gegen Spieler.

Bild(er)raten

Die Spieler bekommen Stückweise ein Bild gezeigt. Je nach Variante wird dieses entweder mit der Zeit immer schärfer, wird erst fertig gemalt (immer mehr Elemente hinzugefügt) oder Stückweise aufgedeckt.

Wer zuerst errät worum es sich handelt hat gewonnen. Wer falsch rät hat verloren.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Rätselsammlung – `https://howtobeahero.de/index.php?title=R%C3%A4tselsammlung&oldid=36160`