Der Wettbewerb besteht aus 20 Rätseln, jeder Teilnehmer hat 60 Minuten Zeit. Der Wettbewerb läuft am Sonntag, dem 30. Mai von Mitternacht bis Mitternacht, wobei die Startzeit frei wählbar ist; nach Mitternacht werden jedoch keine Ergebnisse mehr angenommen. Nach Ablauf der 60 Minuten gibt es keinerlei Möglichkeit mehr, weitere Lösungen abzugeben oder zu korrigieren. Jedes Rätsel zählt 5 Punkte; für falsche Lösungen gibt es keine Strafpunkte.

Da die Rätseltypen im wesentlichen bekannt sein dürften, verzichtet diese Anleitungsdatei auf Beispiele. Bei Unklarheiten könnt ihr einfach im Forum nachfragen:
`http://forum.logic-masters.de/showthread.php?tid=606`

Beachtet bitte, daß die Rätseldatei aus Platzgründen nur die Diagramme und die Lösungscodes enthält, jedoch nicht die kompletten Anleitungstexte.

1. Magnetplatten

Fülle das Diagramm mit neutralen (schwarzen) und magnetischen Platten. Jede Magnetplatte hat zwei Pole (+ und −). Zwei Hälften mit gleichen Polen dürfen nicht waagerecht oder senkrecht benachbart sein. Die Zahlen am Rand geben an, wieviele Plus- und Minuspole in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind.

Antwortschlüssel: Gib den Inhalt der beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an; verwende '+' und '–' sowie 'N' für neutrale Platten.

2. Magische Spirale

Trage Ziffern von 1 bis 3 ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Durchläuft man die Spirale von außen nach innen, so muß sich die Ziffernfolge 1, 2, 3 ständig wiederholen, beginnend mit der Ziffer 1.

Antwortschlüssel: Gib den Inhalt der beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an; verwende '–' für Leerfelder.

3. Schiffe versenken

Plaziere die abgebildete Flotte im Diagramm; die Schiffe dürfen dabei waagerecht oder senkrecht plaziert werden. Zwei Schiffe dürfen nicht in waagerecht, senkrecht oder diagonal benachbarten Feldern liegen. Die Zahlen am Rand geben an, wieviele Schiffssegmente sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden; einige Schiffssegmente sind bereits vorgegeben.

Antwortschlüssel: Die Buchstaben am unteren und rechten Rand definieren die Koordinaten der einzelnen Schiffssegmente. Gib die Koordinaten der vier Schiffe der Größe 1 an.

4. Gebietssummen

Trage Ziffern von 1 bis 7 ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Die Summen der Ziffern in den fettumrandeten Gebieten sind vorgegeben. Innerhalb eines Gebiets dürfen Ziffern auch mehrfach vorkommen.

Antwortschlüssel: Gib die Ziffern in den beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an.

5. Arukone

Verbinde jeweils gleiche Buchstaben durch waagerecht und senkrecht verlaufende Linienzüge. Die Verbindungslinien dürfen beliebig oft abbiegen. Jedes Feld muß von genau einer Verbindungslinie verwendet werden.

Antwortschlüssel: Gib für jeden der Buchstaben ABCDEFGHI in dieser Reihenfolge an, wie oft die entsprechende Verbindungslinie abbiegt.

6. Doppelblock

Trage Ziffern von 1 bis 5 sowie Schwarzfelder ins Diagramm ein, so daß jede Zeile und jede Spalte zwei Schwarzfelder sowie jede Ziffer genau einmal enthält. Die Zahlen am Rand geben die Summe der Ziffern zwischen den beiden Schwarzfeldern in der jeweiligen Zeile oder Spalte an. In Zeilen oder Spalten ohne Vorgabe dürfen die Schwarzfelder direkt nebeneinander stehen, müssen aber nicht.

Antwortschlüssel: Gib den Inhalt der beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an; verwende 'S' für Schwarzfelder.

7. Schlange

Zeichne eine waagerecht und senkrecht verlaufende Schlange ins Diagramm, die sich nirgends selbst berührt, auch nicht diagonal. Die beiden Kreise stellen Kopf und Schwanz der Schlange dar. Die Zahlen am Rand geben an, wieviele Felder in der jeweiligen Zeile oder Spalte von der Schlange belegt sind; Kopf und Schwanz werden hierbei mitgezählt.

Antwortschlüssel: Gib den Inhalt der beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an; verwende 'S' für Felder, die von der Schlange durchlaufen werden, und '–' für Leerfelder.

8. Buchstabensalat

Trage die Buchstaben A, B, C, D ins Diagramm ein, so daß jeder Buchstabe in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt; in jeder Zeile und in jeder Spalte bleiben somit genau zwei Felder frei. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen zuerst vorkommt.

Antwortschlüssel: Gib die Buchstaben in den beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an; verwende '–' für Leerfelder.

9. Kakuro

Trage in die weißen Felder Ziffern von 1 bis 9 ein. Die Zahlen in den grauen Feldern geben jeweils die Summe der Ziffern im direkt angrenzenden, horizontal oder vertikal verlaufenden „Wort“ an. In jedem „Wort“ darf jede Ziffer höchstens einmal vorkommen.

Antwortschlüssel: Gib die Ziffern in der mit einem Pfeil markierten Zeile von links nach rechts an.

10. Höhle

Zeichne entlang der Gitterlinien einen geschlossenen Weg ein und schwärze alle Felder, die außerhalb dieses Weges liegen. Die Zahlen müssen innerhalb des Weges liegen und geben an, wie viele Felder von diesem Feld aus in allen vier Richtungen (waagerecht und senkrecht) bis zum nächsten Schwarzfeld oder bis zum Rand zu sehen sind, wobei das Feld mit der Zahl selbst mitgezählt wird.

Antwortschlüssel: Gib für alle Gebiete, die außerhalb des Rundwegs liegen, die Anzahl ihrer Felder an. Beginne in der linken oberen Ecke des Diagramms und gehe im Uhrzeigersinn vor.

11. Minesweeper

Plaziere 30 Minen im Diagramm. Die Zahlen geben an, wieviele der jeweils waagerecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder eine Mine enthalten. Felder mit Zahlen selbst enthalten keine Minen.

Antwortschlüssel: Gib von oben nach unten die Anzahl der Minen in jeder Zeile an.

12. Hochhäuser

Trage Ziffern von 1 bis 6 ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile und in jeder Spalte genau einmal vorkommt. Die Ziffern stellen Hochhäuser dar; die Zahlen am Rand geben an, wieviele Hochhäuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zu sehen sind. Niedrigere Häuser werden dabei von höheren verdeckt.

Antwortschlüssel: Gib die Ziffern in den beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an.

13. Masyu

Zeichne in das Rätsel einen Rundweg ein, der waagerecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und alle Felder mit Kreisen durchläuft. In Feldern mit einem schwarzen Kreis muss er im 90°-Winkel abbiegen und in beiden Richtungen durch das folgende Feld geradeaus hindurch gehen. Durch Felder mit einem weißen Kreis muss er geradeaus hindurch gehen und in mindestens einer Richtung im folgenden Feld im 90°-Winkel abbiegen.

Antwortschlüssel: Gib von oben nach unten für jede Zeile an, wieviele Felder vom Rundweg nicht durchlaufen werden.

14. Fillomino

Zerlege das Diagramm in Gebiete und schreibe in jedes Feld eine Zahl. Die Zahlen in einem Gebiet müssen alle gleich sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen einander höchstens diagonal berühren. Mehrere vorgegebene Zahlen können zum gleichen Gebiet gehören und es kann Gebiete geben, von denen noch keine Zahl bekannt ist – auch mit größeren als den vorgegebenen Zahlen.

Antwortschlüssel: Gib die Zahlen in den beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an.

15. Tapa

Schwärze einige der leeren Felder, so daß alle schwarzen Felder waagerecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2×2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wieviele der jeweiligen waagerecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagerecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen innerhalb eines Feldes spielen dabei keine Rolle.

Antwortschlüssel: Gib von oben nach unten die Anzahl der Schwarzfelder in jeder Zeile an.

16. Rundweg

Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Ziffern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Antwortschlüssel: Gib für alle Gebiete, die außerhalb des Rundwegs liegen, die Anzahl ihrer Felder an. Beginne in der linken oberen Ecke des Diagramms und gehe im Uhrzeigersinn vor.

17. Rechtecke

Zerlege das Diagramm lückenlos und ohne Überlappungen in Rechtecke. Jedes Rechteck muß genau eine Zahl enthalten, welche den Flächeninhalt dieses Rechtecks angibt.

Antwortschlüssel: Gib von oben nach unten für jede Zeile an, wieviele Rechtecke in dieser Zeile vorkommen.

18. Sudoku

Trage Ziffern von 1 bis 9 ins Diagramm ein, so daß jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten Gebiet genau einmal vorkommt.

Antwortschlüssel: Gib die Ziffern in den beiden mit Pfeilen markierten Zeilen jeweils von links nach rechts an.

19. Doppelstern

Trage in das Diagramm Sterne ein, so daß sich in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

Antwortschlüssel: Gib von oben nach unten für jede Zeile an, wieviele Leerfelder zwischen den beiden Sternen liegen (die Felder mit den Sternen selbst nicht mitgezählt).

20. Dominos

Zerlege das Diagramm in 28 Dominosteine, so daß jede mögliche Ziffernkombination (0-0, 0-1, ..., 6-6) genau einmal verwendet wird. Alle Dominos dürfen beliebig gedreht werden.

Antwortschlüssel: Gib von oben nach unten die Anzahl der horizontalen Dominos in jeder Zeile an.