



Name



Logic Masters 2026

Runde 3: Erste historische Runde

Bearbeitungszeit: 90 Minuten, Gesamtpunktzahl: 535 Punkte

3.1 Kreuzsummen ohne Geschwister	55 Punkte
3.2 Regenschirme	45 Punkte
3.3 Twilight-Tapa	60 Punkte
3.4 Permakultur	40 Punkte
3.5 Antimagnetplatten	65 Punkte
3.6 Elbschiffer	95 Punkte
3.7 Minikoralle	30 Punkte
3.8 Transporteur	35 Punkte
3.9 Blackout Domino	75 Punkte
3.10 Unvollständige Hochhäuser	35 Punkte

Evtl. Restzeit bei Abgabe	Evtl. Bonuspunkte	Gesamtpunkte

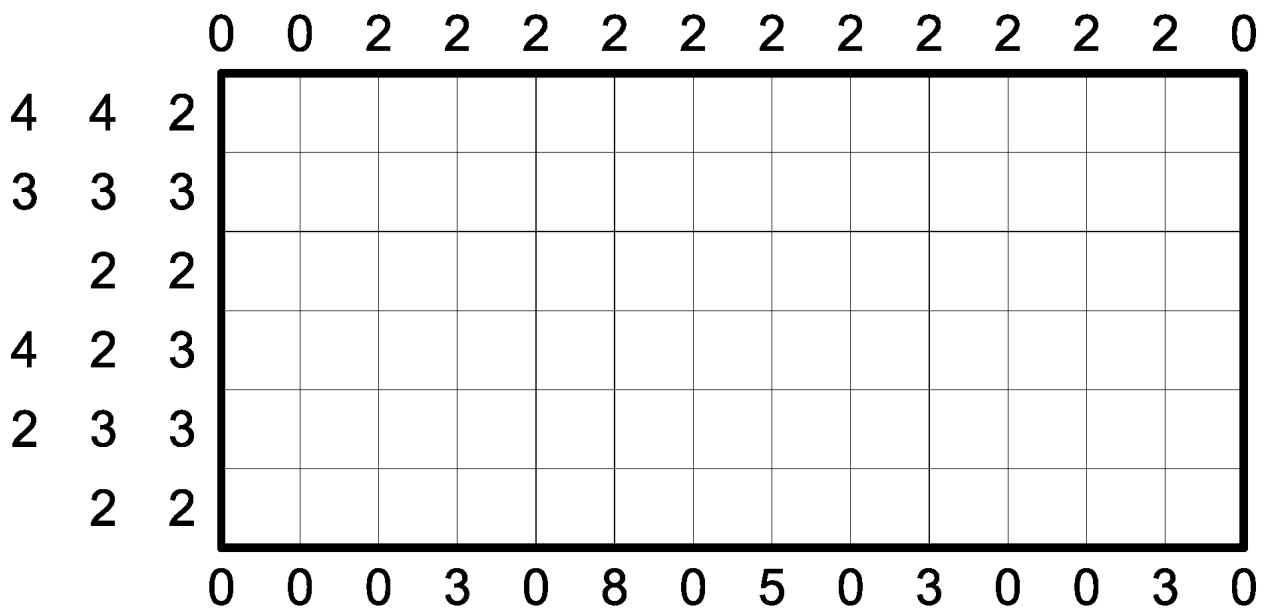
3.2 Regenschirme

45 Punkte

Zeichne eine Anzahl Regenschirme ins Diagramm ein, so dass für die von oben ins Diagramm fallenden Wassertropfen die folgenden Regeln erfüllt sind:

1. Die Zahlen oberhalb des Diagramms geben an, wie viele Wassertropfen in der jeweiligen Spalte (entlang der Gitterlinien) ins Diagramm hineinfallen; die Zahlen unterhalb des Diagramms geben an, wie viele Wassertropfen unten (ebenfalls entlang der Gitterlinien) herausfallen.
2. Solange ein Tropfen nicht auf einen Schirm trifft, fällt er senkrecht.
3. Trifft ein Tropfen links der Mitte auf einen Schirm, so läuft er zum linken Rand des Schirms; trifft er rechts der Mitte auf einen Schirm, so läuft er zum rechten Rand. In beiden Fällen tropft er danach senkrecht nach unten.
4. Bei Schirmen mit einer geraden Breite dürfen exakt in der Mitte nur eine gerade Anzahl an Tropfen auftreffen. Eine Hälfte der Tropfen läuft dann zum linken, die andere zum rechten Rand des Schirms.

Die Regenschirme sind jeweils ein Kästchen hoch und haben verschiedene Breiten; die Zahlen links des Diagramms geben an, welche Schirmbreiten in der entsprechenden Zeile vorkommen, bei mehreren Schirmen in einer Zeile auch in der entsprechenden Reihenfolge. Die Schirme dürfen einander beliebig berühren, jedoch nicht überschneiden, also kein Kästchen gemeinsam benutzen.



3.3 Twilight-Tapa

60 Punkte

Schwärze einige Felder, so dass alle schwarzen Felder waagrecht oder senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Feld komplett geschwärzt ist. Weiße Felder mit Zahlen geben die Länge der schwarzen Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Schwarze Felder mit Zahlen geben die Länge der weißen Gruppen in ihren Nachbarfeldern an. Dabei besteht eine Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe. Enthält ein Feld mehr als eine Zahl, muss zwischen den Gruppen mindestens ein Feld der anderen Art bleiben. Die Reihenfolge der Zahlen in den Feldern spielt dabei keine Rolle.

				3	¹ ₁						2
				3		² ₄		¹ ₁	5		
	¹ ₃										
			¹ ₃		¹ ₂ ¹			4			
											² ₂
				2		¹ ₄					
2		5					7			² ₃	
					¹ ₂						
		² ₃				6			¹ ₁ ¹		
		¹ ₅		³ ₃							
								¹ ₄			3
				4	1						

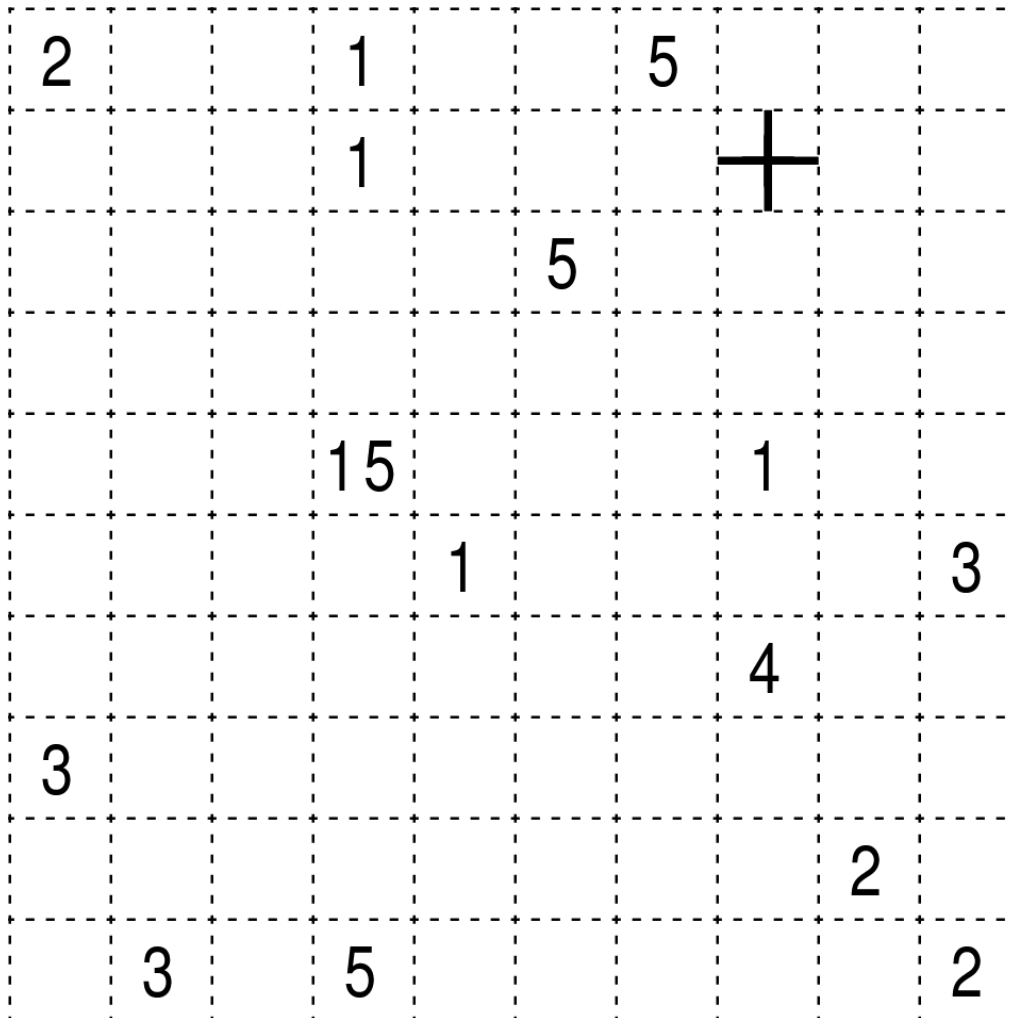
3.4 Permakultur Fillomino - Bahnhöfe

40 Punkte

Permakultur: Teile das Rätsel entlang der Gitterlinien in zwei orthogonal zusammenhängende Teile. Jeweils genau ein Teil gehört zu einer der beiden nachfolgend beschriebenen Rätselarten.

Fillomino: Unterteile das Diagramm in Gebiete und schreibe in jedes Feld die Größe des Gebiets, zu dem das Feld gehört. Gebiete gleicher Größe dürfen sich dabei nicht orthogonal berühren. 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.

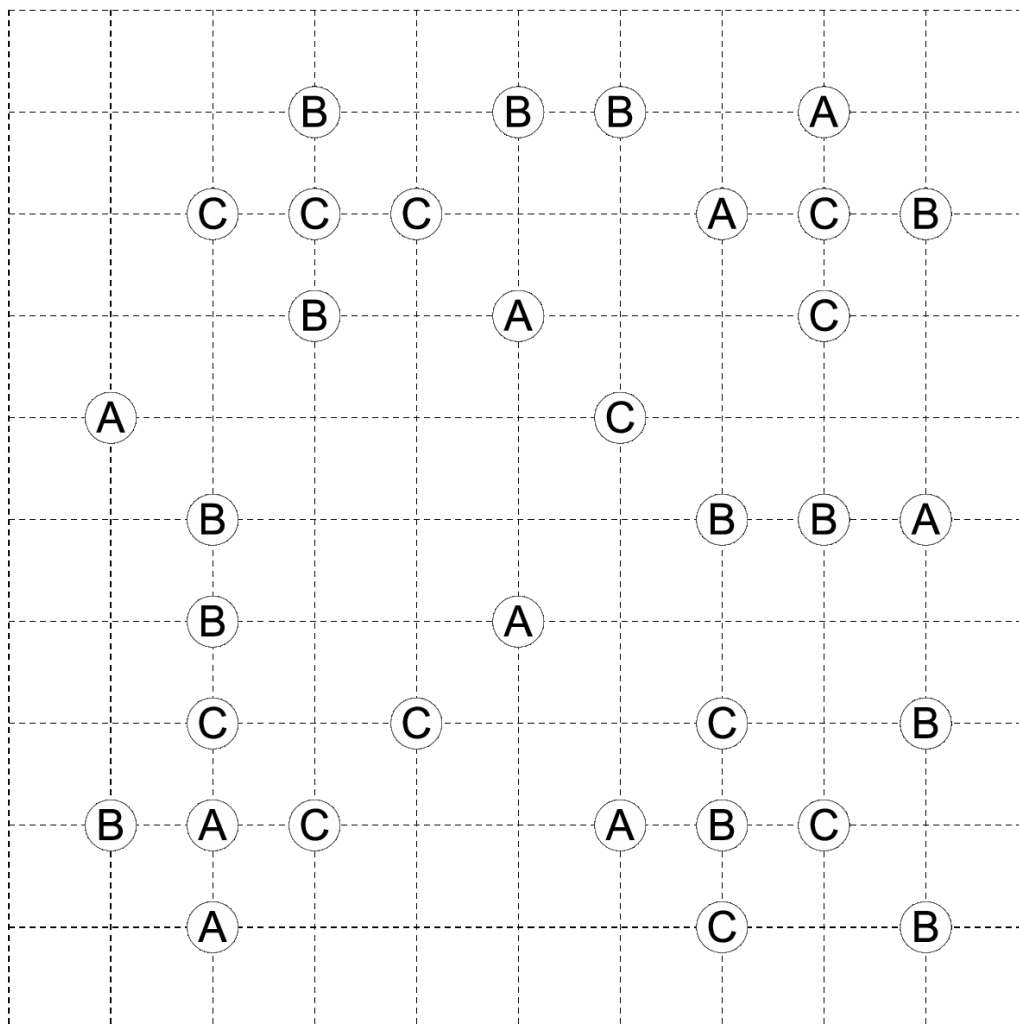
Bahnhöfe: Zeichne einen Rundweg ins Diagramm, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und durch alle Felder hindurchgeht. Der Rundweg kreuzt sich genau an den vorgegebenen Stellen. Durch Felder mit Zahlen geht der Rundweg geradeaus, und die Zahlen werden in der Reihenfolge 1,2,3,... n,1 durchlaufen.



3.6 Elbschiffer

95 Punkte

Zeichne einen Rundweg ins Gitter ein, der auf den Kanten der Kästchen verläuft und sich nirgends kreuzt oder berührt. Der Rundweg muss alle Ecken mit A, B oder C passieren. Bei einem der Buchstaben muss der Weg bezüglich der (frei wählbaren) Durchlaufrichtung immer nach links abbiegen, bei einem anderen immer nach rechts, und bei dem dritten Buchstaben verläuft er immer geradeaus.



3.7 Minikoralle

30 Punkte

Schwärze von jedem Feld die linke, rechte, obere oder untere Hälfte. Die Schwarzfelder müssen zusammenhängen und dürfen keinen 2x2-Block aus Viertelfeldern komplett füllen. Alle weißen Viertelfelder müssen mit dem Rand verbunden sein. Dadurch entsteht eine Koralle. In manchen Viertelfeldern stehen Zahlen. Diese dürfen nicht geschwärzt werden und geben an, aus wie vielen Halbfeldern der weiße Bereich besteht, in dem sie sich befinden.

2			4		3		3
	2						
							4
				4		6	
	6						6
6					3		
	5			4		5	
5					4		
						5	
	1						5
1							

3.9 Blackout Domino

75 Punkte

Schwärze einige Felder und trage dann die Dominosteine von 1-1 bis 7-7 so in die Figur ein, dass jeder Stein genau einmal vorkommt. Waagrecht und senkrecht benachbarte Halbfelder von unterschiedlichen Dominosteinen müssen dabei dieselbe Zahl aufweisen. Schwarzfelder dürfen sowohl andere Schwarzfelder, als auch den Rand orthogonal nicht berühren.

17	16	15	14	13	12	11
27	26	25	24	23	22	
37	36	35	34	33		
47	46	45	44			
57	56	55				
67	66					
77						

