



Name



Logic Masters 2026

Runde 4: Zusatzrunde

Bearbeitungszeit: 45 Minuten, Gesamtpunktzahl: 260 Punkte

4.1 Zusatzstern-Doppelstern	10 Punkte
4.2 Zusatzrundweg-Rundweg	20 Punkte
4.3 Zusatzschwarzfeld-LITS	25 Punkte
4.4 Surplus-Fillomino	30 Punkte
4.5 Zusatzdomino-Dominosuche	35 Punkte
4.6 Zusatzschiff-Battleships	40 Punkte
4.7 Fast korrektes Kakuro	45 Punkte
4.8 Surplus-Sudoku	55 Punkte

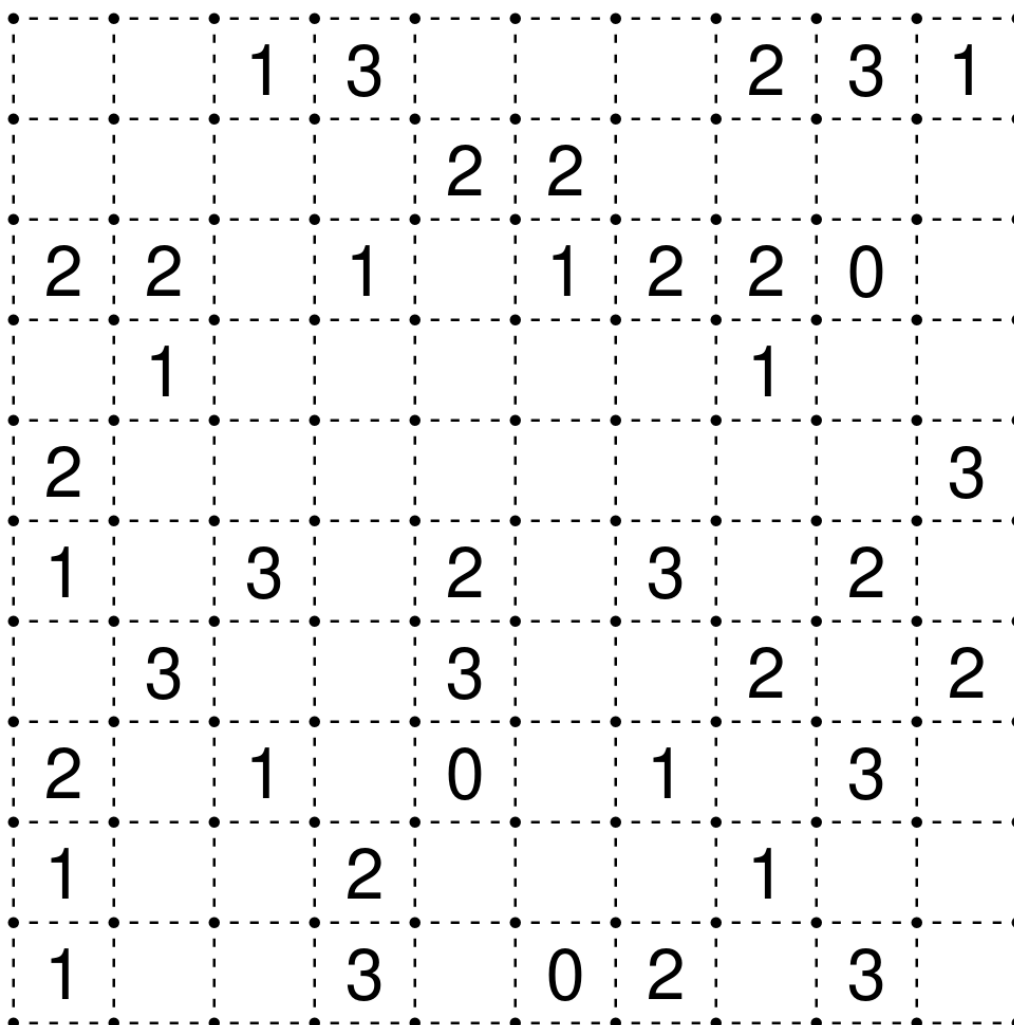
Evtl. Restzeit bei Abgabe	Evtl. Bonuspunkte	Gesamtpunkte

4.2 Zusatzrundweg-Rundweg

20 Punkte

Es gelten die Standard-Rundweg-Regeln: Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Kanten für den Weg verwendet werden. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Zusätzlich gibt es einen zweiten Rundweg im Gitter, der genau ein Kästchen umschließt. Dieser berührt den anderen Rundweg nicht. Er darf innerhalb oder außerhalb des großen Rundwegs liegen.

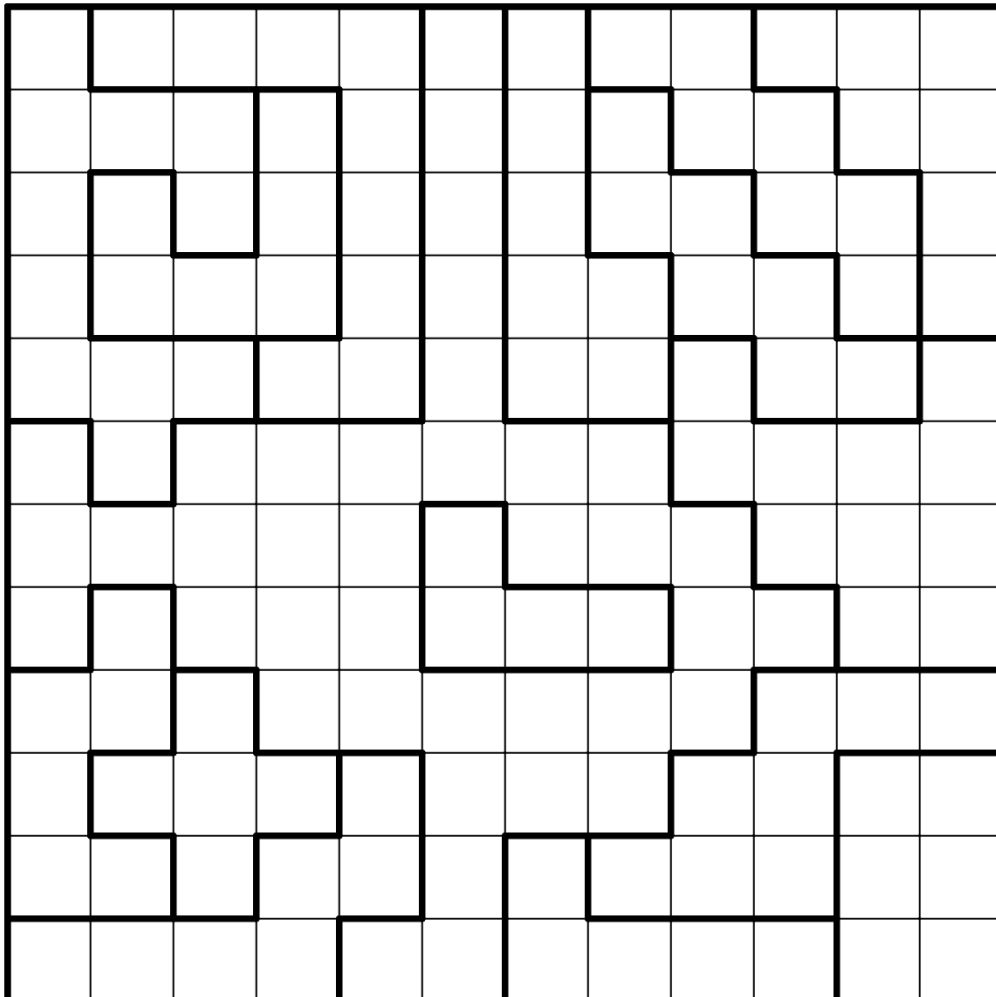
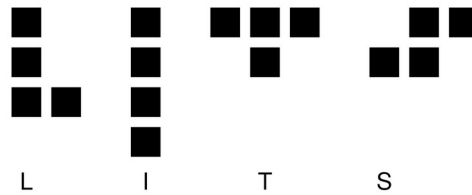


4.3 Zusatzschwarzfeld-LITS

25 Punkte

Es gelten die Standard-LITS-Regeln: Schwärze einige der Felder, so dass in jedem Gebiet genau vier zusammenhängende Felder geschwärzt sind, alle Schwarzfelder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Fasst man die Schwarzfelder in den Gebieten als Tetrominos auf, so dürfen sich gleiche Tetrominos (auch gedreht oder gespiegelt) waagrecht oder senkrecht nicht berühren.

Zusätzlich gibt es ein weiteres Schwarzfeld. Dieses darf das Tetromino im gleichen Gebiet nicht orthogonal berühren.



4.4 Surplus-Fillomino

30 Punkte

Es gelten die Standard-Fillomino-Regeln: Unterteile 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 sich dabei orthogonal nicht berühren, wohl aber diagonal. 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.

Es gibt allerdings ein Gebiet, das ein Kästchen zu groß ist und eine Zahl zu viel enthält. Dieses darf weder ein gleich großes Gebiet noch eines mit den gleichen Zahlen orthogonal berühren.

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

4.5 Zusatzdomino-Dominosuche

35 Punkte

Es gelten die Standard-Dominosuche-Regeln: Zerlege das Gitter so in Dominosteine, dass jede Kombination von 0-0 bis 8-8 genau einmal vorkommt. Die Zahlen auf den Dominosteinen sind dabei bereits eingezeichnet.

Zusätzlich ist ein Domino doppelt versteckt.

00	01	02	03	04	05	06	07	08
	11	12	13	14	15	16	17	18
		22	23	24	25	26	27	28
			33	34	35	36	37	38
				44	45	46	47	48
					55	56	57	58
						66	67	68
							77	78
								88

		0	5	8	4	1	2	1	
4	3	4	2	2	3	8	6	2	
6	8	7	0	3	6	6	4	8	5
5	7	3	0	3	1	6	7	7	7
6	5	4	4	5	1	4	5	0	1
6	5	1	3	3	7	2	2	5	8
2	1	7	3	8	6	2	3	8	8
1	4	6	0	8	8	7	4	7	0
	7	5	4	6	5	0	0	7	2
	3	0	2	1	1	0	3		

4.7 Fast korrektes Kakuro

45 Punkte

Es gelten die Standard-Kakuro-Regeln: Schreibe in jedes Feld eine Zahl von 1 bis 9, so dass sich in keiner Summe eine Zahl wiederholt. Die Vorgaben geben die Summe der Zahlen bis zum nächsten Schwarzfeld beziehungsweise Rand an.

Allerdings gibt es genau eine Summe, die genau einen Summanden doppelt enthält.

	11	45	20		33	8		12	13
14				12			17		
23				29			9		
	19						9	24	1
5			4			8			
12			8			5			6
14			9			3	22	7	
	9			5	10				
45									
6			7			10			

4.8 Surplus-Sudoku

55 Punkte

Es gelten die Standard-Sudoku-Regeln: Trage Zahlen von 1 bis 9 so in das Gitter ein, dass in jeder Zeile und Spalte jede Zahl genau einmal vorkommt.

Allerdings kommt in jedem Gebiet jede Zahl mindestens einmal vor statt genau einmal.

		3		2			8	9
								7
4		5	8		6	2		
		7	6		5	1		
5				8				6
		4	3		2	9		
		1	2		3	8		5
2								
3	1			5		4		