



Name



## Logic Masters 2026

### Runde 5: Zweite historische Runde

Bearbeitungszeit: 75 Minuten, Gesamtpunktzahl: 425 Punkte

5.1 Teilchenzoo	90 Punkte
5.2 Hochhausblöcke	65 Punkte
5.3 Sackbahnhöfe	20 Punkte
5.4 Kariertes Fillomino	20 Punkte
5.5 A38	25 Punkte
5.6 Kerzen	60 Punkte
5.7 No Same Sums	50 Punkte
5.8 Kippliges Aquarium	20 Punkte
5.9 Landvermessung	45 Punkte
5.10 Firewalk	30 Punkte

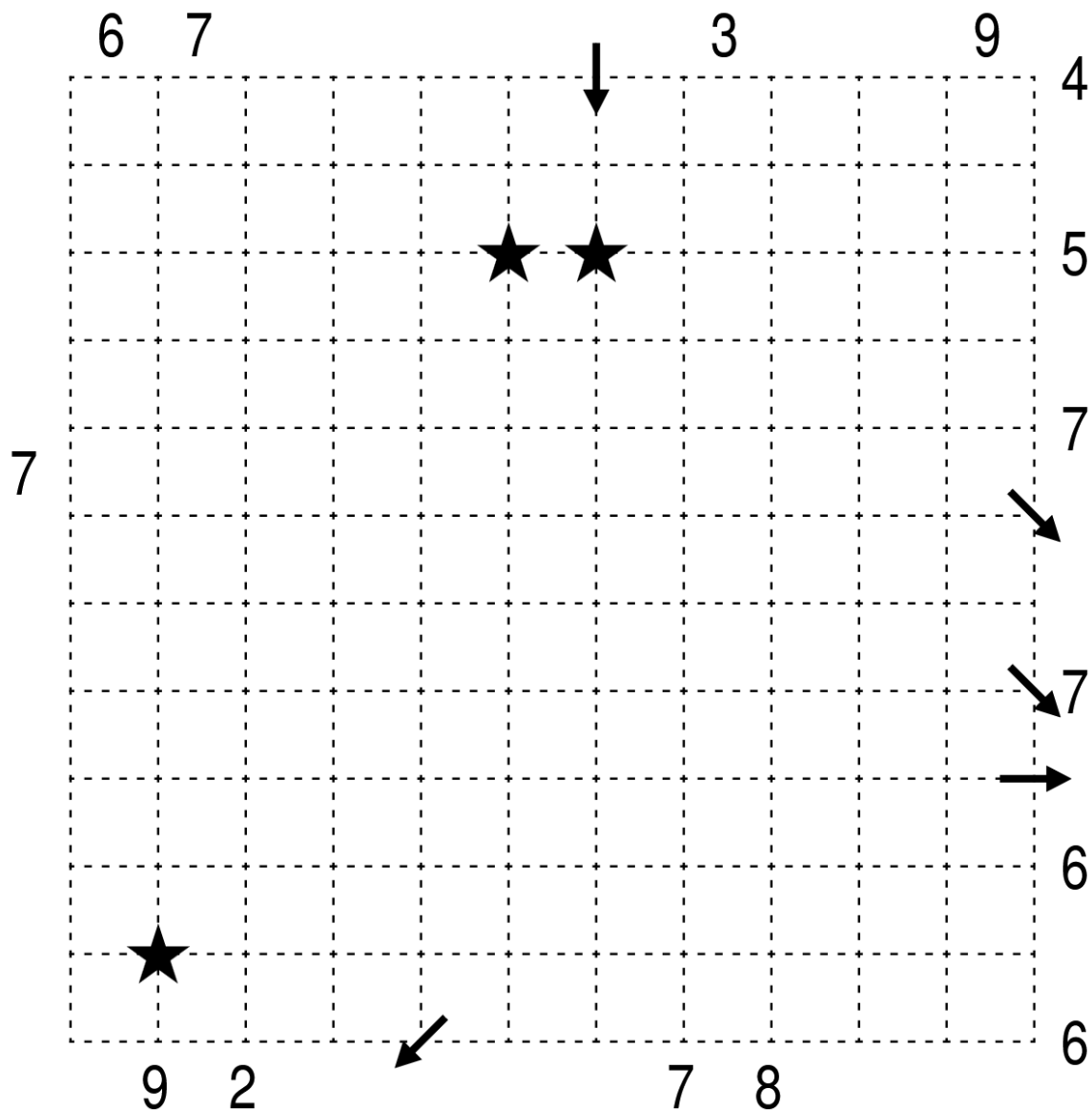
Evtl. Restzeit bei Abgabe	Evtl. Bonuspunkte	Gesamtpunkte

## 5.1 Teilchenzoo

90 Punkte

Zeichne einen kontinuierlichen Teilchenstrahl, der entlang der Kästchenränder oder diagonal durch die Kästchen läuft. An den Gitterpunkten verläuft der Strahl entweder geradeaus, oder er biegt rechtwinklig ab. An den mit einem Kreuz markierten Stellen kreuzt sich der Strahl und läuft jeweils geradeaus durch die Kreuzung. Ansonsten berührt sich der Strahl nicht selbst. An den mit einem Stern markierten Punkten teilt sich der Strahl; dies geschieht immer in Laufrichtung symmetrisch mit einem Öffnungswinkel von  $90^\circ$ . Der Eintrittspunkt und alle Austrittspunkte sowie alle Teilungs- und Kreuzungspunkte sind bereits vorgegeben.

Die Zahlen links und oben geben an, wie viele Segmente des Strahls die entsprechende Zeile oder Spalte durchqueren; die Zahlen rechts und unten geben die Anzahl der entlang der entsprechenden Linie liegenden Knickpunkte an (Teilungspunkte gelten nicht als Knickpunkte).

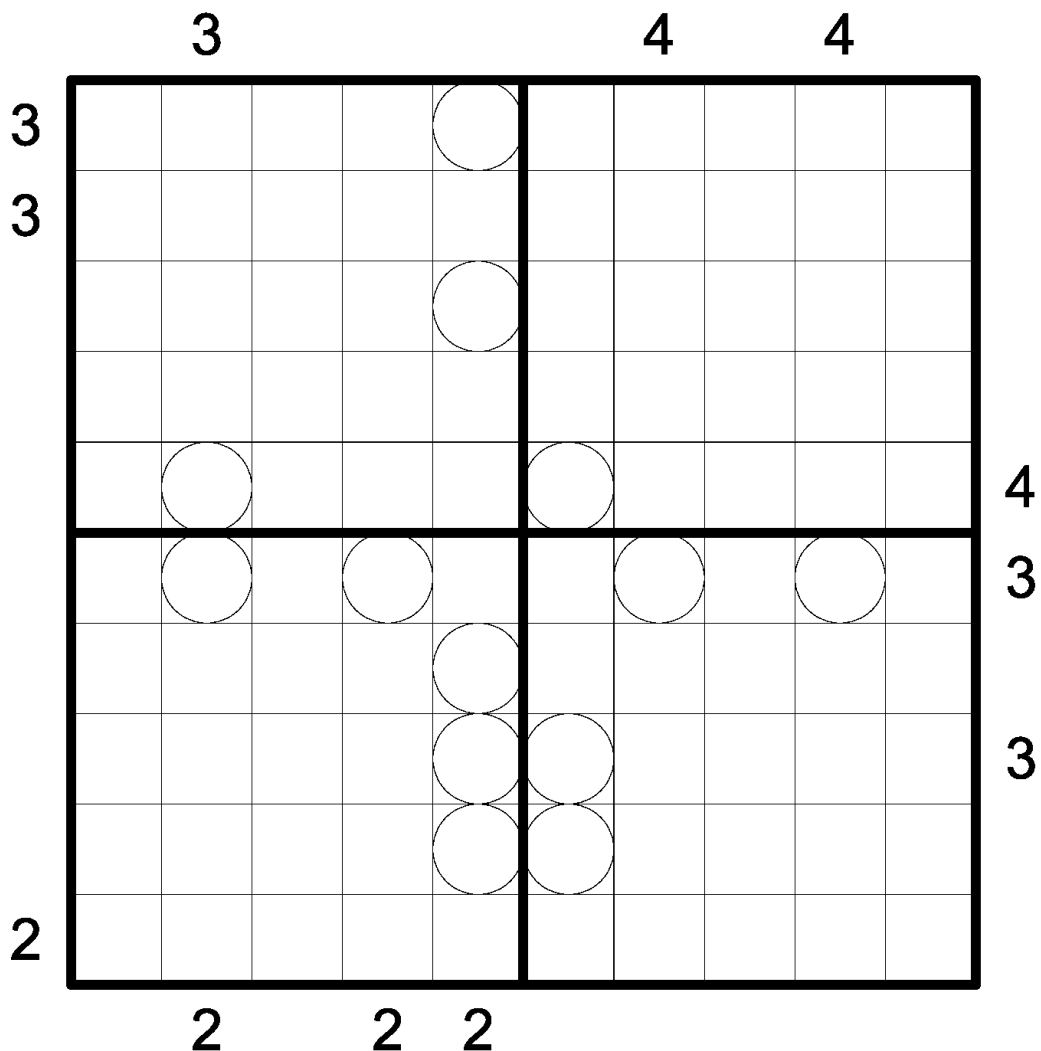


## 5.2 Hochhausblöcke

65 Punkte

Das Gitter besteht aus 4 Hochhausrätseln: Trage in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 5 so ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jede mögliche Höhe genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt.

Die Zahlen in den Kreisen sind korrekte Randhinweise für die Nachbarrätsel, gegebenenfalls in beide Richtungen. Alle anderen Zahlen innerhalb des Gitters, die an andere Blöcke angrenzen, sind falsch, ebenfalls gegebenenfalls in beide Richtungen.

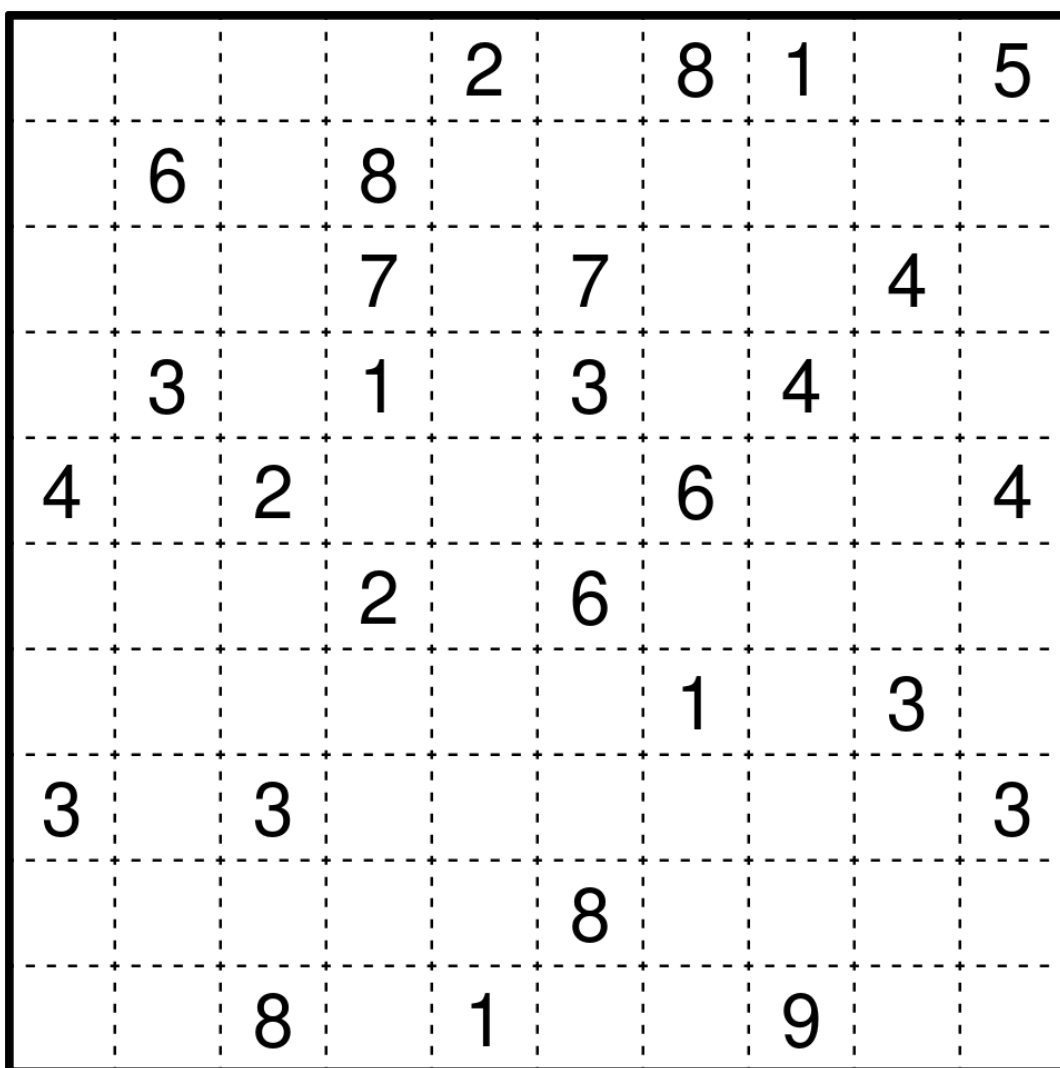




### 5.4 Kariertes Fillomino

20 Punkte

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 waagrecht oder senkrecht 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. Schwärze anschließend einige Gebiete so, dass waagrecht und senkrecht benachbarte Gebiete nicht die gleiche Farbe haben.





## 5.6 Kerzen

60 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 4 in einige leere Felder ein. Jede Zahl steht für eine Kerze in entsprechender Höhe. Vorgegebene Zahlen geben jeweils die Summe der Höhen aller Kerzen in den bis zu acht waagrecht, senkrecht und diagonal angrenzenden Feldern an. Einzelne stehende Kerzen haben die Höhe 4. Die Wärme waagrecht oder senkrecht benachbarter Kerzen schmilzt Kerzenwachs, daher verringert sich die Höhe einer Kerze für jede benachbarte Kerze um 1. Diagonal benachbarte Kerzen haben keinen Einfluss. Es gibt keine Kerzen der Höhe 0, daher kann keine Kerze zu vier anderen Kerzen benachbart sein.

	3				3			3		3
			4							
4					4					
			3					2		
										3
	4		2		3					
							4		3	
			3			3				
3								3		4
				4						

### 5.7 No Same Sums

50 Punkte

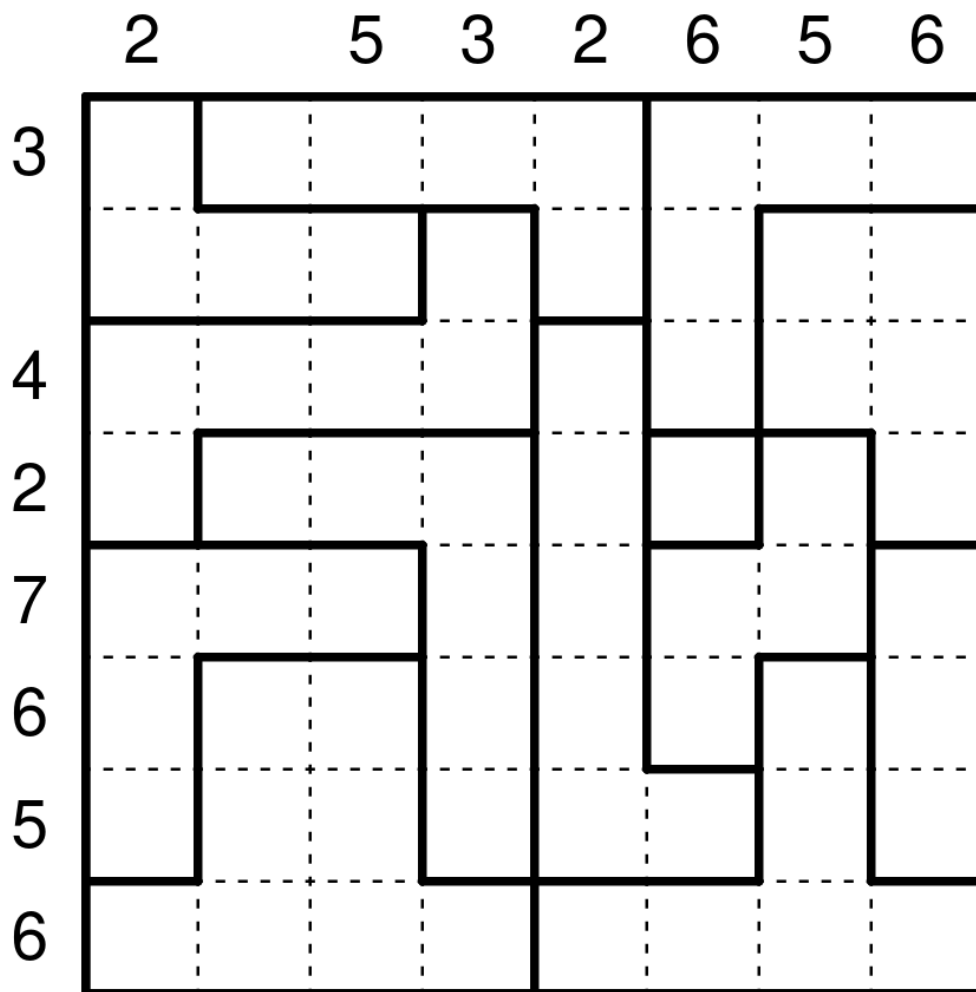
Zerlege das Gitter entlang der gestrichelten Linien in Gebiete beliebiger Größen, so dass kein Gebiet eine Zahl mehrfach enthält. Gebiete, welche die gleiche Zahl enthalten, dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Wenn man in jedem Gebiet die Summe der enthaltenen Zahlen bildet, so sind diese Summen alle unterschiedlich.

3	5	3	0	8	0	4
6	1	2	1	2	3	7
3	0	8	5	0	4	10
4	2	13	3	8	9	8
5	0	9	2	0	5	6
6	10	6	1	7	9	3
7	8	11	4	10	1	6

### 5.8 Kippliges Aquarium

20 Punkte

Fülle einige Felder mit Wasser, sodass die Zahlen am Rand angeben, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte Wasser enthalten. Innerhalb eines Gebiets müssen dabei die Felder von unten nach oben aufgefüllt werden, wobei (im Gegensatz zur Standard-Rätselart Aquarium) für jedes Gebiet einzeln herausgefunden werden muss, wo unten ist. Ist in einem Gebiet ein Feld mit Wasser gefüllt, müssen alle Felder mit gleicher oder niedrigerer "Höhe" ebenfalls gefüllt sein.





## 5.10 Firewalk

30 Punkte

Zeichne einen Rundweg ins Diagramm ein, der jedes Kästchen mit Zahl durchläuft. Der Rundweg darf sich weder verzweigen noch selbst schneiden.

Rote Felder sind Feuerfelder. Auf ihnen muss der Rundweg immer abbiegen. Feuerfelder dürfen zweimal benutzt werden, wobei sich die beiden Biegungen nicht berühren und der Mittelpunkt des Kästchens **im Inneren des Rundwegs** liegt.

Zahlen geben an, aus wie vielen zusammenhängenden Nicht-Feuer-Feldern das Wegstück besteht, auf dem die Ziffer liegt.

			2								
		1				2					
				5				3			
								5			
7											12
			2		8		2				
		3									
4					3		5				