



Name



## Logic Masters 2026

### Runde 6: Von G's und U's

Bearbeitungszeit: 60 Minuten, Gesamtpunktzahl: 445 Punkte

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| 6.1 GU-Nurikabe           | 15 Punkte  |
| 6.2 GU-Shikaku            | 20 Punkte  |
| 6.3 GU-Koralle            | 20 Punkte  |
| 6.4 GU-Norinuri           | 25 Punkte  |
| 6.5 GU-Shakashaka         | 25 Punkte  |
| 6.6 GU-Geradeweg          | 35 Punkte  |
| 6.7 GU-Tetrochain         | 45 Punkte  |
| 6.8 GU-Vier-Winde         | 45 Punkte  |
| 6.9 GU-Nanro              | 50 Punkte  |
| 6.10 GU-Killer-Hochhäuser | 50 Punkte  |
| 6.11 GU-U-Bahn            | 115 Punkte |

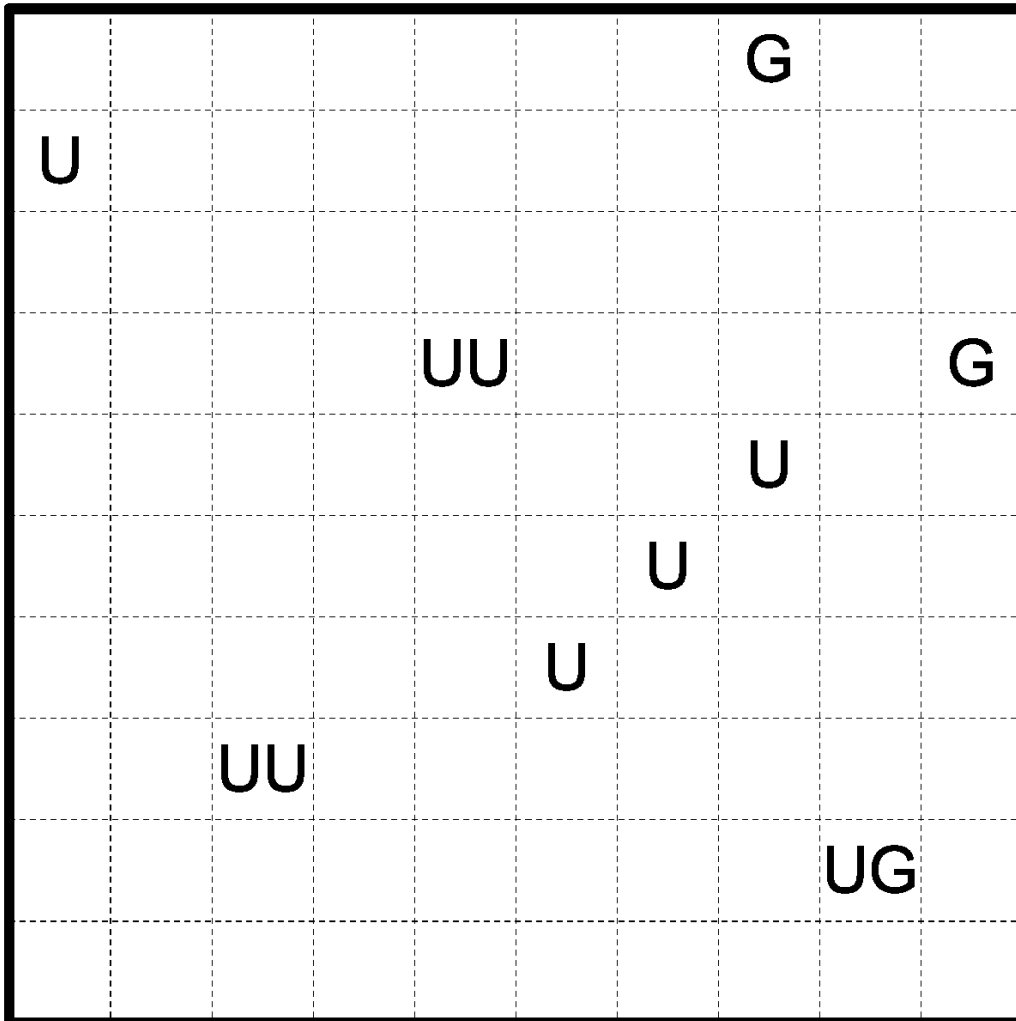
| Evtl. Restzeit bei Abgabe | Evtl. Bonuspunkte | Gesamtpunkte |
|---------------------------|-------------------|--------------|
|                           |                   |              |



## 6.2 GU-Shikaku

20 Punkte

Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in rechteckige (und quadratische) Gebiete. Jedes Gebiet muss genau einen Hinweis enthalten, der die Größe (Anzahl der Felder) dieses Gebiets angibt.

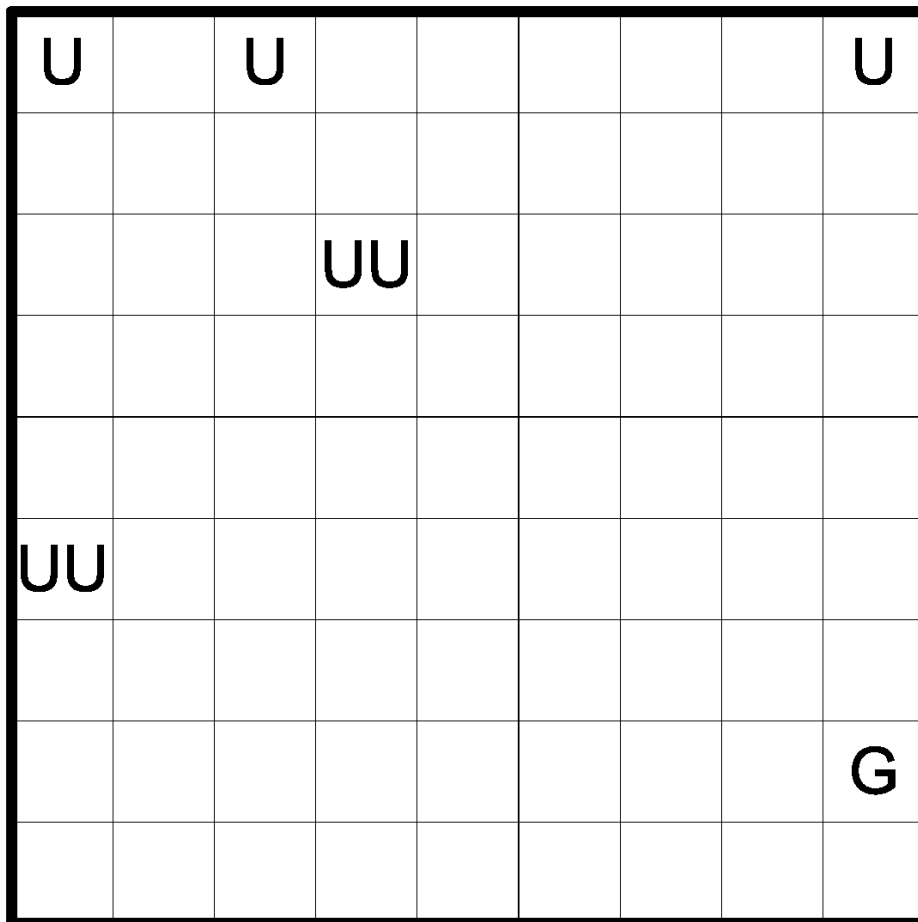




### 6.4 GU-Norinuri

25 Punkte

Im Gitter sind einige Felder so zu schwärzen, dass diese Dominos (waagerechte oder senkrechte 1x2 Rechtecke) bilden, die das Gitter in weiße Gebiete unterteilen. Dominos dürfen sich höchstens diagonal berühren und sich nicht überlappen. Jedes weiße Gebiet muss genau einen Hinweis enthalten, der die Größe (Anzahl der Felder) dieses Gebiets angibt. Felder mit Hinweisen dürfen nicht geschwärzt werden.

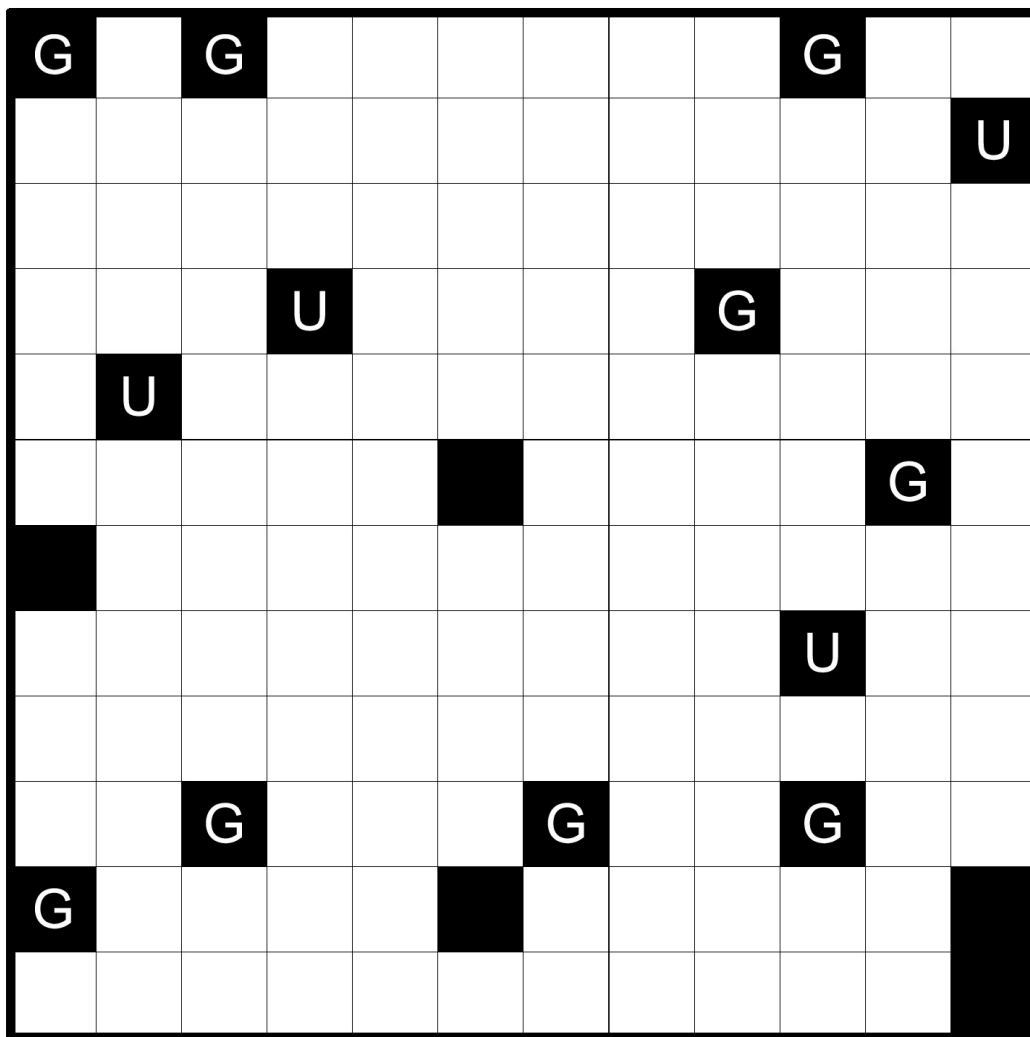


### 6.5 GU-Shakashaka

25 Punkte

Zeichne in einige der leeren Felder des Gitters eine Diagonale ein und schwärze eine Hälfte des Feldes, so dass alle ungeschwärzten Flächen Rechtecke (und Quadrate) bilden. Die Hinweise geben an, wie viele der waagrecht und senkrecht angrenzenden Felder auf diese Weise zur Hälfte geschwärzt sind.

**Achtung: Ein alleinstehendes G kann hier durch eine 0 ersetzt werden!**



### 6.6 GU-Geradeweg

35 Punkte

Zeichne einen Rundweg in das Gitter ein, der waagrecht und senkrecht verläuft, durch alle Felder mit Hinweisen hindurchgeht und jedes Feld höchstens einmal durchläuft. Ein Hinweis gibt an, wie lang jedes Segment des Rundwegs ist, das diesen Hinweis berührt.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   | G |   | U |   | G |   | U |   |
|   |   |   | U |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   | G |   |   | G |   |   | U |   |   |   |
|   | U |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| U |   |   |   |   |   | U |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   | U |   |   |   | G |   |
|   |   |   | G |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | G |   |   |   | U |   | G |   |   |   |   |
|   | G |   |   | U | G |   |   |   |   |   | U |
|   |   | U | U |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   | G |   |   |   |   | G |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   | U |   |   | G |

## 6.7 GU-Tetrochain

45 Punkte

Platziere Tetrominos in das Gitter, so dass diese keine Hinweisfelder überlappen. Die Tetrominos dürfen sich dabei nur diagonal berühren, und nur dann, wenn sie nicht kongruent sind (d.h. nicht die gleiche Form haben, unabhängig von Drehung und Spiegelung). Die Hinweise geben in Pfeilrichtung die Anzahl der von Tetrominos belegten Felder bis zum Gitterrand an. Alle Tetrominos müssen einen einzigen diagonal zusammenhängenden Bereich bilden.

**Achtung:** Ein alleinstehendes G darf hier nicht durch eine 0 ersetzt werden!

|         |  |        |        |        |        |        |        |        |        |        |  |        |
|---------|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--|--------|
| G<br>→  |  |        |        |        |        |        |        |        |        |        |  |        |
| UG<br>→ |  |        |        |        |        |        |        |        |        | G<br>→ |  |        |
|         |  | G<br>↓ |        |        |        |        |        |        |        |        |  |        |
|         |  |        |        |        |        |        | G<br>↓ | G<br>→ |        |        |  | U<br>↑ |
|         |  |        |        |        | U<br>↑ |        |        |        |        |        |  |        |
|         |  |        | U<br>→ |        |        |        |        |        | U<br>← |        |  |        |
|         |  |        |        |        |        | G<br>→ |        |        |        |        |  |        |
| U<br>↓  |  |        |        |        |        |        |        |        |        | G<br>← |  | G<br>↑ |
|         |  |        |        | G<br>↑ | G<br>→ |        |        |        | U<br>→ |        |  |        |

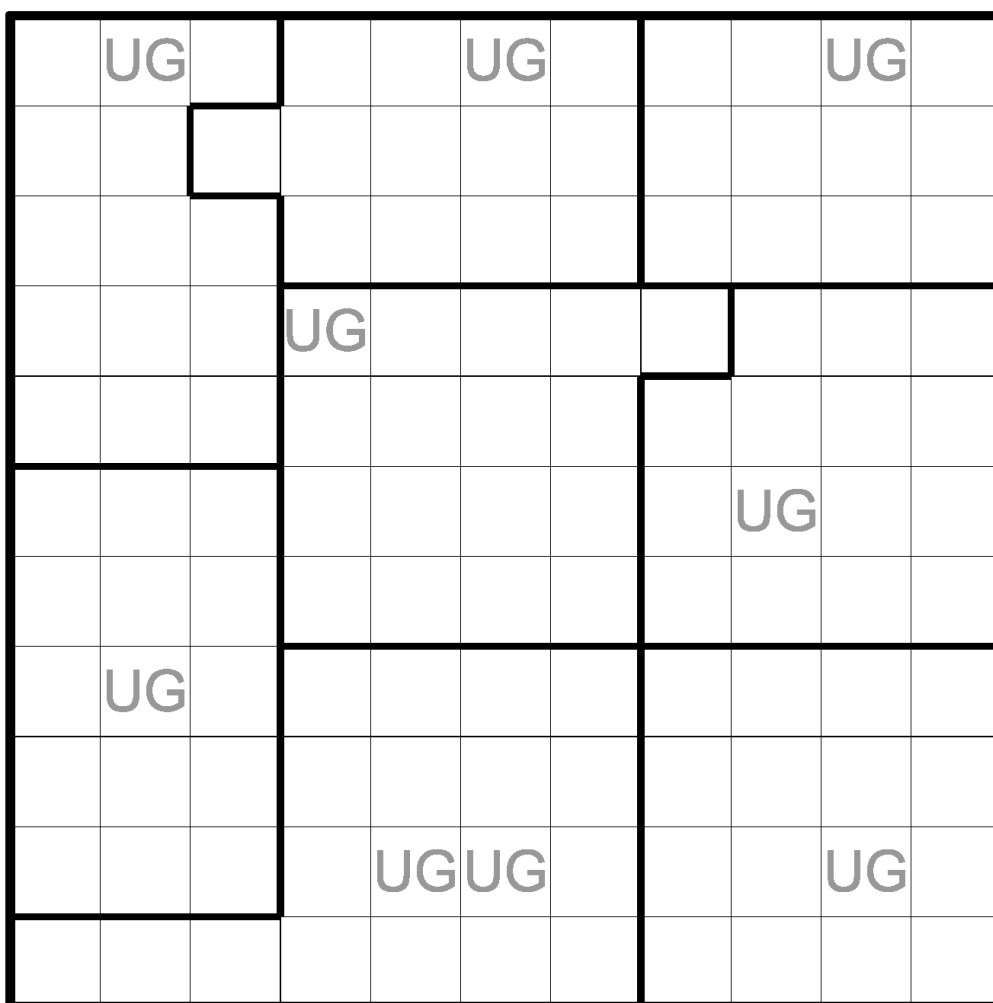




## 6.9 GU-Nanro

50 Punkte

Trage in einige Felder des Gitters Zahlen ein, so dass jedes fettumrandete Gebiet mindestens eine Zahl enthält. In jedem Gebiet müssen alle Zahlen gleich sein und die Anzahl der Zahlen innerhalb des jeweiligen Gebiets angeben. Alle Zahlenfelder müssen waagrecht und senkrecht zusammenhängen, und es darf (sowohl innerhalb eines Gebiets als auch gebietsübergreifend) kein  $2 \times 2$ -Quadrat geben, in dem alle vier Felder Zahlen enthalten. Gleiche Zahlen, die zu verschiedenen Gebieten gehören, dürfen nicht waagrecht oder senkrecht benachbart sein.



### 6.10 GU-Killer-Hochhäuser

50 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 6 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile und Spalte vorkommt. Diese Zahlen stehen für Hochhäuser der entsprechenden Höhe. Die Zahlen außerhalb des Gitters geben an, wie viele Hochhäuser in der jeweiligen Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung zu sehen sind. Ein Hochhaus ist sichtbar, wenn alle Hochhäuser vor diesem kleiner sind.

Hinweise in Killer-Gebieten geben die Summe der Zahlen innerhalb des Gebietes an, welches auch über das Gitter hinausreichen und Hochhaushinweise beinhalten kann. Zahlen in Killer-Gebieten dürfen sich nicht wiederholen.

