



Name



Logic Masters 2026

Runde 7: Vermischtes zum Abschied

Bearbeitungszeit: 45 Minuten, Gesamtpunktzahl: 235 Punkte

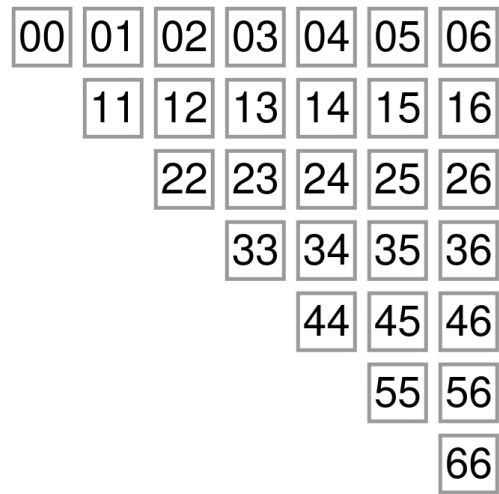
7.1 Dominosuche	10 Punkte
7.2 Höhle	10 Punkte
7.3 Galaxien	10 Punkte
7.4 Myopia	15 Punkte
7.5 Magisches Labyrinth	25 Punkte
7.6 Pentopia	25 Punkte
7.7 Tapa	40 Punkte
7.8 Hashi	40 Punkte
7.9 Araf	60 Punkte

Evtl. Restzeit bei Abgabe	Evtl. Bonuspunkte	Gesamtpunkte

7.1 Dominosuche

10 Punkte

Das Diagramm soll so in Dominosteine zerlegt werden, dass jeder Stein von 0-0 bis 6-6 genau einmal vorkommt.

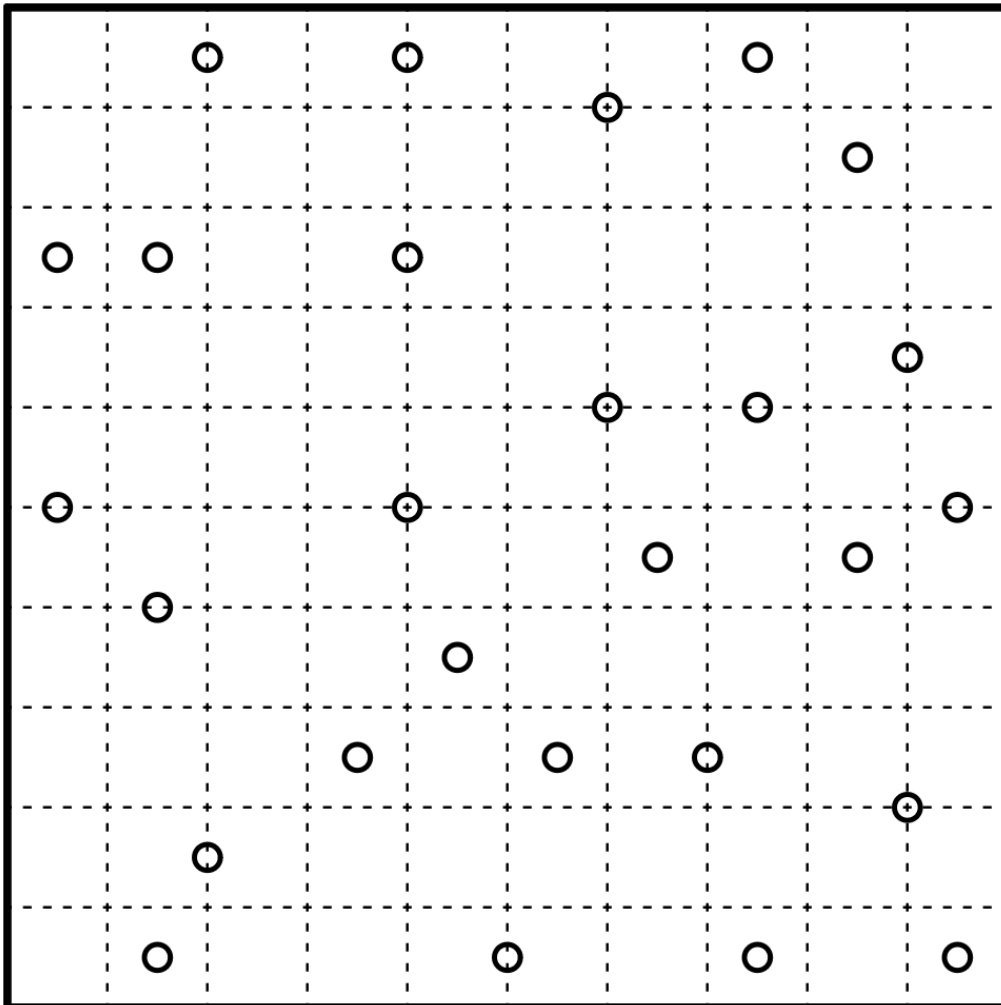


2	0	6	2	6	0	0	3
2	0	6	2	6	0	1	3
6	0	2	2	4	2	1	4
6	3	5	4	4	4	4	4
1	1	5	5	2	0	0	5
1	3	3	6	3	5	5	5
5	3	3	6	4	1	1	1

7.3 Galaxien

10 Punkte

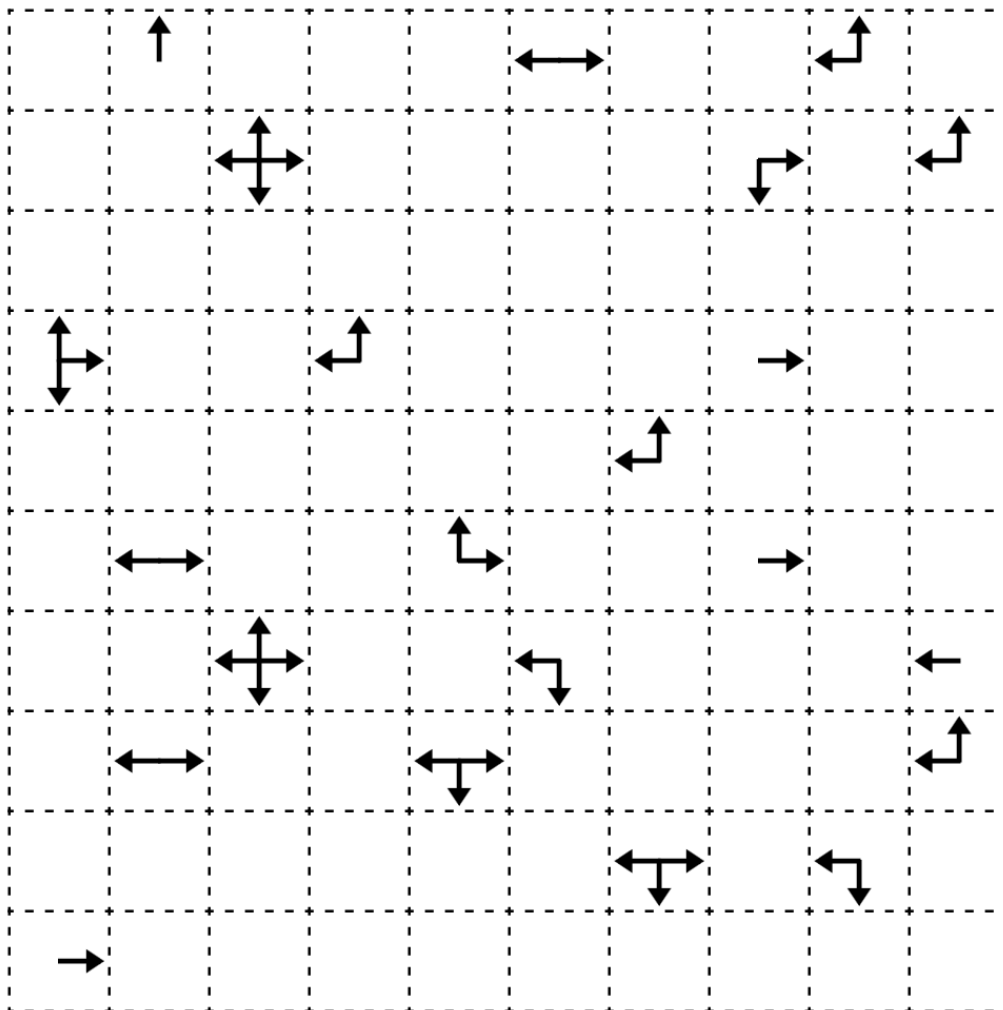
Zerlege das Diagramm entlang der Gitterlinien in Gebiete. Jedes Gebiet muss genau einen Kreis enthalten und punktsymmetrisch bezüglich dieses Kreises sein.



7.4 Myopia

15 Punkte

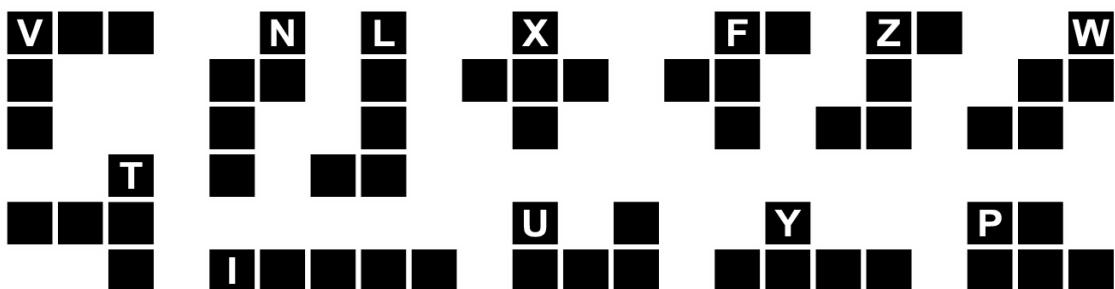
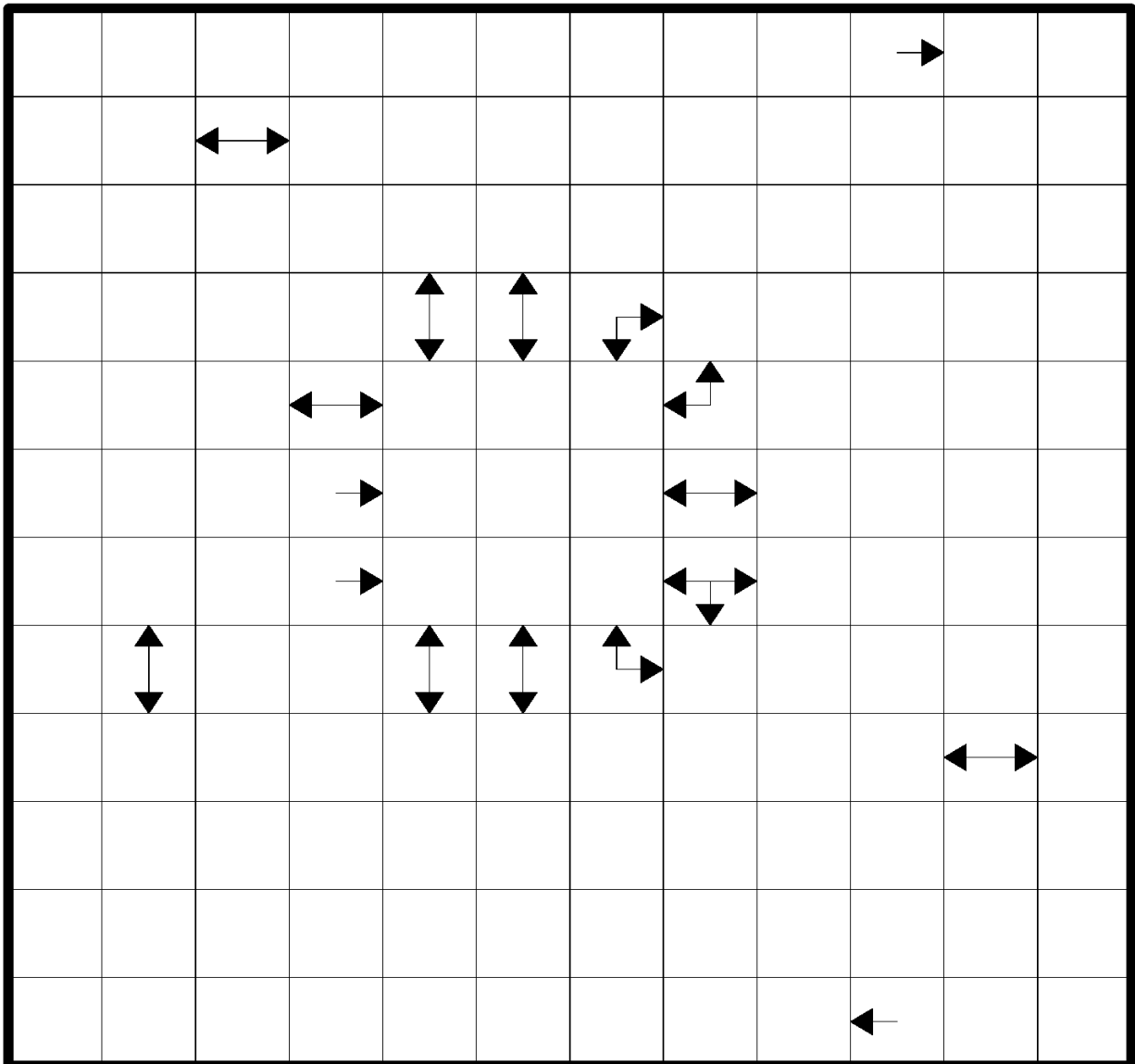
In das Diagramm ist ein Rundweg einzuzichnen, der auf den Kästchenkanten verläuft und sich nirgends kreuzt oder berührt. Pfeile zeigen an, in welcher Richtung die nächste Kante des Rundwegs verläuft. Sind mehrere Kanten gleich weit entfernt, dann sind mehrere Pfeile gegeben.



7.6 Pentopia

25 Punkte

In das Gitter sind unterschiedliche Pentominos (aber nicht unbedingt alle) so in die leeren Felder einzuzeichnen, dass sie sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Pentominos dürfen dabei beliebig gedreht und gespiegelt werden. Die Pfeile geben an, in welcher Richtung (waagrecht und senkrecht) das nächste Pentominofeld zu finden ist. Sind mehrere Pentominofelder gleich weit entfernt, enthält das Feld Pfeile in alle diese Richtungen.



7.7 Tapa

40 Punkte

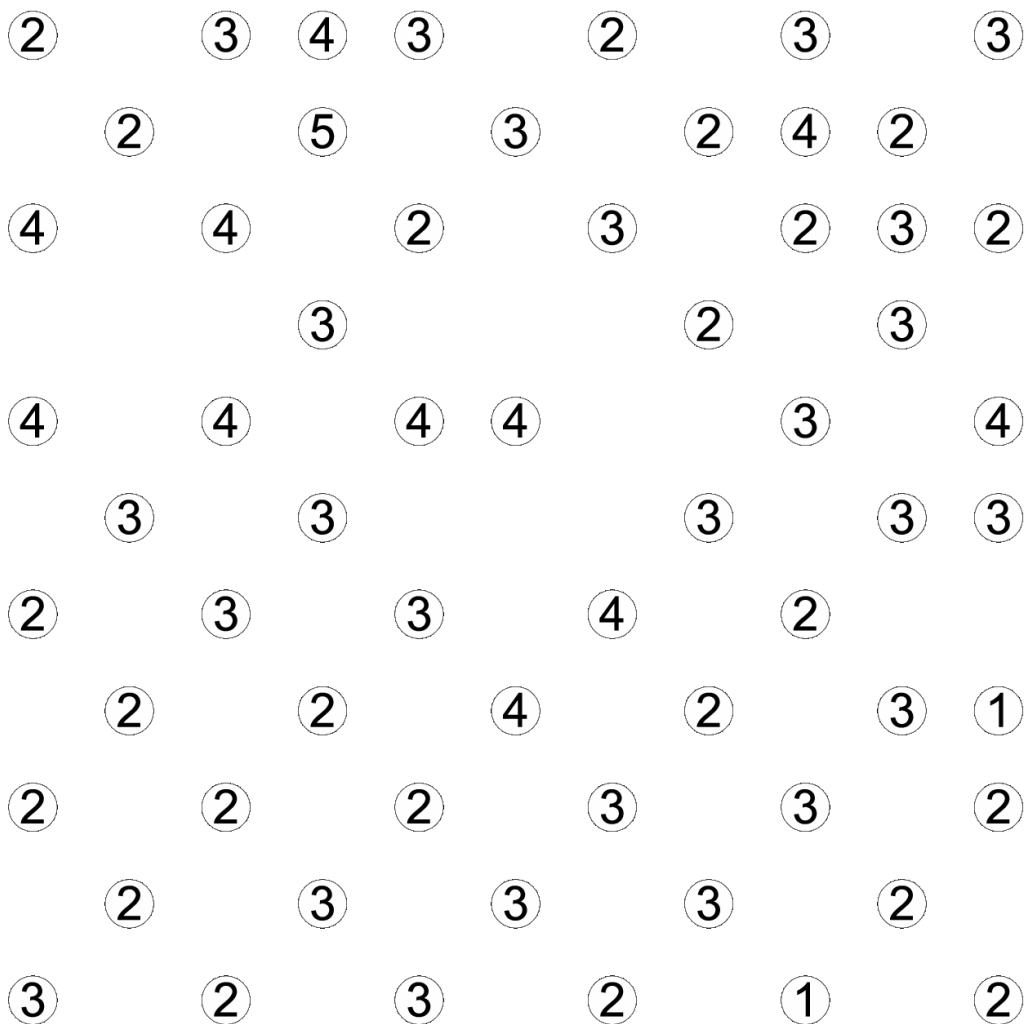
Schwärze einige der leeren Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt sind: Jede Zahl entspricht einer Gruppe aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Schwarzfeldern, mehrere Gruppen sind dabei durch ein oder mehrere weiße Felder getrennt. Position und Reihenfolge der Zahlen in einem Feld spielen dabei keine Rolle.

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

7.8 Hashi

40 Punkte

Verbinde die Inseln - dargestellt durch Kreise - mit Brücken, die nur waagrecht und senkrecht verlaufen und einander nicht kreuzen dürfen. Zwei Inseln können durch eine oder zwei Brücken miteinander verbunden sein, jedoch nicht mehr. Die Zahlen geben an, wieviele Brücken insgesamt zu der jeweiligen Insel hinführen. Sämtliche Inseln müssen miteinander verbunden sein; es muss also möglich sein, entlang der Brücken von einer beliebigen Insel zu einer beliebigen anderen zu gelangen.



7.9 Araf

60 Punkte

Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in Gebiete, so dass jedes Gebiet genau zwei Zahlen enthält. In jedem Gebiet muss eine Zahl kleiner als die Größe (Anzahl der Felder) des Gebiets sein und die andere größer.

	20	6	6				2	20	6	
			2		6		2		6	
	20	2	6				6		2	
	6				2		6		6	
	2	6	2				6	2	2	
	2	6	6				6	2	2	
			2				6			
	6	2	2				2	6	6	
	2						2		6	
	6	2	6				2	2	2	