

**LOGIC
MASTERS**
DEUTSCHLAND e.V.
2026

Just think about it.


WORLD PUZZLE FEDERATION

Logic Masters 2026

Anleitungsheft

Zeitplan für Samstag, den 20.06.2026:

09:00 – 09:45	Runde 1: Willkommen in Berlin
09:55 – 10:55	Runde 2: Japanische-Summen-Variationen
11:05 – 12:35	Runde 3: Erste historische Runde

Mittagspause und Fototermin

14:00 – 14:45	Runde 4: Zusatzrunde
14:55 – 16:10	Runde 5: Zweite historische Runde

Kaffepause

16:30 – 17:30	Runde 6: Von G's und U's
17:40 – 18:25	Runde 7: Vermischtes zum Abschied

Wir danken unseren Testlösern: Hartmut Seeber, James McGowan, Kartal Nagy, Kota Morinishi, Markus Roth, Roger Kohler, Tamás Antal, Walker Anderson, Zoltán Csorba und Zoltán Gyimesi.

1. Allgemeines:

Die Rätsel sind eigenständig und ohne technische Hilfsmittel zu lösen. Erlaubte Hilfsmittel sind: Schreibgeräte, Radiergummi, Spitzer, Schere und handschriftliche Notizen (zum Beispiel in diesem Anleitungsheft). Handys dürfen nur zum Ablesen der Uhrzeit, nicht jedoch als Taschenrechner oder anderweitig benutzt werden. Handys müssen vor der Veranstaltung stumm geschaltet werden. Auch anderweitiges Stören anderer Teilnehmer ist zu unterlassen.

2. Bearbeitungsreihenfolge:

Die Teilnehmer dürfen in allen Runden außer im Finale frei entscheiden, in welcher Reihenfolge sie die Rätsel bearbeiten.

3. Lösungsabgabe:

Die Lösungen müssen gut leserlich auf den dafür vorgesehenen Blättern abgegeben werden. Es werden nur Lösungen gewertet, die vollständig sind. Fehlt auch nur eine Zahl, so ist die Lösung falsch. Die Notation der Lösungen darf frei gewählt werden (Kreis für ein Zelt oder ähnliches), muss aber klar genug sein, dass das Auswerterteam diese ohne weitere Erklärungen versteht.

4. Fehlerhafte Rätsel:

Es ist zwar unwahrscheinlich, dass sich fehlerhafte Rätsel eingeschlichen haben, falls dies aber doch der Fall sein sollte, so wird wie folgt verfahren: Hat ein Rätsel mehrere Lösungen, so werden alle Lösungen akzeptiert. Hat ein Rätsel keine Lösung, so wird die komplette Runde mit diesem Rätsel aus der Wertung genommen.

5. Zeitbonus:

In jeder Runde können die Teilnehmer durch frühzeitige Abgabe Bonuspunkte erhalten. Hierzu müssen die Teilnehmer aufzeigen und "fertig" rufen. Der Teilnehmer hat danach keine Möglichkeit mehr, die Rätsel der betreffenden Runde weiter zu bearbeiten, selbst wenn er noch Fehler entdecken sollte. Wenn alle Rätsel der Runde richtig gelöst sind, so erhält der Teilnehmer pro verbleibender Minute Restzeit 5 Punkte.

6. Finale und WM-Qualifikation:

Die vier besten Teilnehmer nach Runde 7 qualifizieren sich für das Finale und gleichzeitig für das deutsche A-Team bei der WPC 2026 in Indien. Falls einer der Qualifizierten nicht zur WM fahren möchte, rückt der Nächstplatzierte der Endrunde nach.

Rundenübersicht

Runde 1, 9:00 -9:45 Uhr 190 Punkte

1.1 ABCtje	35 Punkte
1.2 Zeltplatz	15 Punkte
1.3 Sternenhimmel	20 Punkte
1.4 Hochhäuser	20 Punkte
1.5 BER-Construction	25 Punkte
1.6 Angler	30 Punkte
1.7 Castle Wall	45 Punkte

Runde 2, 9:55 -10:55 Uhr 310 Punkte

2.1 Japanische Summen	20 Punkte
2.2 Japanische Summen	35 Punkte
2.3 Japanische Höhle	30 Punkte
2.4 Jap. Ice-Walk	45 Punkte
2.5 Jap. Forest-Walk	70 Punkte
2.6 Jap. Krypto-Summen	110 Punkte

Runde 3, 11:05 -12:35 Uhr 535 Punkte

3.1 Kreuzsummen o.G.	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 Unvollst. Hochhäuser	35 Punkte

Runde 4, 14:00 -14:45 Uhr 260 Punkte

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

Runde 5, 14:55 -16:10 Uhr 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

Runde 6, 16:30 -17:30 Uhr 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

Runde 7, 17:40 -18:25 Uhr 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

**Finale und Siegerehrung
voraussichtlich ab 20:00 Uhr**

Runde 1: Willkommen in Berlin

1.1 ABCtje

(35 Punkte)

Jeder der angegebenen Buchstaben muss durch eine Zahl von 1 bis 14 (im Beispiel 1 bis 10) ersetzt werden. Gleiche Buchstaben werden gleich ersetzt, verschiedene verschieden. Die Zahl hinter den gegebenen Wörtern gibt die Summe der Werte aller enthaltenen Buchstaben an. Kommen Buchstaben mehrfach vor, dann werden sie auch mehrfach eingerechnet.

DIESES	40
PLATTE	35
RAETSEL	37
IST	14
ALS	12
BEISPIEL	45
DA	18

DIESES	40
PLATTE	35
RAETSEL	37
IST	14
ALS	12
BEISPIEL	45
DA	18

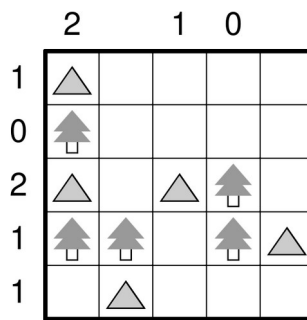
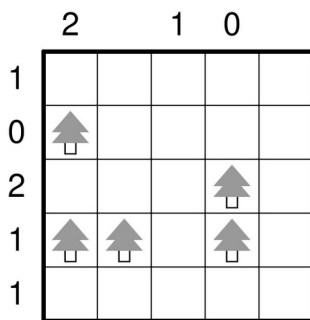
A	B	D	E	I	L	P	R	S	T
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

A	B	D	E	I	L	P	R	S	T
8	4	10	9	6	1	7	2	3	5
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
L	R	S	B	T	I	P	A	E	D

1.2 Zeltplatz im Grunewald

(15 Punkte)

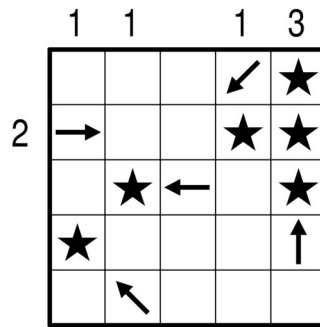
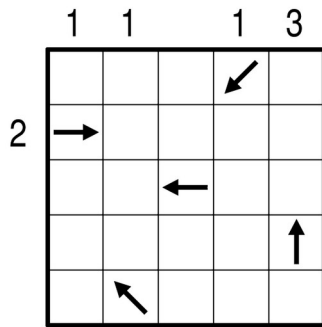
Trage waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.



1.3 Sternenhimmel über dem Treptower Park

(20 Punkte)

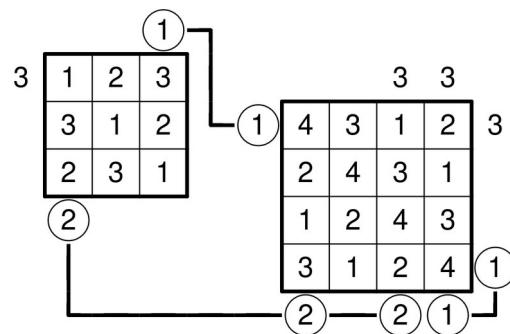
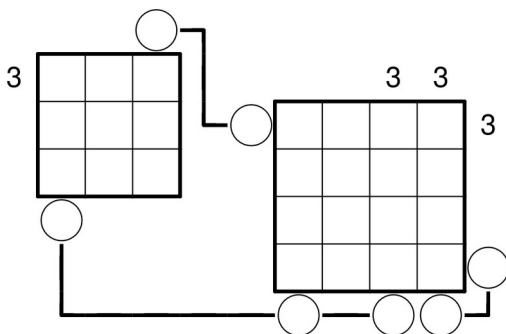
In einige leere Felder soll ein Stern eingezeichnet werden. Jeder Pfeil zeigt auf mindestens einen Stern, und auf jeden Stern zeigt mindestens ein Pfeil. Dabei zeigen Pfeile durch andere Pfeile und durch Sterne hindurch. Die Zahlen am Rand geben die Anzahl der Sterne in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.



1.4 Hochhäuser im Märkischen Viertel

(20 Punkte)

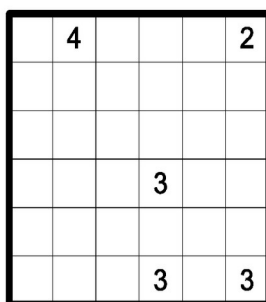
Trage für jedes Rätselgitter in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis n so ein, wobei $n \times n$ die jeweilige Größe des Gitters ist. In jeder Zeile und jeder Spalte muss jede mögliche Höhe genau einmal vorkommen. Die Zahlen am Rand geben jeweils an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen werden können; niedrigere Hochhäuser werden dabei von höheren verdeckt. In Kreise, die mit einer Linie verbunden sind, muss der gleiche Hinweis eingetragen werden.



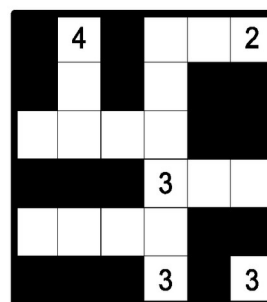
1.5 BER-Construction

(25 Punkte)

Platziere die vorgegebenen Formen in das Gitter, so dass sie keine Zahl überdecken und sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Formen dürfen dabei beliebig gedreht werden. Hinweise geben an, wie viele der bis zu 8 waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder von Formen überdeckt sind.



- ■ ■ Terminal
- ■ ■ Rollfeld
- ■ ■ Tower
- ■ Bar
- ■ ■ Gepäckersatzlager
- ■ ■ Entrauchungsanlage



Runde 2: Japanische-Summen-Variationen

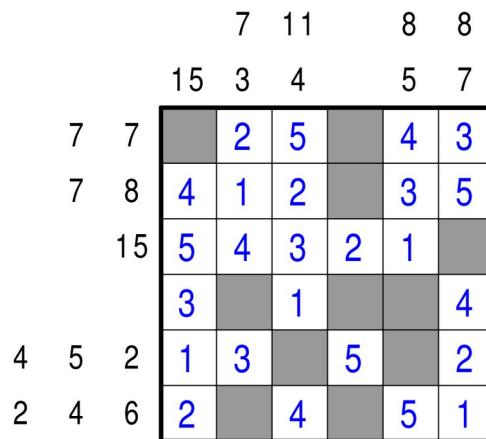
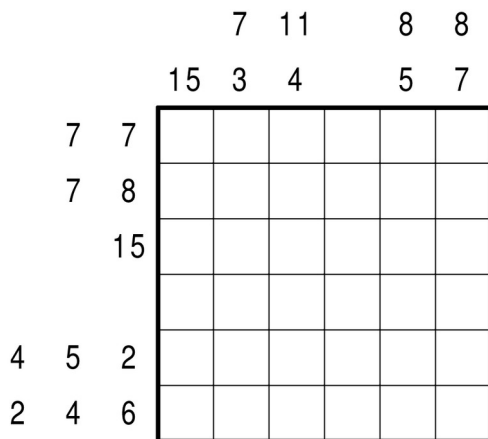
Standardregeln für Japanische Summen: Schwärze einige Felder und trage in die übrigen Felder die Ziffern von 1-n (in allen Beispielen 1-5) so ein, dass sich in keiner Zeile oder Spalte eine Ziffer wiederholt.

Die Vorgaben am Rand geben die Summen zusammenhängender Ziffern (ohne Schwarzfeld dazwischen) in der jeweiligen Zeile oder Spalte an. Die Vorgaben sind in der richtigen Reihenfolge gegeben. In jeder Zeile oder Spalte sind entweder alle Vorgaben gegeben oder keine.

2.1. und 2.2. Japanische Summen 1-5 und 1-7

(20 und 35 Punkte)

Es gelten die Standardregeln.

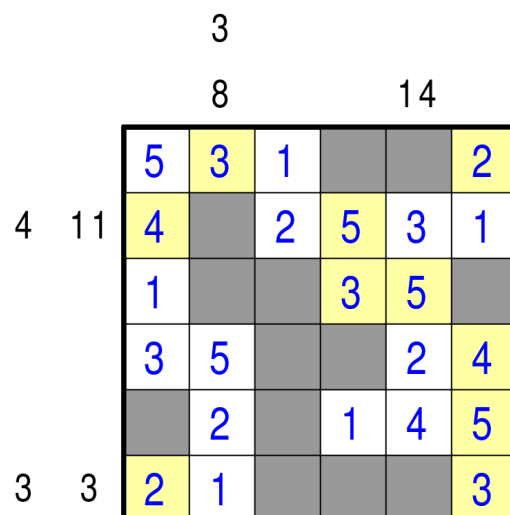
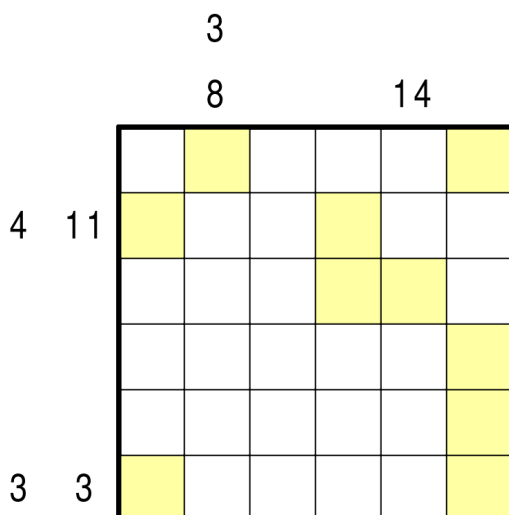


2.3 Japanische Höhle 1-6

(30 Punkte)

Neben den Standardregeln gilt: Die Zahlenfelder bilden eine Höhle, d.h. sie sind orthogonal zusammenhängend, und die Schwarzfelder sind orthogonal mit dem Rand des Diagramms verbunden. Gelb unterlegte Felder sind Zahlenfelder. Die Ziffer in dem Feld gibt die gesamte Anzahl der Zahlenfelder an, die von diesem Feld aus in horizontaler und vertikaler Richtung gesehen werden können. Das Feld selbst zählt dabei mit.

Es sind alle möglichen gelben Felder eingezeichnet.

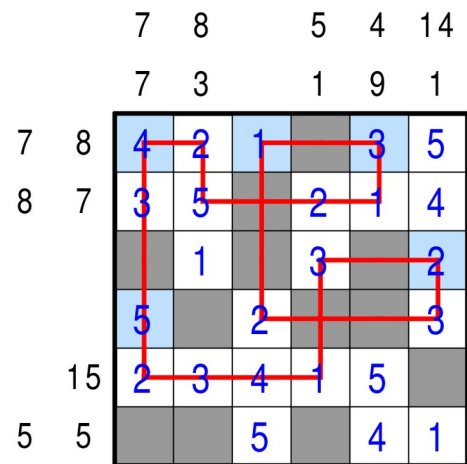
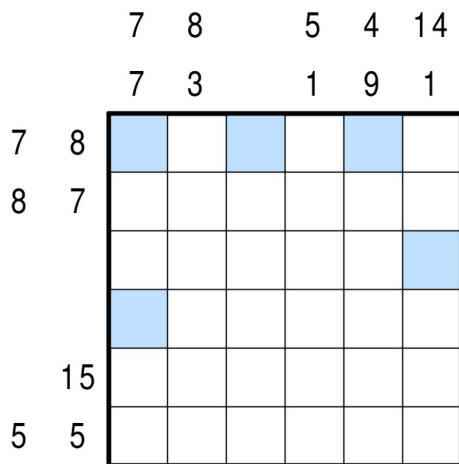


2.4 Japanischer Ice-Walk 1-6

(45 Punkte)

Neben den Standardregeln gilt: Es ist ein Rundweg ins Diagramm einzuzichnen, der horizontal und vertikal von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt einiger Felder verläuft. Durch Schwarzfelder geht der Rundweg geradeaus, und dort darf er sich auch kreuzen. Zahlenfelder werden maximal einmal vom Rundweg besucht. Die blau unterlegten Felder sind Zahlenfelder, die vom Rundweg benutzt werden. Die Zahl in dem Feld gibt an, wie lang die zu diesem Feld zugehörige Sequenz von Zahlenfeldern ist, auf denen der Rundweg verläuft.

Auf jeder Sequenz von Zahlenfeldern (ob mit oder ohne blauem Feld) dürfen sich Ziffern nicht wiederholen.



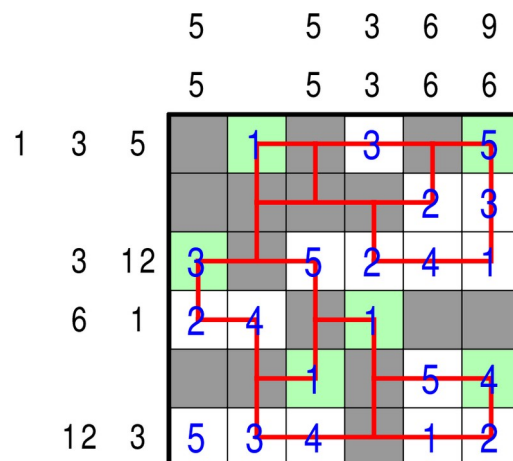
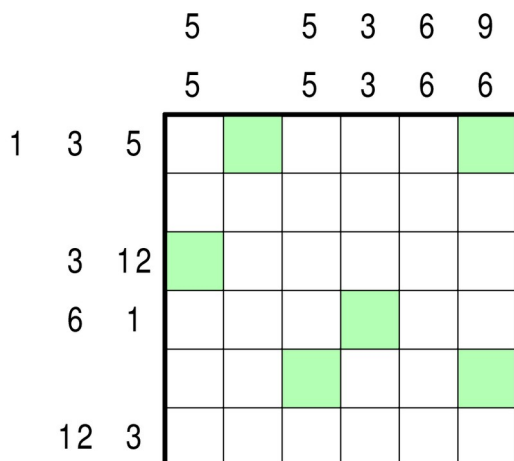
2.5 Japanischer Forest-Walk 1-6

(70 Punkte)

Neben den Standardregeln gilt: Es ist ein zusammenhängendes Linien-Netzwerk ins Diagramm einzuzichnen, dessen Linien horizontal und vertikal von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt einiger Felder verlaufen. Auf Zahlenfeldern gehen Linien geradeaus oder biegen ab. Auf Schwarzfeldern liegen T-förmige Verzweigungen.

Die grün unterlegten Felder sind Zahlenfelder, die vom Netzwerk benutzt werden. Die Zahl in dem Feld gibt an, wie lang die zu diesem Feld gehörige Sequenz von Zahlenfeldern ist, die zum Netzwerk gehören.

Auf jeder Sequenz von Zahlenfeldern (ob mit oder ohne grünem Feld) dürfen sich Ziffern nicht wiederholen.



2.6 Japanische Krypto-Summen 1-9

(110 Punkte)

Es gelten die Standard-Regeln. In den Vorgaben sind die Ziffern 0-9 durch Buchstaben ersetzt, gleiche Ziffern durch gleiche Buchstaben, verschiedene Ziffern durch verschiedene Buchstaben.

		M	E	L	A	S	I
		B	EI	S	P	I	EL
M	EX						
	A						
S	E M						
	A P						
	EI L						
L	S E						

		4	1	3	8	5	2
		9	12	5	7	2	13
4	10	4			3	5	2
	8		1	3	4		
5	1 4	5			1		4
	8 7	3	4	1		2	5
	12 3	1	5	4	2		3
3	5 1		3		5		1

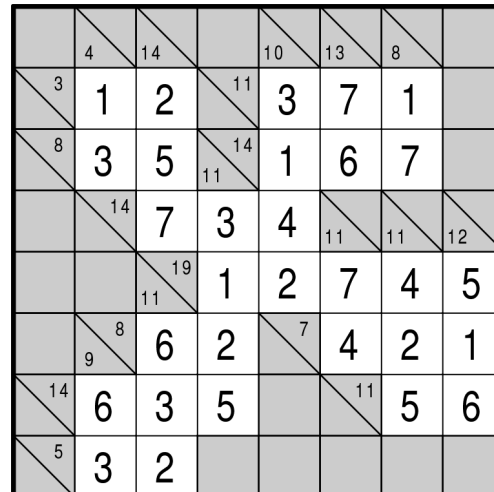
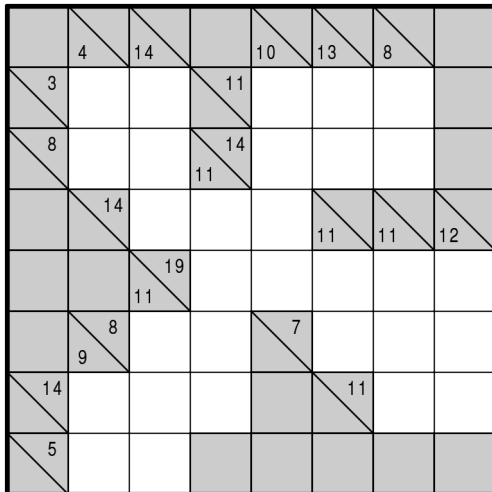
Runde 3: Erste historische Runde

3.1 Kreuzsummen (Kakuro) ohne Geschwister 1-7

(55 Punkte)

Schreibe in jedes Feld eine Ziffer **von 1 bis 7** so, dass sich zwischen zwei Schwarzfeldern beziehungsweise zwischen Schwarzfeld und Rand keine Ziffer wiederholt. Die Vorgaben geben die Summe der Ziffern bis zum nächsten Schwarzfeld beziehungsweise Rand an.

Keine zwei Summen dürfen aus genau den gleichen Ziffern bestehen.



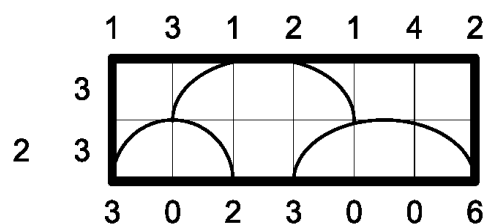
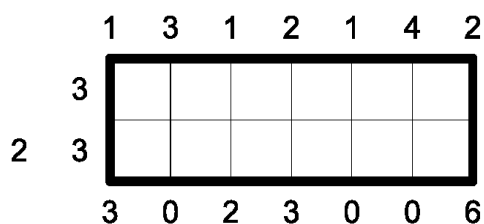
3.2 Regenschirme

(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.

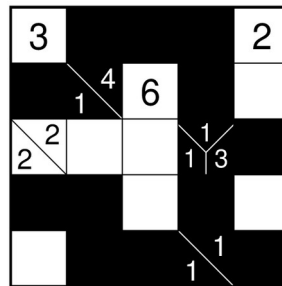
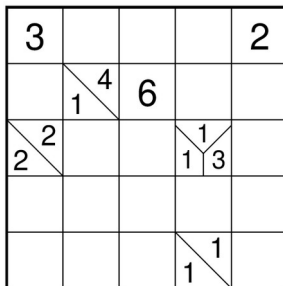
Die Regenschirme sind jeweils ein Kästchen hoch und haben verschiedene Breiten; die Zahlen links des Diagramms geben an, welche Schirmbreiten in der entsprechenden Zeile vorkommen, bei mehreren Schirmen in einer Zeile auch in der entsprechenden Reihenfolge. Die Schirme dürfen einander beliebig berühren,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



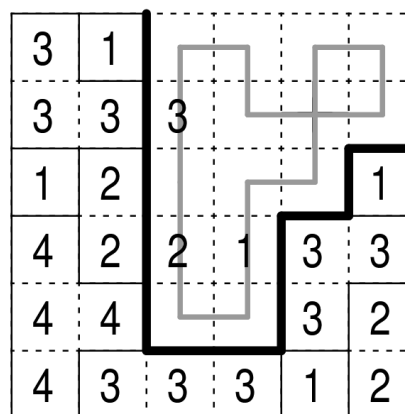
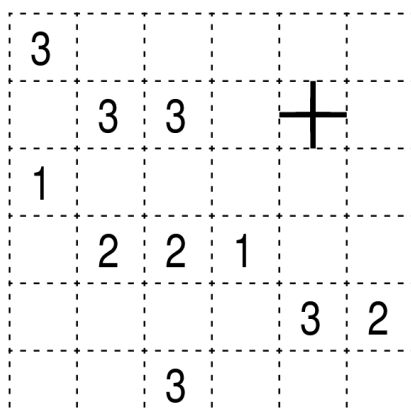
3.4 Permakultur Fillomino – Bahnhöfe

(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.



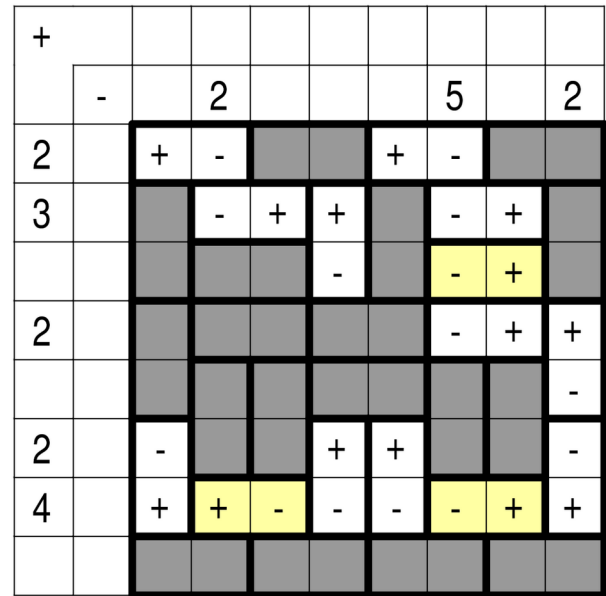
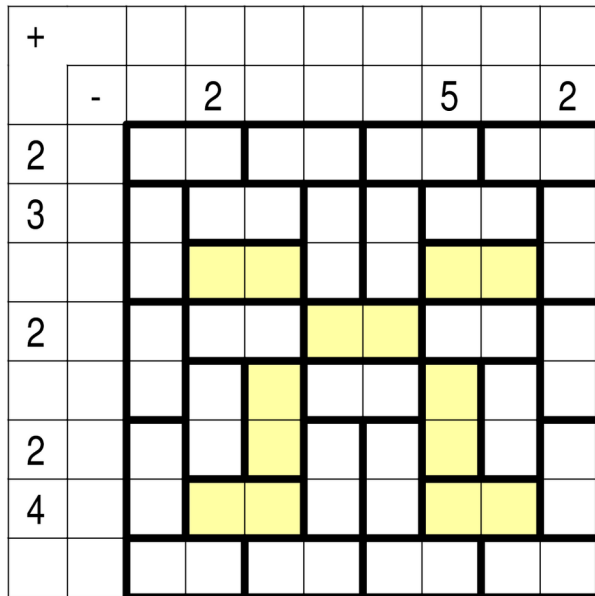
3.5 Antimagnetplatten

(65 Punkte)

Von den eingezeichneten Platten sind einige geschwärzt (neutral). Bei allen anderen Platten ist die eine Hälfte positiv (+) und die andere negativ (-) geladen. Ladungen auf orthogonal benachbarten Hälften **verschiedener** Magnetplatten müssen **gleich** sein.

Die Vorgaben geben die Anzahl positiver oder negativer Hälften in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

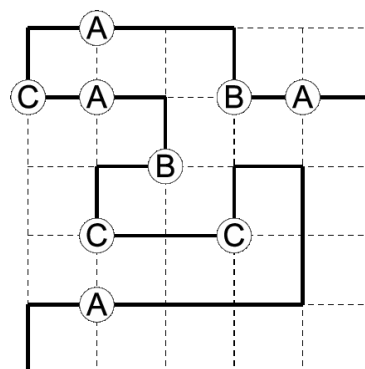
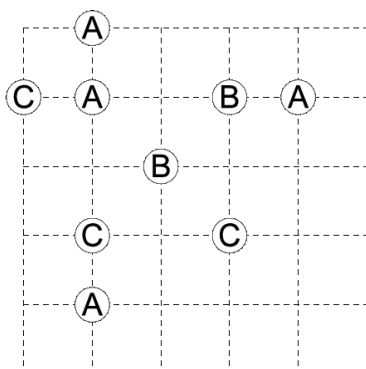
Die gelbe Färbung einiger Platten hat nur optische Gründe.



3.6 Elbschiffer

(95 Punkte)

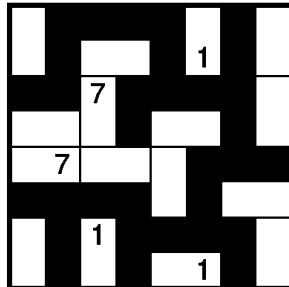
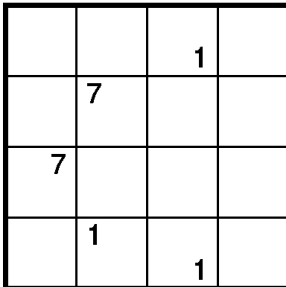
Zeichne einen Rundweg ins Gitter ein, der auf den Kanten der Kästchen verläuft und sich nirgends kreuzt oder berührt. Der Rundweg muss alle Ecken mit A, B oder C passieren. Bei einem der Buchstaben muss der Weg bezüglich der (frei wählbaren) Durchlaufrichtung immer nach links abbiegen, bei einem anderen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



3.8 Transporteur

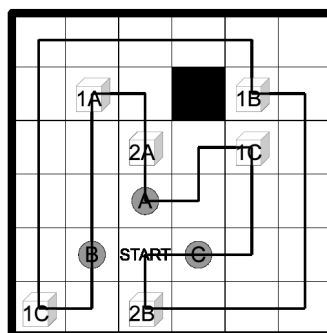
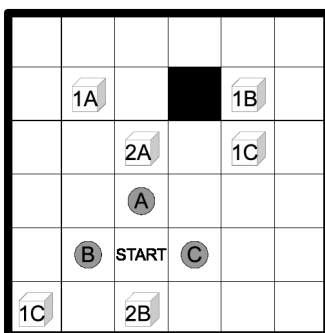
(35 Punkte)

Finde heraus, auf welcher Route der Transporteur alle Transportaufträge erfüllt. Die Route muss in dem mit START gekennzeichneten Feld beginnen, nur waagrecht und senkrecht verlaufen und wieder im Startfeld enden. Die Route darf kein Feld mehrfach betreten, Schwarzfelder dürfen überhaupt nicht betreten werden. Es müssen nicht unbedingt alle Felder durchlaufen werden.

Die Würfelsymbole stellen Waren (Transportaufträge) dar, die grauen Kreise sind die Zielfelder. Die Buchstaben in den Würfeln geben an, in welches Zielfeld die jeweiligen Aufträge transportiert werden müssen. Jedesmal wenn der Transporteur ein Feld mit einem Würfel betritt, nimmt er die dort liegenden Waren auf; sobald er ein Zielfeld erreicht, lädt er alle Waren ab, die den entsprechenden Buchstaben tragen (zu einem Zielfeld können auch mehrere Transportaufträge gehören). Auf seiner Route muss der Transporteur alle Waren aufnehmen und zum jeweiligen Ziel bringen.

Die Zahlen in den Würfeln geben das Volumen der jeweiligen Waren an. Der Transporteur hat nur die Kapazität 3 (im Beispiel: 4). Das Gesamtvolumen der aufgenommenen Waren darf die Kapazität des Transporteurs zu keinem Zeitpunkt überschreiten.

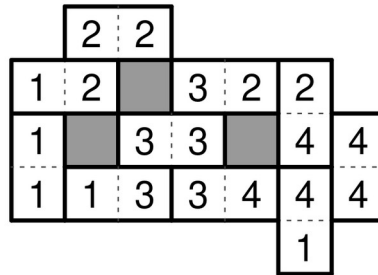
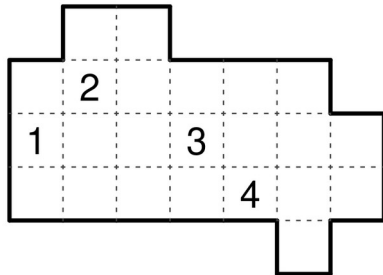
Kapazität: 4



3.9 Blackout Domino

(75 Punkte)

Schwärze einige Felder und trage dann die Dominosteine von 1-1 bis 7-7 (im Beispiel nur bis 4-4) 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.

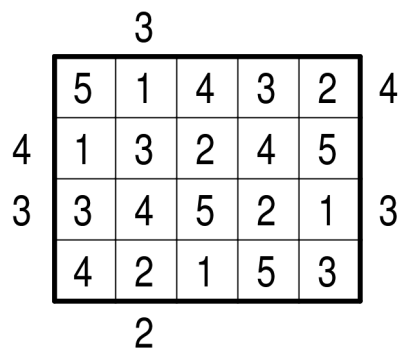
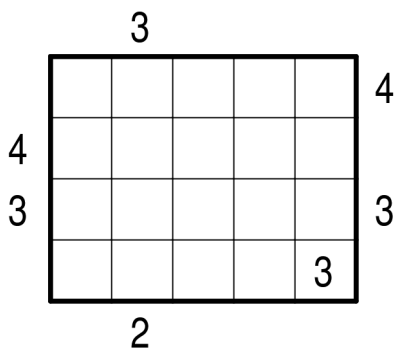


3.10 Unvollständige Hochhäuser

(35 Punkte)

Trage die Ziffern 1-n (n ist die Anzahl der Spalten) so in die Kästchen ein, dass sich in keiner Zeile oder Spalte Ziffern wiederholen.

Die Ziffern werden als Höhen von Hochhäusern aufgefasst. Die Vorgaben am Rand geben an, wie viele Häuser in der entsprechenden Zeile oder Spalte von dieser Seite aus gesehen werden können. Dabei werden niedrigere Hochhäuser von höheren verdeckt.



Runde 4: Zusatzrunde

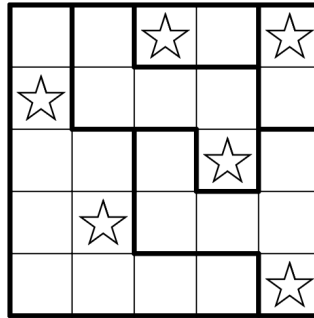
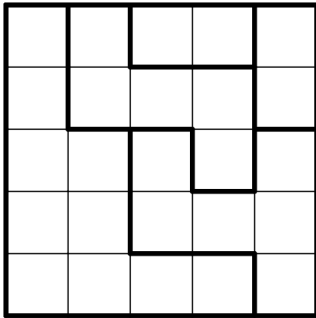
4.1 Zusatzstern-Doppelstern

(10 Punkte)

Es gelten die Standard-Doppelstern-Regeln: Trage in das Diagramm Sterne so ein, dass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne haben jeweils die Größe eines Kästchens und dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.

Zusätzlich gibt es eine Zeile, Spalte und Region mit einem dritten Stern.

(Im Beispiel: Nur ein Stern pro Zeile, Spalte und Region. Zusätzlich dann ein zweiter.)



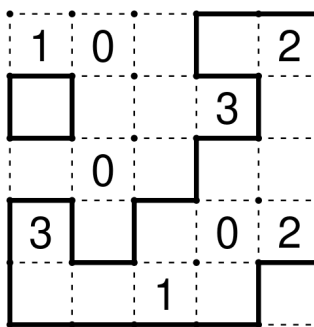
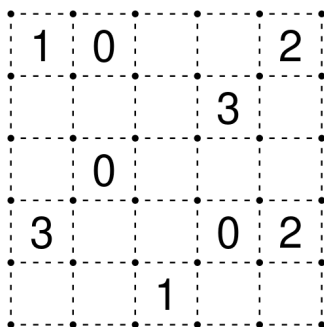
4.2 Zusatzrundweg-Rundweg

(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.

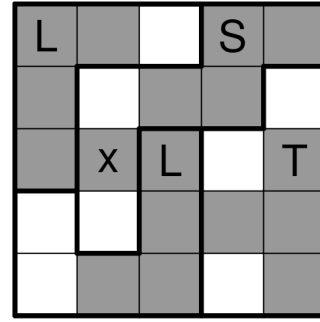
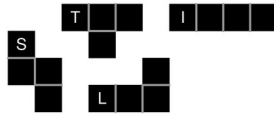
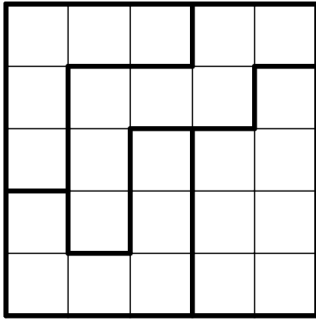


4.3 Zusatzschwarzfeld-LITS

(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.**

1			1
	2	1	2
3		2	

1	4	4	1
3	2	4	4
3	2	1	2
3	1	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 (im Beispiel bis 2-2) genau einmal vorkommt. Die Zahlen auf den Dominosteinen sind dabei bereits eingezeichnet. **Zusätzlich ist ein Domino doppelt versteckt.**

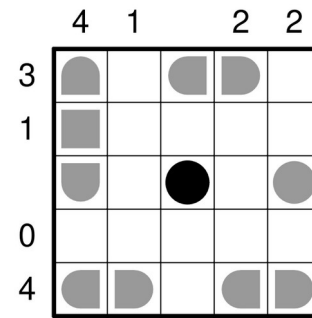
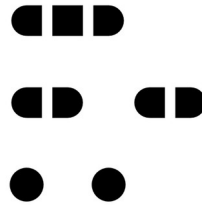
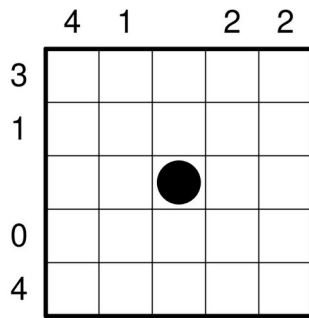
2	2	2	
2	2	2	
0	1	1	1
0	1	0	0

2	2	2	
2	2	2	
0	1	1	1
0	1	0	0

4.6 Zusatzschiff-Battleships

(40 Punkte)

Es gelten die Standard-Battleships-Regeln: Trage die abgebildete Flotte so in das Diagramm ein, dass die Schiffe sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Dabei dürfen die Schiffe um 90° gedreht werden. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Schiffsteile in der entsprechenden Zeile oder Spalte zu finden sind. **Zusätzlich zur vorgegebenen Flotte muss ein weiteres Schiff platziert werden, das bei einem $n \times n$ -Gitter eine Größe von minimal 1×1 und maximal $n \times 1$ hat.**

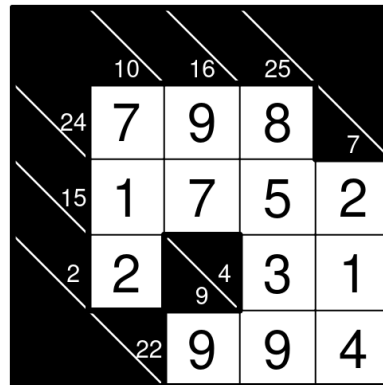
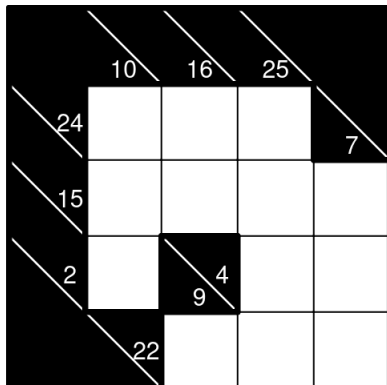


4.7 Fast-korrektes Kakuro

(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.

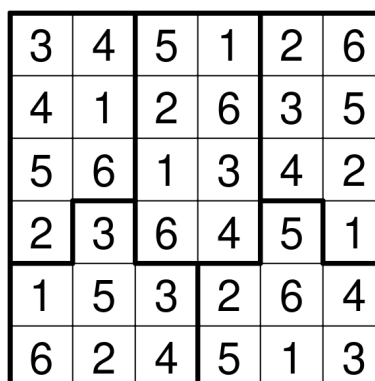
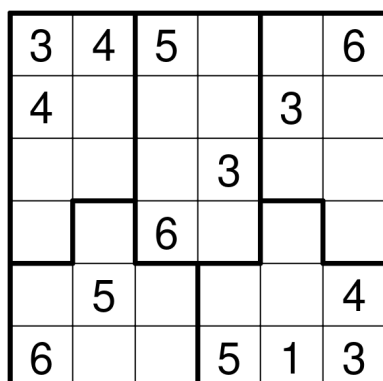
Allerdings gibt es genau eine Summe, die genau einen Summanden doppelt enthält.



4.8 Surplus-Sudoku

(55 Punkte)

Es gelten die Standard-Sudoku-Regeln: Trage Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel 1 bis 6) 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.**



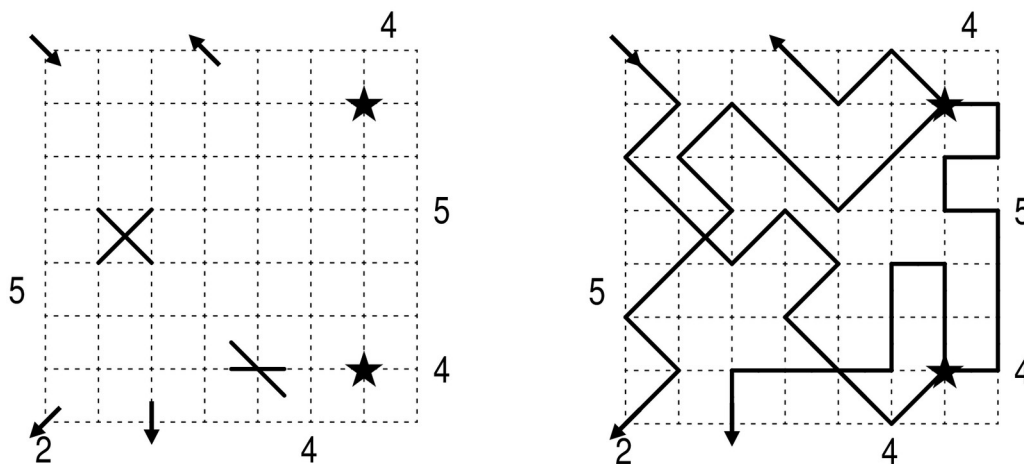
Runde 5: Zweite historische Runde

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° . 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).

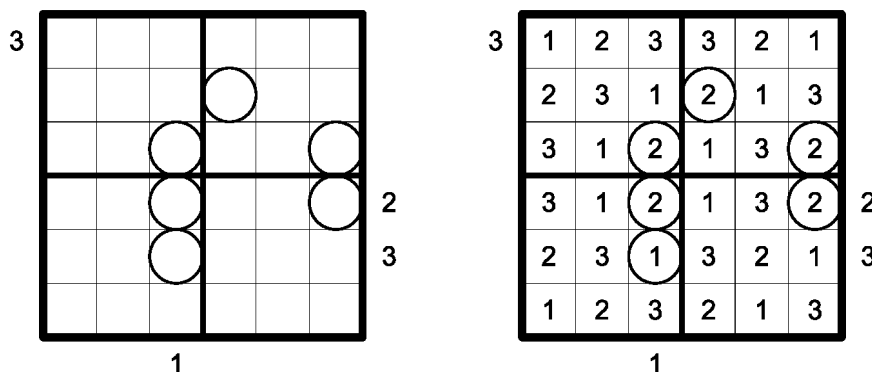


5.2 Hochhausblöcke

(65 Punkte)

Das Gitter besteht aus 4 Hochhausrätseln: Trage in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 5 (im Beispiel 1 bis 3) 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.

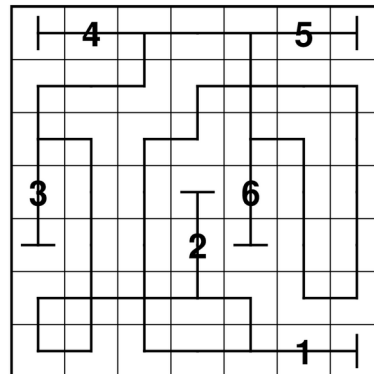
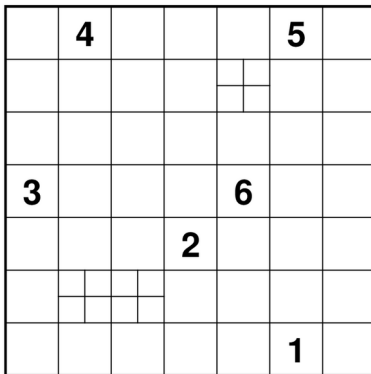
Die Zahlen in den Kreisen sind korrekte Randhinweise für die Nachbarrätsel, gegebenenfalls in beide Richtungen. Alle anderen Zahlen innerhalb des Gitters, die an andere Blöcke angrenzen, sind falsch, ebenfalls gegebenenfalls in beide Richtungen.



5.3 Sackbahnhöfe

(20 Punkte)

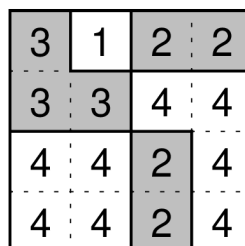
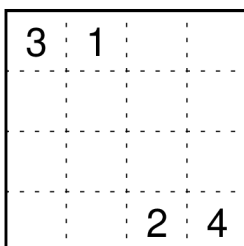
Zeichne in das Rätsel einen Rundweg mit abzweigenden Sackbahnhöfen ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und alle Felder benutzt. An den markierten Stellen kreuzt sich der Rundweg selbst, aber nirgends sonst. Durch die Felder mit Zahlen (die Sackbahnhöfe) muss der Weg geradeaus hindurchgehen. In einem der beiden Nachbarfelder endet der Sackbahnhof. Im anderen Nachbarfeld spaltet sich der Weg in zwei Wege auf. Zwei Sackbahnhöfe können nicht vom selben Feld abzweigen. Die Abzweigungen zu den Sackbahnhöfen sind entlang des Rundwegs in aufsteigender Reihenfolge zu durchlaufen.



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.



5.5 A 38

(25 Punkte)

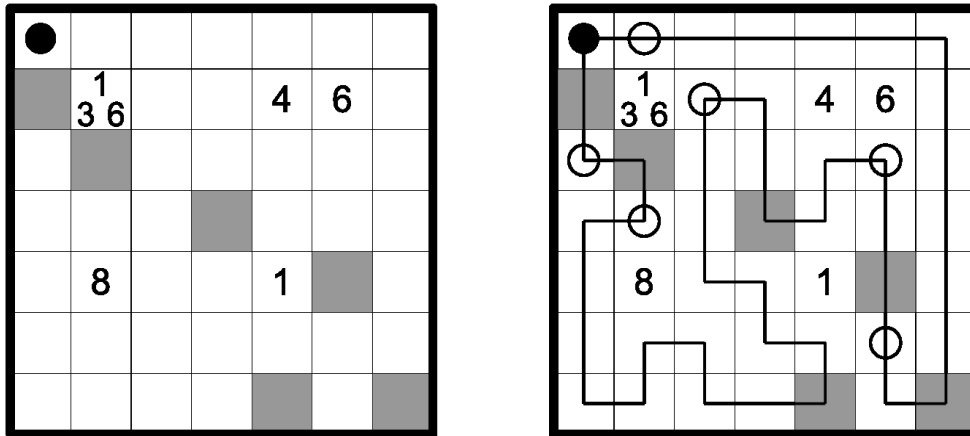
Zeichne einen Rundweg ins Gitter ein, der waagrecht und senkrecht verläuft, im schwarzen Kreis beginnt und endet und jedes Feld außer den Zahlenfeldern genau einmal durchläuft.

Ein Reisender durchquert entlang des Rundwegs mehrere graue Felder. Hierfür wird jeweils ein Passierschein A 38 benötigt, der in einigen Nachbarfeldern der Zahlenfelder erworben wird. Die Zahlen beziehen sich auf die Reihenfolge, in der die waagrecht, senkrecht und diagonal zum Zahlenfeld benachbarten Felder betreten werden. Ist N eine dieser Zahlen, und betritt man zum N-ten Mal eines dieser Nachbarfelder, so erwirbt man genau einen Passierschein, auch, wenn mehrere Zahlen dieses Feld identifizieren. Ist ein graues Feld zu einem Zahlenfeld benachbart, so

wird dieses in der Reihenfolge des Betretens mitgezählt, kann dabei aber niemals das N-te betretene Nachbarfeld sein. Das heißt, auf grauen Feldern kann kein Passierschein erworben werden.

Auf jedem grauen Feld muss der Reisende genau einen Passierschein besitzen, der danach verfällt; mit anderen Worten, es müssen abwechselnd Passierscheine erworben und genutzt werden. Zu Beginn des Rundwegs besitzt der Reisende keinen Passierschein.

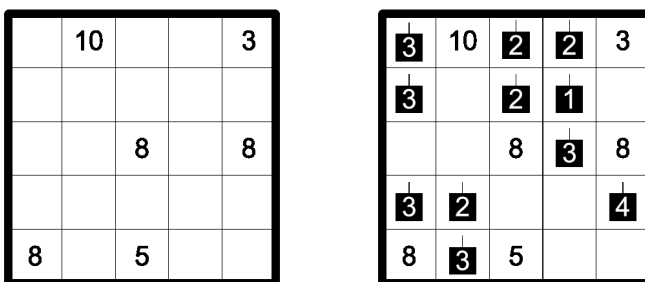
Ist das Feld mit dem schwarzem Kreis zu einem Zahlenfeld benachbart, so wird dieses in der Reihenfolge des Betretens nicht mitgezählt, d.h. es ist weder das erste, noch das letzte betretene Feld.



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.



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.

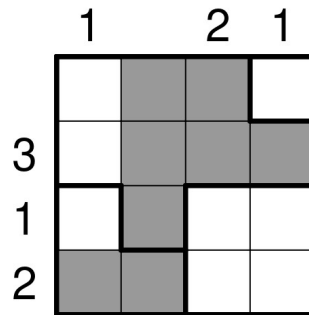
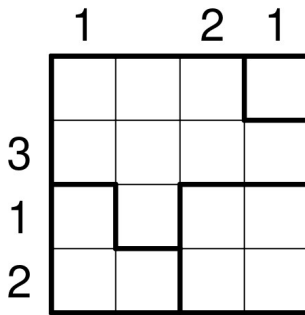
1	0	5
7	6	2
3	5	3

1	0	5
7	6	2
3	5	3

5.8 Kippliges Aquarium

(20 Punkte)

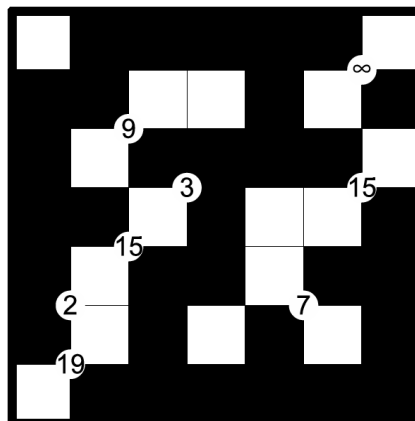
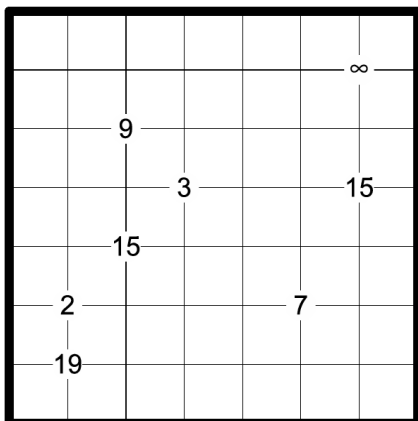
Fülle einige Felder mit Wasser, sodass die Zahlen am Rand angeben, wie viele Felder in der entsprechenden Zeile oder Spalte Wasser enthalten. Innerhalb eines Gebiets müssen dabei die Felder von unten nach oben aufgefüllt werden, wobei (im Gegensatz zur Standard-Rätselart Aquarium) für jedes Gebiet einzeln 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.



5.9 Landvermessung

(45 Punkte)

Schwärze einige Felder im Gitter, so dass es von jedem Schwarzfeld zu jedem anderen Schwarzfeld höchstens einen Pfad entlang schwarzer Felder gibt, wobei dieser Pfad nur waagrecht und senkrecht zwischen benachbarten Schwarzfeldern verlaufen kann. Die Zahlen geben dabei an, wie lang der kürzeste Pfad ist, der alle Schwarzfelder unter den vier Nachbarfeldern benutzt. Dabei werden Anfangs- und Endfeld des Pfades mitgezählt. Ein Unendlich-Zeichen ∞ bedeutet, dass es keinen solchen Pfad gibt.



Runde 6: Von G's und U's

Allgemeine Regeln

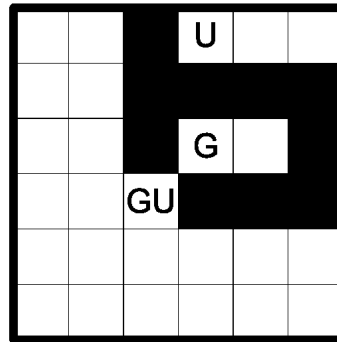
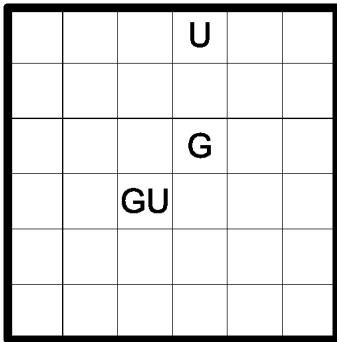
In allen Rätseln dieser Runde sind die Hinweiszahlen verschlüsselt – jede ungerade Ziffer durch ein U, jede gerade durch ein G.

Ein zweistelliger Hinweis darf nicht mit einer 0 beginnen. Ferner ist dort, wo ein alleinstehendes G sinnvoll durch eine 0 ersetzt werden kann, jeweils angegeben, ob dies erlaubt ist oder nicht.

6.1 Nurikabe

(15 Punkte)

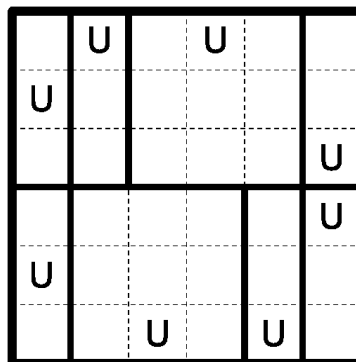
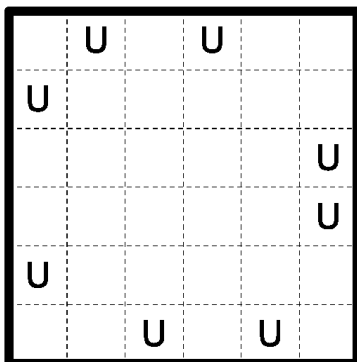
Schwärze einige Felder des Gitters, so dass alle Schwarzfelder waagrecht und senkrecht miteinander verbunden sind und nirgends ein 2×2 - Quadrat komplett geschwärzt ist. Felder mit Hinweisen dürfen nicht geschwärzt werden. Jedes Gebiet von zusammenhängenden, ungeschwärzten Feldern muss genau einen Hinweis enthalten, der die Größe (Anzahl der Felder) dieses Gebiets angibt.



6.2 Shikaku

(20 Punkte)

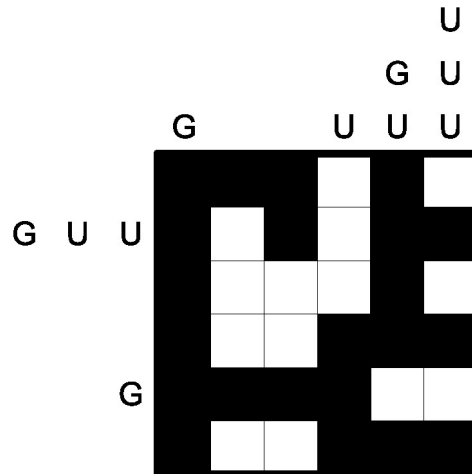
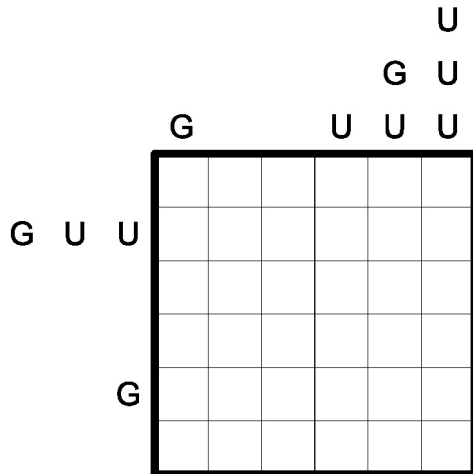
Zerlege das Gitter entlang der Gitterlinien in rechteckige (und quadratische) Gebiete. Jedes Gebiet muss genau einen Hinweis enthalten, der die Größe (Anzahl der Felder) dieses Gebiets angibt.



6.3 Koralle

(20 Punkte)

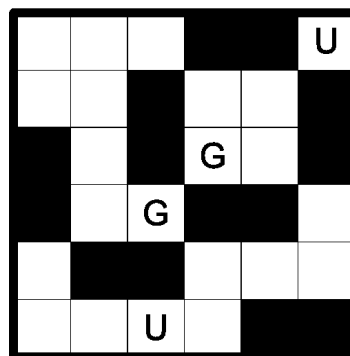
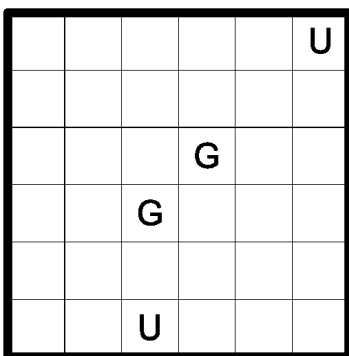
Schwärze einige Felder des Gitters, so dass alle Schwarzfelder waagrecht und senkrecht miteinander verbunden sind und nirgends ein 2x2 - Quadrat aus Schwarzfeldern entsteht. Alle weißen Felder müssen mit dem äußeren Rand des Rätsels verbunden sein. Die Hinweise am Rand geben – nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge – die Länge sämtlicher Blöcke von Schwarzfeldern in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.



6.4 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.

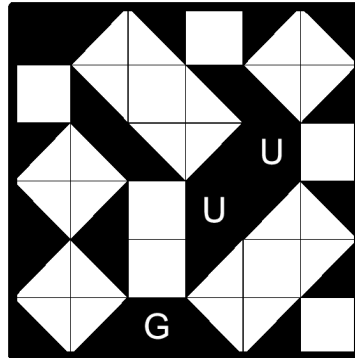
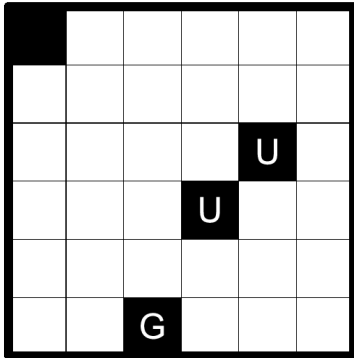


6.5 Shakashaka

(25 Punkte)

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

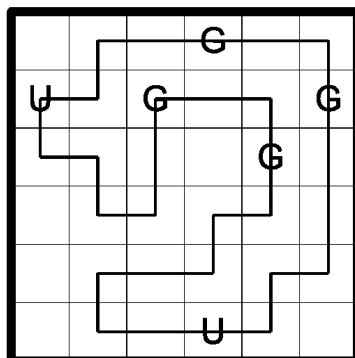
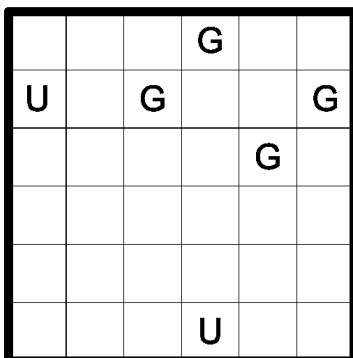
Achtung: Ein alleinstehendes G kann hier durch eine 0 ersetzt werden!



6.6 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.

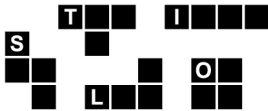
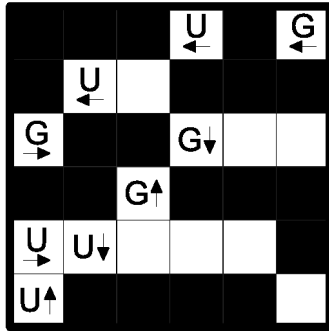
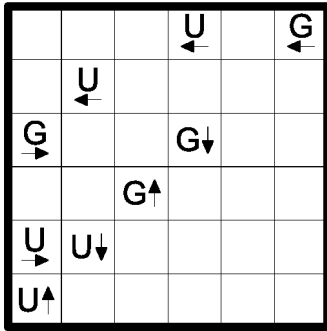


6.7 Tetrochain

(45 Punkte)

Platziere Tetrominos in das Gitter, so dass diese keine Hinweiszellen 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!

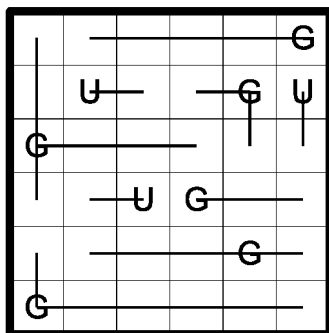
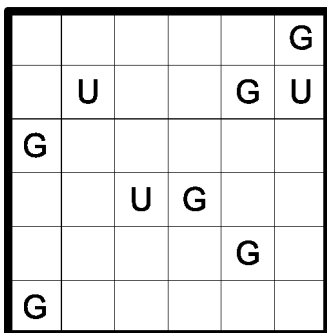


6.8 Vier Winde

(45 Punkte)

Zeichne in das Gitter waagerechte und senkrechte Strahlen ein, die von den Feldern mit den Hinweisen ausgehen. Jedes leere Feld wird von genau einem Strahl benutzt. Die Hinweise in den Feldern geben die Anzahl aller leeren Felder an, die von Strahlen benutzt werden, die von diesem Feld ausgehen.

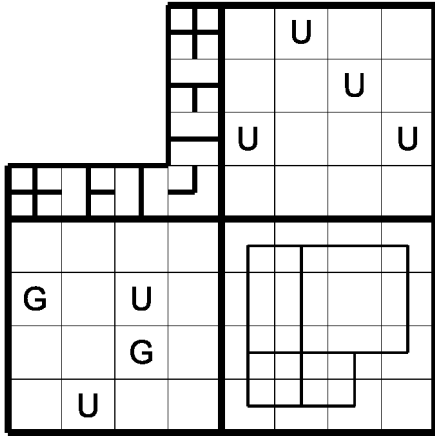
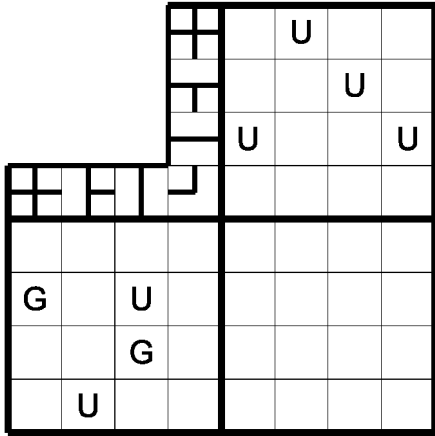
Achtung: Ein alleinstehendes G darf hier nicht durch eine 0 ersetzt werden!



6.9 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 waagerecht und senkrecht zusammenhängen, und es darf (sowohl innerhalb eines Gebiets als auch gebietsübergreifend) kein 2x2-Quadrat geben, in dem alle vier Felder Zahlen enthalten. Gleiche Zahlen, die zu verschiedenen Gebieten gehören, dürfen nicht waagerecht oder senkrecht benachbart sein.



Runde 7: Vermischtes zum Abschied

7.1 Dominosuche

(10 Punkte)

Das Diagramm soll so in Dominosteine zerlegt werden, dass jeder Stein von 0-0 bis 6-6 (im Beispiel bis 3-3) genau einmal vorkommt.

0	0	0	1	1
0	0	3	1	1
2	3	1	2	2
2	3	2	3	3

0	0	0	1	1
0	0	3	1	1
2	3	1	2	2
2	3	2	3	3

7.2 Höhle

(10 Punkte)

Es sind einige Felder so zu schwärzen, dass die nicht-geschwärzten Felder einen orthogonal zusammenhängenden Bereich bilden. Die geschwärzten Felder müssen orthogonal mit dem Rand des Diagramms verbunden sein. Zahlen geben an, wie viele ungeschwärzte Felder man von dem Feld mit der Zahl waagrecht und senkrecht sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.

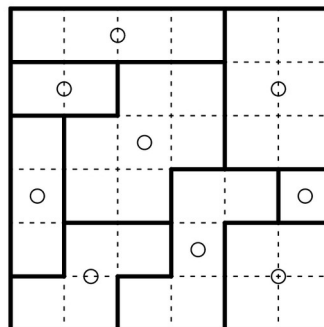
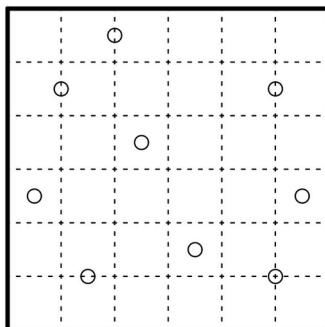
	3				
2		3			
2					3
		3		3	
			4		

	3				
2		3			
2					3
		3		3	
			4		

7.3 Galaxien

(10 Punkte)

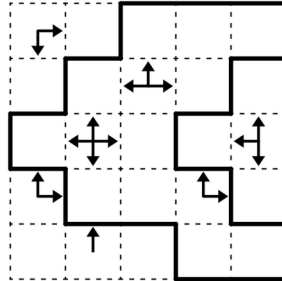
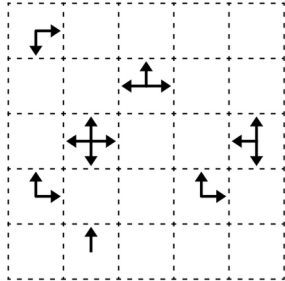
Zerlege das Diagramm entlang der Gitterlinien in Gebiete. Jedes Gebiet muss genau einen Kreis enthalten und punktsymmetrisch bezüglich dieses Kreises sein.



7.4 Myopia

(15 Punkte)

In das Diagramm ist ein Rundweg einzuzeichnen, 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.



7.5 Magisches Labyrinth

(25 Punkte)

Trage Ziffern von 1 bis 4 (im Beispiel 1 bis 3) so in das Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Folgt man dem Labyrinth von außen nach innen, so muss sich die Zahlenfolge 1, 2, 3, 4 ständig wiederholen.

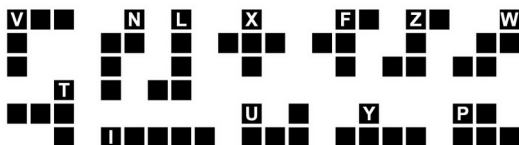
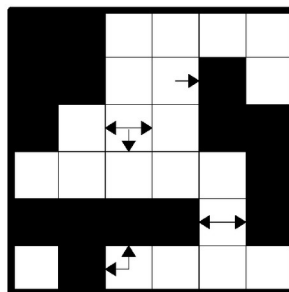
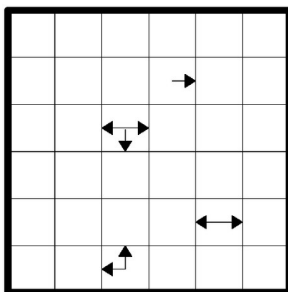
1			
3			2

1	3	2	
	2	3	1
2	1		3
3		1	2

7.6 Pentopia

(25 Punkte)

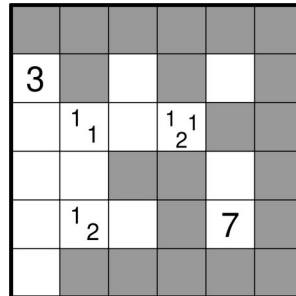
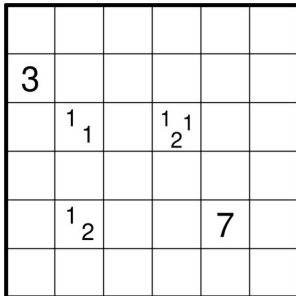
In das Gitter sind unterschiedliche Pentominos (aber nicht unbedingt alle) so in die leeren Felder einzuzeichnen, dass sie sich nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Pentominos dürfen dabei beliebig gedreht und gespiegelt werden. Die Pfeile geben an, in welcher Richtung (waagrecht und senkrecht) das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



7.7 Tapa

(40 Punkte)

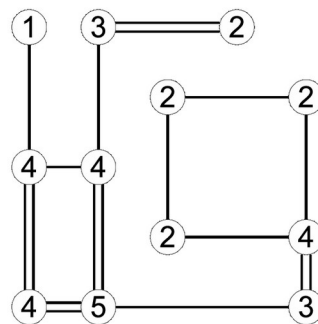
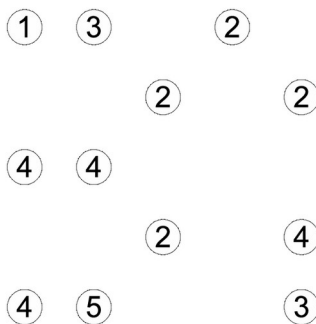
Schwärze einige der leeren Felder so, dass alle schwarzen Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen und kein 2x2-Bereich komplett geschwärzt ist. Felder mit Zahlen dürfen nicht geschwärzt werden. Die Zahlen geben an, wie viele der jeweiligen waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder geschwärzt 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.



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.

6	7			
	5		7	8
4				1
2				9
	3			

6	7			
	5		7	8
4				1
2				9
	3			

Stichrätsel: Tapa (Anleitung siehe 7.7)

Finale:

Die vier besten Teilnehmer der sieben Runden starten der Reihe nach entsprechend ihrer Punktzahl. Für 2 Punkte mehr darf man 1 Sekunde früher beginnen. Im Finale werden sechs Rätsel in einer vorgegebenen, zur Zeit noch geheimen, Reihenfolge gelöst. Ein Tischwechsel ist dabei nicht vorgesehen. Hat ein Teilnehmer ein Rätsel gelöst, gibt er es zum Tisch hinter sich zur Korrektur und darf sofort mit dem nächsten Rätsel beginnen. Wenn das Rätsel falsch ist, erhält der Teilnehmer das Rätsel zurück, ohne dass ein Fehler markiert ist. Es ist erlaubt, das folgende Rätsel danach als nächstes abzugeben, aber danach muss das falsche Rätsel als nächstes weitergelöst werden. Eine Ausnahme bildet das letzte Rätsel, hier bekommt der Teilnehmer es im Fall eines Fehlers nach einer Minute ohne Markierung zurück und macht in dieser Minute Pause.

Das Finale endet, wenn drei Teilnehmer alle Rätsel korrekt gelöst haben, oder nach Ablauf einer Stunde nach Start des letzten Teilnehmers, je nachdem, was früher eintritt. Die Reihenfolge nach dem Finale ergibt sich folgendermaßen: Eine bessere Platzierung hat, wer mehr Rätsel gelöst hat, und wenn mehrere Personen gleich viele Rätsel gelöst haben, dann derjenige, der weniger Zeit dafür gebraucht hat. Der beste Teilnehmer des Finales erhält den Titel „Deutscher Meister 2026“.

Die Rätsel des Finales, hier in alphabetischer Reihenfolge, sind:

A38 (Anleitung siehe 5.5)

GU-Koralle (Anleitung siehe 6.3)

Japanische Höhle (Anleitung siehe 2.3)

No Same Sums (Anleitung siehe 5.7)

Teilchenzoo (Anleitung siehe 5.1)

Zusatzschwarzfeld-LITS (Anleitung siehe 4.3)

Autoren:

Erhard Notz: 1.1, 1.5, 3.2, 3.6, 3.8, 5.2, 5.5, 5.6, 5.9, 7.6, 7.8, 7.9 und Runde 6.

Gabi Penn-Karras: 1.3, 3.1, 3.4, 3.5, 3.10, 5.1, 5.10, 7.1, 7.2, 7.4 und Runde 2.

Silke Berendes: 1.2, 1.4, 1.6, 1.7, 3.3, 3.7, 3.9, 5.3, 5.4, 5.7, 5.8, 7.3, 7.5, 7.7 und Runde 4.