



LOGIC  
MASTERS  
Deutschland e.V.

LOGIC  
MASTERS  
DEUTSCHLAND e.V.  
2026  
Just think about it.



# LM Qualifikation 2026

## Anleitungsheft

Rätsel erstellt von Ute und Philipp Weiß

Rätsel getestet von Anderson Wang, Annick Weyzig, Christian König, Eva Schuckert, Henna Perälä,  
Markus Roth, Martin Merker, Prasanna Seshadri, Stefan Gaspar, Wei-Hwa Huang, Qiu Yanzhe  
– vielen Dank!

Version vom 14.3.2026

Herzlich willkommen zur Qualifikationsrunde für Logic Masters 2026. Wir hoffen, euch gefällt der Wettbewerb, unabhängig davon, ob ihr ernsthaft oder nur zum Vergnügen daran teilnehmt.

Der Wettbewerb umfasst 32 Rätsel. Die Punkte für die Rätsel wurden grob danach vergeben, wie schwierig die Rätsel sind. Ihr könnt diese Information nutzen, um zu entscheiden, welche Rätsel ihr zuerst probieren möchtet. Beachtet dabei aber, dass eure Einschätzung des Schwierigkeitsgrades eines Rätsels von der unseren abweichen kann. Löst die Rätsel, die ihr lösen könnt, und überspringt die anderen Rätsel. Wenn ihr später noch Zeit habt, könnt ihr jederzeit wieder zurückkommen.

Der Wettbewerb beginnt am Freitag, den 27.3.2026 um 12:00 Uhr CET und endet am Montag, den 30.3.2026 um 23:59 Uhr CEST. Innerhalb dieses Zeitraums könnt ihr eure Startzeit frei wählen. Sobald ihr den Wettbewerb startet, erhaltet ihr das Passwort für die verschlüsselte Wettbewerbsdatei. Anschließend habt ihr 150 Minuten Zeit, die Rätsel zu lösen und die Lösungscodes auf der Wettbewerbsseite abzuschicken. Beachtet bitte, dass am 30.3. ab 23:59 Uhr keine Ergebnisse mehr angenommen werden.

Die 36 besten Löser:innen mit deutscher Staatsangehörigkeit werden zusammen mit vier bereits vorqualifizierten Rätsler:innen am 20. Juni 2026 in Berlin eingeladen, um dort den:die Deutsche Rätselmeister:in 2026 sowie das Team für die diesjährige World Puzzle Championship zu ermitteln.

### **Regeln und Regeländerungen:**

- Ihr könnt eure Antworten jederzeit in das Lösungsformular eingeben, damit ihr am Ende des Wettbewerbs nicht in Zeitnot geratet. Während eure Zeit läuft, könnt ihr Fehler jederzeit korrigieren.
- Fehlerhafte Eingaben bei einer an sich richtigen Lösung können als korrekt gewertet werden. In diesem Fall werden möglicherweise nur 80% der Punkte des entsprechenden Rätsels vergeben. Ob trotz fehlerhafter Eingabe Punkte vergeben werden, entscheiden die Schiedsrichter/innen.
- Es gibt keine Strafpunkte für falsche Lösungen.
- Ihr seid allein dafür verantwortlich, eure Lösungen in der vorgegebenen Zeit abzugeben.
- Ihr müsst die Qualifikationsrätsel eigenständig lösen. Hilfsmittel wie Computer, Sudokusolver etc. sind nicht zugelassen.

Falls irgendwelche kurzfristigen Regeländerungen anstehen, so werden diese im Forum angegeben:

<https://forum.logic-masters.de/showthread.php?tid=2422>

### **Lösungscodes:**

Bei der Eingabe der Lösungscodes sind folgende Richtlinien zu beachten:

- Wenn nicht anders spezifiziert, gebt ihr die Lösungen von oben nach unten ein, innerhalb einer Zeile von links nach rechts.
- Zur besseren Übersichtlichkeit können in den Lösungscodes Leerzeichen und Kommas verwendet werden. Diese haben keinen Einfluss auf die Korrektheit der Lösung.
- Das Lösungscodeformular unterscheidet nicht zwischen Groß- und Kleinbuchstaben.
- Gegebenenfalls werden Zahlen auch zweistellig eingegeben.

### **Rätsel:**

Ute Weiß: 4-6, 12, 13, 15, 18, 20, 22, 26-28, 31

Philipp Weiß: 1-3, 7-11, 14, 16, 17, 19, 21, 23-25, 29, 30, 32

## Liste der Rätsel

|         |                                   |                |
|---------|-----------------------------------|----------------|
| 1, 2, 3 | Buchstabensalat .....             | 5+6+9 Punkte   |
| 4, 5, 6 | Geradeweg .....                   | 8+13+40 Punkte |
| 7, 8    | Zeltlager, Krypto-Zeltlager ..... | 5+8 Punkte     |
| 9, 10   | U-Bahn, Krypto-U-Bahn .....       | 15+11 Punkte   |
| 11, 12  | Nanro, Krypto-Nanro .....         | 30+20 Punkte   |
| 13      | Kropki .....                      | 15 Punkte      |
| 14      | Hashi .....                       | 15 Punkte      |
| 15      | Big Myopia .....                  | 15 Punkte      |
| 16      | Knapp-daneben-Hochhäuser .....    | 20 Punkte      |
| 17      | Wordbahnhöfe .....                | 25 Punkte      |
| 18      | Blackout Domino .....             | 25 Punkte      |
| 19      | Wortzerlegung .....               | 30 Punkte      |
| 20      | Doppelmine .....                  | 30 Punkte      |
| 21      | Square Jam .....                  | 35 Punkte      |
| 22      | Yajiwake .....                    | 35 Punkte      |
| 23      | Rundweg .....                     | 40 Punkte      |
| 24      | Höhle .....                       | 40 Punkte      |
| 25      | ABCtje .....                      | 55 Punkte      |
| 26      | Chaos Sudoku .....                | 60 Punkte      |
| 27      | Myopia .....                      | 60 Punkte      |
| 28      | Pentapa .....                     | 65 Punkte      |
| 29      | Kakuro .....                      | 70 Punkte      |
| 30      | Fillomino .....                   | 25 Punkte      |
| 31      | Eckenrundweg .....                | 45 Punkte      |
| 32      | Fillomino-Eckenrundweg .....      | 125 Punkte     |

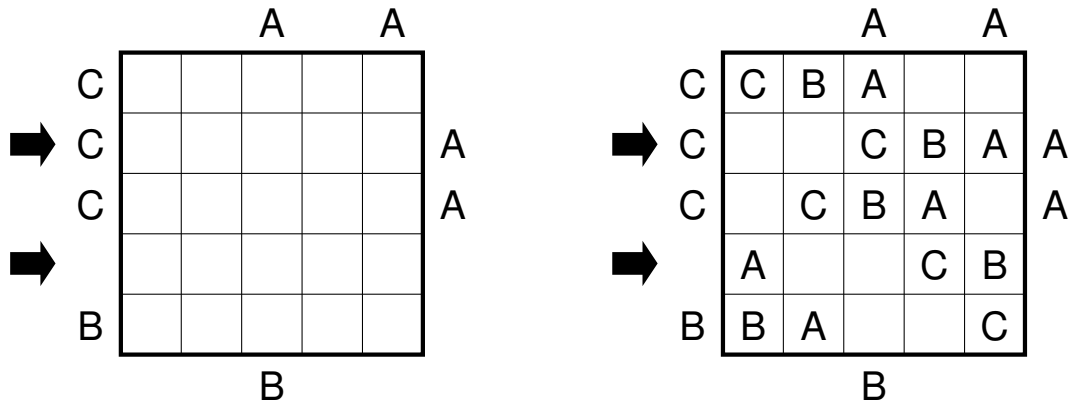
---

1000 Punkte

## 1, 2, 3 Buchstabensalat – 5+6+9 Punkte

Trage die Buchstaben von A bis C so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile und jeder Spalte jeder Buchstabe genau einmal vorkommt. Die Buchstaben am Rand geben an, welcher Buchstabe in der entsprechenden Zeile oder Spalte aus der entsprechenden Richtung gesehen als erstes steht.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, X für Leerfelder.

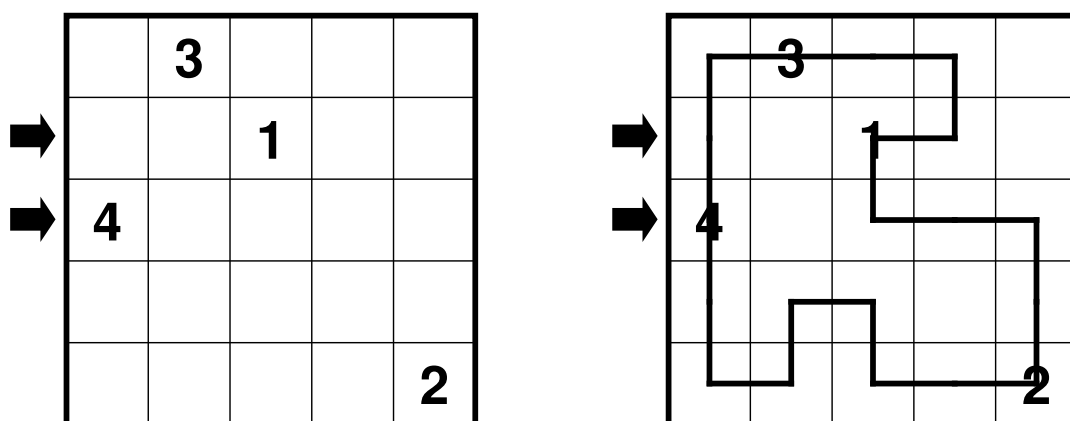


**Lösungscode:** XXCBA AXXCB

## 4, 5, 6 Geradeweg – 8+13+40 Punkte

Zeichne in das Rätsel einen Rundweg ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und durch alle Felder mit Zahlen hindurchgeht. Die Zahlen geben an, wie lang die geraden Wegabschnitte sind, die die Hinweiszahl berühren.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, X für Leerfelder, L für Ecken, I für gerade Wegabschnitte.

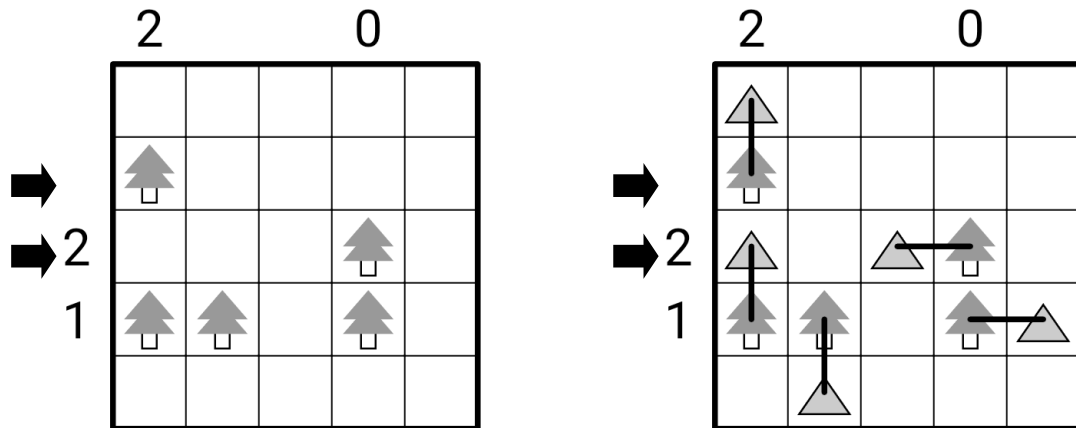


**Lösungscode:** IXLLX IXLIL

## 7 Zeltlager – 5 Punkte

Trage für jeden Baum ein waagrecht oder senkrecht benachbartes Zelt ein. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Es können mehrere Zelte an denselben Baum angrenzen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, X für Leer- und Baumfelder, Z für Zelte

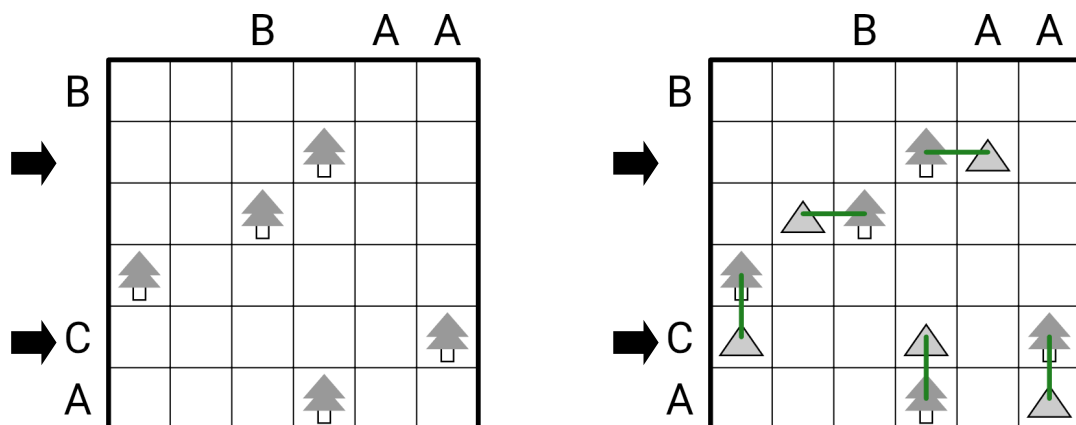


**Lösungscode:** XXXXX ZXZXX

## 8 Krypto-Zeltlager – 8 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln sind hier einige Hinweiszahlen durch Buchstaben ersetzt, die entschlüsselt werden müssen. Gleiche Buchstaben stehen für gleiche Zahlen, verschiedene Buchstaben für verschiedene Zahlen.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, X für Leer- und Baumfelder, Z für Zelte



**Lösungscode:** XXXXZX ZXXZXX

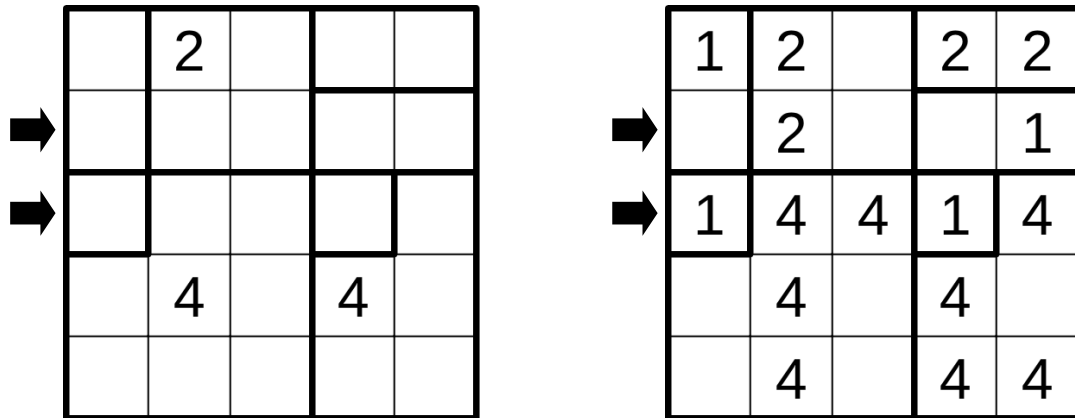


---

## 11 Nanro – 30 Punkte

Trage in einige der Felder Zahlen ein, sodass alle Zahlen innerhalb eines Gebiets gleich sind und die Anzahl der Zahlen in diesem Gebiet angeben. In jedem Gebiet muss mindestens eine Zahl stehen. Über Gebietsgrenzen hinweg dürfen sich Felder mit gleichen Zahlen weder waagrecht noch senkrecht berühren. Zudem darf kein 2x2-Bereich vollständig mit Zahlen gefüllt sein und alle Zahlenfelder müssen waagrecht und senkrecht zusammenhängen.

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, X für Leerfelder



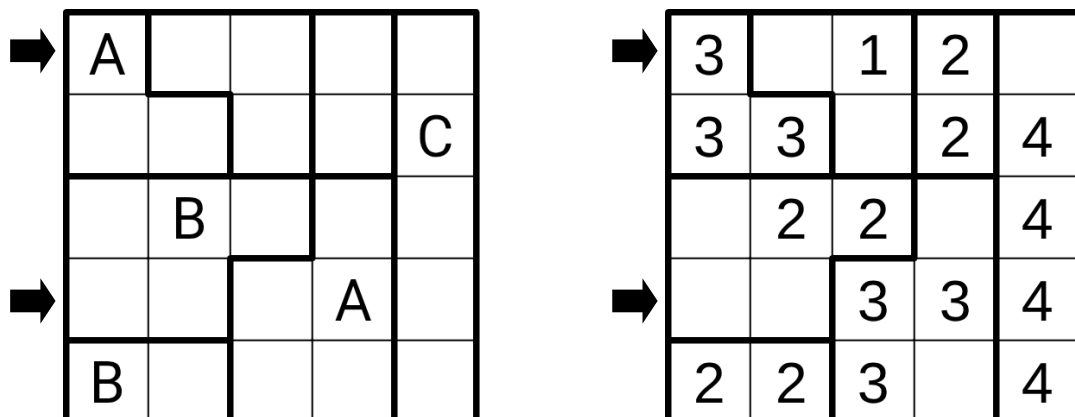
**Lösungscod:** X2XX1 14414

---

## 12 Krypto-Nanro – 20 Punkte

Zusätzlich zu den Standardregeln sind hier einige Hinweiszahlen durch Buchstaben ersetzt, die entschlüsselt werden müssen. Gleiche Buchstaben stehen für gleiche Zahlen, verschiedene Buchstaben für verschiedene Zahlen.

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, X für Leerfelder

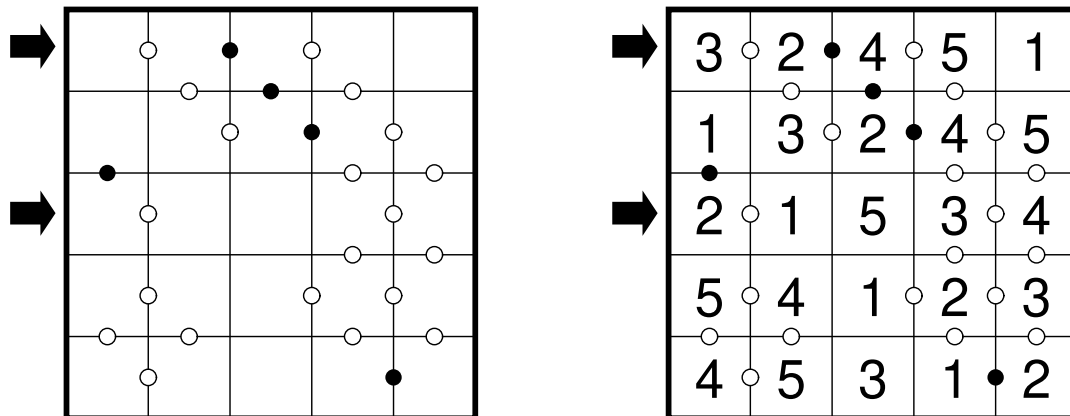


**Lösungscod:** 3X12X XX334

### 13 Kropki – 15 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 7 (im Beispiel 1 bis 5) so in das Diagramm ein, dass jede Zahl in jeder Zeile und jeder Spalte genau einmal vorkommt. Befindet sich zwischen zwei Feldern ein schwarzer Kreis, so muss eine der beiden Zahlen in diesen Feldern genau doppelt so groß wie die andere sein. Ein weißer Kreis hingegen bedeutet, dass eine der beiden Zahlen in diesen Feldern genau um eins größer sein muss als die andere. Befindet sich kein Kreis zwischen zwei Feldern, so darf keine der beiden Eigenschaften zutreffen.

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen

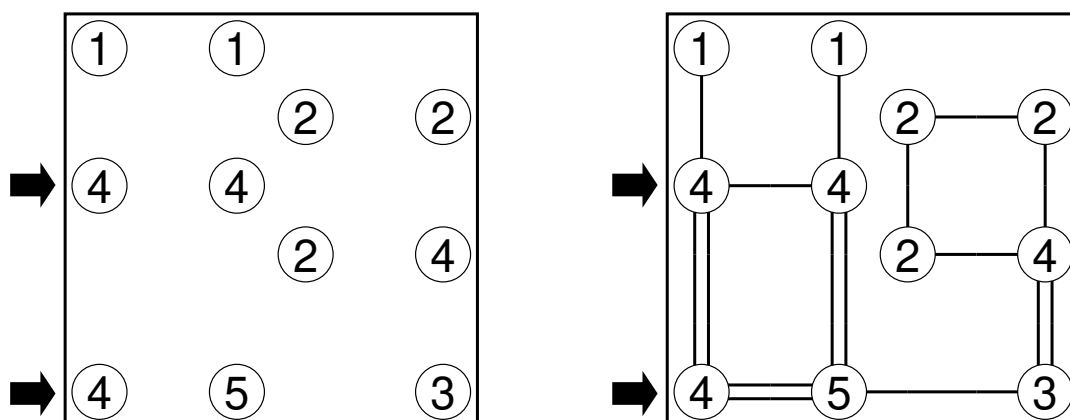


**Lösungscod:** 32451 21534

### 14 Hashi – 15 Punkte

Verbinde die Inseln so durch Brücken, dass jede Insel von jeder anderen aus erreichbar ist. Die Brücken dürfen dabei nur waagrecht oder senkrecht gebaut werden und nicht über andere Brücken oder Inseln hinweggehen. Zwei Inseln werden durch maximal zwei Brücken verbunden. Die Zahlen in den Inseln geben an, wie viele Brücken von dieser Insel aus wegführen.

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, 1 für jede einzelne Brücke, 2 für jede Doppelbrücke



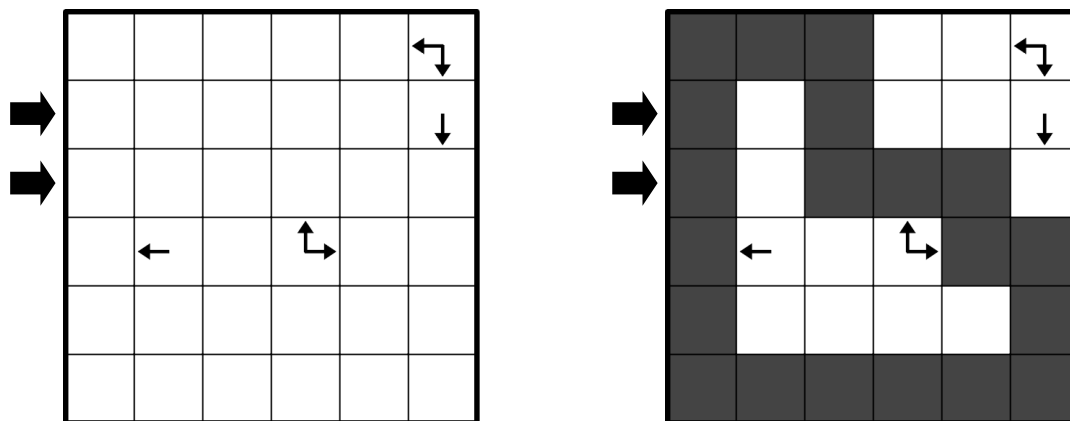
**Lösungscod:** 111 21



## 15 Big Myopia – 15 Punkte

Schwärze einige leere Felder, sodass ein geschlossener Rundweg aus Schwarzfeldern entsteht. Der Rundweg darf sich nicht selbst berühren, auch nicht diagonal. Die Pfeile geben alle Richtungen (nur waagerecht und senkrecht) an, in denen der Rundweg dem Hinweis am nächsten ist.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, X für Weißfelder, O für Schwarzfelder



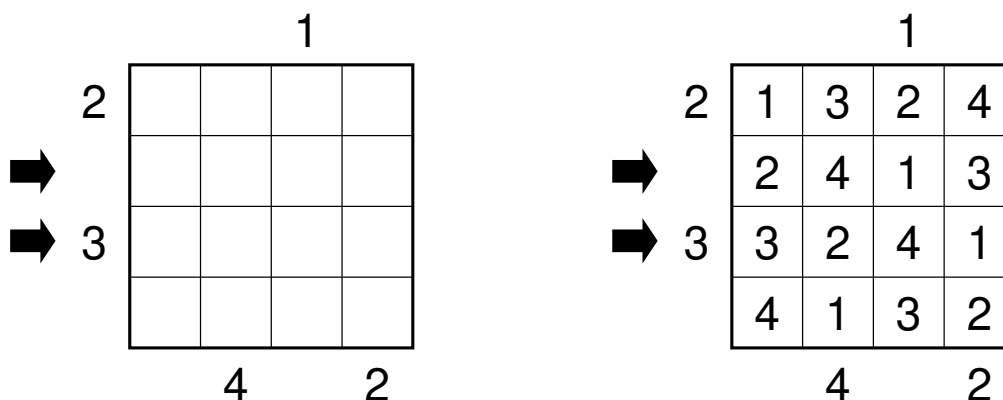
**Lösungscode:** OXOXXX OXOOOX

## 16 Knapp-daneben-Hochhäuser – 20 Punkte

Trage in jedes Feld ein Hochhaus der Höhe 1 bis 6 (im Beispiel 1 bis 4) ein, sodass 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.

In diesem Rätsel sind alle Zahlen am Rand knapp daneben, das heißt, sie sind entweder eins mehr oder eins weniger als die Zahl, die tatsächlich dort stehen sollte.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen



**Lösungscode:** 2413 3241

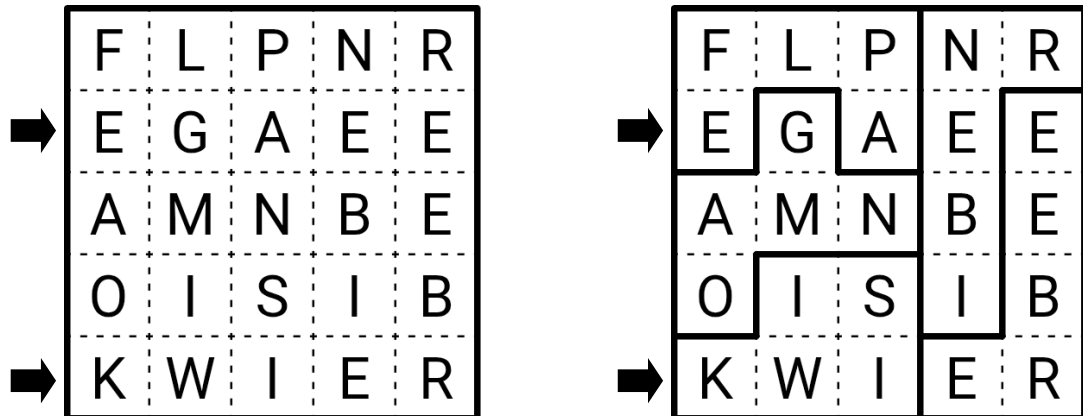


## 19 Wortzerlegung – 30 Punkte

Zerlege das Diagramm so in Gebiete mit jeweils 6 Feldern (im Beispiel 5 Feldern), dass jedes Gebiet genau die Buchstaben eines der vorgegebenen Worte enthält. Jedes vorgegebene Wort wird dabei nur einmal verwendet.

**Lösungscode:** Für die markierten Zeilen die Längen aller von Gebietsgrenzen gebildeten Abschnitte  
Wortliste im Beispiel:

APFEL BEERE BIRNE KIWIS MANGO

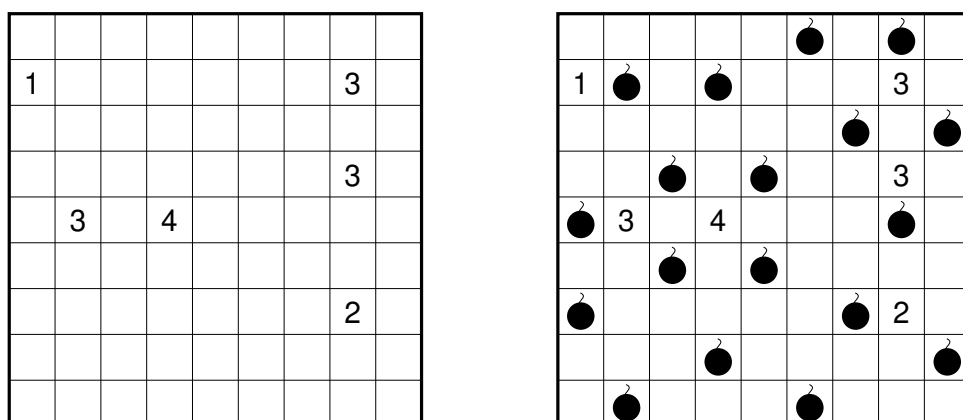


**Lösungscode:** 11111 32

## 20 Doppelmine – 30 Punkte

Platziere einige Minen im Diagramm, sodass sich in jeder Zeile und jeder Spalte genau zwei Minen befinden und die Minen einander nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen geben an, wie viele Minen sich in den benachbarten Feldern befinden. Felder mit einer Zahl können keine Mine enthalten.

**Lösungscode:** Für jede Zeile die Anzahl der Felder zwischen den Minen



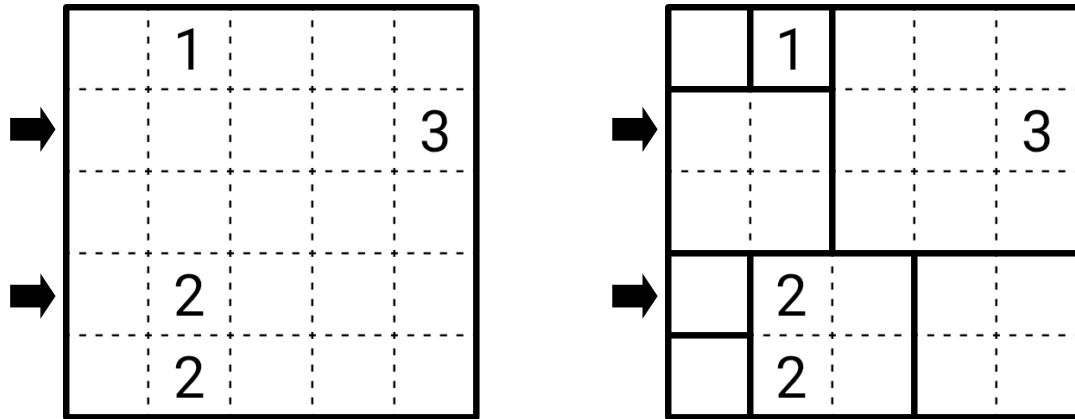
**Lösungscode:** 111161543

---

## 21 Square Jam – 35 Punkte

Zerlege das Diagramm in quadratische Gebiete, sodass sich an keiner Stelle vier Quadrate berühren. Zahlen geben die Seitenlänge des Quadrats an, in dem sie sich befinden.

**Lösungscode:** Für die markierten Zeilen die Seitenlängen aller Quadrate



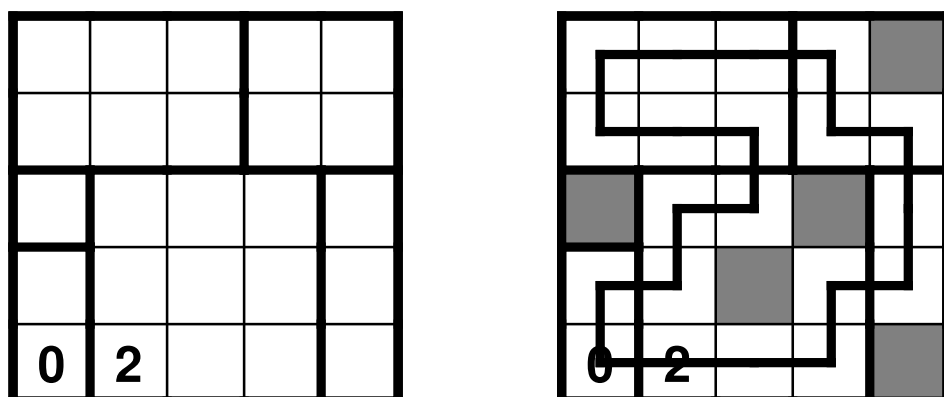
**Lösungscode:** 23 122

---

## 22 Yajiwake – 35 Punkte

Schwärze einige Felder (auch Zahlfelder) und zeichne einen Rundweg ein, der jedes verbleibende Feld genau einmal durchquert und horizontal oder vertikal von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft. Schwarzfelder dürfen keine gemeinsame Kante haben. Zusammenhängende leere Felder dürfen sich horizontal und vertikal jeweils maximal über zwei Gebiete erstrecken. Zahlen geben die Anzahl der Schwarzfelder des jeweiligen Gebietes an.

**Lösungscode:** Für jede Zeile die Länge des längsten waagerechten Wegabschnitts, 0 falls sich kein waagerechter Abschnitt in einer Zeile befindet

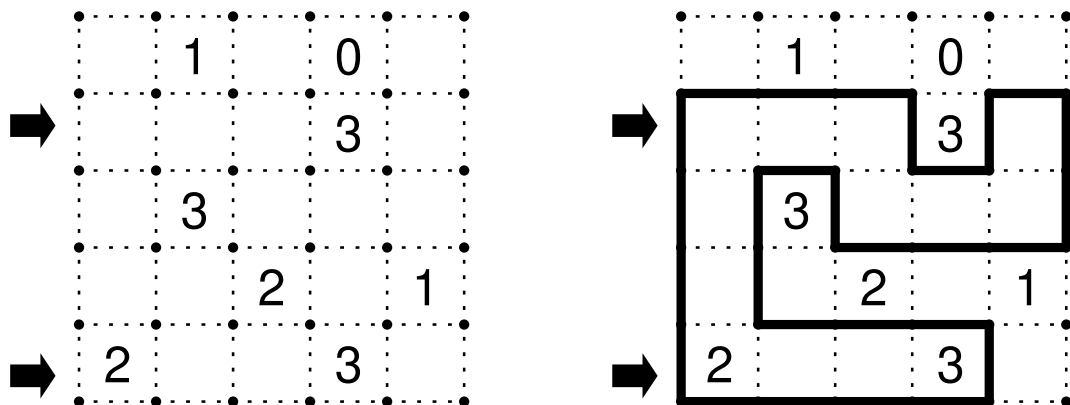


**Lösungscode:** 32113

## 23 Rundweg – 40 Punkte

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.

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, X für Felder außerhalb des Rundwegs, O für Felder innerhalb des Rundwegs

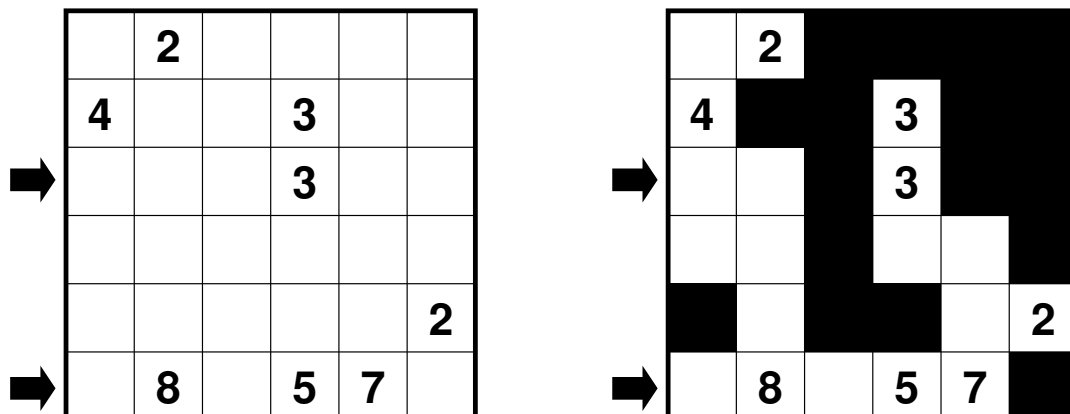


**Lösungscod:** OOOXO OOOOX

## 24 Höhle – 40 Punkte

Schwärze einige der leeren Felder, sodass alle geschwärzten Felder waagrecht und senkrecht mit dem Rand verbunden sind und alle ungeschwärzten Felder waagrecht und senkrecht zusammenhängen. Die Zahlen geben an, wie viele ungeschwärzte Felder man vom Feld mit der Zahl aus waagrecht und senkrecht sehen kann. Das Feld mit der Zahl zählt dabei mit.

**Lösungscod:** Die markierten Zeilen, X für Weißfelder, O für Schwarzfelder



**Lösungscod:** XXOXOO XXXXXO

## 25 ABCtje – 55 Punkte

Jeder der angegebenen Buchstaben muss durch eine Zahl von 1 bis 11 (im Beispiel 1 bis 7) ersetzt werden. Gleiche Buchstaben stehen für gleiche Zahlen, verschiedene Buchstaben für verschiedene Zahlen. 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.

**Lösungscode:** Die Werte aller Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge

|             |   |  |   |  |   |   |
|-------------|---|--|---|--|---|---|
| TATA... 14  | A |  | 1 |  | A | 4 |
| ES..... 12  | E |  | 2 |  | E | 7 |
| IST..... 14 | I |  | 3 |  | I | 6 |
| SO..... 7   | O |  | 4 |  | O | 2 |
| WEIT... 17  | S |  | 5 |  | S | 5 |
|             | T |  | 6 |  | T | 3 |
|             | W |  | 7 |  | W | 1 |

**Lösungscode:** 4762531

## 26 Chaos Sudoku – 60 Punkte

Trage die Ziffern von 0 bis 6 (im Beispiel 1 bis 4) so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen

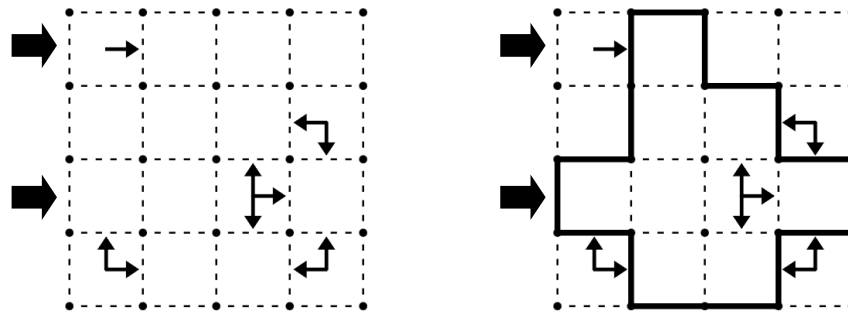
|   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|
| ➡ |   |   |  | 4 | ➡ | 3 | 2 | 1 | 4 |
|   | 1 |   |  |   |   | 1 | 4 | 3 | 2 |
| ➡ |   | 3 |  |   |   | 4 | 3 | 2 | 1 |
|   |   |   |  |   |   | 2 | 1 | 4 | 3 |

**Lösungscode:** 3214 4321

## 27 Myopia – 60 Punkte

Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Pfeile im Gitter geben an, in welcher Richtung die nächste Kante des Rundwegs zu finden ist. Sind mehrere Kanten gleich weit entfernt, enthält das Feld Pfeile in alle diese Richtungen.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, X für Felder außerhalb des Rundwegs, O für Felder innerhalb des Rundwegs

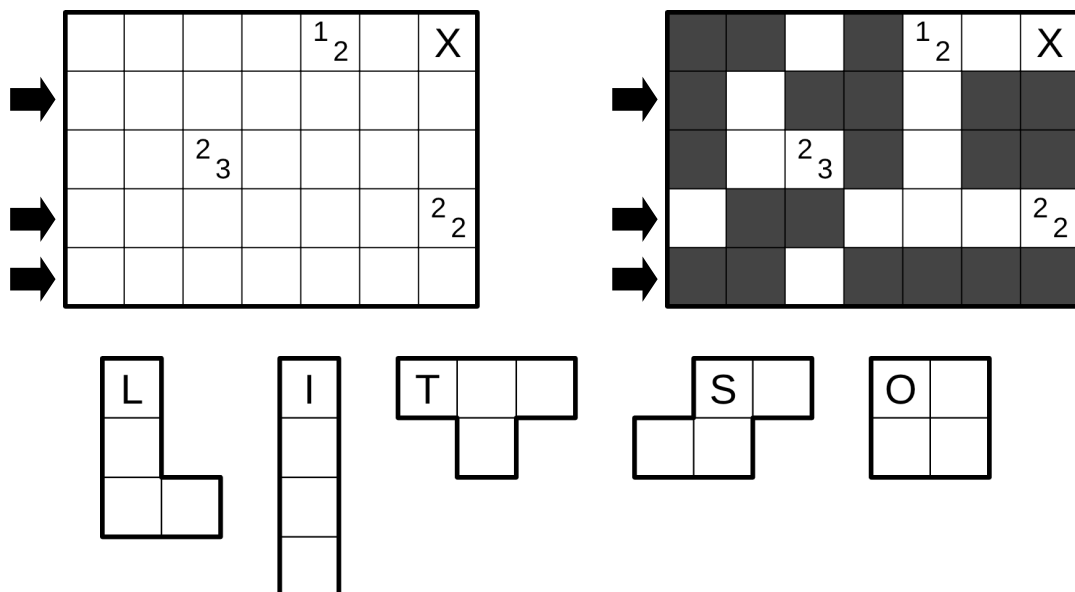


**Lösungscode:** X O X X O O O O

## 28 Pentapa – 65 Punkte

Platziere alle 12 Pentominos (im Beispiel alle 5 Tetrominos) im Diagramm. Pentominos dürfen einander dabei weder waagrecht noch senkrecht berühren, wohl aber diagonal. Sie können gedreht oder gespiegelt werden. Zahlen sind Tapa-Hinweise, die die Längen aller Blöcke von zusammenhängenden Schwarzfeldern in den benachbarten Feldern angeben. Pentominos können nicht auf Hinweiszellen oder Felder mit einem X platziert werden.

**Lösungscode:** Für die markierten Zeilen die Buchstaben aller Pentominos (das U wird in jedem Fall höchstens einmal pro Zeile eingegeben)

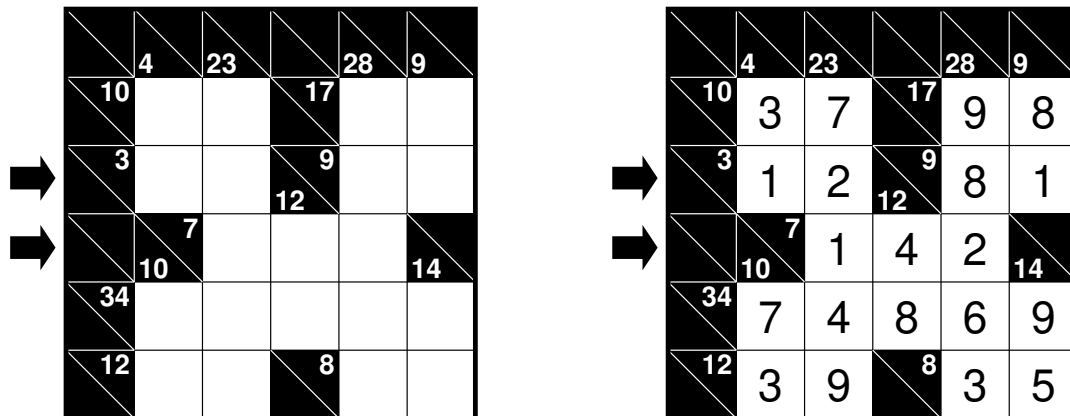


**Lösungscode:** L T O S S I

## 29 Kakuro – 70 Punkte

Trage in jedes leere Feld eine Zahl von 1 bis 9 ein, sodass sich zwischen zwei Schwarzfeldern beziehungsweise zwischen Schwarzfeld und Rand keine Zahl wiederholt. Die Vorgaben geben die Summe der Zahlen bis zum nächsten Schwarzfeld beziehungsweise Rand an.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen. Schwarzfelder werden dabei übersprungen

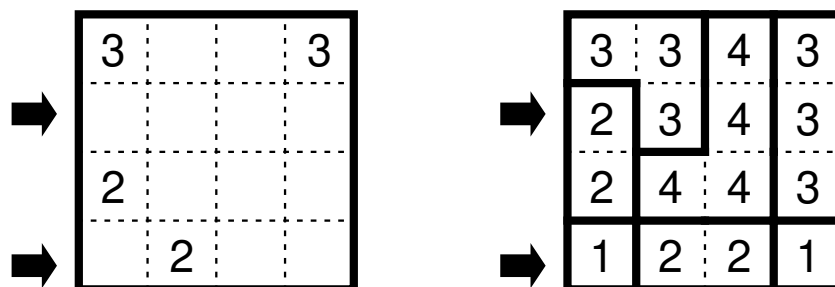


**Lösungscode:** 1281 142

## 30 Fillomino – 25 Punkte

Zerlege das Diagramm in Gebiete und schreibe in jedes Feld eine Zahl. Alle Zahlen in einem Gebiet müssen identisch sein und die Anzahl der Felder dieses Gebiets angeben. Gebiete gleicher Größe dürfen einander dabei weder waagrecht noch senkrecht 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.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen



**Lösungscode:** 2343 1221

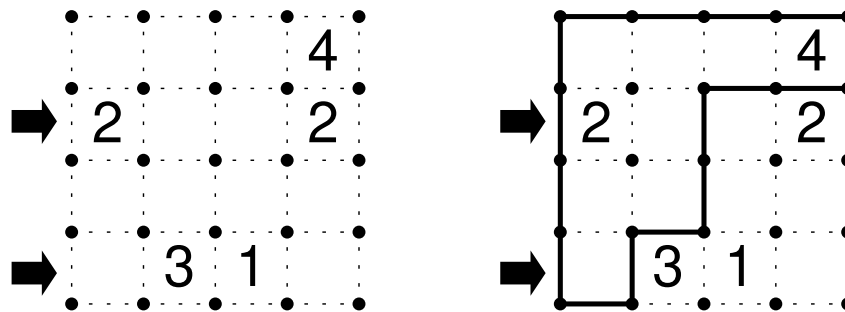


---

### 31 Eckenrundweg – 45 Punkte

Zeichne entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Ecken für den Weg verwendet werden.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, X für Felder außerhalb des Runwegs, O für Felder innerhalb des Rundwegs



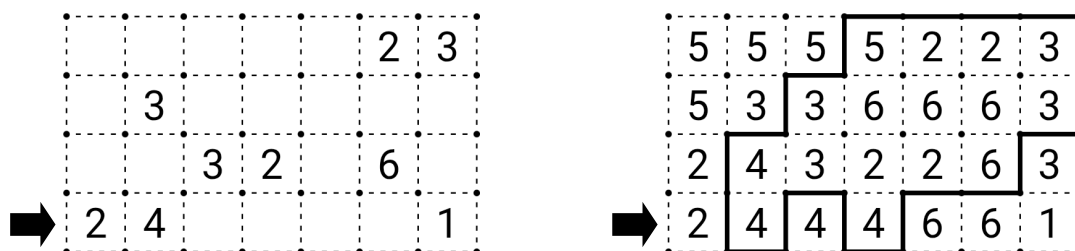
**Lösungscode:** OOXX OXXX

---

### 32 Fillomino-Eckenrundweg – 125 Punkte

Schreibe in jedes Feld eine Zahl, sodass alle Zahlen innerhalb eines von senkrecht oder waagerecht benachbarten Zahlen gebildeten Gebiets gleich sind und die Anzahl der Zahlen in diesem Gebiet angeben. Zeichne außerdem entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren. Die Zahlen 1-4 in den Feldern geben an, wie viele der benachbarten Ecken für den Weg verwendet werden. Größere Zahlen haben für den Weg keine Bedeutung.

**Lösungscode:** Die markierten Zeilen, die Zahl für jedes Feld und ein I, falls die Kante zum Rundweg gehört



**Lösungscode:** 2 I 4 I 4 I 4 I 661