



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, Michael Mosshammer, Prasanna Seshadri, Stefan Gaspar, Wei-Hwa
Huang, Qiu Yanzhe
– vielen Dank!

Version vom 24.3.2026

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 Lösungscode 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

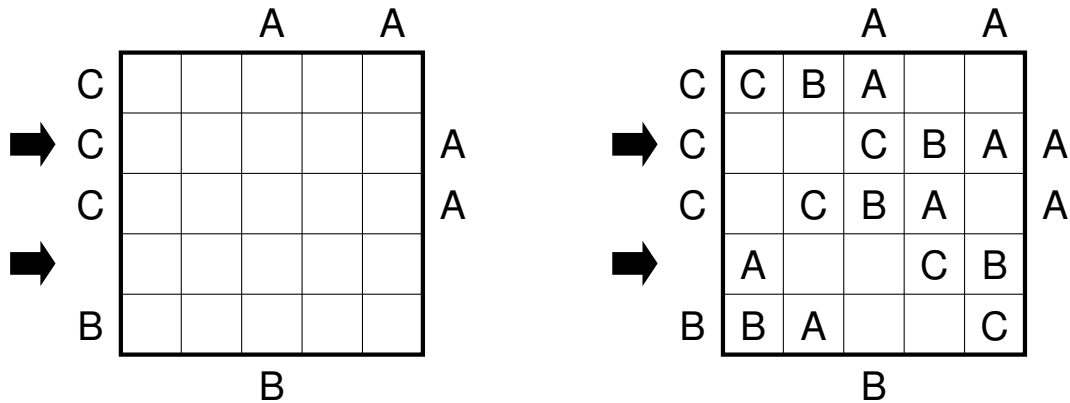
1, 2, 3	Buchstabensalat	5+6+9 Punkte
4, 5, 6	Geradeweg	8+13+40 Punkte
7, 8	Zeltlager, Krypto-Zeltlager	5+8 Punkte
9, 10	U-Bahn, Krypto-U-Bahn	15+11 Punkte
11, 12	Nanro, Krypto-Nanro	30+20 Punkte
13	Kropki	15 Punkte
14	Hashi	15 Punkte
15	Big Myopia	15 Punkte
16	Knapp-daneben-Hochhäuser	20 Punkte
17	Wortbahnhöfe	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.

Lösungscod: Die markierten Zeilen, X für Leerfelder

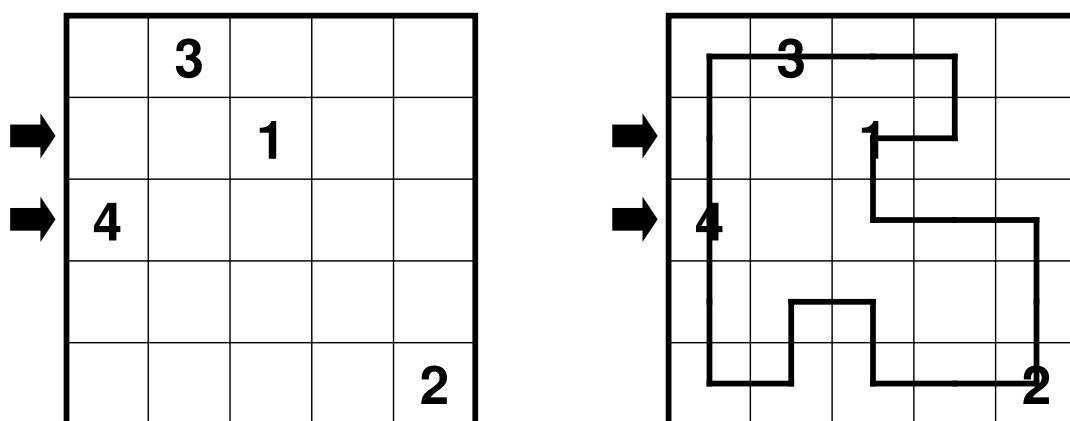


Lösungscod: XXCBA AXXCB

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.

Lösungscod: Die markierten Zeilen, X für Leerfelder, L für Ecken, I für gerade Wegabschnitte

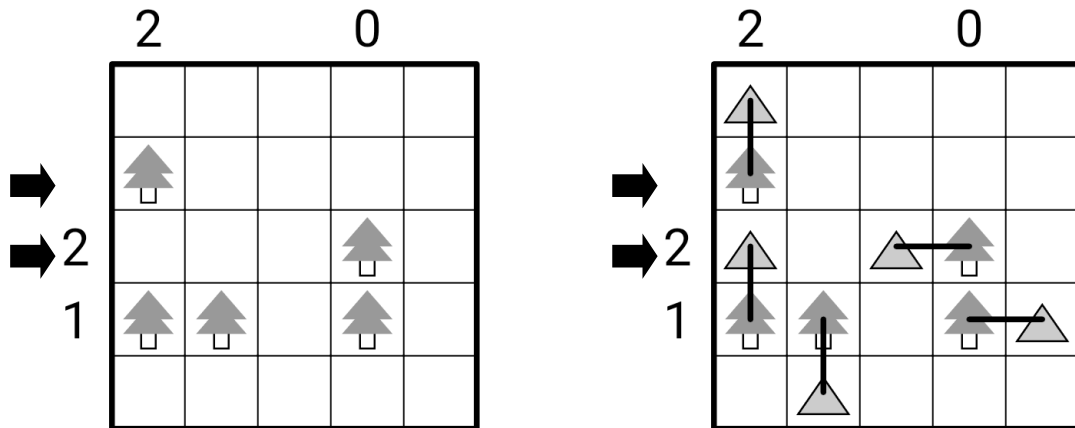


Lösungscod: IXLLX IXLIL

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.

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

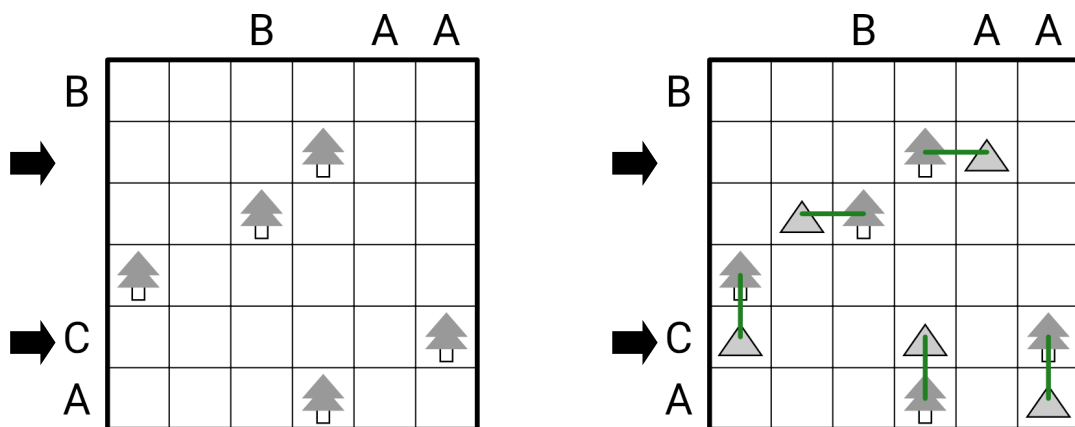


Lösungscod: XXXXX ZXZXX

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.

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

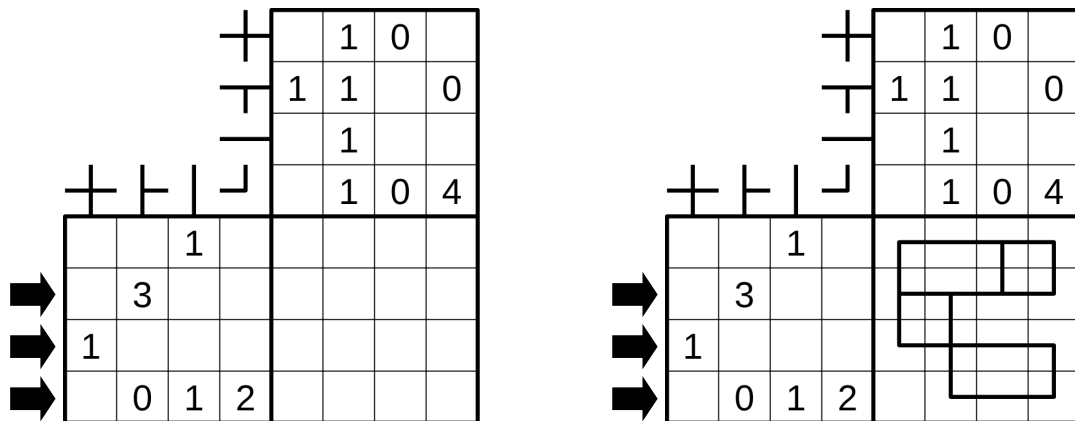


Lösungscod: XXXXZX ZXZXXX

9 U-Bahn – 15 Punkte

Zeichne in das Rätsel einen zusammenhängenden U-Bahn-Linienplan ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und das Diagramm nirgends verlässt. An den Feldmittelpunkten können die Linien verzweigen oder abbiegen, es gibt aber keine Sackgassen. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele der entsprechenden Linienführungen in der entsprechenden Zeile oder Spalte vorkommen. Die Linienführungen dürfen dabei auch gedreht werden.

Lösungscod: Die markierten Zeilen, X für Leerfelder und Kreuzungen, I für gerade Strecken, L für Ecken, T für T-Kreuzungen

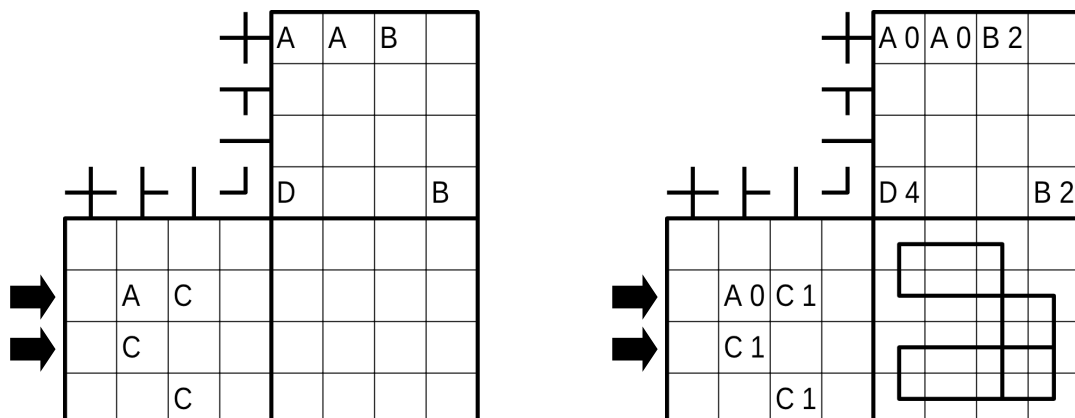


Lösungscod: TTTL LXIL XLIL

10 Krypto-U-Bahn – 11 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 und Kreuzungen, I für gerade Strecken, L für Ecken, T für T-Kreuzungen

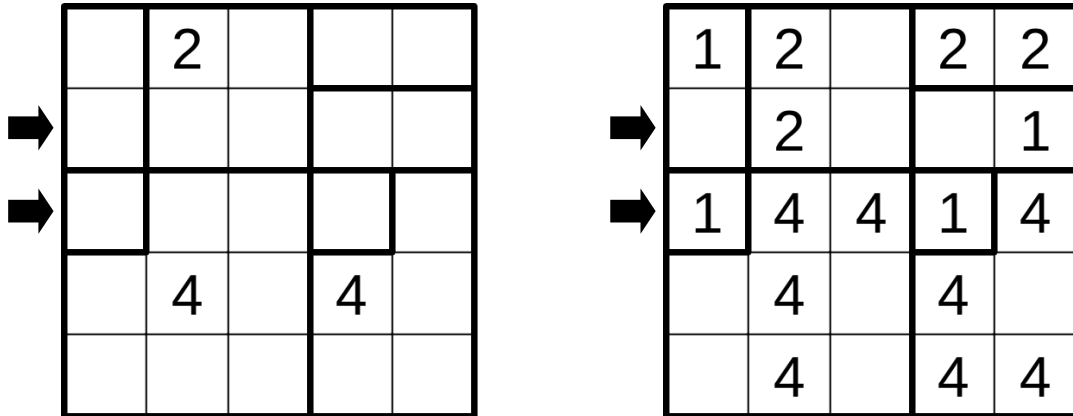


Lösungscod: LIXL LIXT

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

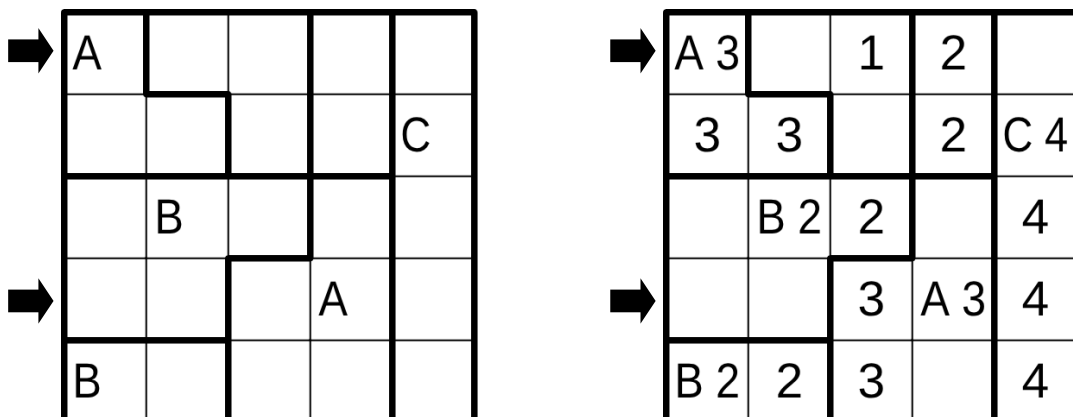


Lösungscod: X2XX1 14414

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 ohne Buchstaben, X für Leerfelder

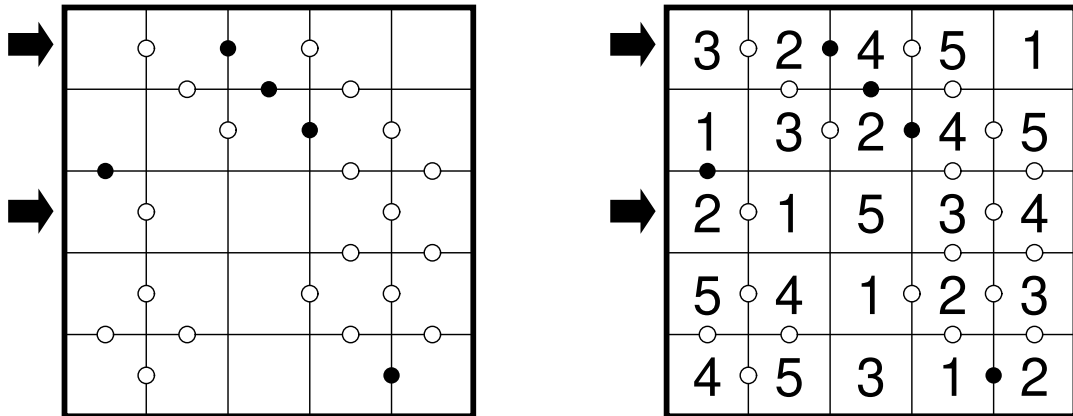


Lösungscod: 3X12X XX334

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

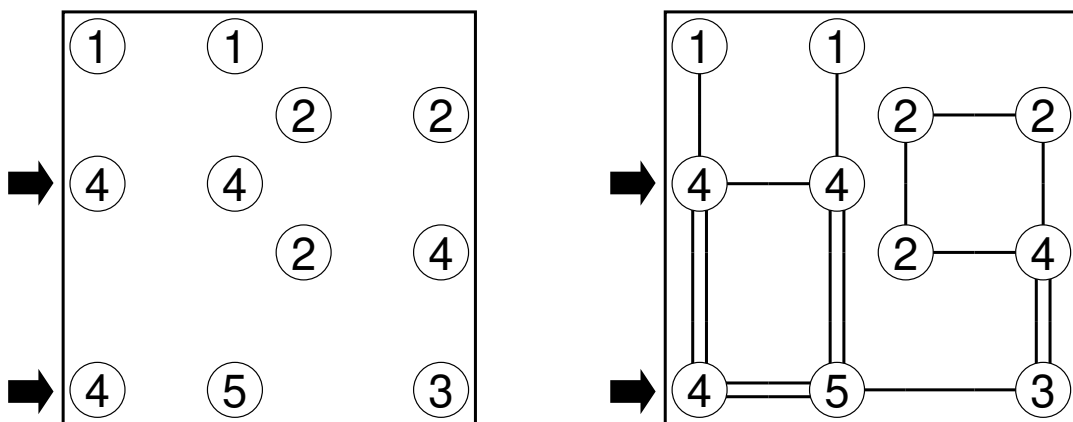


Lösungscod: 32451 21534

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

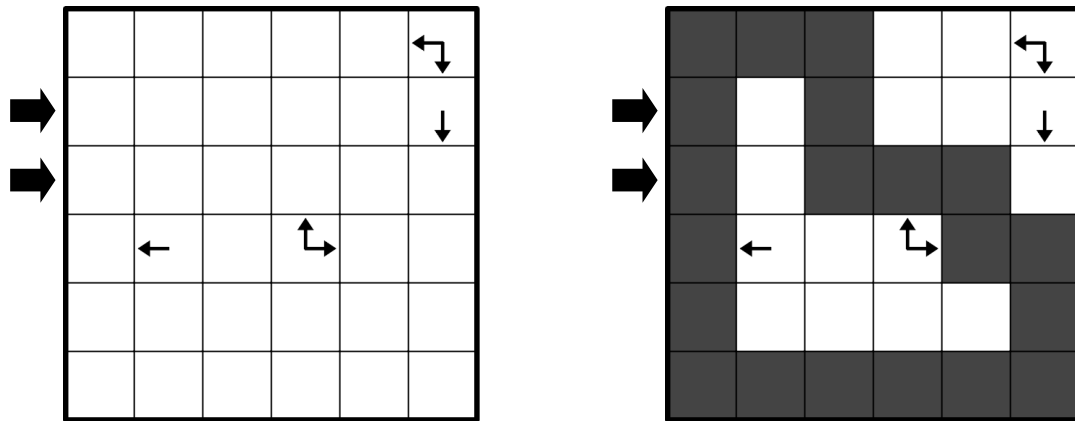


Lösungscod: 111 21

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 waagrecht und senkrecht) an, in denen der Rundweg dem Hinweis am nächsten ist.

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



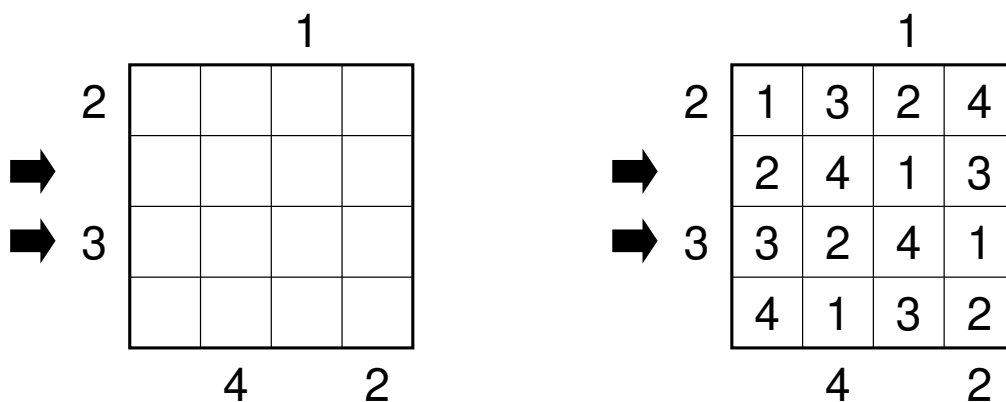
Lösungscode: OXOXXX OXOOOX

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



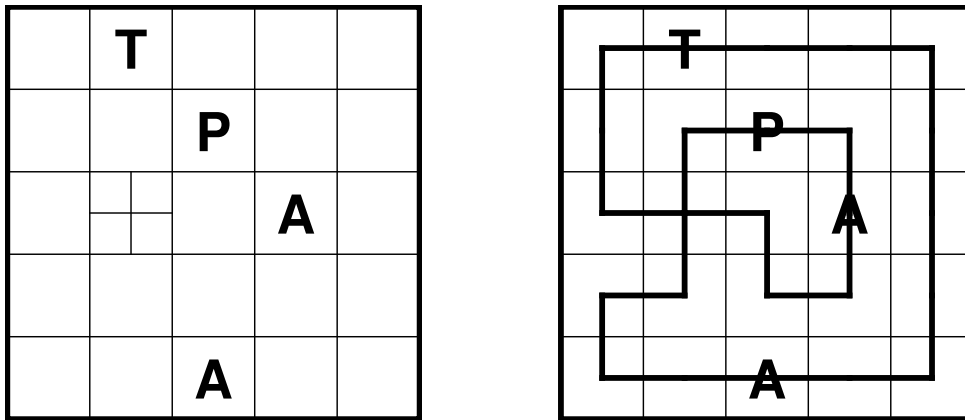
Lösungscode: 2413 3241

17 Wortbahnhöfe – 25 Punkte

Zeichne in das Rätsel einen Rundweg ein, der waagrecht und senkrecht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt verläuft und durch alle Felder hindurch geht. An den markierten Stellen kreuzt sich der Rundweg selbst, aber nirgends sonst. Durch die Felder mit Buchstaben muss der Weg gradeaus hindurchgehen. Folgt man den Buchstaben entlang des Wegs, so muss sich das angegebene Wort ergeben.

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

Wort im Beispiel: TAPA

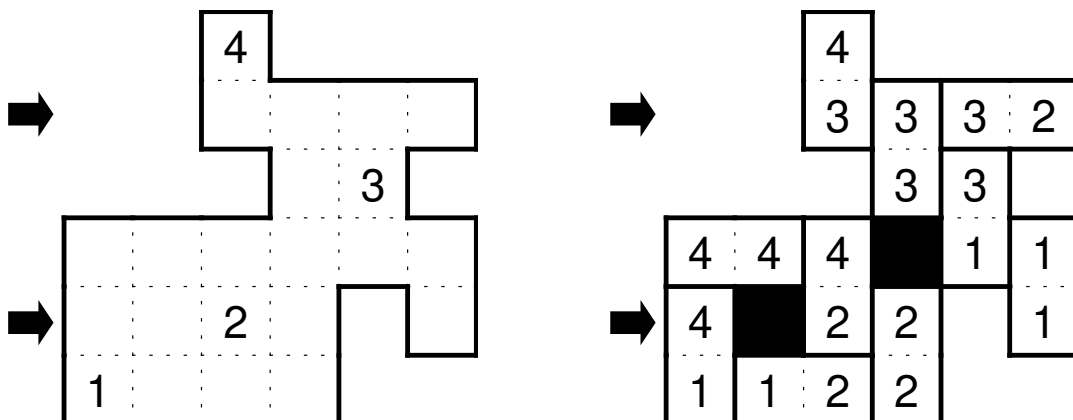


Lösungscode: 42214

18 Blackout Domino – 25 Punkte

Schwärze einige Felder und trage in die restlichen Felder die Dominosteine von 1-1 bis 5-5 (im Beispiel 1-1 bis 4-4) so ein, dass jeder Stein genau einmal vorkommt und sich keine Steine überlappen. Waagrecht und senkrecht benachbarte Halbfelder von unterschiedlichen Dominosteinen müssen dabei dieselbe Zahl aufweisen. Schwarzfelder dürfen weder andere Schwarzfelder noch den Rand waagrecht oder senkrecht berühren.

Lösungscode: Die markierten Zeilen, O für Schwarzfelder



Lösungscode: 3332 40221

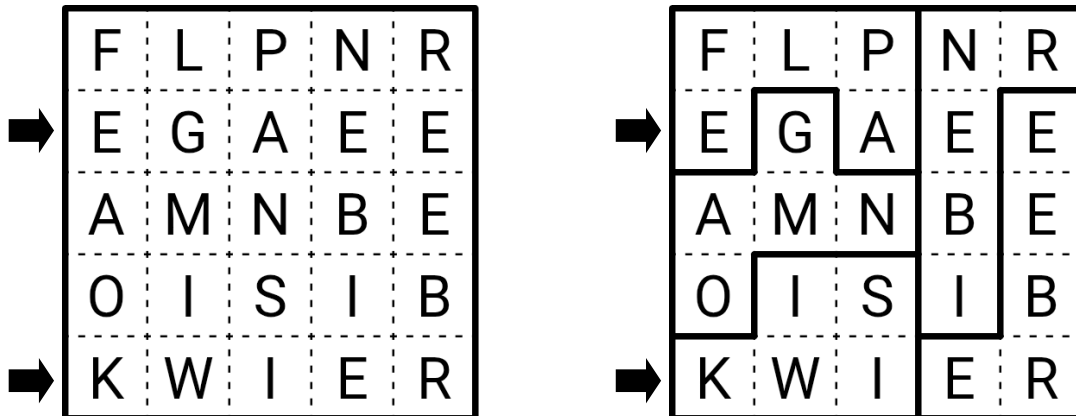
19 Wortzerlegung – 30 Punkte

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

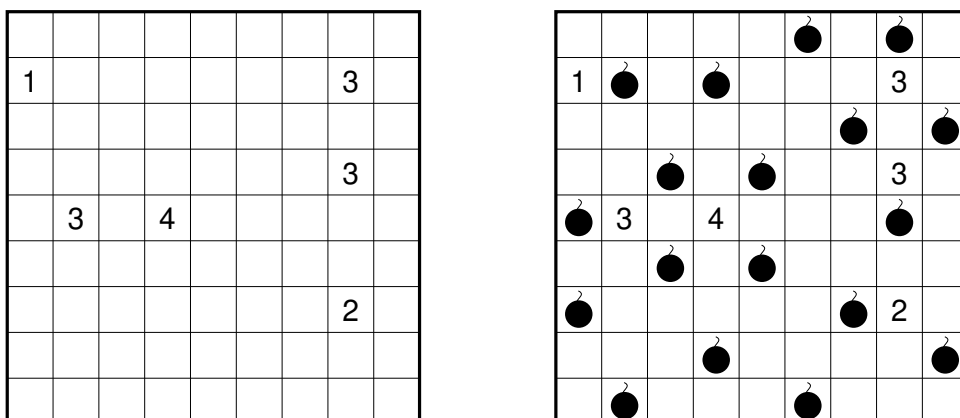


Lösungscode: 11111 32

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

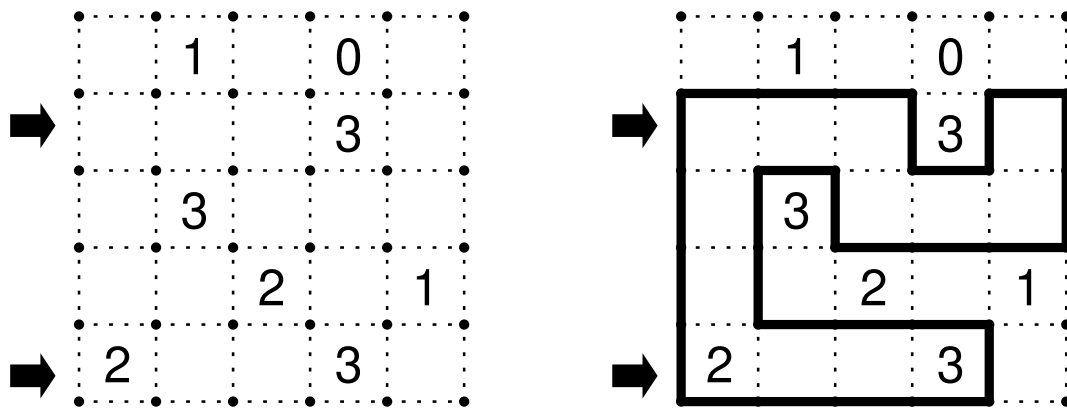


Lösungscode: 111161543

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.

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

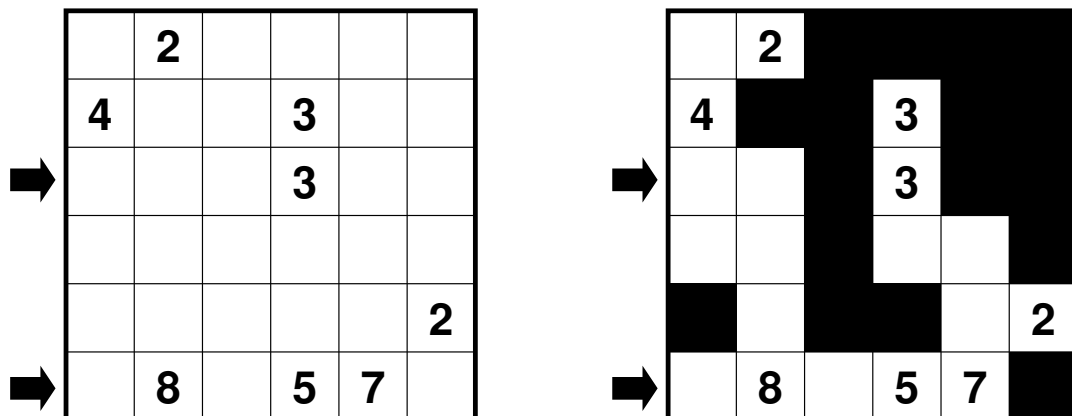


Lösungscode: OOOXO OOOOX

24 Höhle – 40 Punkte

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

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



Lösungscode: 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
ES.....	12
IST.....	14
SO.....	7
WEIT...	17

A	
E	
I	
O	
S	
T	
W	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

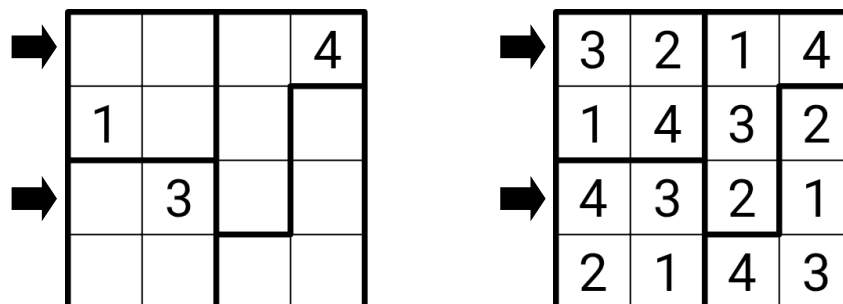
A	4
E	7
I	6
O	2
S	5
T	3
W	1

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

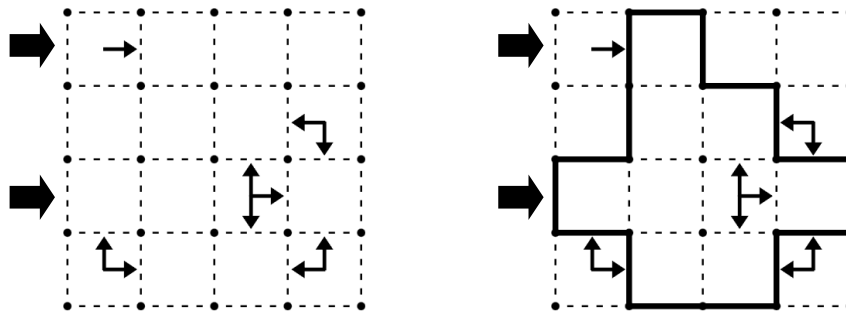


Lösungscode: 3214 4321

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.

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

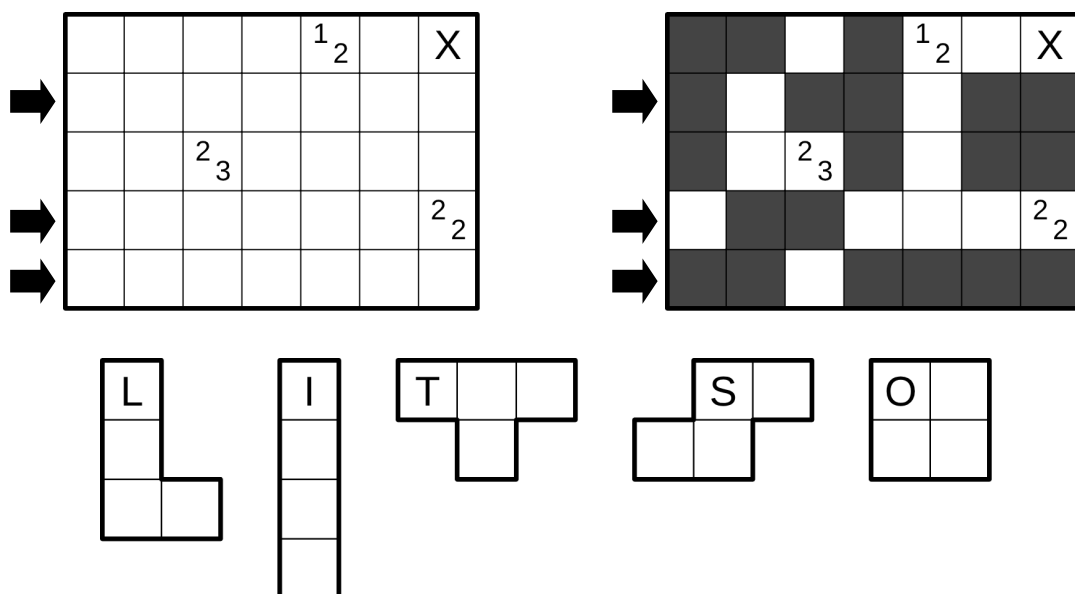


Lösungscod: XOXX OOOO

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 Hinweisfelder oder Felder mit einem X platziert werden.

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

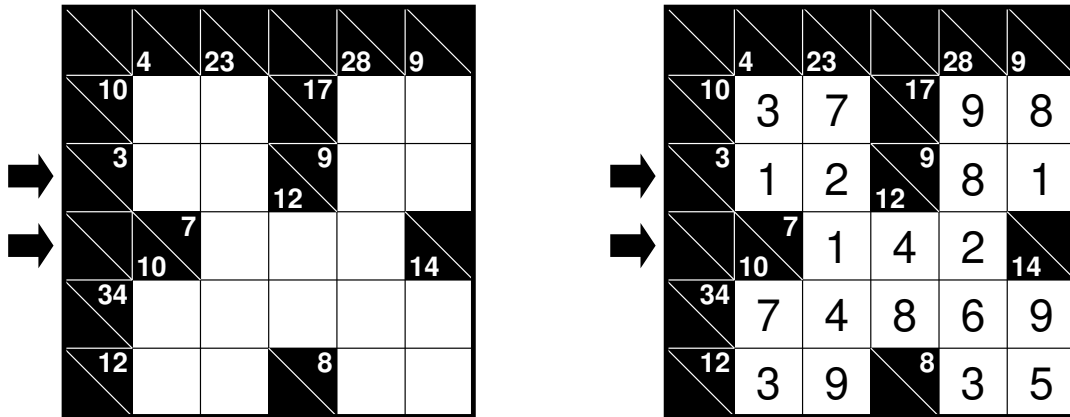


Lösungscod: LTO S SI

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.

Lösungscod: Die markierten Zeilen, Schwarzfelder werden dabei übersprungen

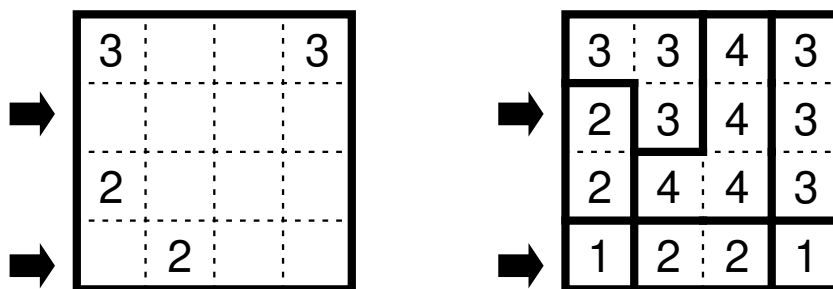


Lösungscod: 1281 142

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.

Lösungscod: Die markierten Zeilen

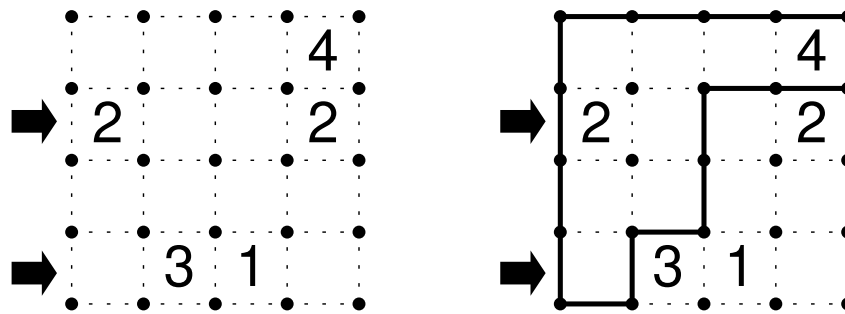


Lösungscod: 2343 1221

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 Rundwegs, O für Felder innerhalb des Rundwegs

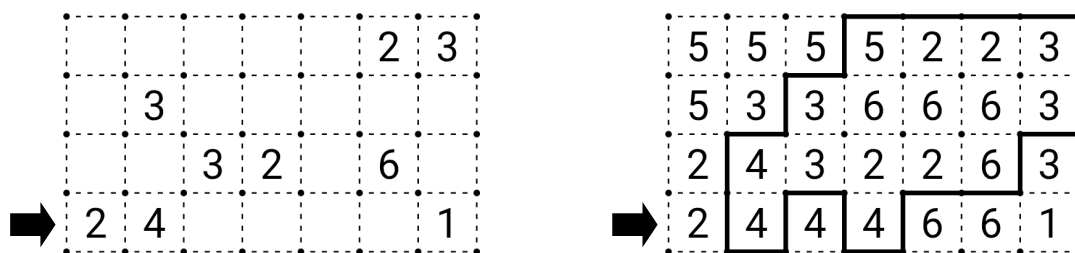


Lösungscode: O O X X O X X X

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. Gebiete mit gleicher Größe berühren sich nicht entlang einer Kante. 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