



**Anleitung
für die
Online-Qualifikation
18. Februar 2017**

**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.

Online-Qualifikation zur 2. Deutschen Jugend Sudoku Meisterschaft 2017

Teilnahmeberechtigt sind alle Schüler deutscher Staatsangehörigkeit. Die 6 besten Teilnehmer deutscher Staatsangehörigkeit werden zusammen mit der Vorjahressiegerin und den Gewinnern der Schulmeisterschaften zur Endrunde am 13. Mai in Herbstein eingeladen, um dort den Deutschen Jugend Sudoku Meister 2017 zu ermitteln. Die Qualifikation zur Endrunde findet am 18. Februar 2017 auf der Internetseite des Ausrichters der DJSM 2017, dem Verein Logic Masters Deutschland e.V., statt:

www.logic-masters.de/DJSM/

Rechtzeitig vor dem Beginn der Qualifikation kannst du dir auf der Webseite die passwortverschlüsselte PDF-Datei mit den zu lösenden Rätseln herunterladen. Dazu musst du dich zuvor auf <http://logic-masters.de/registrieren.php> registrieren. Der Wettbewerb beginnt am 18. Februar um 10:00 Uhr und endet am gleichen Tag um 22:00 Uhr. Innerhalb dieses Zeitraums kannst du zu einem frei gewählten Zeitpunkt das Passwort abfragen. Danach hast du 60 Minuten Zeit, um die Rätsel zu lösen und die Lösungscode auf der Webseite einzutragen und abzuschicken. Da nach 22:00 Uhr keine Ergebnisse mehr angenommen werden, empfiehlt es sich, vor 21:00 Uhr anzufangen.

Für jedes Rätsel besteht der Lösungscode aus zwei mit Pfeilen markierten Zeilen (siehe Beispielrätsel Nr. 1). Sämtliche Ziffern dieser beiden Zeilen sind im Ergebnisformular einzutragen, auch eventuell vorhandene Vorgabeziffern; zunächst die obere der beiden markierten Zeilen von links nach rechts, danach die untere. Der Lösungscode besteht somit für jedes Rätsel aus 12 bis 18 Ziffern. (Zwecks Übersichtlichkeit kannst du die beiden Zeilen durch Komma oder Leerzeichen trennen, dies hat auf die Korrektheit der Lösung keinen Einfluss.)

Pass auf, dass du dich dabei nicht vertust – nichts ist ärgerlicher, als bei einem an sich korrekt gelösten Rätsel einen fehlerhaften Lösungscode abzugeben. Solange die Zeit noch läuft, kannst du deine Abgaben jederzeit noch korrigieren.

Wir empfehlen dir, im Vorfeld die Testqualifikation, die sich ebenfalls auf der DJSM-Webseite befindet, durchzuführen, damit du den Ablauf der Qualifikation kennenlernen kannst.

Auf den nachfolgenden Seiten werden alle Sudoku-Varianten vorgestellt, die in der Qualifikation vorkommen. Als weiteres Trainingsmaterial sind die Rätsel der vergangenen DJSM zu empfehlen: http://www.logic-masters.de/DJSM/2016_raetsel.php

Die Rätsel müssen eigenständig gelöst werden. Erlaubte Hilfsmittel sind Schreibgeräte und Zubehör (z.B. Bleistifte, Radiergummi, Bleistiftspitzer) sowie handschriftliche Notizen und leere Blätter. Die Verwendung elektronischer Hilfsmittel ist grundsätzlich nicht gestattet.

Die Rätsel dieser Qualifikation stammen von Hns Eendebak, Stefan Heine, Arvid Baars und mir.

Viel Spaß beim Lösen der Rätsel in dieser Anleitung und viel Erfolg bei der Qualifikation!

Richard Stolk

**LOGIC
MASTERS
Deutschland e.V.**

Punkteverteilung		
#	Sudoku	Punkte
1	Standard Sudoku (6x6)	19
2	Standard Sudoku (8x8)	51
3	Standard Sudoku (6x6)	33
4	Standard Sudoku (9x9)	49
5	Standard Sudoku (6x6)	43
6	Standard Sudoku (9x9)	112
7	Diagonal Sudoku	24
8	Killer Sudoku	53
9	Extra Regions Sudoku	21
10	Ungerade Sudoku	28
11	Pünktchen Sudoku	50
12	Chaos Sudoku	117
Insgesamt		600

Standard Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem umrandeten Block müssen alle Ziffern von 1 bis 6 / 1 bis 8 genau einmal eingetragen werden.

→			3			
		2		6		
	1		5			
		4				6
→					5	
				4		

	2	3					1
1			4		3	5	
8			5		6	4	
	7	6					
					2	3	
	5	2		1			4
	6	4		8			5
2					7	6	

Diagonal Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Auf beiden Hauptdiagonalen, d.h. auf den beiden gepunkteten Linien, müssen die Ziffern von 1 bis 6 genau einmal eingetragen werden.

•••••		6	5		•••••
2	•••••			•••••	6
	3	•••••	•••••	4	
	5	•••••	•••••	2	
4	•••••			•••••	1
•••••		1	3		•••••

Killer Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln (Ziffern von 1 bis 6) gilt:
Die kleinen Zahlen geben jeweils die Summen der in den umpunkteten Bereichen stehenden Ziffern an. Innerhalb eines umpunkteten Bereiches darf sich keine Ziffer wiederholen.

4	10	7	7		
			9		10
11		5			
9	7	6		9	
			7	7	7
11					

Extra Regions Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Auch in die gefärbten Gebiete müssen die Ziffern von 1 bis 6 genau einmal platziert werden.

4					6
				1	
		3			
			4		
	2				
1					2

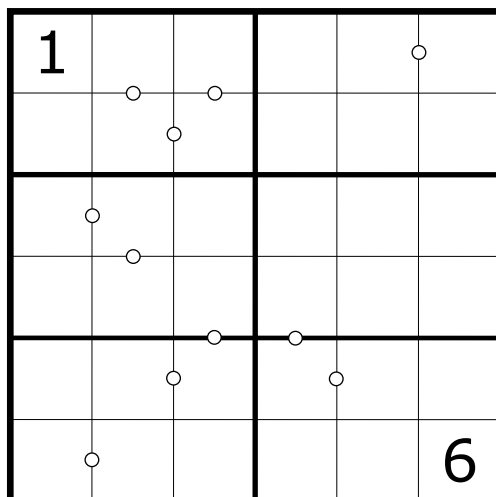
Ungerade Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln (Ziffern von 1 bis 6) gilt:
Graue Kästchen enthalten ausschließlich ungerade Ziffern.

				2	
			1		3
				4	
	2				
3		2			
	4				

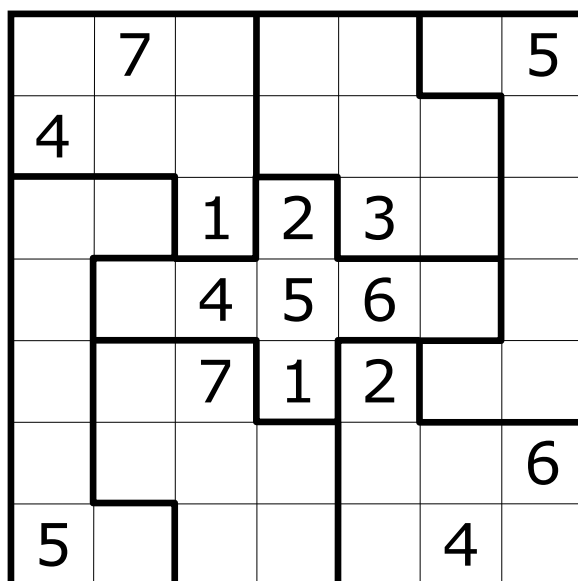
Pünktchen Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln (Ziffern von 1 bis 6) gilt:
 Ein Pünktchen bedeutet: Die Differenz der angrenzenden Ziffern beträgt 1. Es sind **alle möglichen Pünktchen** im Rätsel eingetragen.



Chaos Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet müssen alle Ziffern von 1 bis 7 genau einmal eingetragen werden.



Lösungen

Standard Sudoku 6x6

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

Standard Sudoku 8x8

5	2	3	6	7	4	8	1
1	8	7	4	6	3	5	2
8	3	1	5	2	6	4	7
4	7	6	2	3	5	1	8
7	4	8	1	5	2	3	6
6	5	2	3	1	8	7	4
3	6	4	7	8	1	2	5
2	1	5	8	4	7	6	3

Standard Sudoku 6x6

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

Standard Sudoku

1	2	5	3	4	9	8	7	6
3	4	6	5	8	7	9	2	1
8	7	9	6	1	2	3	5	4
2	9	8	7	5	1	6	4	3
4	1	3	2	6	8	7	9	5
5	6	7	4	9	3	2	1	8
6	8	1	9	7	4	5	3	2
9	3	4	8	2	5	1	6	7
7	5	2	1	3	6	4	8	9

Diagonal Sudoku

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

Killer Sudoku

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

Extra Regions Sudoku

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

Ungerade Sudoku

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

Pünktchen Sudoku

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

Chaos Sudoku

2	7	3	6	4	1	5
4	6	5	7	1	2	3
6	4	1	2	3	5	7
1	3	4	5	6	7	2
3	5	7	1	2	6	4
7	1	2	4	5	3	6
5	2	6	3	7	4	1