



**Anleitung
für die
Online-Qualifikation
24. Februar 2018**

**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.

Online-Qualifikation zur 3. Deutschen Jugend Sudoku Meisterschaft 2018

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 21. April in Hamburg eingeladen, um dort den Deutschen Jugend Sudoku Meister 2018 zu ermitteln. Die Qualifikation zur Endrunde findet am 24. Februar 2018 auf der Internetseite des Ausrichters der DJSM 2018, 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 24. 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/Spalten (siehe Beispielrätsel Nr. 1). Sämtliche Ziffern dieser Zeilen/Spalten sind im Ergebnisformular einzutragen, auch eventuell vorhandene Vorgabeziffern. Der Lösungscode besteht somit für jedes Rätsel aus 12 bis 18 Ziffern. (Zwecks Übersichtlichkeit kannst du die beiden Zeilen/Spalten 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/2017_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 Silke Berendes, 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)	16
2	Standard Sudoku (9x9)	41
3	Standard Sudoku (6x6)	18
4	Standard Sudoku (9x9)	107
5	Standard Sudoku (6x6)	30
6	Standard Sudoku (9x9)	118
7	Extra Regions Sudoku (6x6)	32
8	Ungerade Sudoku (6x6)	33
9	Pünktchen Sudoku (6x6)	39
10	Killer Sudoku (6x6)	48
11	Thermometer Sudoku (6x6)	61
12	Chaos Sudoku (7x7)	57
Insgesamt		600

Standard Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem umrandeten Block müssen alle Ziffern von 1 bis 6 / 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

↓

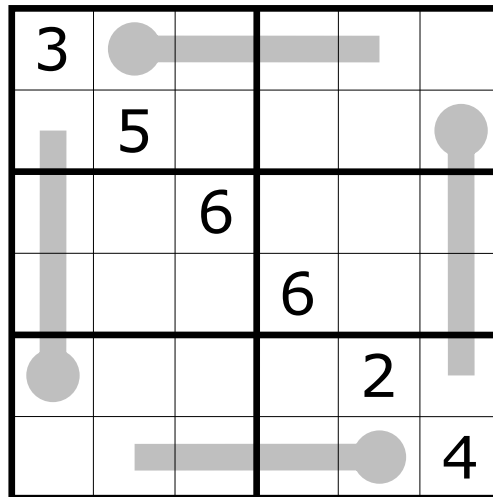
		4	5		
	3				
2					
1			6		4
				3	
			2		

→

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

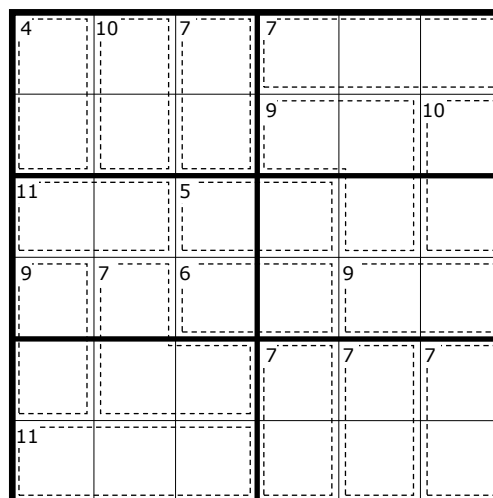
Thermometer Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln (Ziffern von 1 bis 6) gilt:
Die Ziffern in jedem thermometerförmigen Gebiet sollen, beim kreisförmigen Ende beginnend, aufsteigend sein. D.h. die Ziffern in den Thermometern werden von Feld zu Feld größer (nicht unbedingt aufeinanderfolgend).



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.



Extra Regions Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln (Ziffern von 1 bis 6) 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

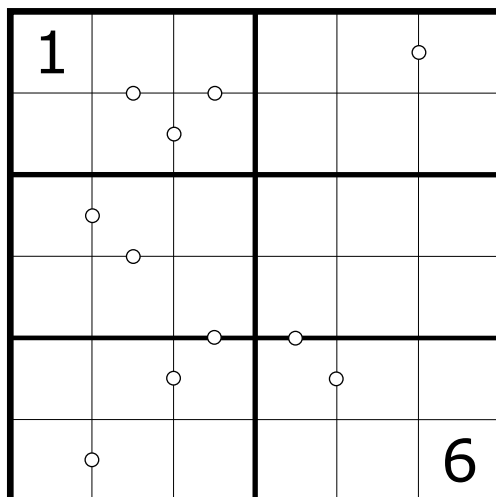
Ungerade Sudoku

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

				2	
			1		3
				4	
	2				
3		2			
	4				

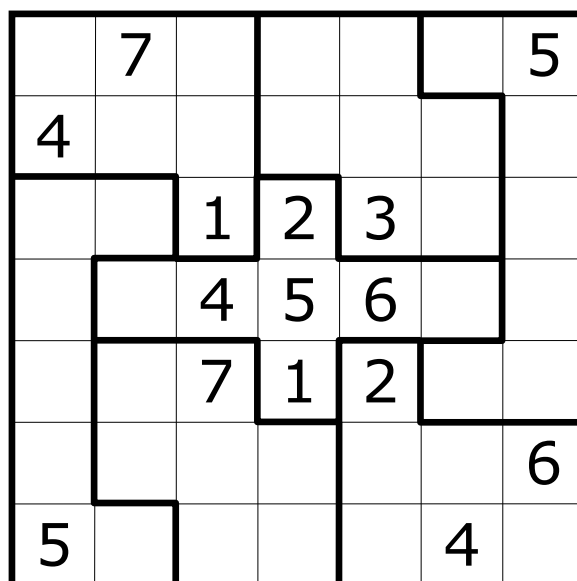
Pünktchen Sudoku

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. D.h. wenn **kein** Pünktchen eingezeichnet ist, dürfen die Ziffern **nicht** aufeinanderfolgend sein.



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 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

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 6x6

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 6x6

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

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

Thermometer 6x6

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

Chaos Sudoku 7x7

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