



4. Deutsche Jugend Sudoku Meisterschaft 2019
Anleitung zur Online-Qualifikation
9. März 2019

1	Standard-Sudoku	5 Punkte
2	Standard-Sudoku	10 Punkte
3	Standard-Sudoku	10 Punkte
4	Sudoku mit Extra-Gebieten	10 Punkte
5	Killer-Sudoku	10 Punkte
6	Ungerade-Sudoku	10 Punkte
7	Killer-Sudoku	20 Punkte
8	Pünktchen-Sudoku	20 Punkte
9	Irreguläres Sudoku	20 Punkte
10	Standard-Sudoku	20 Punkte
11	Thermometer-Sudoku	30 Punkte
12	Standard-Sudoku	35 Punkte
Insgesamt		200 Punkte

**LOGIC
MASTERS
Deutschland e.V.**

Online-Qualifikation zur

4. Deutsche Jugend Sudoku Meisterschaft 2019

9. März 2019

An der Online-Qualifikation darf jeder teilnehmen, für die Endrunde (am 11. Mai 2019) qualifizieren sich die 6 besten Teilnehmer mit deutscher Staatsbürgerschaft, die am Tag der Endrunde das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Diese werden zusammen mit der Vorjahressiegerin und den Gewinnern der Schulmeisterschaften zur Endrunde eingeladen, um dort den Deutschen Jugend Sudoku Meister 2019 zu ermitteln. Die Qualifikation zur Endrunde findet am 9. März 2019 auf der Internetseite des Ausrichters der DJSM 2019, dem Verein Logic Masters Deutschland e.V., statt:

logic-masters.de/go/djasm-quali

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

logic-masters.de/registrieren.php

registrieren. Der Wettbewerb beginnt am 9. März 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. Sämtliche Ziffern dieser Zeilen 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 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 Übungs-Qualifikation, die sich ebenfalls auf der DJSM-Webseite (unter Training) befindet, durchzuführen, damit du den Ablauf der Qualifikation kennenlern 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:

logic-masters.de/DJSM/2018/raetsel.php

logic-masters.de/DJSM/2017/raetsel.php

logic-masters.de/DJSM/2016/raetsel.php

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

Die Rätsel dieser Qualifikation stammen von Arvid Baars, Richard Stolk und Silke Berendes.

Viel Erfolg bei der Qualifikation!

1.–3. Standard-Sudoku

5/10/10 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 6 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

1	2		
	1		4
4			2

1	2	4	3
3	4	2	1
2	1	3	4
4	3	1	2

4. Sudoku mit Extra-Gebieten

10 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 6 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte, jedem fett umrandeten Gebiet und jedem grau gefärbten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

	3		
			4
		1	

4	3	2	1
1	2	3	4
3	1	4	2
2	4	1	3

5. Killer-Sudoku

10 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 6 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. In den gestrichelten Gebieten kommt keine Zahl doppelt vor. Steht in einem solchen Gebiet eine kleine Zahl, so gibt sie die Summe der Zahlen in diesem Gebiet an.

Beispiel und Lösung:

	4		
	5		
7		4	

4	3	1	2
1	2	3	4
3	4	2	1
2	1	4	3

6. Ungerade-Sudoku

10 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 6 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. In grauen Feldern dürfen nur ungerade Zahlen stehen.

Beispiel und Lösung:

2			
			1

2	3	1	4
1	4	2	3
4	1	3	2
3	2	4	1

7. Killer-Sudoku

20 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 6 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. In den gestrichelten Gebieten kommt keine Zahl doppelt vor. Steht in einem solchen Gebiet eine kleine Zahl, so gibt sie die Summe der Zahlen in diesem Gebiet an.

Beispiel und Lösung:

	4		
	5		
7			4

4	3	1	2
1	2	3	4
3	4	2	1
2	1	4	3

8. Pünktchen-Sudoku

20 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 6 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Steht zwischen zwei Feldern ein Kreis, so müssen die Zahlen in diesen Feldern die Differenz 1 haben. Steht dort kein Kreis, so dürfen sie nicht die Differenz 1 haben.

Beispiel und Lösung:

	○		○
○		○	
○		○	
4	○	○	○

3	○	4	2	○	1
2	○	1	3	○	4
1	3	○	4	2	
4	2	○	1	3	

9. Irreguläres Sudoku

20 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 7 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

			1
4	1		3

2	3	4	1
1	2	3	4
4	1	2	3
3	4	1	2

10. Standard-Sudoku

20 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 8 so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung siehe Rätsel 1.–3.

11. Thermometer-Sudoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 6 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, aufsteigend sein.

Beispiel und Lösung:

●		●	
└─		└─	

4	2	3	1
1	3	2	4
2	4	1	3
3	1	4	2

12. Standard-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung siehe Rätsel 1.–3.