

# 5. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft

## Anleitung für das Schulturnier



1. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
2. Standard-Sudoku 6x6	10 Punkte
3. Standard-Sudoku 6x6	10 Punkte
4. Ungerade-Sudoku 6x6	10 Punkte
5. Pünktchen-Sudoku 6x6	10 Punkte
6. Pünktchen-Sudoku 6x6	15 Punkte
7. Irreguläres Sudoku 7x7	15 Punkte
8. Killer-Sudoku 6x6	15 Punkte
9. Standard-Sudoku 8x8	20 Punkte
10. Quadrupel-Sudoku 6x6	20 Punkte
11. Quadrupel-Sudoku 6x6	20 Punkte
12. Standard-Sudoku 9x9	25 Punkte

---

Insgesamt 175 Punkte

Die folgenden Rätsel wurden von Schülern erstellt:  
Rätsel 1: Ronja Seckinger, Rätsel 2, 3 und 5: Leonie Berendes.

### 1. - 3. Standard-Sudoku (5 / 10 / 10 Punkte)

#### Anleitung:

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

#### Beispiel:

1	2		
	1		4
4			2

#### Lösung:

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

#### 4. Ungerade-Sudoku (10 Punkte)

##### Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. In grauen Feldern dürfen nur ungerade Zahlen stehen. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 4.)

##### Beispiel:

2			
			1

##### Lösung:

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

#### 5. und 6. Pünktchen-Sudoku (10 / 15 Punkte)

##### Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Ein Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die Differenz der beiden Ziffern 1 ist. Wenn **kein** Punkt eingezeichnet ist, darf die Differenz **nicht** 1 sein. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 4.)

##### Beispiel:

	○		○
○		○	
	○		○
○		○	
4		○	

##### Lösung:

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

#### 7. Irreguläres Sudoku (15 Punkte)

##### Anleitung:

Trage die Ziffern **von 1 bis 7** so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 4.)

##### Beispiel:

			1
4	1		3

##### Lösung:

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

## 8. Killer-Sudoku (15 Punkte)

### Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten mit gestrichelter Umrandung geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Auch innerhalb eines solchen Gebiets kommt keine Ziffer doppelt vor.

### Beispiel:

10			11		6
5			3	10	
	8		5	8	
9	3	5	8		
		1	10	9	
13					2

### Lösung:

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

## 9. Standard-Sudoku (20 Punkte)

### Anleitung:

Trage die Ziffern **von 1 bis 8** so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. **Beispiel siehe Rätsel 1-3.**

## 10. und 11. Quadrupel-Sudoku (20 / 20 Punkte)

### Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. In den 4 Feldern, die jeweils um einen Kreis herum liegen, sollen genau die Ziffern eingetragen werden, die um den Kreis herum vorgegeben sind.

### Beispiel:

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

### Lösung:

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

## 12. Standard-Sudoku (25 Punkte)

### Anleitung:

Trage die Ziffern **von 1 bis 9** so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. **Beispiel siehe Rätsel 1-3.**