

Name	
Klasse	



5. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft

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

Restzeit:	Punkte:

1. Standard-Sudoku

5 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.

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

2. Standard-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.

	3				
			4		2
		5		6	
	2				
			1		
4	6				5

3. Standard-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.

		2	1	5	
	3				
				4	
3		6			
			2		
5					4

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.

2			3		
					1
			4		
					6
1			5		

5. Pünktchen-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. 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.

		○		○	○	4
						○
		○		○		○
	○	1		○		○
				○		○
				○		○
○		○				
	○			○		
				○		○
					○	

6. Pünktchen-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. 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.

1				○		2
				○		
				○		
			○			
○			○		○	
						○
4	○			○		
					○	
						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.

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

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.

	7			8	2
1					
		6		4	
	3				
			6		
		5			

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.

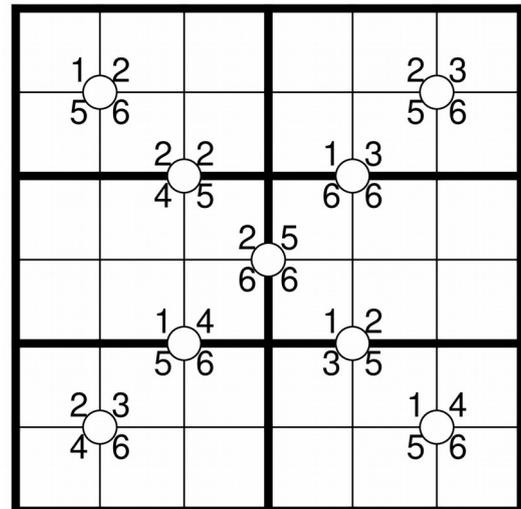
	6	2			1	5	
3			7	4			2
	3	7			4	1	
6			1	8			5
2							7
	5		4	6		2	
		8			3		
			3	5			

10. Quadrupel-Sudoku

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.

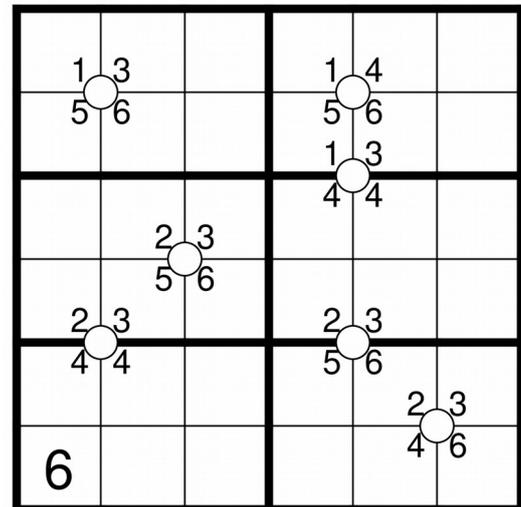


11. Quadrupel-Sudoku

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.



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.

