

13. Standard-Sudoku 6x6

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			
			6		3
	3				
				4	
5		4			
			1		

14. Standard-Sudoku 9x9

30 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.

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

15. Ungerade-Sudoku 6x6

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. In grauen Feldern dürfen nur ungerade Zahlen stehen.

	3			4	
					2
			1		
	6			5	

16. Ungerade-Sudoku 9x9

45 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. In grauen Feldern dürfen nur ungerade Zahlen stehen.

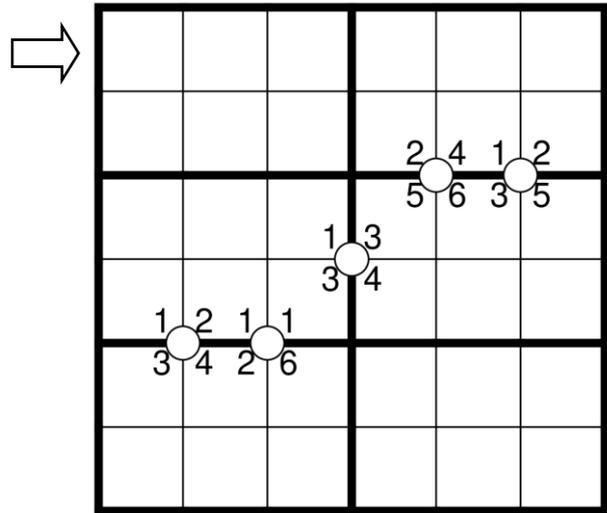
4		3		9			2	
	9		7			1		3
		5						
	3		4			5		
	1			7				6
		7			3		8	
						6		
7		9			4		5	
	8			2		3		1

17. Quadrupel-Sudoku 6x6

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. In den 4 Feldern, die jeweils um einen Kreis herum liegen, sollen genau die Ziffern eingetragen werden, die um den Kreis herum vorgegeben sind.

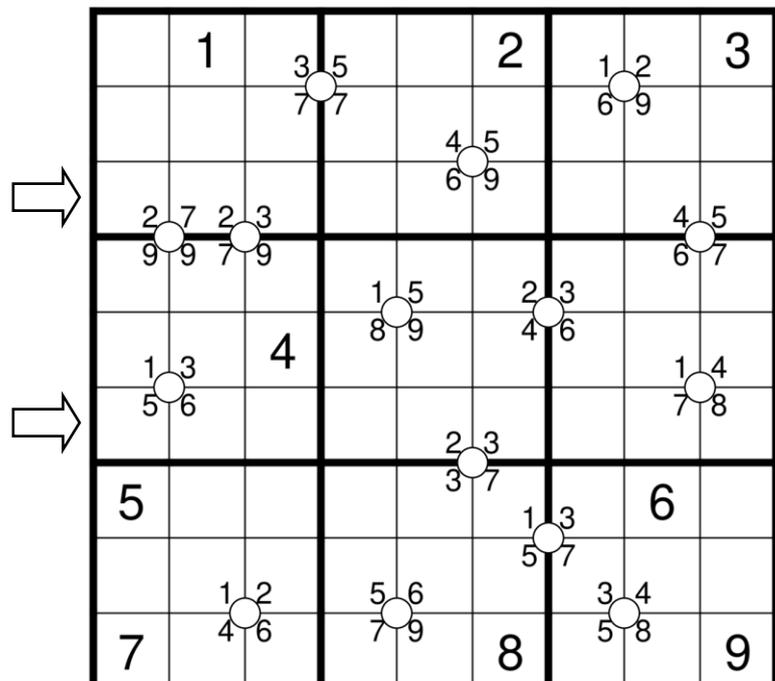


18. Quadrupel-Sudoku 9x9

55 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. In den 4 Feldern, die jeweils um einen Kreis herum liegen, sollen genau die Ziffern eingetragen werden, die um den Kreis herum vorgegeben sind.

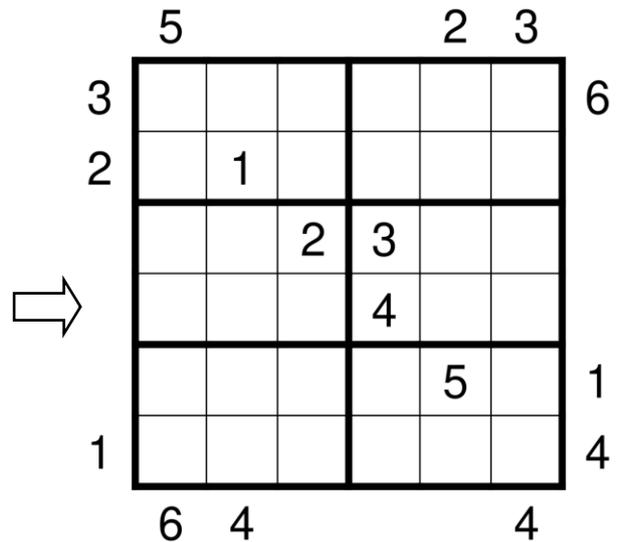


19. Outside-Sudoku 6x6

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. Die Hinweise außerhalb des Diagramms geben an, welche Ziffern in den Feldern bis zur ersten Gebietsgrenze vorkommen müssen.

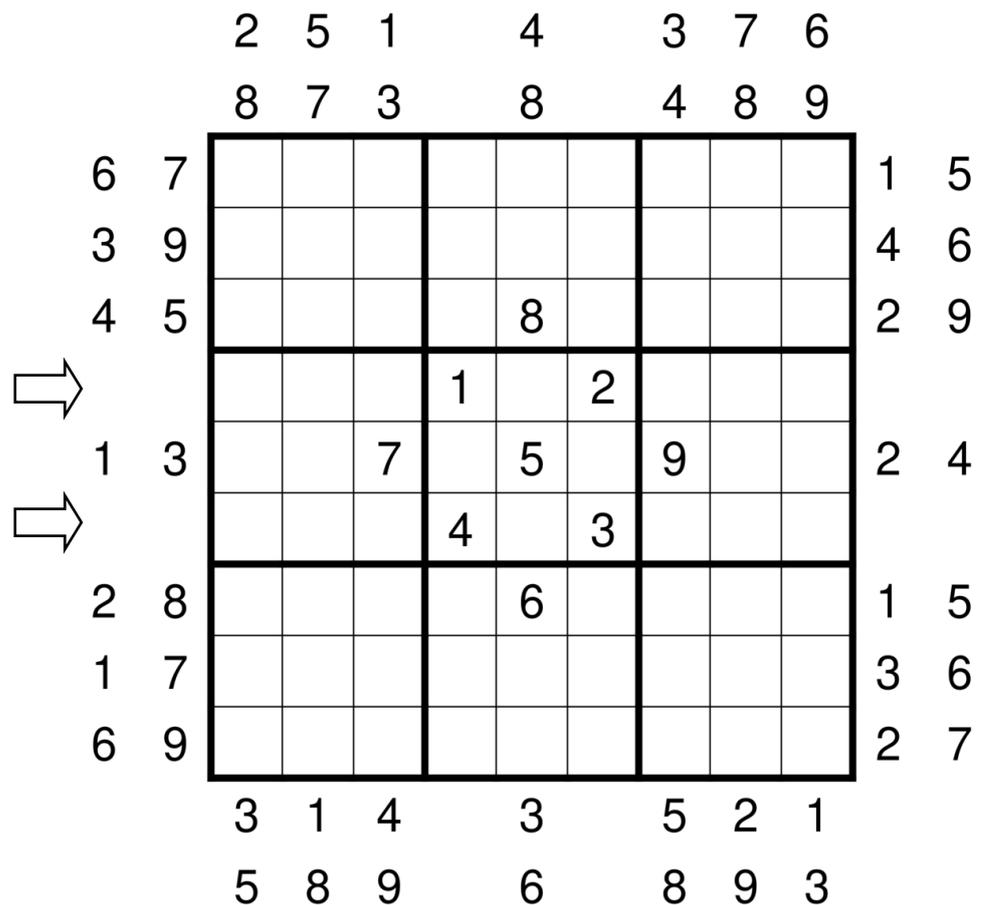


20. Outside-Sudoku 9x9

60 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. Die Hinweise außerhalb des Diagramms geben an, welche Ziffern in den Feldern bis zur ersten Gebietsgrenze vorkommen müssen.

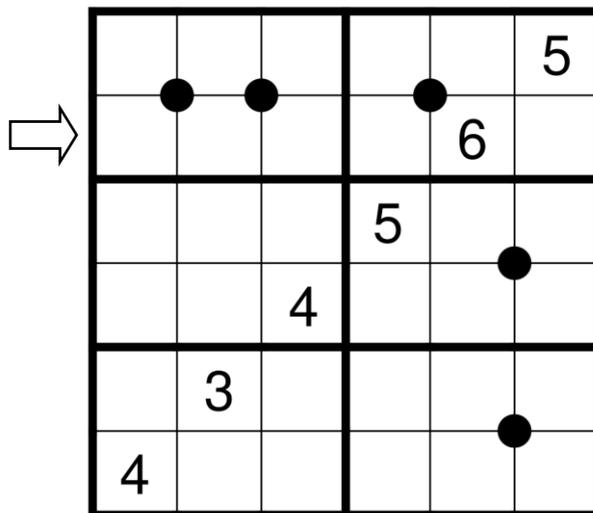


21. Battenburg-Sudoku 6x6

25 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. An den markierten Stellen im Diagramm muss ein Schachbrettmuster aus geraden und ungeraden Ziffern eingetragen werden. An allen **nicht** markierten Stellen darf ein solches Muster **nicht** entstehen.



22. Battenburg-Sudoku 9x9

85 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. An den markierten Stellen im Diagramm muss ein Schachbrettmuster aus geraden und ungeraden Ziffern eingetragen werden. An allen **nicht** markierten Stellen darf ein solches Muster **nicht** entstehen.

