



6. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft am 30.04.2022 in Hamburg

Anleitung und weitere Informationen

Willkommen zur 6. Deutschen Jugend-Sudokumeisterschaft! Diese Anleitung enthält alle Informationen, die zur Vorbereitung benötigt werden. Viel Erfolg und viel Spaß!

Wettbewerb: Der Wettbewerb besteht aus drei Runden. In jeder Runde können Punkte für richtig gelöste Sudokus gesammelt werden. Der Teilnehmer, der nach den drei Runden die meisten Punkte hat, wird Deutscher Jugend-Sudoku-Meister 2022. Bei Punktgleichheit unter den ersten vier Plätzen ist zur Entscheidung ein weiteres Sudoku von den punktgleichen Teilnehmern zu lösen.

Zeitbonus: Alle Runden sind so designt, dass wahrscheinlich kein Teilnehmer alle Rätsel in der zur Verfügung stehenden Zeit lösen kann. Falls das doch geschieht, gilt für alle Runden: Die Teilnehmer können vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es pro verbleibender vollständiger Minute 5 Bonuspunkte.

Zugelassene Hilfsmittel: Die Rätsel müssen eigenständig gelöst werden. Erlaubte Hilfsmittel sind Schreibgeräte und Zubehör (zum Beispiel Radiergummi, Bleistift, Standardspitzer), sowie handschriftliche Notizen (beispielsweise in diesem Anleitungsheft), sowie leere Blätter. Die Verwendung elektronischer Hilfsmittel ist grundsätzlich nicht gestattet. Mobiltelefone müssen im Wettbewerbsraum ausgeschaltet sein. Speisen und Getränke sind nur gestattet, wenn sie keine anderen Teilnehmer stören.

Rätselautoren: 11-12, 15-16, 35-36 Chris Berendes, 3-4, 9-10, 13-14, 17-18 Dylan Funck, 1-2, 5-8, 19-34, 37-42 Larissa Rudolph.

Runde 1: Standard-Sudokus 9:00 Uhr – 9:30 Uhr

1. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
2. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
3. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
4. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
5. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
6. Standard-Sudoku 6x6	5 Punkte
7. Standard-Sudoku 6x6	10 Punkte
8. Standard-Sudoku 6x6	10 Punkte
9. Irreguläres Sudoku 6x6	5 Punkte
10. Irreguläres Sudoku 6x6	5 Punkte
11. Standard-Sudoku 8x8	15 Punkte
12. Standard-Sudoku 8x8	15 Punkte
13. Standard-Sudoku 9x9	15 Punkte
14. Standard-Sudoku 9x9	15 Punkte
15. Standard-Sudoku 9x9	30 Punkte
16. Standard-Sudoku 9x9	30 Punkte
17. Irreguläres Sudoku 9x9	20 Punkte
18. Irreguläres Sudoku 9x9	40 Punkte

Insgesamt 240 Punkte

1. bis 8. Standard-Sudoku 6x6 **5 / 5 / 5 / 5 / 5 / 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 und Lösung:

6				2	
					5
			1		
3					
		4	5		
	1				3

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

9. und 10. Irreguläres Sudoku 6x6

5 / 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.

Beispiel und Lösung:

3			6		
		5			
				6	
	2	1			
1				4	

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

11. und 12. Standard-Sudoku 8x8

15 / 15 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 und Lösung:

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

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

13. - 16. Standard-Sudoku 9x9

15 / 15 / 30 / 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.

Beispiel und Lösung:

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

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

17. - 18. Irreguläres Sudoku 9x9

20 / 40 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 und Lösung:

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

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

Runde 2: Lage und Parität 9:45 Uhr – 10:25 Uhr

19. Antidiagonal-Sudoku 6x6	10 Punkte
20. Antidiagonal-Sudoku 9x9	40 Punkte
21. Ungerade-Sudoku 6x6	10 Punkte
22. Ungerade-Sudoku 9x9	40 Punkte
23. Battenburg-Sudoku 6x6	10 Punkte
24. Battenburg-Sudoku 9x9	50 Punkte
25. Quadrupel-Sudoku 6x6	10 Punkte
26. Quadrupel-Sudoku 9x9	50 Punkte
27. Outside-Sudoku 6x6	20 Punkte
28. Outside-Sudoku 9x9	60 Punkte
29. Extra-Regions-Sudoku 6x6	10 Punkte
30. Extra-Regions-Sudoku 9x9	70 Punkte

Insgesamt 380 Punkte

19. und 20. Antidiagonal-Sudoku 6x6 und 9x9

10 / 40 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Auf den Diagonalen dürfen jeweils nur zwei verschiedene Ziffern vorkommen (bei Rätsel 19) bzw. drei verschiedene Ziffern vorkommen (Rätsel 20). (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

	6	5			
3		2	4		
6					1
		3	5		6

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

21. und 22. Ungerade-Sudoku 6x6 und 9x9

10 / 40 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

	2				1
		3			
			4		
2				5	
	3				
		4			

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

23. und 24. Battenburg-Sudoku 6x6 und 9x9

10 / 50 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

1					2
	5	6			
4					3

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

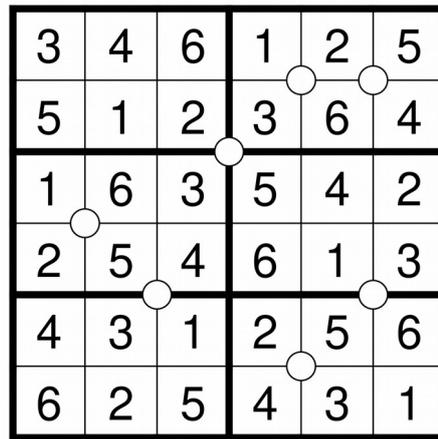
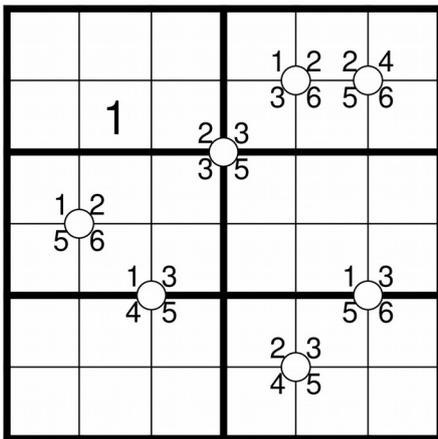
25. und 26. Quadrupel-Sudoku 6x6 und 9x9

10 / 50 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:



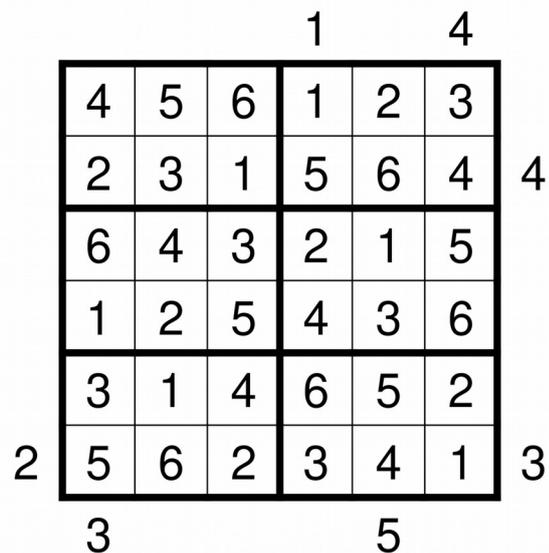
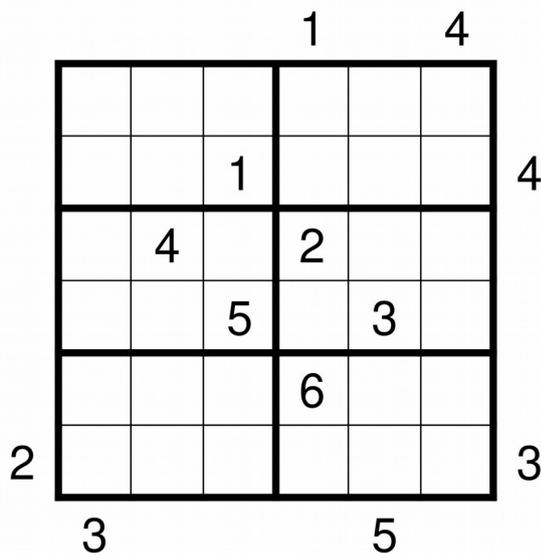
27. und 28. Outside-Sudoku 6x6 und 9x9

20 / 60 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:



29. und 30. Extra-Regions-Sudoku 6x6 und 9x9**10 / 70 Punkte****Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Auch in den grauen Gebieten müssen die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 jeweils genau einmal vorkommen. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

			3		5
				1	
			2		
		4			
	5				
1		3			

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

Runde 3: Summe und Differenz10:40 Uhr – 11:20 Uhr

31. Kropki-Sudoku 6x6	10 Punkte
32. Kropki-Sudoku 9x9	25 Punkte
33. XV-Sudoku 6x6	10 Punkte
34. XV-Sudoku 9x9	35 Punkte
35. Pünktchen-Sudoku 6x6	10 Punkte
36. Pünktchen-Sudoku 9x9	40 Punkte
37. Thermometer-Sudoku 6x6	30 Punkte
38. Thermometer-Sudoku 9x9	35 Punkte
39. Killer-Sudoku 6x6	25 Punkte
40. Killer-Sudoku 9x9	60 Punkte
41. Randsummen-Sudoku 6x6	30 Punkte
42. Randsummen-Sudoku 9x9	70 Punkte

Insgesamt

380 Punkte

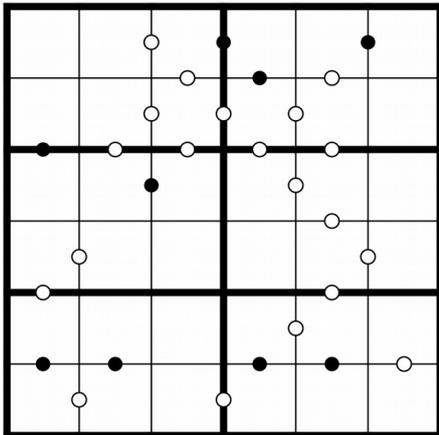
31. und 32. Kropki-Sudoku 6x6 und 9x9

10 / 25 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Ein weißer Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die Differenz der beiden Ziffern 1 ist. Ein schwarzer Punkt bedeutet, dass der Quotient der beiden Ziffern 2 ist. Wenn **kein** Punkt eingezeichnet ist, darf die Differenz **nicht** 1 und der Quotient **nicht** 2 sein. Zwischen der 1 und der 2 kann ein weißer oder schwarzer Punkt stehen. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:



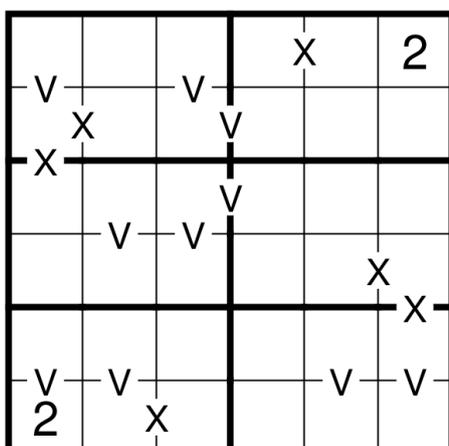
1	5	4	2	6	3
6	2	3	4	5	1
3	1	2	5	4	6
5	4	6	1	3	2
4	6	1	3	2	5
2	3	5	6	1	4

33. und 34. XV-Sudoku 6x6 und 9x9

10 / 35 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. Steht zwischen zwei Feldern ein V, so muss die Summe der beiden Zahlen in diesen Feldern genau 5 ergeben. Steht zwischen zwei Feldern ein X, so muss die Summe der beiden Zahlen in diesen Feldern genau 10 ergeben. Steht **kein** Symbol zwischen zwei Feldern, so darf **keine** der beiden Eigenschaften zutreffen. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)



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

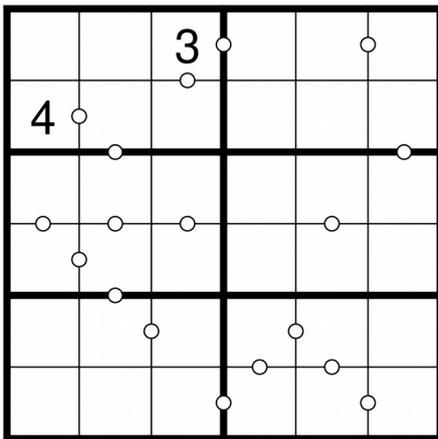
35. und 36. Pünktchen-Sudoku 6x6 und 9x9

10 / 40 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 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 6.)

Beispiel und Lösung:



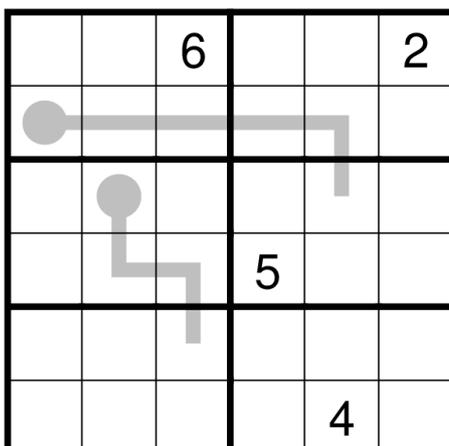
6	1	3	2	4	5
4	5	2	6	1	3
1	4	6	3	5	2
2	3	5	1	6	4
5	2	1	4	3	6
3	6	4	5	2	1

37. und 38. Thermometer-Sudoku 6x6 und 9x9

30 / 35 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 Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)



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

39. und 40. Killer-Sudoku 6x6 und 9x9

25 / 60 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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 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 mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

			9		
		2		4	
	1		3		8
10					
		6	7		
5					

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

41. und 42. Randsummen-Sudoku 6x6 und 9x9

30 / 70 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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 die Summe der Ziffern bis zur ersten Gebietsgrenze an. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

10 5

8

12

10

3 7 6

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

10 5

8

12

10

3 7 6