

Name



6. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft

Runde 3: Summe und Differenz

10:40 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
<u>42. Randsummen-Sudoku 9x9</u>	<u>70 Punkte</u>

Insgesamt 380 Punkte

Zeitbonus: Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es pro verbleibender vollständiger Minute 5 Bonuspunkte.

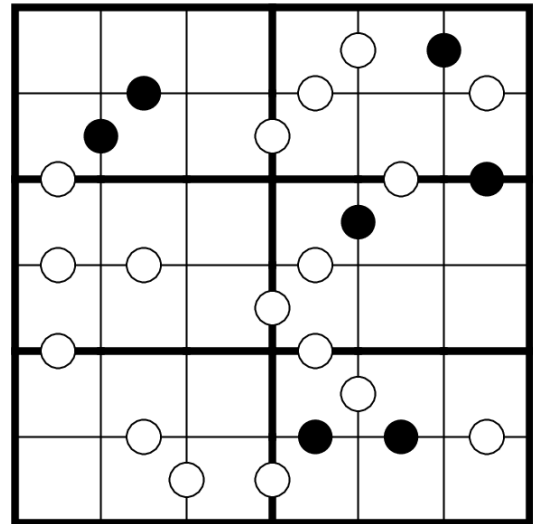
Korrektur	Restzeit	Bonuspunkte	Gesamtpunkte

31. Kropki-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. 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.

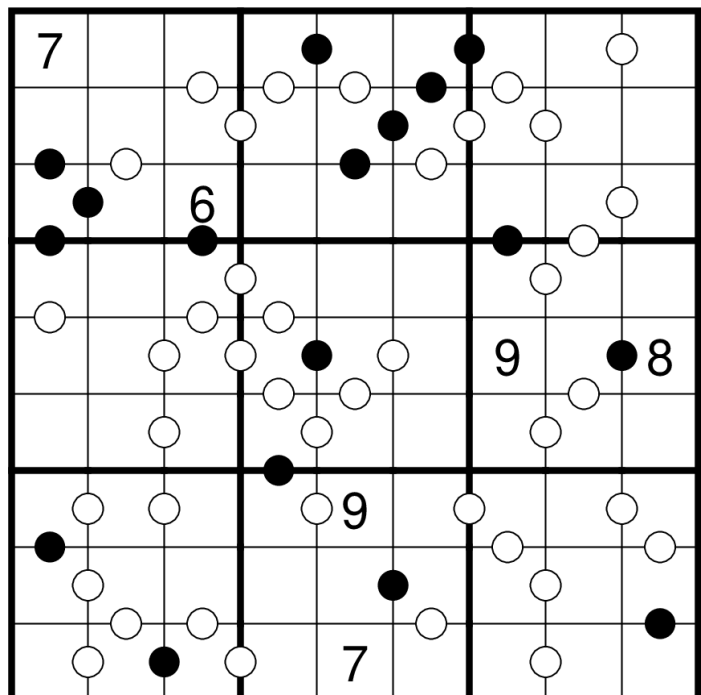


32. Kropki-Sudoku 9x9

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. 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 sein.

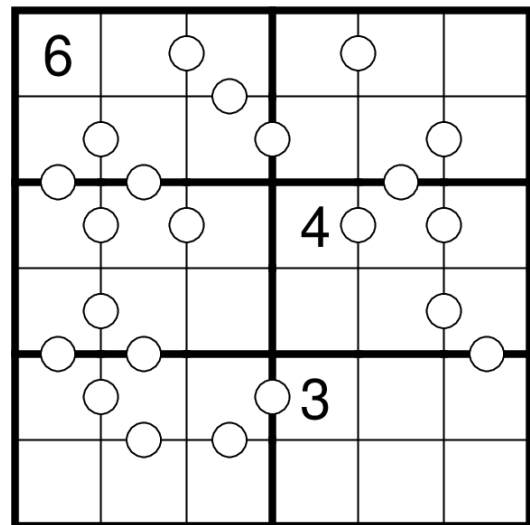


35. Pünktchen-Sudoku 6x6

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. 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.

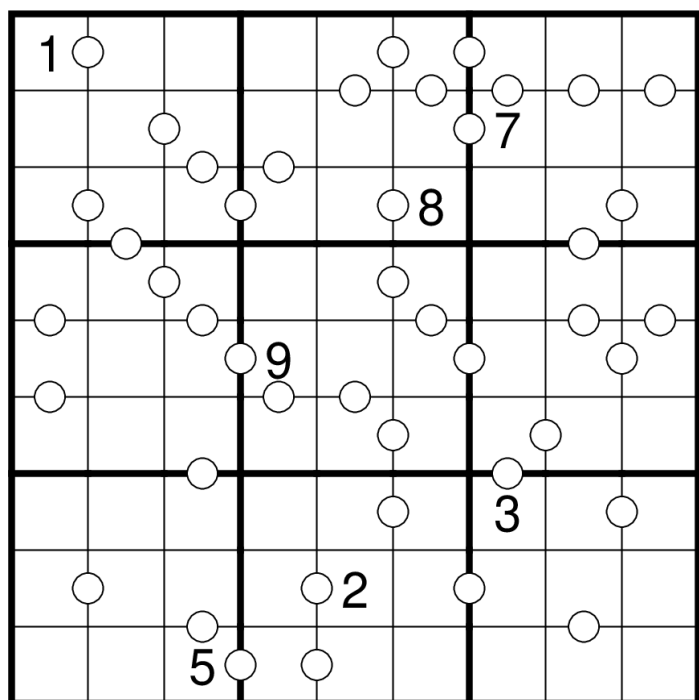


36. Pünktchen-Sudoku 9x9

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. 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.

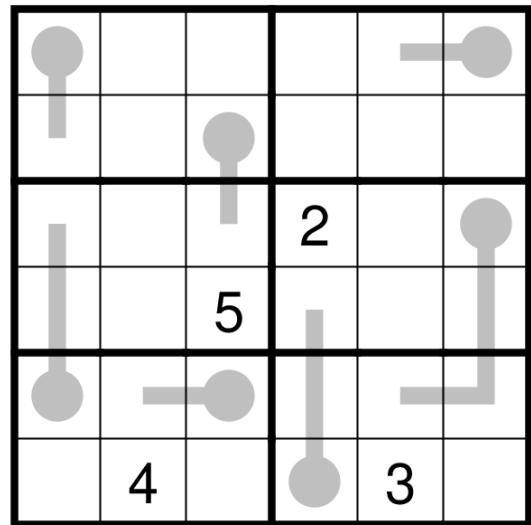


37. Thermometer-Sudoku 6x6

30 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.

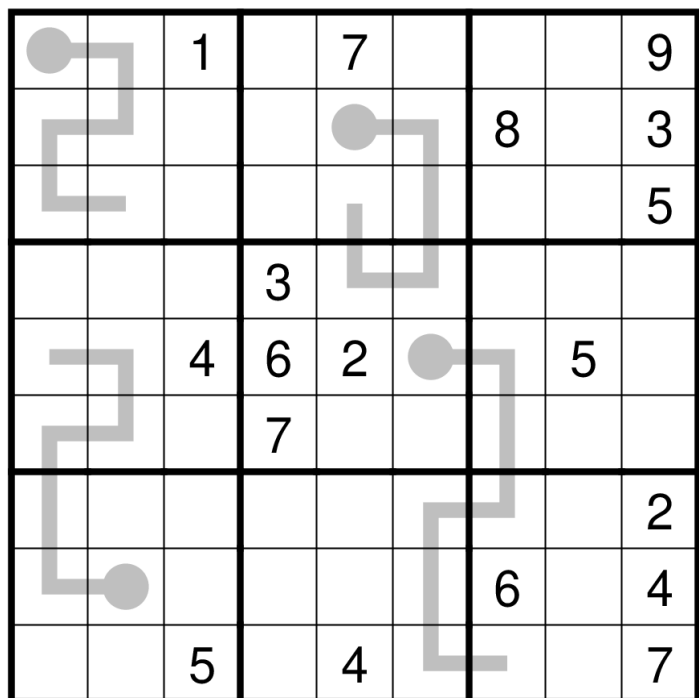


38. Thermometer-Sudoku 9x9

35 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 Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.



39. Killer-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. 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.

11	10		16		
		11	19		5
	4				
5	9			4	12
				7	
8		5			

40. Killer-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 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.

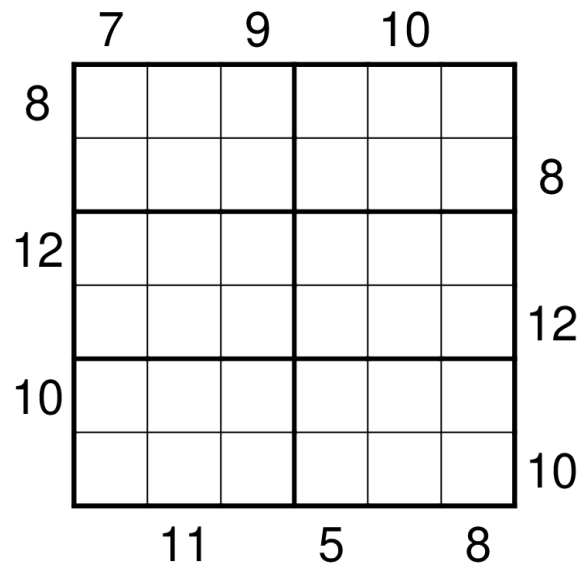
21			12		3		17	
25		19	4	19	11	15	15	
		5						
		16	8			35	16	
	8		21	7		12		
		22	15	8	3			
15					17	7		8
	9					19		
		10		13				

41. Randsummen-Sudoku 6x6

30 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 die Summe der Ziffern bis zur ersten Gebietsgrenze an.



42. Randsummen-Sudoku 9x9

70 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 die Summe der Ziffern bis zur ersten Gebietsgrenze an.

