

Name



7. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft

Runde 2: Erste gemischte Runde

9:45 Uhr – 10:25 Uhr

- | | |
|---------------------------|-----------|
| 12. XV-Sudoku 6x6 | 10 Punkte |
| 13. XV-Sudoku 9x9 | 20 Punkte |
| 14. Battenburg-Sudoku 6x6 | 10 Punkte |
| 15. Battenburg-Sudoku 9x9 | 35 Punkte |
| 16. Killer-Sudoku 6x6 | 20 Punkte |
| 17. Killer-Sudoku 9x9 | 40 Punkte |
| 18. Kropki-Sudoku 6x6 | 20 Punkte |
| 19. Kropki-Sudoku 9x9 | 50 Punkte |

Insgesamt	205 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

12. XV-Sudoku 6x6

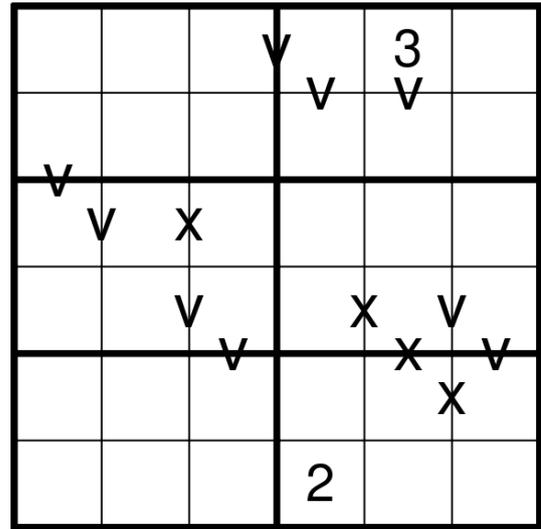
10 Punkte

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.

Steht zwischen zwei Feldern ein V, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 5 ergeben. Steht zwischen zwei Feldern ein X, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 10 ergeben.

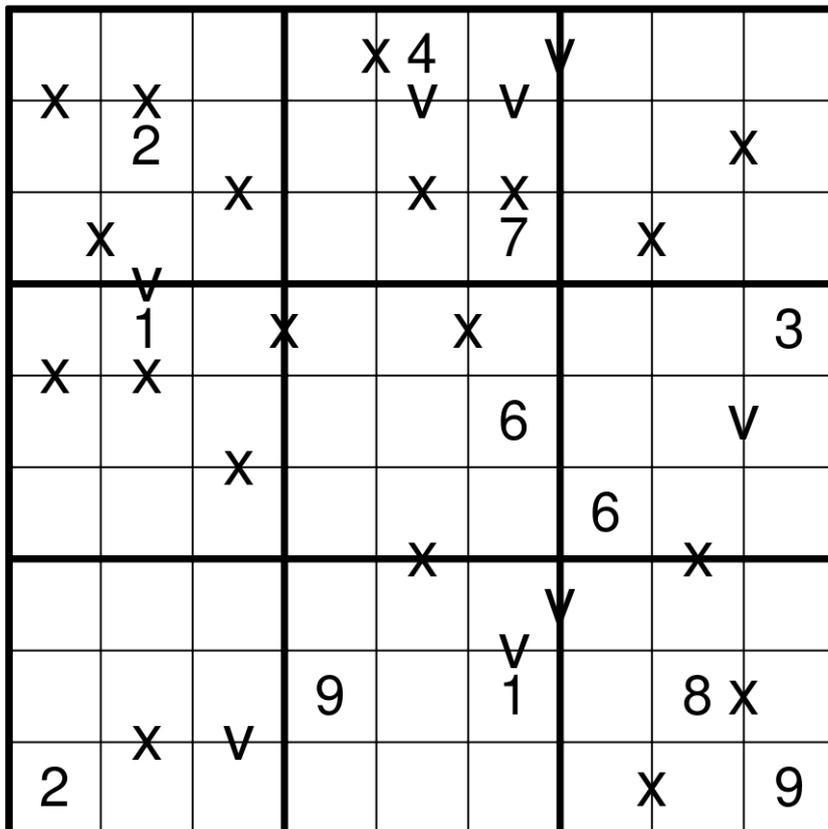
Steht **kein** Symbol zwischen zwei Feldern, so darf **keine** der beiden Eigenschaften zutreffen.



13. XV-Sudoku 9x9

20 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9.



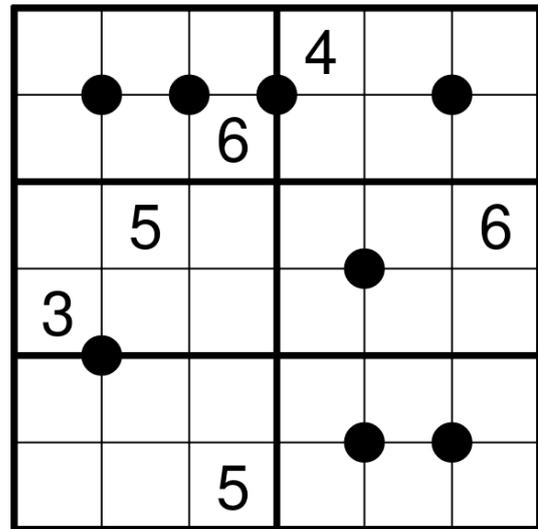
14. Battenburg-Sudoku 6x6

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.

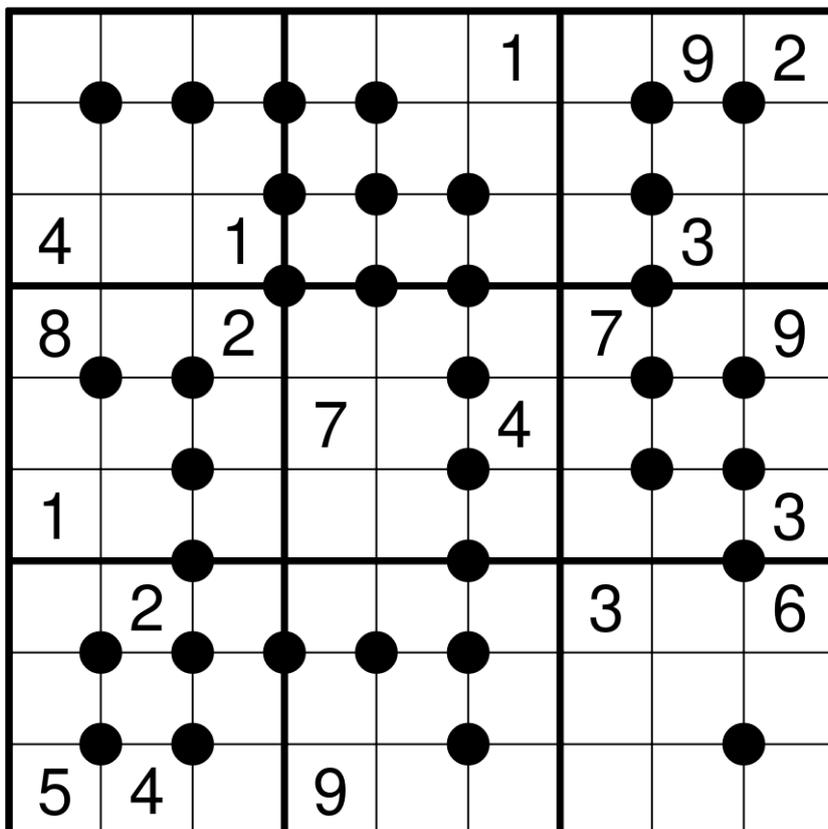
An den markierten Stellen im Diagramm muss ein Schachbrettmuster aus geraden und ungeraden Ziffern eingetragen werden. An allen **nicht** markierten Stellen darf ein solches Muster **nicht** entstehen.



15. Battenburg-Sudoku 9x9

35 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9.



16. Killer-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 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		14		5	
16	7			10	
	15			7	
	11				7
		8			
	4		15		

17. Killer-Sudoku 9x9

40 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9.

11				10		24		
23			12		4	12		11
7		35						
27			12		16		16	
	6			14				
		15	3		17	9		4
26			13	15		6		
							16	
6			16			19		

18. Kropki-Sudoku 6x6

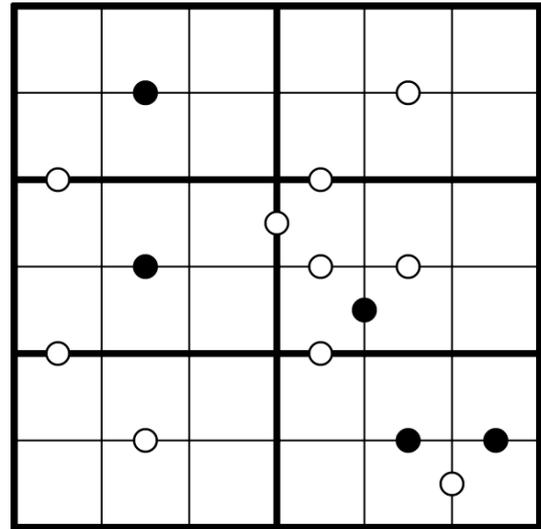
20 Punkte

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.

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.



19. Kropki-Sudoku 9x9

50 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9.

