



8. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft am 20.04.2024 in Paderborn

Anleitung und weitere Informationen

Willkommen zur 8. 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 2024. Bei Punktgleichheit unter den ersten vier Plätzen ist zur Entscheidung ein weiteres Standard-Sudoku in 9x9 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:

Chris Berendes: 24,25, Christian König: 10,17,26,27,29,30,31, Larissa Rudolph: 3,4,8,9,11, 12,13,14,15,20,21,28, Natalie Grabowsky: 1,2,7,22,23, Silke Berendes: 5,6,16,18,19,Stichr.

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 | 10 Punkte |
| 5. Chaos-Sudoku 6x6 | 10 Punkte |
| 6. Chaos-Sudoku 7x7 | 15 Punkte |
| 7. Standard-Sudoku 9x9 | 25 Punkte |
| 8. Standard-Sudoku 9x9 | 30 Punkte |
| 9. Standard-Sudoku 9x9 | 30 Punkte |
| 10. Standard-Sudoku 9x9 | 45 Punkte |
| 11. Sudoku-Kombination 4x 6x6 | 80 Punkte (4x20 Punkte) |
-

Insgesamt 260 Punkte

1. bis 4. Standard-Sudoku 6x6

5 / 5 / 5 / 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

5. Chaos-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.

Beispiel und Lösung:

4			1		
2		3	5		
				4	
1			2		
	5				

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

6. Chaos-Sudoku 7x7

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.

Beispiel und Lösung:

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

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

7. - 10. Standard-Sudoku 9x9

25 / 30 / 30 / 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.

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

11. Kombination aus vier Standard-Sudokus in 6x6

4 x 20 = 80 Punkte

Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in jedes der vier Diagramme ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. In benachbarten Zeilen bzw. Spalten unterschiedlicher Diagramm müssen die gleichen Zahlen stehen.

Es gibt Punkte für jedes einzelne Diagramm, dessen Lösung vollständig mit der Musterlösung übereinstimmt.

Hier ein Beispiel mit Diagrammen in 4x4 statt 6x6.

Beispiel und Lösung:

4			
	2		
			1

			1
2			

4	1	2	3
3	2	1	4
2	3	4	1
1	4	3	2

3	1	4	2
4	2	3	1
1	4	2	3
2	3	1	4

	4		
3			
		1	

		3	
4			

1	4	3	2
2	3	4	1
3	1	2	4
4	2	1	3

2	3	1	4
1	4	3	2
4	1	2	3
3	2	4	1

Runde 2: Erste gemischte Runde 9:40 Uhr – 10:40 Uhr

- 12. Extra-Regions-Sudoku 6x6 20 Punkte
- 13. Extra-Regions-Sudoku 9x9 40 Punkte
- 14. Battenburg-Sudoku 6x6 10 Punkte
- 15. Battenburg-Sudoku 9x9 50 Punkte
- 16. No-Touch-Sudoku 6x6 10 Punkte
- 17. No-Touch-Sudoku 9x9 50 Punkte
- 18. Outside-Sudoku 6x6 20 Punkte
- 19. Outside-Sudoku 9x9 60 Punkte
- 20. Even-Odd-Sudoku 6x6 20 Punkte
- 21. Even-Odd-Sudoku 9x9 70 Punkte

Insgesamt 350 Punkte

12. und 13. Extra-Regions-Sudoku 6x6 und 9x9 **20 / 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. Auch in den grauen Gebieten müssen die Ziffern von 1 bis 6 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

14. und 15. 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

16. und 17. No-Touch-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. Gleiche Ziffern dürfen sich auch diagonal nicht berühren. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

				6	2
3					4
	5				
		2			
			6		
5				4	

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

18. und 19. 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 Zahlen am äußeren Rand geben an, welche Ziffern bis zur ersten Gebietsgrenze vorkommen müssen. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

	2	45		56		
1						
3						
2						
4						
6						
5						
	23		24	3		

	2	45		56		
1	6	4	1	3	5	2
3	2	5	3	1	6	4
2	5	1	2	4	3	6
4	3	6	4	2	1	5
6	4	3	6	5	2	1
5	1	2	5	6	4	3
	23		24	3		

20. und 21. Even-Odd-Sudoku 6x6 und 9x9

20 / 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. In Feldern mit Quadraten dürfen nur gerade Ziffern stehen. In Feldern mit Kreisen dürfen nur ungerade Ziffern stehen. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

	2			■	
●		3			■
	●		4		
2		●		5	
	3		●		6
		4		●	

4	2	5	3	■	6	1
●	1	6	3	5	2	■
3	●	5	6	4	1	2
2	4	●	1	6	5	3
5	3	2	●	1	4	6
6	1	4	2	●	3	5

Runde 3: Zweite gemischte Runde 10:50 Uhr – 11:50 Uhr

22. XV-Sudoku 6x6	10 Punkte
23. XV-Sudoku 9x9	30 Punkte
24. Pünktchen-Sudoku 6x6	15 Punkte
25. Pünktchen-Sudoku 9x9	35 Punkte
26. Anti-Diagonal-Sudoku 6x6	20 Punkte
27. Anti-Diagonal-Sudoku 9x9	70 Punkte
28. Killer-Sudoku 6x6	50 Punkte
29. Killer-Sudoku 9x9	60 Punkte
30. Arrows-Sudoku 6x6	20 Punkte
31. Arrows-Sudoku 9x9	80 Punkte

Insgesamt 390 Punkte

22. und 23. XV-Sudoku 6x6 und 9x9

10 / 30 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. 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. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

			X	2	
V			V		
	X		V		
X			V		
			V		
	V		V		
					X
					X
V				V	V
2					
	X				

1	5	3	4	X	6	2
V		V		V		
4	X	6		2	V	3
X						
6			2	4	V	1
			V		V	
5						2
	3					4
						X
3						2
V						V
2						V
	4	X	6			
						5
						3
						1

24. und 25. Pünktchen-Sudoku 6x6 und 9x9

15 / 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. 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:

		3			
4					

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

26. und 27. Anti-Diagonal-Sudoku 6x6 und 9x9

20 / 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. Auf den Diagonalen dürfen jeweils nur zwei verschiedene Zahlen stehen (Rätsel 26) bzw. drei verschiedene (Rätsel 27). (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

28. und 29. Killer-Sudoku 6x6 und 9x9

50 / 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 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

30. und 31. Arrows-Sudoku 6x6 und 9x9

20 / 80 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 Ziffern im Kreis entsprechen der Summe aller Ziffern auf dem Pfeil. (Beispiel mit den Ziffern von 1 bis 6.)

Beispiel und Lösung:

○		4	3		↗
↓	1			2	
↓			○		
	○		→		

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

32. Stichrätsel: Standard-Sudoku in 9x9