

Name
------



## 8. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft

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

**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. Extra-Regions-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.

Auch in den grauen Gebieten müssen die Ziffern von 1 bis 6 jeweils genau einmal vorkommen.

	1			6	
5		2	4		3
	5			3	

## 13. Extra-Regions-Sudoku 9x9

40 Punkte

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

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

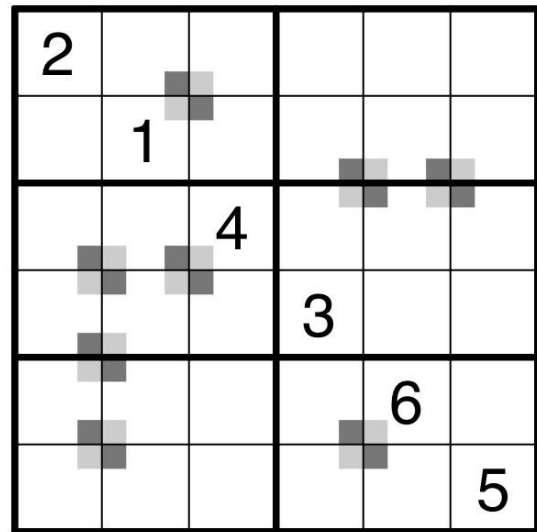
### 14. Battenburg-Sudoku 6x6

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.

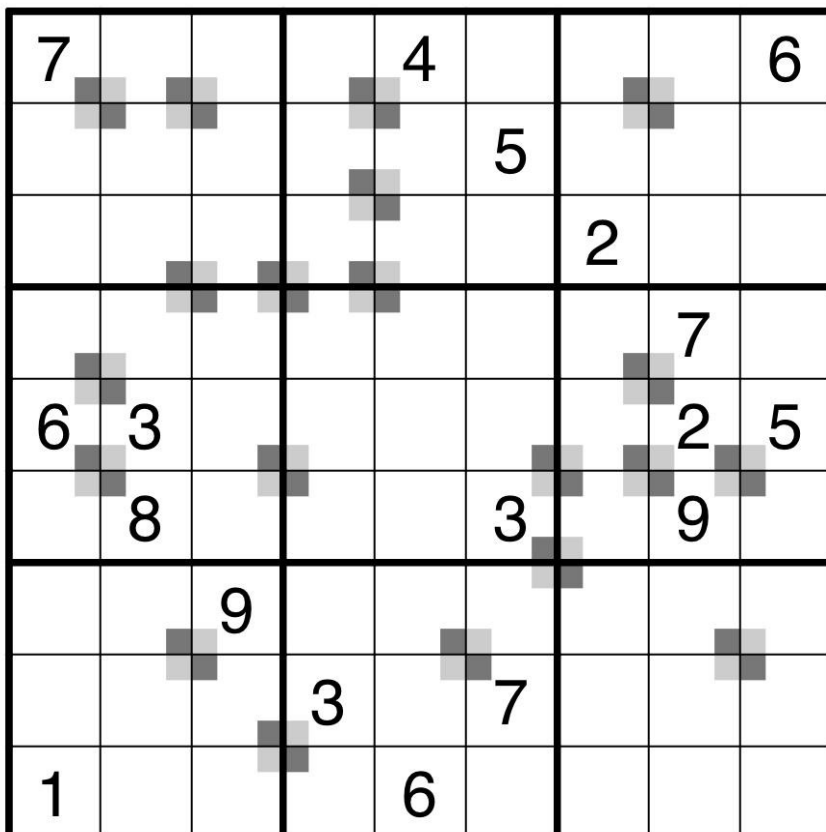
An den markierten Stellen im Diagramm muss ein Schachbrettmuster aus geraden und ungeraden Ziffern eingetragen werden. An allen **nicht** markierten Stellen darf ein solches Muster **nicht** entstehen.



### 15. Battenburg-Sudoku 9x9

50 Punkte

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





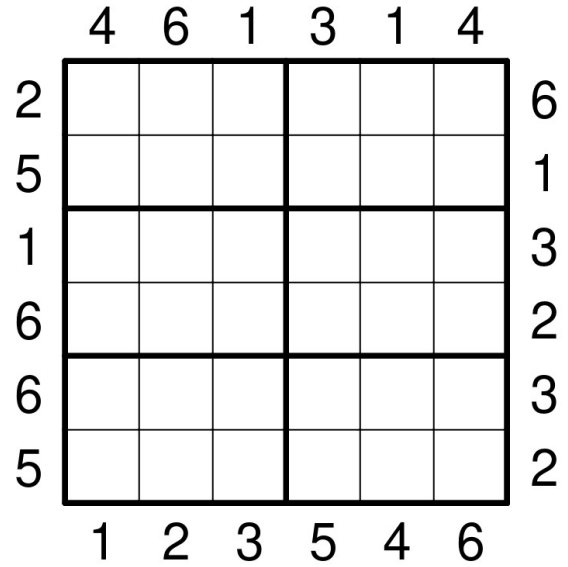
**18. Outside-Sudoku 6x6**

**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.

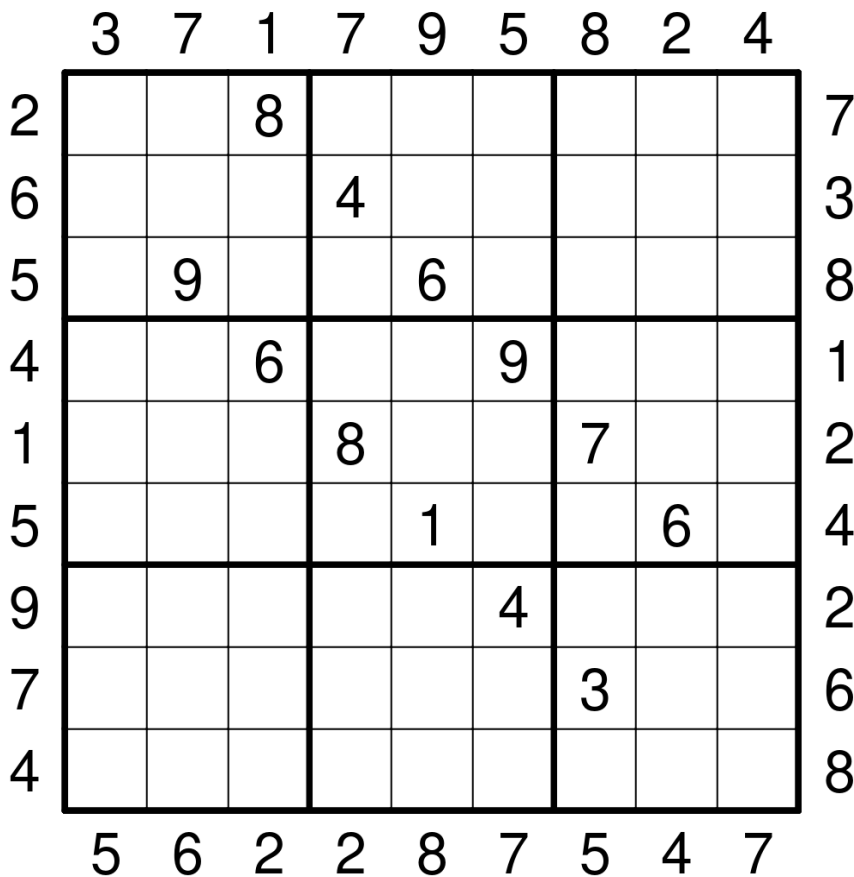
Die Zahlen am äußeren Rand geben an, welche Ziffern bis zur ersten Gebietsgrenze vorkommen müssen.



**19. Outside-Sudoku 9x9**

**60 Punkte**

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



## 20. Even-Odd-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.

In Feldern mit Quadraten dürfen nur gerade Ziffern stehen. In Feldern mit Kreisen dürfen nur ungerade Ziffern stehen.

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

## 21. Even-Odd-Sudoku 9x9

70 Punkte

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

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