



9. Deutsche Jugend Sudoku Meisterschaft

Anleitung & Informationen

Willkommen zur 9. Deutschen Jugend Sudoku Meisterschaft! 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 2025. Wenn es Punktgleichheit bei den Pokalplätzen gibt, 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.

Testlöser: Gabi Penn-Karras, Silke Berendes, Karin Schauer, Jörg Zentgraf, Rainer Biegler

Rätselautoren: Dylan Funk (Runde 2: 01,04,05), Natalie Grabowsky (Runde 1: 01,02,04,05,07; Runde 2: 02,03), Nils Leder (Runde 1: 03,06,08,09; Runde 2: 06-12), Larissa Rudolph (Runde 3)

Viel Erfolg!

1. Runde: Standard & Varianten

45 Minuten

01	Standard Sudoku 6x6	5 Punkte
02	Standard Sudoku 9x9	20 Punkte
03	Standard Sudoku 9x9	30 Punkte
04	Chaos Sudoku 7x7	10 Punkte
05	Kropki Sudoku 6x6	5 Punkte
06	Kropki Sudoku 9x9	25 Punkte
07	Thermometer Sudoku 6x6	10 Punkte
08	Thermometer Sudoku 9x9	40 Punkte
09	Nonconsecutive Sudoku 6x6	10 Punkte
10	Nonconsecutive Sudoku 9x9	45 Punkte
Gesamtpunkt		200 Punkte

01+02+03 Standard Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

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

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

04 Chaos Sudoku

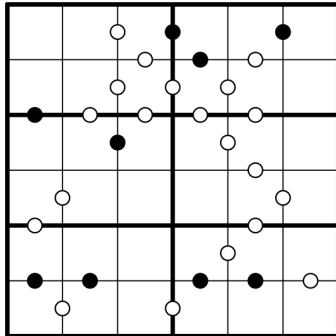
Trage die Ziffern von 1 bis 7 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

		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

05+06 Kropki Sudoku

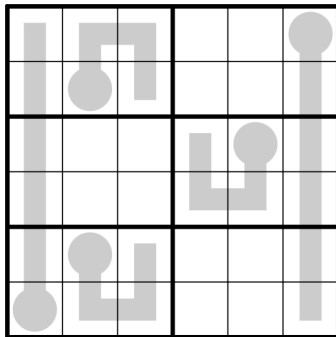
Trage Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Ist ein schwarzer Kreis zwischen zwei Zellen, so ist der Quotient aus beiden Ziffern 2 (bzw. 0.5). Befindet sich ein weißer Kreis zwischen zwei Zellen, so ist die Differenz 1. Ist kein weißer bzw. schwarzer Kreis zwischen zwei Ziffern, so dürfen die Bedingungen nicht gelten.



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

07+08 Thermometer Sudoku

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



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

09+10 Nonconsecutive Sudoku

Trage Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Aufeinanderfolgende Ziffern (Differenz 1) dürfen nicht in waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern liegen.

			1		
		1			
	3				4
4				3	
			3		
		3			

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

2. Runde: Chaotische Varianten

55 Minuten

01	Standard Sudoku 9x9	20 Punkte
02	Chaos Sudoku 6x6	5 Punkte
03	Chaos Sudoku 7x7	10 Punkte
04	Killer Sudoku 6x6	5 Punkte
05	Killer Sudoku 9x9	20 Punkte
06	Chaos-Killer Sudoku 6x6	15 Punkte
07	Antiknight Sudoku 6x6	5 Punkte
08	Antiknight Sudoku 9x9	35 Punkte
09	Chaos-Antiknight Sudoku 7x7	25 Punkte
10	Arrow Sudoku 6x6	15 Punkte
11	Arrow Sudoku 9x9	55 Punkte
12	Chaos-Arrow Sudoku 7x7	20 Punkte
Gesamtpunkt		230 Punkte

01 Standard Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

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

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

02+03 Chaos Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 7 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt.

		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

04+05 Killer Sudoku

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 mehrfach vor.

¹⁰		¹¹			⁶
⁵		³	¹⁰		
	⁸		⁵	⁸	
⁹	³	⁵	⁸		
		¹	¹⁰	⁹	
¹³					²

¹⁰	1	4	¹¹	6	3	2	⁶	5	
⁵	2	5	³	3	¹⁰	6	4	1	
	3	⁸	6	2	⁵	⁸	1	4	
⁹	4	³	1	⁵	⁸	2	6	3	
	5	2	¹	1	¹⁰	4	⁹	3	6
¹³	6	3	4	1	5	²			

06 Chaos-Killer Sudoku

Es gelten die Chaos Sudoku Regeln und die Killer Sudoku Regeln.

		⁵			
		¹²			⁶
⁸					
		¹¹			
			⁷		

2	⁵	4	1	3	5	
1	¹²	3	5	4	⁶	2
⁸	5	2	3	1	4	
3	¹¹	5	4	2	1	
4	1	⁷	2	5	3	

07+08 Antiknight Sudoku

Trage Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 -Gebiet vorkommt. Keine durch einen Rösselsprung (Schach) voneinander entfernten Kästchen dürfen die gleiche Ziffer beinhalten. (Ein Rösselsprung besteht aus zwei Schritten in eine Richtung und einem Schritt orthogonal dazu.)

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

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

09 Chaos-Antiknight Sudoku

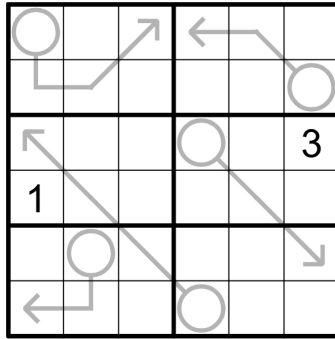
Es gelten die Chaos Sudoku Regeln und die Antiknight Sudoku Regeln.

	2				
4	1				
				5	2
				3	

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

10+11 Arrow Sudoku

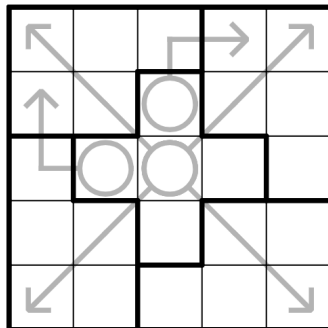
Trage Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Für jeden Pfeil gilt: Die Ziffer im Kreis ist genau die Summe aller Ziffern auf dem Pfeil.



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

12 Chaos-Arrow Sudoku

Es gelten die Chaos Sudoku Regeln und die Arrow Sudoku Regeln.



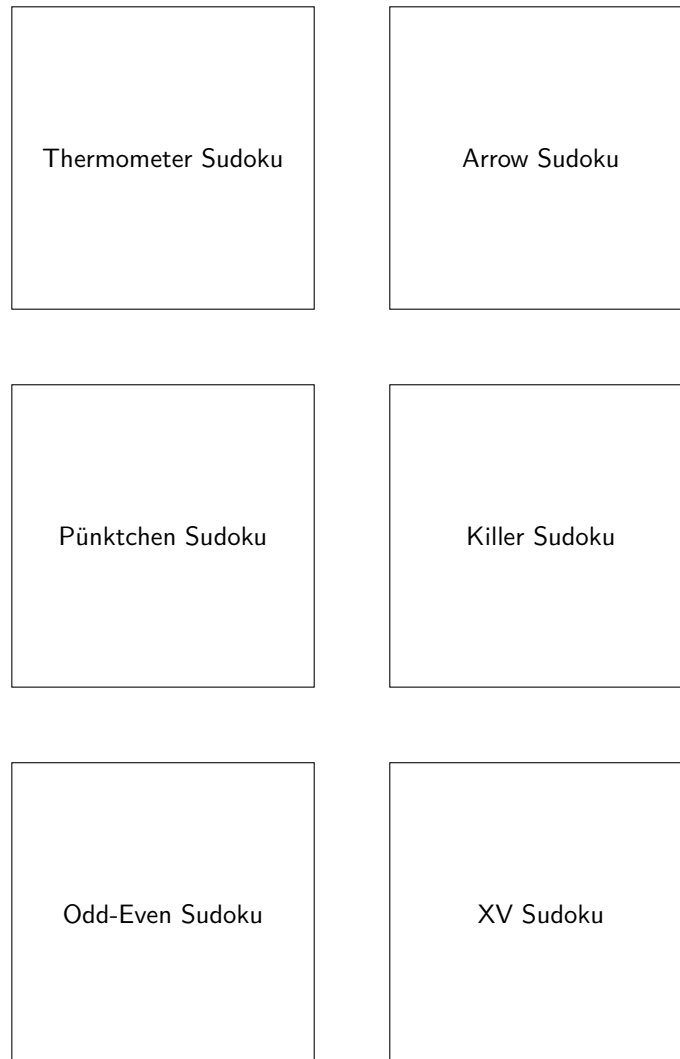
4	5	3	1	2
2	1	4	3	5
1	3	5	2	4
5	2	1	4	3
3	4	2	5	1

3. Runde: Kirmesplatz

60 Minuten

Das Kirmesplatz Sudoku besteht aus 6 Sudokus verschiedener Varianten der Größe 9x9. Dabei sind jeweils drei Sudokus untereinander und je zwei nebeneinander.

Übersichtsdarstellung der Sudoku Varianten und der Anordnung



Zwischen den Sudoku Varianten sind weitere Hinweise durch =, <, > gegeben. Diese geben die Relation zwischen den zwei benachbarten Feldern an. Liegt also beispielsweise zwischen zwei Feldern des XV Sudokus und des Killer Sudokus ein = so sind die Ziffern in beiden Feldern gleich (z.B. 4 = 4), ist ein < gegeben ist die Ziffer in einem Feld kleiner als die Ziffer im anderen Feld. Bei > genau andersherum. Ein Beispiel von 4 Sudokus mit Pünktchen Sudoku oben links, Thermometer Sudoku oben rechts, Odd-Even Sudoku unten links und XV Sudoku unten rechts (alle 6x6) ist nach den einzelnen Varianten angegeben.

Punkte:

Für jedes Zeichen das zwischen zwei Feldern liegt, die beide richtig ausgefüllt sind, gibt es 2 Punkte (also z.B wenn ein = erfüllt ist gibt es 2 Punkte). Alle Sudokus haben jeweils 30 Punkte.

Odd-Even Sudoku

Trage Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Zellen mit schattierten Quadraten enthalten gerade Ziffern. Zellen mit schattierten Kreisen enthalten ungerade Ziffern.

			4		1
			5		
		3			
2		5			

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

XV Sudoku

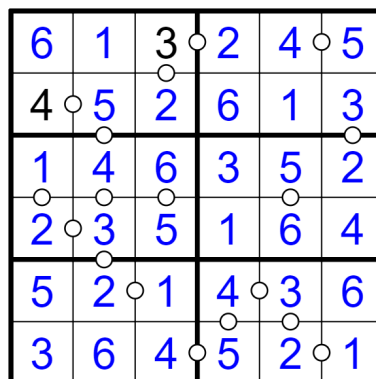
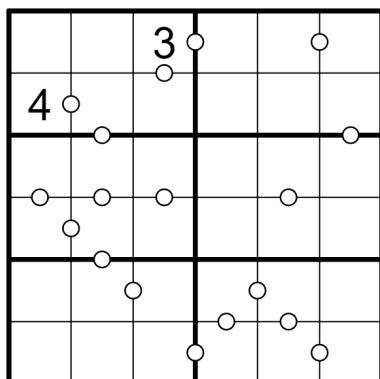
Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Steht zwischen zwei Feldern ein V, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 5 ergeben. Steht zwischen zwei Feldern 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.

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

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

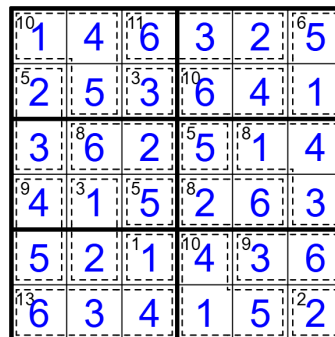
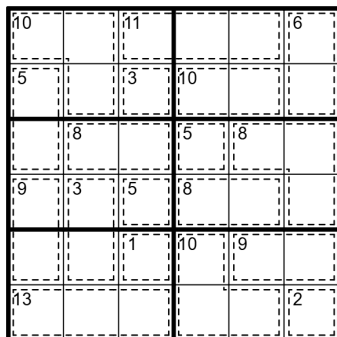
Pünktchen Sudoku

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. Wenn kein Punkt eingezeichnet ist, darf die Differenz nicht 1 sein.



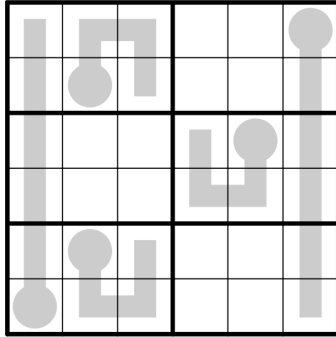
Killer Sudoku

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 mehrfach vor.



Thermometer Sudoku

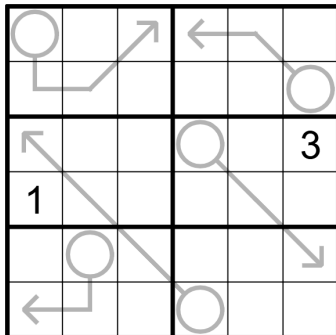
Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Die Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.



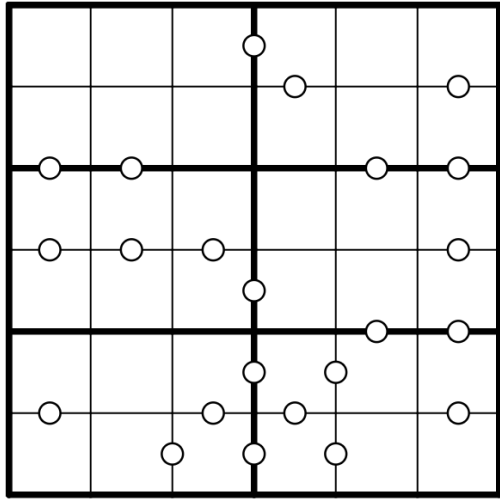
6	2	3	4	5	1
5	1	4	3	6	2
4	5	2	6	1	3
3	6	1	5	2	4
2	3	6	1	4	5
1	4	5	2	3	6

Arrow Sudoku

Trage Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Für jeden Pfeil gilt: Die Ziffer im Kreis ist genau die Summe aller Ziffern auf dem Pfeil.

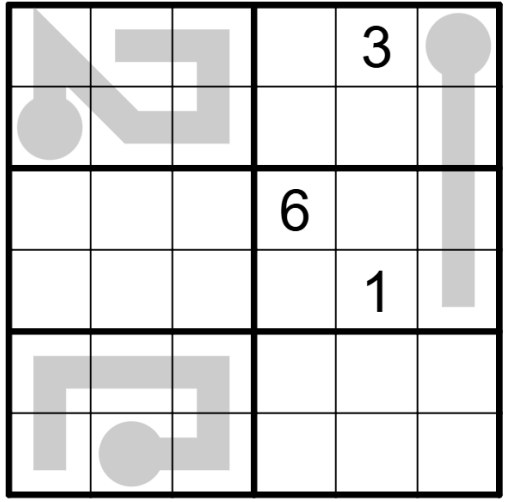


6	4	2	1	3	5
3	1	5	2	6	4
2	5	6	4	1	3
1	3	4	5	2	6
5	6	1	3	4	2
4	2	3	6	5	1

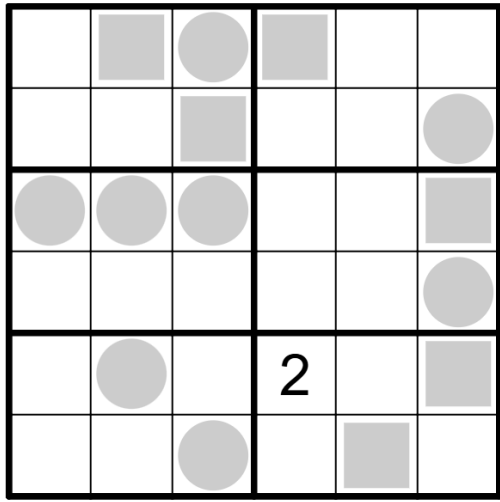


v ^ ^ ^ ^ =

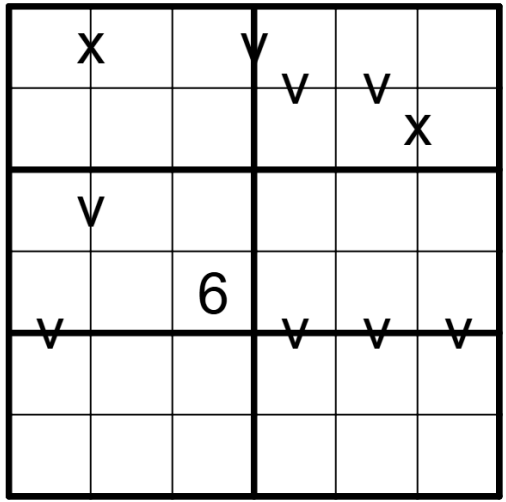
^
v
^
v
=
=



= ^ ^ v v =



=
^
^
^
v
v



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

∨ ∧ ∧ ∧ ∧ =

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

<
>
<
>
<
<

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

= ∧ ∧ ∨ ∨ =

=
<
<
<
>
>

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