



Logic Masters Deutschland e.V.



Mit Unterstützung von



und



# Anleitung zur Qualifikation der 2. Deutschen Sudokumeisterschaft 2006

Herzlich willkommen zur Deutschen Sudokumeisterschaft 2006. Wir hoffen, Ihnen gefällt der Wettbewerb, unabhängig davon, ob Sie ernsthaft oder nur zum Vergnügen daran teilnehmen.

Die Qualifikation besteht aus 15 Sudoku-Rätseln, von denen einige eine extreme Herausforderung bilden. Wir denken, dass es niemandem gelingen wird, alle Rätsel in der vorgegebenen Zeit zu lösen. Lösen Sie die Rätsel, die Sie lösen können und überspringen Sie die anderen Rätsel. Wenn Sie später noch Zeit haben, können Sie jederzeit wieder zurückkommen.

Die Punkte für die Rätsel wurden grob danach vergeben, wie schwer die Rätsel sind. Sie können diese Information nutzen, um zu entscheiden welche Rätsel Sie zuerst probieren möchten. Beachten Sie dabei aber, dass Ihre Einschätzung des Schwierigkeitsgrades eines Rätsels von unserer abweichen kann.

Machen Sie sich mit dem Ablauf der Übungsqualifikation vertraut und lesen Sie sich die Seite mit den Tipps & Tricks gut durch. Sorgen Sie dafür, dass alle technischen Angelegenheit reibungsfrei laufen.

Viel Glück und viel Spaß wünscht Ihnen das Orgateam!

## Erinnerung:

- Drucken Sie die Qualifikationsaufgaben von **vorne nach hinten**, damit Sie mit den einfacheren Rätseln beginnen können.
- Falsche Antworten geben **5 Strafpunkte**. Seien Sie vorsichtig, beim Eintragen der Antwortschlüssel.
- **Geben Sie die Antworten bereits in das Lösungsformular ein, sobald Sie die Lösung kennen**, damit Sie am Ende des Tests nicht in Zeitnot geraten. Beachten Sie, dass es für verspätete Abgaben 10 Strafpunkte pro Minute gibt.
- Sie sind allein dafür verantwortlich, dass Sie Ihre Lösungen in der vorgegebenen Zeit abgeben.
- Sie müssen die Rätsel der Vorausscheidung eigenständig lösen. Hilfsmittel wie Computer, Sudoku Solver, etc. sind keine zugelassen.

## Antwortschlüssel:

Bitte versuchen Sie, bei den Antwortschlüsseln die folgenden Richtlinien zu beachten:

- Trennen Sie Zeilen, wenn Sie mehrere Zeilen eingeben müssen, durch Kommas und nicht durch Leerzeichen oder Zeilenumbrüche.
- Wenn nicht anders spezifiziert, geben Sie die Lösung von oben nach unten ein.
- Wenn mehrere Buchstaben aus einer Zeile eingegeben werden sollen, formen Sie daraus ein Wort (also „ABC“ und nicht „A,B,C“).

## Anleitungen

Die nachfolgenden Anleitungen stammen direkt aus der Qualifikationsdatei; es wurden lediglich kritische Bereiche entfernt und durch einen Kommentar in eckigen Klammern ersetzt. Es ist für Sie von Vorteil, wenn Sie diese Anleitungen vor der Qualifikation gründlich durchlesen.

---

## 1 Wort-Sudoku

## 5 Punkte

Tragen Sie die Buchstaben des Wortes [Wort] derart ins Diagramm ein, dass jeder Buchstabe in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet genau so oft vorkommt, wie er in dem Wort [Wort] enthalten ist.

**Beispiel:** (mit dem Wort „AFFE“)

		F	
F			
	A		
			E

A	E	F	F
F	F	E	A
E	A	F	F
F	F	A	E

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Buchstaben in der dritten Zeile, gefolgt von den Buchstaben in der fünften Zeile an.

## 2 Standard-Sudoku

## 15 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der dritten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der siebten Zeile an.

## 3 Drei-Sterne-Sudoku

## 5 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 und Sterne derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer genau einmal und zusätzlich drei Sterne in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet vorkommen.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern/Sterne in der dritten Zeile, gefolgt von den Ziffern/Sternen in der siebten Zeile an.

## 4 Doppelsudoku

10 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart in jedes der beiden Teildiagramme ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet jedes Teildiagramms genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der zweiten Zeile des Diagramms oben links, gefolgt von den Ziffern der achten Zeile im Diagramm unten rechts ein.

## 5 Diagonalsudoku

10 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte, jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet und jeder der beiden grau eingefärbten Diagonalen genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der dritten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der siebten Zeile an.

## 6 Standard-Sudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der zweiten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der achten Zeile an.

## 7 Waben-Sudoku

15 Punkte

Füllen Sie in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis [Zahl], sodass in keiner Reihe in einer der drei möglichen Richtungen und in keinem fett umrandeten Gebiet eine Ziffer mehrfach vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der vierten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der sechsten Zeile an.

## 8 Rahmen-Sudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summe der ersten drei Ziffern in der entsprechenden Richtung an.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der zweiten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der achten Zeile an.

## 9 Sudoku mit extra Gebieten

25 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet und in jedem gestrichelt eingezeichneten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der dritten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der siebten Zeile an.

## 10 Killer-Sudoku

25 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt. Die Summen der Ziffern in den gestrichelten Bereichen sind vorgegeben. Innerhalb eines gestrichelten Bereichs darf keine Ziffer doppelt vorkommen.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der dritten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der siebten Zeile an.

## 11 Gebiets-Sudoku

10 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis [Zahl] derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der ersten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der zweiten Zeile an.

## 12 Buchstaben-Sudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Buchstaben von A bis [Buchstabe] derart ins Diagramm ein, dass jeder Buchstabe in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Buchstaben in der ersten Zeile, gefolgt von den Buchstaben in der dritten Zeile an.

## 13 Vergleichs-Sudoku

30 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt und die Kleinerzeichen zwischen den Feldern korrekt angeben, welche der beiden Ziffern kleiner ist.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der dritten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der siebten Zeile an.

## 14 Standard-Sudoku

30 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der dritten Zeile, gefolgt von den Ziffern in der siebten Zeile an.

## 15 Samurai-Sudoku

60 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart in jedes der fünf Teildiagramme ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet jedes Teildiagramms genau einmal vorkommt.

[Diagramm ausgelassen]

**Antwortschlüssel:** Geben Sie die Ziffern in der zweiten Zeile des Diagramms oben links, gefolgt von den Ziffern der vierten Zeile im Diagramm oben rechts, gefolgt von der fünften Zeile im Diagramm in der Mitte, gefolgt von der sechsten Zeile im Diagramm unten rechts, gefolgt von der achten Zeile im Diagramm unten links ein.