

Deutsche Sudokumeisterschaft 2007 Ablauf und Anleitung

Zeitplan für Samstag, den 10.11.2007

- | | |
|-----------------------------|---|
| • bis 12:00 Uhr | Anreise |
| • bis 13:00 Uhr | Begrüßung |
| • 13:00 - 13:20 Uhr | Fragestunde |
| • 13:30 - 14:40 Uhr | Teil 1: vertrautes und vertracktes |
| • 15:00 - 16:10 Uhr | Teil 2: gemischtes und gemeines |
| • 16:30 - 17:40 Uhr | Teil 3: renn, so schnell du kannst |
| • 18:00 - 18:45 Uhr | Abendessen |
| • 19:00 - 19:10 Uhr | Besprechung mit den Finalisten |
| • 19:15 - 20:00 Uhr | Finale der besten 6 |
| • anschließend Siegerehrung | |

TEIL 1

vertrautes und vertracktes

Für alle Rätsel gilt:

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem 3x3-Feld müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

- 1) **Standard**
Punkte 15

			3
	1		
	4		1
		2	

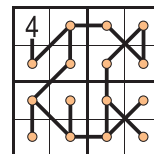
4	2	1	3
3	1	4	2
2	4	3	1
1	3	2	4

- 2) **Standard**
Punkte 40

- 3) **Schaltplan**
Punkte 20

Sind zwei Punkte mit einer Linie verbunden, so beträgt die Differenz der dort einzutragenden Ziffern 1.

Eventuell sind nicht alle möglichen Verbindungen im Rätsel eingetragen. Für die Lösung des Rätsels ist dies unerheblich!

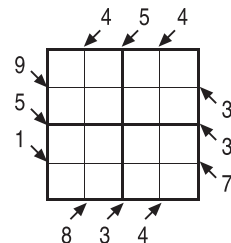


4	2	1	3
3	1	4	2
2	4	3	1
1	3	2	4

4) Little Killer

Punkte 15

Die Ziffern am Rand bezeichnen die Summen der in Pfeilrichtung liegenden diagonalen Felder.

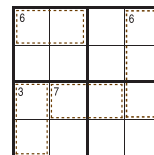


4	2	1	3
3	1	4	2
2	4	3	1
1	3	2	4

5) Killer

Punkte 25

Die kleinen Zahlen geben die Summe der Ziffern in den durch gepunktete Linien umrandeten Gebieten an.



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

6) Standard

Punkte 20

7) Killer

Punkte 35

8) Standard

Punkte 5

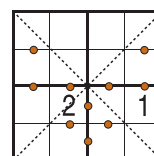
9) Pünktchen I

Punkte 25

● = Die Differenz der angrenzenden Ziffern beträgt 1.

Auf beiden Diagonalen dürfen alle Ziffern von 1 bis 9 nur jeweils einmal vorkommen.

Eventuell sind nicht alle möglichen Pünktchen im Rätsel eingetragen. Für die Lösung des Rätsels ist dies unerheblich!



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

TEIL 2

gemischtes und gemeines

Für alle Rätsel gilt:

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem 3x3-Feld müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

10) Außensummen

Punkte 20

Die Zahlen am Rand geben jeweils die Summe der ersten drei Ziffern - von der Zahl am Rand aus gesehen - in der entsprechenden Zeile oder Spalte an.

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

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

11) Standard

Punkte 10

12) Kein X

Punkte 10

Auf **keiner** der beiden Diagonalen darf jede Zahl von 1 bis 9 genau einmal vorkommen.

		4	2
		3	1
	3		

falsch

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

richtig

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

13) Abstand

Punkte 25

Die äußeren Streifen werden von oben bzw. rechts in das Rätsel Feld geschoben, so dass der Kästchenabstand zwischen den beiden Ziffern erhalten bleibt und 36 neue Ziffern im Rätsel Feld stehen.

4			3	
	2			
2		1		1
			3	
			3	4

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

14) Bereiche

Punkte 30

Die vier markierten 2er-Bereiche enthalten jeweils die gleichen Ziffern.

			3
	1		
	3		4

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

15) Diagonal

Punkte 15

Auf beiden Diagonalen dürfen alle Ziffern von 1 bis 9 nur jeweils einmal vorkommen.

		4	
	2		1

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

16) Little Killer

Punkte 30

17) Pünktchen und Pfeile

Punkte 15

○ = Die Differenz der angrenzenden Ziffern beträgt 1.

● = Eine der angrenzenden Ziffern ist halb so groß wie die andere.

Die Ziffer an der Spitze jedes Pfeils ist kleiner als die Ziffer an der anderen (offenen) Seite des Pfeils - zum Beispiel $1 < 2$, $7 > 3$ usw.

Eventuell sind nicht alle möglichen Pünktchen und/oder Pfeile im Rätsel eingetragen. Für die Lösung des Rätsels ist dies unerheblich!

●	●	△	△
○	●	△	△
△	△	△	●
●	○	△	△
○	○	○	○

4	●	●	1	△	3
3	○	1	△	4	2
△	△	△	△	△	2
2	●	4	○	3	1
1	△	3	○	2	4

18) Puzzle

Punkte 15

Die Ziffern der außen stehenden Puzzleteile müssen in unveränderter Anordnung in das Gitter eingetragen werden. Drehen oder Spiegeln der Puzzle-Teile ist nicht erlaubt.

		4	

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

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

TEIL 3

renn, so schnell du kannst

Für alle Rätsel gilt:

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem 3x3-Feld müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

19) Standard

Punkte 20

20) Standard

Punkte 20

21) Standard

Punkte 20

22) Standard

Punkte 20

23) Standard

Punkte 20

24) Standard

Punkte 20

25) Standard

Punkte 20

Bonuspunkte für die schnellsten fehlerfreien Rater:

**60 / 50 / 45 / 40 / 35 / 30 /
25 / 20 / 15 / 10 / 5**

TEIL 4

finale

Für alle Rätsel gilt:

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem 3x3-Feld müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

26) Standard

27) Standard

28) Standard

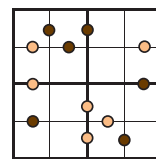
29) Standard

30) Pünktchen II

○ = Die Differenz der angrenzenden Ziffern beträgt 1.

● = Eine der angrenzenden Ziffern ist halb so groß wie die andere.

Eventuell sind nicht alle möglichen Pünktchen im Rätsel eingetragen. Für die Lösung des Rätsels ist dies unerheblich!



4	●	2	●	1	3	
3	○	1	4	2	●	
2	○	4	○	3	1	
1	●	3	○	2	●	4

31) Überraschung