



Anleitung
für die
Qualifikation
(18.–21. Januar 2019)

**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.



Deutsche Sudoku Meisterschaft 2019

Bei der Deutschen Sudoku Meisterschaft werden der Deutsche Meister und die weiteren Teilnehmer für die Sudoku Weltmeisterschaft 2019 in Kirchheim (Deutschland) bestimmt.

Die Qualifikation zur Endrunde findet vom 18. bis 21. Januar 2019 auf der Internetseite des Ausrichters der Deutschen Sudoku Meisterschaft 2019, dem Verein Logic Masters Deutschland e.V., statt:

logic-masters.de/go/dsm-quali

Alle interessierten und angemeldeten Teilnehmer erhalten rechtzeitig die Möglichkeit, eine passwortverschlüsselte PDF-Datei mit den zu lösenden Rätseln herunterzuladen. Der Wettbewerb beginnt am 18. Januar um 12:00 Uhr und endet am 21. Januar um 12:00 Uhr. Innerhalb dieses Zeitraums kann jeder Teilnehmer zu einem frei gewählten Zeitpunkt das Passwort abfragen und hat danach 120 Minuten Zeit, um die Lösungscodes auf der Wettbewerbsseite einzutragen und abzuschicken. Da am 21. Januar nach 12:00 Uhr keine Ergebnisse mehr angenommen werden, empfiehlt es sich, vor 10:00 Uhr anzufangen.

Für jedes Rätsel besteht der Lösungscode aus zwei mit Pfeilen markierten Zeilen. Sämtliche Ziffern dieser beiden Zeilen sind im Ergebnisformular einzutragen, auch eventuell vorhandene Vorgabeziffern; zunächst die obere der beiden markierten Zeilen von links nach rechts, danach die untere. Der Lösungscode besteht somit für jedes Rätsel aus 18 Ziffern.

Zwecks Übersichtlichkeit können Sie die beiden Zeilen durch Komma oder Leerzeichen trennen, dies hat auf die Korrektheit der Lösung keinen Einfluss. Hüten Sie sich vor Falscheingaben – nichts ist ärgerlicher, als bei einem an sich korrekt gelösten Rätsel einen fehlerhaften Lösungscode abzugeben. Während Ihre Zeit läuft, können Sie Fehler natürlich jederzeit korrigieren. Nach Ablauf der 120 Minuten werden keine Lösungen mehr akzeptiert.

Die 36 besten Löser deutscher Staatsangehörigkeit werden, zusammen mit dem deutschen A-Team der Sudoku Weltmeisterschaft 2018 zur Endrunde am 11. Mai in Neu-Ulm eingeladen, um dort den Deutschen Sudoku Meister 2019 zu ermitteln.

In diesem Dokument werden alle Sudoku-Varianten vorgestellt, die bei der Qualifikation Verwendung finden. Als weiteres Trainingsmaterial sind die Rätsel der vergangenen Deutschen Sudoku Meisterschaften zu empfehlen.

Die Rätsel dieser Meisterschaft stammen von Arvid Baars, Bernhard Seckinger, Richard Stolk und Stefan Heine.

Viel Erfolg bei der Qualifikation!

1	Standard-Sudoku	10 Punkte
2	Standard-Sudoku	20 Punkte
3	No-Touch-Sudoku	25 Punkte
4	Kompass-Sudoku	25 Punkte
5	Pünktchen-Sudoku	30 Punkte
6	Anti-Knight-Sudoku	30 Punkte
7	Anti-Diagonal-Sudoku	30 Punkte
8	Windoku	30 Punkte
9	Little-Killer-Sudoku	30 Punkte
10	Diagonal-Sudoku	35 Punkte
11	Arrow-Sudoku	35 Punkte
12	Killer-Sudoku	35 Punkte
13	Jigsaw-Sudoku	40 Punkte
14	Battenburg-Sudoku	40 Punkte
15	Odd-Labyrinth-Sudoku	40 Punkte
16	Disjoint-Groups-Sudoku ...	45 Punkte
		<hr/>
		500 Punkte

1.–2. Standard-Sudoku

10+20 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

1	2		
	1		4
4			2

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

3. No-Touch-Sudoku

25 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Felder, die sich diagonal berühren, dürfen keine gleichen Zahlen enthalten.

Beispiel und Lösung:

					4
			5		
		1			
			3	1	
					2
2					

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

4. Kompass-Sudoku

25 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen in den Kreisen sind die vier Zahlen, die in den an den Kreis angrenzenden Feldern stehen. Die Reihenfolge der Zahlen ist dabei irrelevant. Die Größerzeichen geben an, welche von zwei Zahlen größer ist.

Beispiel und Lösung:

		3 ² ₃ 4	↖
	2 ⁴ ₄ 2		3 ¹ ₃ 1
↙		1 ⁴ ₁ 2	

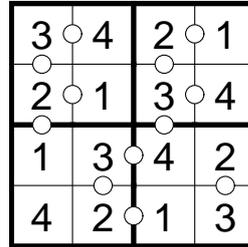
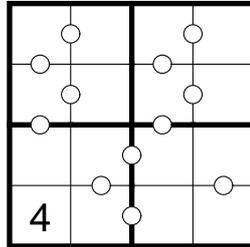
1	3	2	4
2	4	3	1
4	2	1	3
3	1	4	2

5. Pünktchen-Sudoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Steht zwischen zwei Feldern ein Kreis, so müssen die Zahlen in diesen Feldern die Differenz 1 haben. Steht kein Kreis, so dürfen sie nicht die Differenz 1 haben.

Beispiel und Lösung:

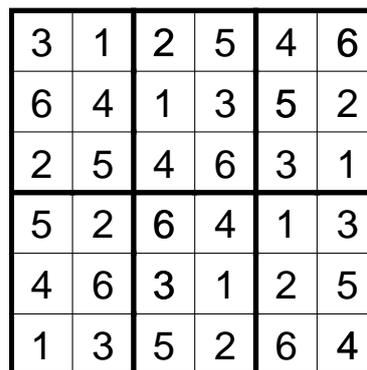
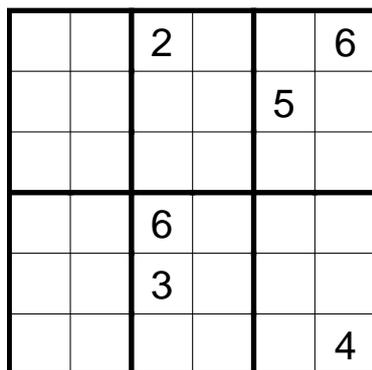


6. Anti-Knight-Sudoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Felder, die sich im Abstand eines Rösselsprungs (Schach) befinden, dürfen keine gleichen Zahlen enthalten.

Beispiel und Lösung:

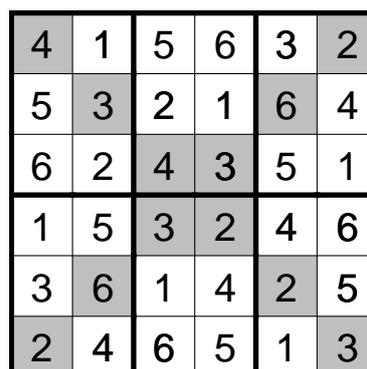
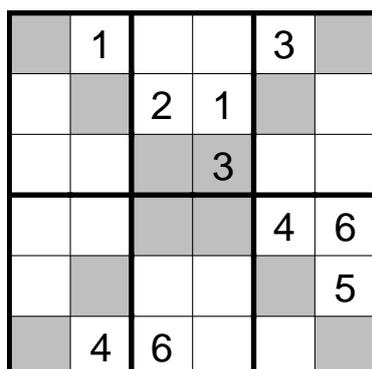


7. Anti-Diagonal-Sudoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. In jeder der beiden markierten Diagonalen müssen genau 3 verschiedene Ziffern stehen und diese müssen genau dreimal (im Beispiel zweimal) vorkommen.

Beispiel und Lösung:



8. Windoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte, jedem fett umrandeten Gebiet und jedem quadratischen Bereich aus grauen Feldern jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

1		2	
2		3	

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

9. Little-Killer-Sudoku

30 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summe der Zahlen an, die in der durch den Pfeil markierten Diagonalen liegen.

Beispiel und Lösung:

4 ↘ (top-right), 4 ↙ (left), 5 ↙ (right), 12 ↙ (right), 2 ↗ (bottom)

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

4 ↘ (top-right), 4 ↙ (left), 5 ↙ (right), 12 ↙ (right), 2 ↗ (bottom)

10. Diagonal-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte, jedem fett umrandeten Gebiet und jeder der beiden markierten Diagonalen jede Zahl genau einmal vorkommt.

Beispiel und Lösung:

	4	1	
	2		

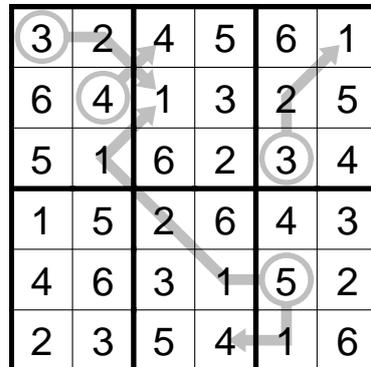
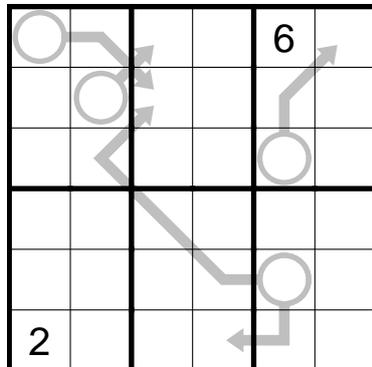
2	1	4	3
4	3	2	1
3	4	1	2
1	2	3	4

11. Arrow-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Für jeden Pfeil gilt: Die Zahl im Kreis ist genau die Summe aller Zahlen auf dem Pfeil.

Beispiel und Lösung:

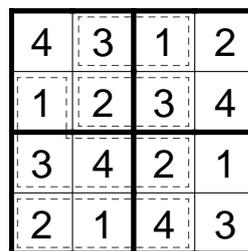


12. Killer-Sudoku

35 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. In den gestrichelten Gebieten kommt keine Zahl doppelt vor. Die kleine Zahl in einem solchen Gebiet gibt die Summe der Zahlen in diesem Gebiet an.

Beispiel und Lösung:

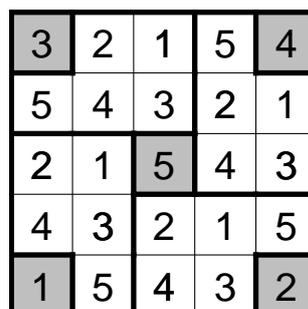
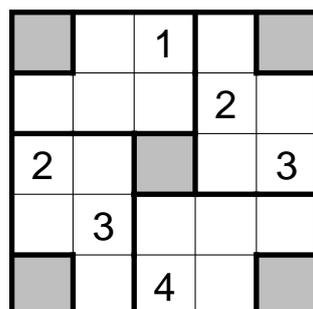


13. Jigsaw-Sudoku

40 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 5) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Dabei bilden die grau hinterlegten Felder ebenfalls ein Gebiet.

Beispiel und Lösung:



14. Battenburg-Sudoku

40 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 4) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. An den markierten Kreuzungspunkten muss folgendes gelten: Zwei diagonal gegenüberliegende angrenzenden Felder enthalten eine gerade Zahl, die anderen eine ungerade. An Kreuzungspunkten ohne Markierung darf dies nicht der Fall sein.

Beispiel und Lösung:

1			2

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

15. Odd-Labyrinth-Sudoku

40 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Zudem muss sich im Gitter mindestens ein Weg finden, der orthogonal verläuft, im Feld links oben beginnt, im Feld rechts unten endet und nur Felder mit ungeraden Zahlen benutzt.

Beispiel und Lösung:

				6
	1			
		5		
2	3			

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

16. Disjoint-Groups-Sudoku

45 Punkte

Trage die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel von 1 bis 6) so in die Felder des Diagramms ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. In unterschiedlichen Gebieten müssen die Zahlen an der selben Position innerhalb des Gebiets unterschiedlich sein.

Beispiel und Lösung:

4				1
		6		
		3	2	
		5		
5				3

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

Trainingsrätsel für die 15. Deutsche Sudoku Meisterschaft!

Für Sudokuvarianten aller Art gibt es von Richard Stolk viele Rätsel im Rätselportal:

logic-masters.de/go/svs

Die Rätsel der deutschen und der weltweiten Meisterschaften werden exklusiv in

HEINES Rätselbibliothek

veröffentlicht. Frage Sie Ihren Buchhändler oder erfahren Sie mehr unter:

www.ps-heine.de/archives/category/heines-raetselbibliothek

Erhältlich über jede Buchhandlung und bei allen Internet-Anbietern.

