

1. Standard-Sudoku

10 Punkte

Anleitung:

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



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

2. Standard-Sudoku

20 Punkte

Anleitung:

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



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

3. No-Touch-Sudoku

25 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



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

4. Kompass-Sudoku

25 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



Clues in circles (row, col):

- (1,3): 4, 8, 2, 8
- (2,6): 4, 6, 3, 9
- (3,5): 9, 3, 3, 4
- (3,8): 5, 7, 8, 4
- (4,2): 6, 1, 3, 8
- (4,3): 6, 1, 7
- (5,6): 2, 9, 9, 3
- (5,7): 9, 3, 8, 1
- (6,1): 4, 2, 7, 7
- (6,4): 5, 4, 8, 5
- (7,3): 5, 9, 6, 4
- (8,6): 5, 7, 8, 4

Compass symbols:

- (1,3): >
- (2,9): <
- (3,1): ^
- (8,9): <

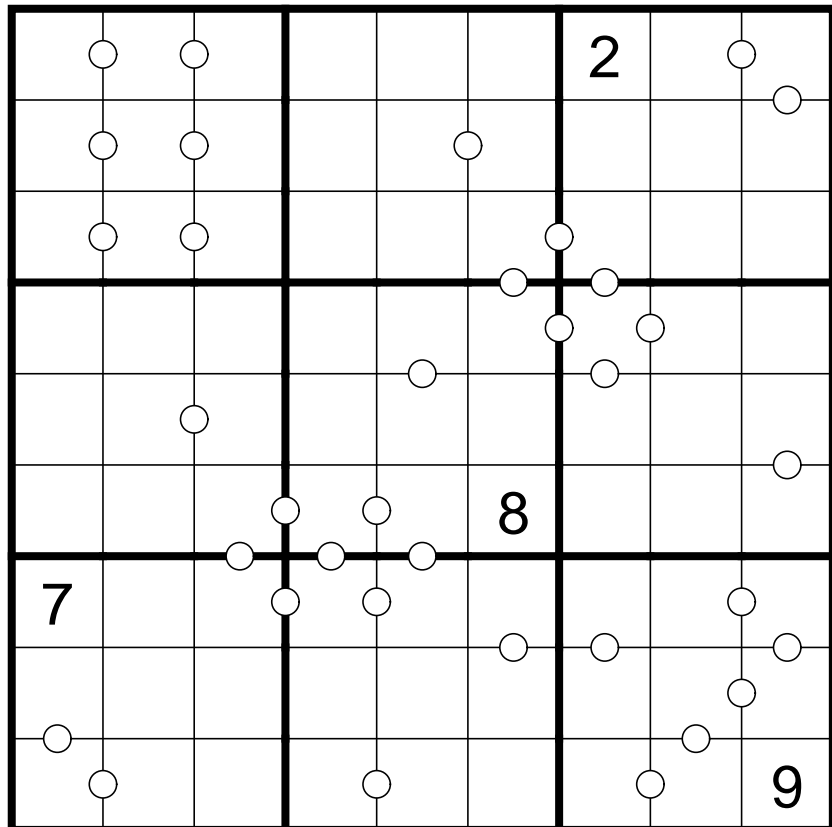
5. Pünktchen-Sudoku

30 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



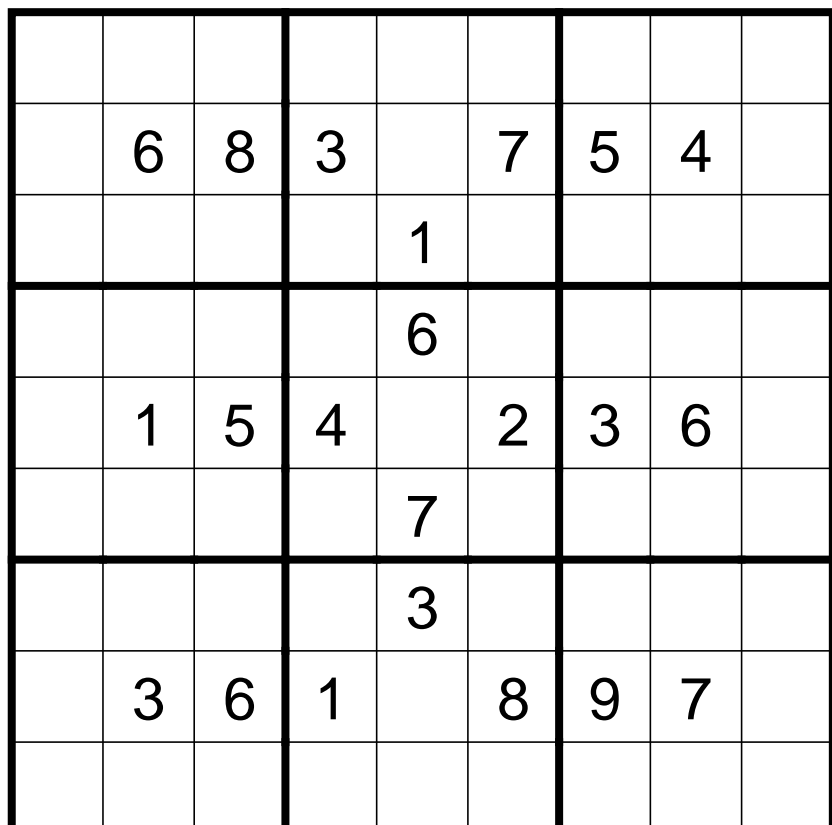
6. Anti-Knight-Sudoku

30 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



7. Anti-Diagonal-Sudoku

30 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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 vorkommen.



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

8. Windoku

30 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



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

9. Little-Killer-Sudoku

30 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.

				5				
		1				7		
				4				

10. Diagonal-Sudoku

35 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.

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

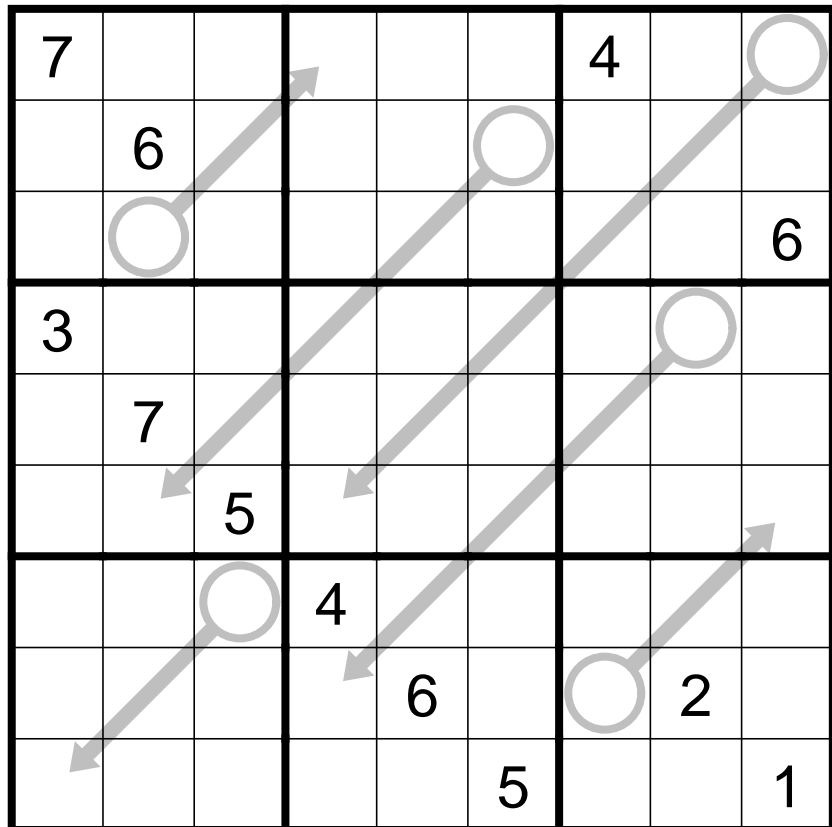
11. Arrow-Sudoku

35 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



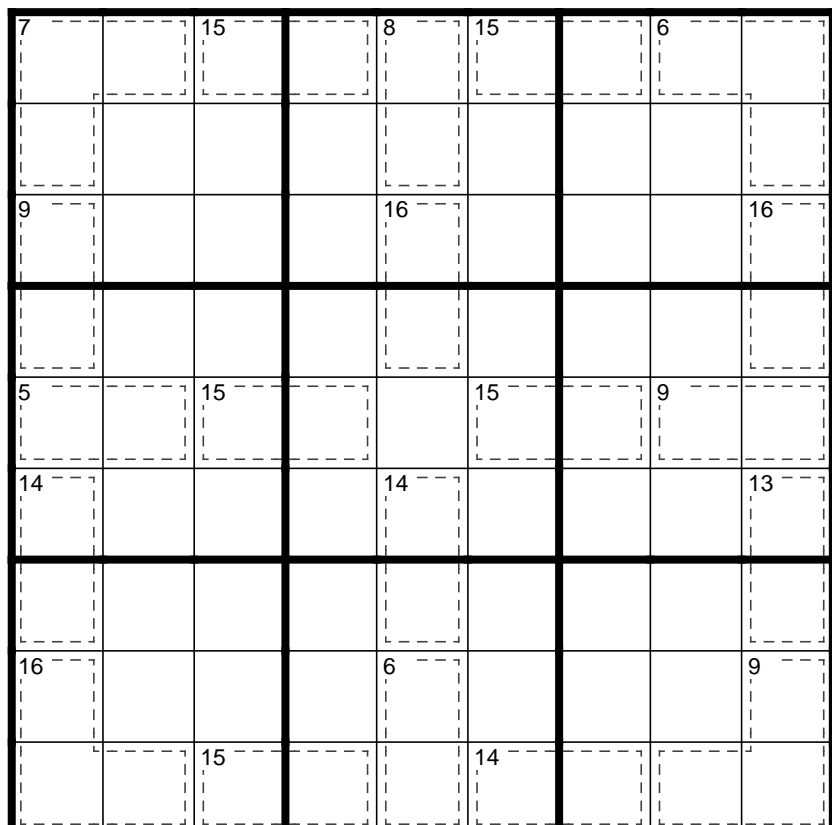
12. Killer-Sudoku

35 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



13. Jigsaw-Sudoku

40 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



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

14. Battenburg-Sudoku

40 Punkte

Anleitung:

Trage die Zahlen von 1 bis 9 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.



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

