



**Anleitung  
für die  
18. Deutsche Sudoku Meisterschaft  
(30. April 2022)**

**LOGIC  
MASTERS  
Deutschland e.V.**

# Deutsche Sudoku-Meisterschaft 2022

Willkommen zur 18. Deutschen Sudoku-Meisterschaft! Diese Anleitung enthält alle Informationen, die Sie zur Vorbereitung benötigen.

## Wettbewerb

Der Wettbewerb besteht aus vier Runden für alle Teilnehmer und einem Finale der besten sechs. In jeder Runde können Sie Punkte für richtig gelöste Sudokus sammeln. Die Teilnehmer, die nach den vier Runden die meisten Punkte haben, werden zum Finale eingeladen. Weitere Details zum Finale finden sich unter „Finale der besten Sechs“.

## Punktevergabe und Zeitbonus

Jedem Rätsel ist eine Punktzahl zugeordnet. Punkte werden nur für komplett richtig ausgefüllte Rätsel vergeben. Es werden bei keinem Rätsel Teilpunkte vergeben. Die Teilnehmer können vorzeitig abgeben. Sind alle Rätsel richtig gelöst, erhalten Sie dann einen Zeitbonus, jeweils 5 Punkte pro voller Minute der vorzeitigen Abgabe.

## Zugelassene Hilfsmittel

Sie müssen die Rätsel eigenständig lösen. Erlaubte Hilfsmittel sind Schreibgeräte und Zubehör (zum Beispiel Radiergummi, Bleistiftspitzer), sowie handschriftliche Notizen (beispielsweise in diesem Anleitungsheft), sowie leere Blätter. Die Verwendung elektronischer Hilfsmittel ist grundsätzlich nicht gestattet. Mobiltelefone müssen im Wettbewerbsraum grundsätzlich ausgeschaltet sein. Speisen und Getränke sind nur gestattet, wenn sie keine anderen Teilnehmer stören.

Viel Erfolg und viel Spaß!

## Rätselautoren und Testlöser

An dieser Stelle möchte ich mich bei meinen Mit-Rätselautoren (Nityant Agarwal, Thomas Fink, Stefan Heine, Richard Stolk, und Wilbert Zwart) bedanken, die zahlreiche Rätsel für diese Meisterschaft beigesteuert haben. Des weiteren gilt mein Dank den Testlösern:

Chiel Beenhakker	Édouard Lebeau
Tantan Dai	Mark Sweep
Ashish Kumar	Tiit Vunk

ohne deren Testlösezeiten die Punkteabschätzung sehr schwierig, und vermutlich auch deutlich unfairer, geworden wäre.

Philipp Blume

# Übersicht und Bepunktung

## Runde I – Round I – Willkommen -40 Minuten-

1. Standard-Sudoku 1A	21
2. Standard-Sudoku 1B	23
3. Standard-Sudoku 1C	20
4. Standard-Sudoku 1D	64
5. Thermometer-Sudoku	22
6. Kropki-Pairs-Sudoku	39
7. Top-Heavy Parity Sudoku	50
8. Even Sandwich Sudoku	61
<b>Insgesamt:</b>	<b>300</b>

## Runde II – Round II – Themen-Runde -40 Minuten-

7 Rätsel in verschiedenen Grössen, jeweils mit 'Little Killer' Thema und einer Zusatzregel

1. LK mit Thermometer	17
2. LK mit geraden und ungeraden Feldern	40
3. LK mit Palindromen	30
4. LK mit Killer-Käfigen	48
5. LK mit Kropki-Paaren	34
6. LK mit Anti-knight	74
7. LK mit Quad Sums	57
<b>Insgesamt:</b>	<b>300</b>

## Runde III – Round III – Standards und Varianten -65 Minuten-

1. Standard-Sudoku 3A	25
2. Standard-Sudoku 3B	18
3. Irregular Sudoku	40
4. Mathrax Sudoku	30
5. XV(-) Sudoku	50
6. Position Sums Sudoku	41
7. Next to Nine Sudoku	21
8. Non-Consecutive Sudoku	65
9. XY-Products	60
10. Ascending Starters	50
<b>Insgesamt:</b>	<b>400</b>

## Runde IV – Round IV – Multi-Grid -30 Minuten-

4 zusammenhängende Gitter	
1. Oben Links (thermo)	60
2. Oben Rechts (palindrom)	60
3. Unten Links (equal sums)	60
4. Unten Rechts (search 8)	60
<b>Insgesamt:</b>	<b>240</b>

## Finale -50 Minuten-

1. Standard-Sudoku 5A	
2. Consecutive Clone Sudoku	
3. Extra Regions Sudoku	
4. Regional Differences	
5. MaxAscending Sudoku	
6. Pole Position Sudoku	

*Zeitbonus:* Bei jeder Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibende volle Minute 5 Bonuspunkte.

# Runde I

## Willkommen

Diese Runde besteht aus acht Rätseln in der üblichen 9x9-Grösse. Die hier ausgewählten Beispiele sind manchmal kleiner.

1. Standard-Sudoku 1A	21 Punkte
2. Standard-Sudoku 1B	23 Punkte
3. Standard-Sudoku 1C	20 Punkte
4. Standard-Sudoku 1D	64 Punkte
5. Thermometer Sudoku	22 Punkte
6. Kropki-Pairs Sudoku	39 Punkte
7. Top-Heavy Parity Sudoku	50 Punkte
8. Even Sandwich Sudoku	61 Punkte

*Zeitbonus:* Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibende volle Minute 5 Bonuspunkte.



# Thermometer Sudoku





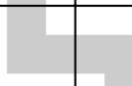









Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Entlang der eingezeichneten Thermometer sind die Ziffern vom Kreis aus strikt aufsteigend (d.h. jede Ziffer ist grösser als die vorhergehende; eine Wiederholung von Ziffern ist nicht erlaubt.)

*(Digits along marked thermometers have to be strictly increasing starting from the bulb. That means each digit is bigger than the previous one; repeating digits are not allowed.)*

## #05

Beispiel von Richard Stolk

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

# Kropki Pairs Sudoku

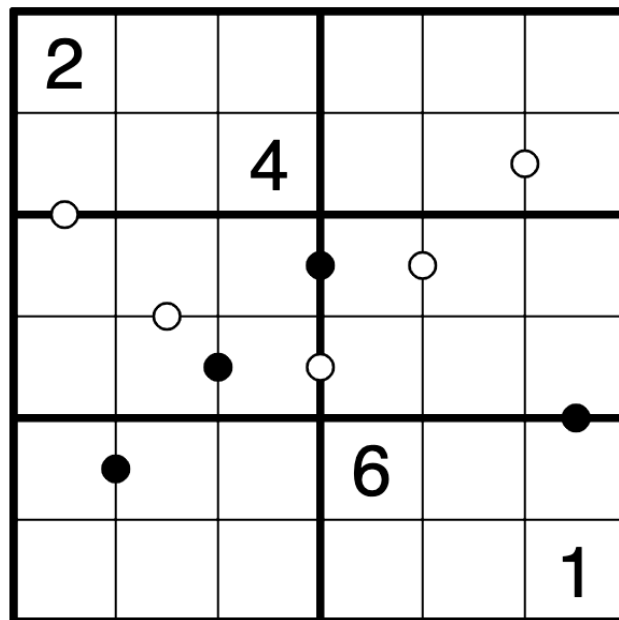
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Ein weisser Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, daß die Felder zwei aufeinanderfolgende Ziffern enthalten. Ein schwarzer Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, daß eine der Ziffern den doppelten Wert der anderen hat. Es sind nicht unbedingt alle möglichen Punkte gegeben.

*(A white dot between two cells means that the contained digits are consecutive. A black dot between two cells means that one of the contained digits is double the other. Not all dots are necessarily given.)*

## #06

Beispiel von Philipp Blume







# Even Sandwich Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Oben sind alle Ziffern angegeben, die in dieser Spalte von geraden Ziffern eingeschlossen werden, d.h. deren senkrechte Nachbarn beide gerade sind. Links sind alle Ziffern angegeben, die in dieser Zeile von geraden Ziffern eingeschlossen sind, d.h., deren waagerechte Nachbarn beide gerade sind. Insbesondere sind in den Zeilen und Spalten ohne Vorgaben keine Ziffern von geraden Ziffern eingeschlossen.

*(Clues above the grid show all the digits in the respective column that have only even digits as vertical neighbors. Clues to the left of the grid show all the digits in the respective row that have only even digits as horizontal neighbors. In rows and columns without a clue, no digit may be enclosed by two even digits.)*

## #08

Beispiel von Richard Stolk

	36 19				9 79 19 7				
17		2			8			3	
37	9							2	5
13					5				
39				8					
4	2		9				8		1
8						1			
9					1				
12	3	6							7
		5			9			4	

# Auflösungen, Runde I

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

01 Standard-Sudoku

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

05 Thermometer Sudoku

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

06 Kropki Pairs Sudoku

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

07 Top-Heavy Parity Sudoku

	36	19	-	-	-	9	79	19	7
17	5	2	6	1	8	7	4	3	9
37	9	1	8	3	4	6	7	2	5
13	7	4	3	2	5	9	6	1	8
39	1	7	5	8	3	2	9	6	4
4	2	3	9	5	6	4	8	7	1
8	6	8	4	9	7	1	2	5	3
9	4	9	2	7	1	5	3	8	6
12	3	6	1	4	2	8	5	9	7
-	8	5	7	6	9	3	1	4	2

08 Even Sandwich

# Runde II

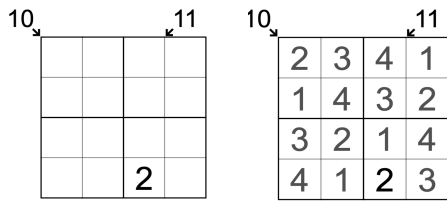
In dieser Runde kommen 7 Rätsel vor.

Für alle Rätsel gilt: In jeder Zeile, Spalte, und fett umrandeten Gebiet von  $n$  Zellen kommen die Ziffern  $1-n$  je einmal vor. Der Wert von  $n$  kann für jedes Rätsel anders sein, und die Gebiete können sogar asymmetrisch (irregulär) ausgelegt sein.

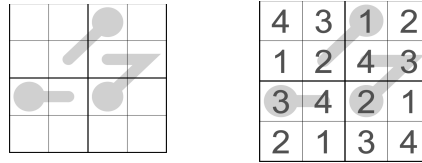
In jedem Rätsel kommt die Little-Killer-Einschränkung vor, sowie eine weitere Zusatzregel:

1. Little Killer mit Thermometer	17 Punkte
2. Little Killer mit geraden und ungeraden Feldern	40 Punkte
3. Little Killer mit Palindromen	30 Punkte
4. Little Killer mit Killer-Käfigen	48 Punkte
5. Little Killer mit Kropki Pairs	34 Punkte
6. Little Killer mit Anti-knight	74 Punkte
7. Little Killer mit Quad Sums	57 Punkte

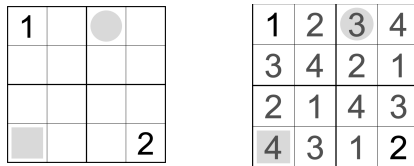
*Zeitbonus:* Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibende volle Minute 5 Bonuspunkte.



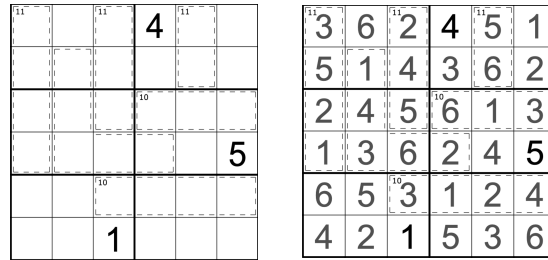
Little Killer: Ziffern auf der Diagonale müssen die angegebene Summe aufweisen. Wiederholungen von Ziffern entlang der Diagonale sind erlaubt.



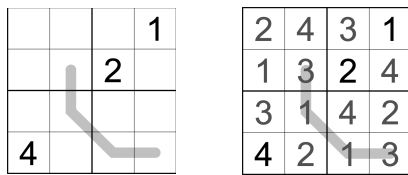
Thermometer: Die Regeln befinden sich auf s. 6.



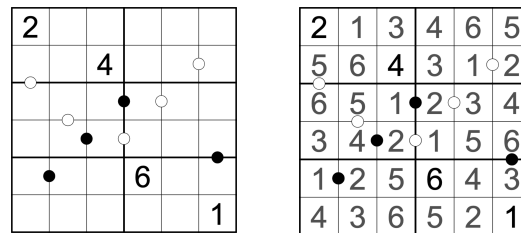
Odd Even: Ziffern in grauen Kreisen sind ungerade, in grauen Quadraten jedoch gerade.



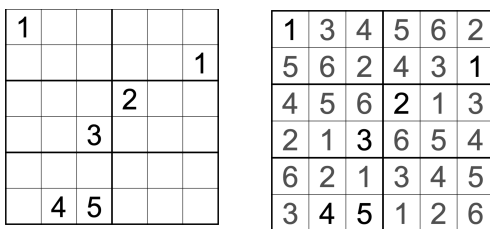
Killer cages: In einem gestrichelten Käfig dürfen keine Wiederholungen vorkommen. Wo eine Zahl angegeben ist, muss die Summe der Ziffern im Käfig dieser Zahl entsprechen.



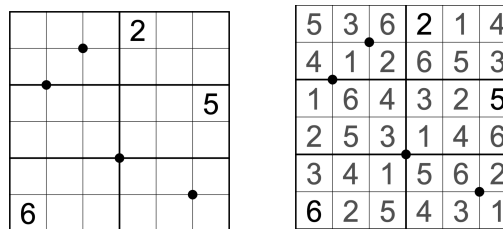
Palindrome: Ziffern auf den Linien müssen vorwärts wie rückwärts identisch ablesbar sein.



Kropki Pairs: Die Regeln befinden sich auf s. 7.



Anti-Knight: Felder, die um einen Springerzug voneinander entfernt sind, enthalten verschiedene Ziffern.



Quad sums: Ein schwarzer Kreis auf einer Ecke bedeutet, daß eine der vier umgebenden Ziffern die Summe der anderen drei darstellt.

Beispiele von Philipp Blume

# Runde III

## Standards und Varianten

Diese Runde besteht aus zehn Rätseln in der üblichen 9x9-Grösse. Die hier ausgewählten Beispiele sind manchmal kleiner.

1. Standard-Sudoku 3A	25
2. Standard-Sudoku 3B	18
3. Irregular Sudoku	40
4. Mathrax Sudoku	30
5. XV(-) Sudoku	50
6. Position Sums Sudoku	41
7. Next to Nine Sudoku	21
8. Non-Consecutive Sudoku	65
9. XY-Products	60
10. Ascending Starters	50

*Zeitbonus:* Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibende volle Minute 5 Bonuspunkte.

## Standard Sudoku 3A, 3B

# #01-02

# Irregular Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

*(Place the digits from 1 to 9 in every row, column and thickly bordered region.)*

## #03

Beispiel von Richard Stolk

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

# Mathrax Sudoku

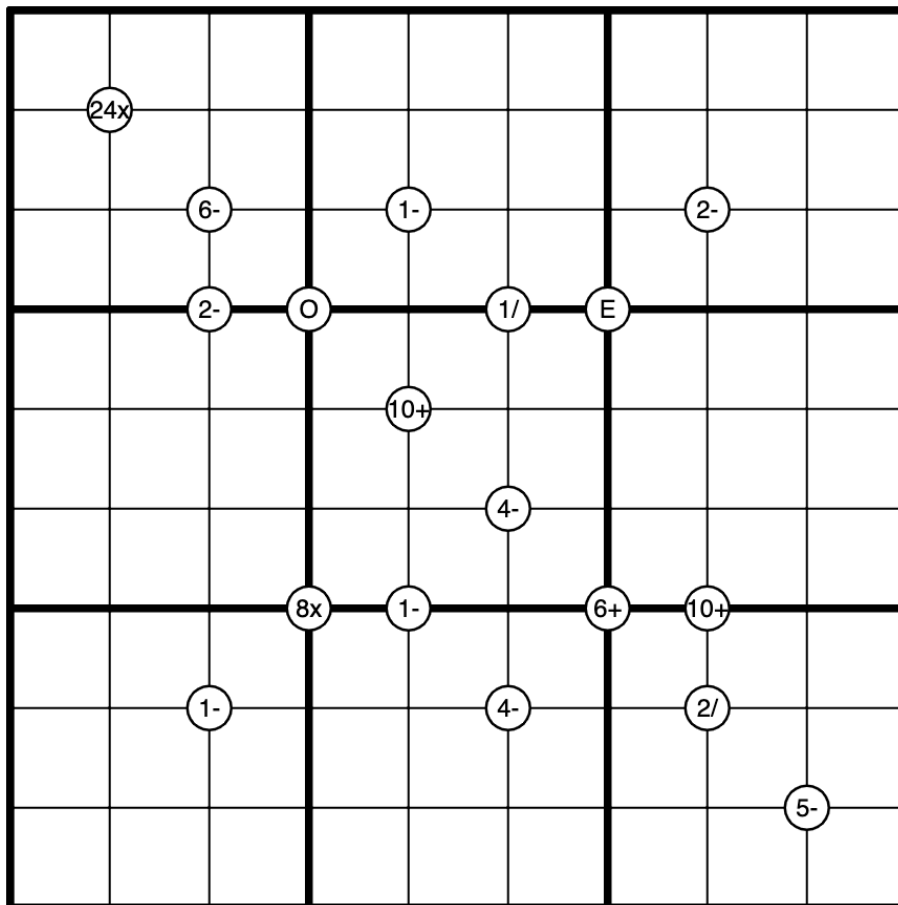
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Einige Schnittpunkte der Rasterlinien sind mit Kreisen versehen, in denen eine Zahl und ein Operator (+, -, X, /) angegeben sind. Die Zahl ist das Ergebnis der Operation, wenn man den Operator auf die beiden sich diagonal gegenüberliegenden Ziffernpaare anwendet. Bei einem "E" im Kreis müssen alle vier angrenzenden Ziffern gerade sein; bei einem "O" ungerade.

*(Some intersections of the grid lines are marked by a number and an operator (+, -, X, /) in a circle. The number is the result of the operation, applied to both pairs of diagonally opposite cells. An "E" in the circle indicates that all four adjacent digits are even; an "O" indicates that all four adjacent digits are odd.)*

## #04

Beispiel von Richard Stolk



# XV(-) Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Die beiden Ziffern von zwei mit "V" verbundenen Feldern ergeben die Summe fünf. Die beiden Ziffern von zwei mit "X" verbundenen Feldern ergeben die Summe zehn. Alle möglichen "V" und "X" sind eingetragen.

*(Wherever two neighboring cells have digits adding to 5, their common edge is marked by a 'V'.  
Wherever two neighboring cells have digits adding to 10, their common edge is marked by an 'X'.  
All possible 'V' and 'X' are given.)*

## #05

Beispiel von Philipp Blume

9		7						
			x					
5	v		x		x			
		x	2					
				7		v		
		v	x		5			
x			x			x		
			x	x			v	5
	x							
						9	v	



# Position Sums Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Die Ziffern im ersten und zweiten Feld des Gitters von oben oder links aus gesehen sind A und B.  
 Die Hinweise ausserhalb des Gitters treffen eine Aussage über A und B. Der Hinweis direkt am Gitter gibt die Summe von A und B an. Der Hinweis in dem grauen Feld gibt die Summe der Ziffern im A-ten und B-ten Feld von der jeweiligen Seite aus an.

*(The digits in the first and second cell of the grid, when viewed from above or from the left, are A and B. The clues outside the grid give information about A and B. The clue directly next to the grid gives the sum of A and B. The clue in grey gives the sum of the digits in the Ath and Bth cell from the given edge.)*

## #06

Beispiel von Richard Stolk

Ath+Bth		6	3	6	7	16	3	
	A+B	3	7	13	10		8	
9	5							
6	5							
13	13							
14	7							
10	10							
10	17							
16	10							
10	14							
5	9							





# XY-Products Sudoku

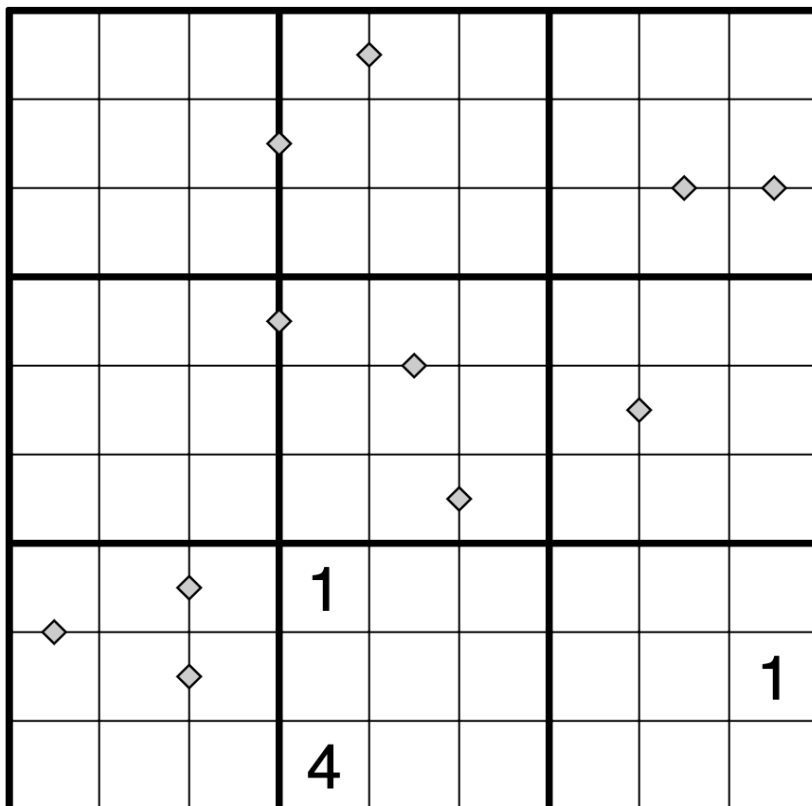
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Eine Raute zwischen zwei waagrecht nebeneinanderliegenden Feldern bedeutet, daß das Produkt der beiden Ziffern jener zweistelligen Zahl entspricht, die von den ersten beiden Ziffern der Reihe geformt wird, von links nach rechts gelesen. Eine Raute zwischen zwei senkrecht übereinanderliegenden Feldern bedeutet, daß das Produkt der beiden Ziffern jener zweistelligen Zahl entspricht, die von den ersten beiden Ziffern der Spalte geformt wird, von oben nach unten gelesen. Nicht alle möglichen Rauten sind unbedingt gegeben.

*(A diamond between two horizontally neighboring cells means that product of the digits in those cells corresponds to the two digit number formed by the first two digits in the row, read from left to right. A diamond between two vertically adjacent cells means that the product of the digits in those cells corresponds to the two-digit number formed by the first two digits in the column, read from top to bottom. Not all diamonds are necessarily given.)*

## #09

Beispiel von Thomas Fink



# Ascending Starters Sudoku

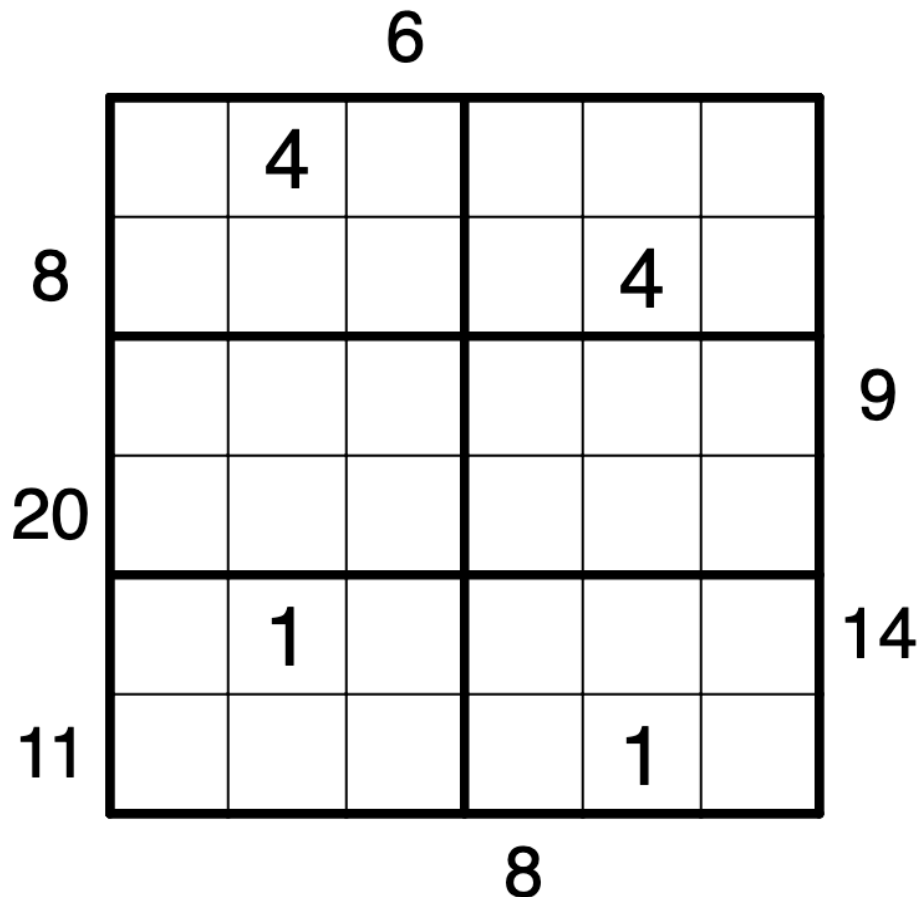
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Hinweise ausserhalb des Gitters geben die Summe aller Ziffern in der ersten aufsteigenden Sequenz, angefangen von der ersten Ziffer auf der entsprechenden Seite. Eine Sequenz kann aus einer einzigen Ziffer bestehen, nämlich wenn die zweite Ziffer kleiner ist.

*(Clues outside the grid give the sum of all digits in the first ascending sequence, beginning with the first digit seen from that edge. Such a sequence might consist of a single digit, namely when the second digit is smaller.)*

## #10

Beispiel von Philipp Blume



# Auflösungen, Runde III

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

03 Irregular Sudoku

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

04 Mathrax Sudoku

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

05 XV(-) Sudoku

Ath+Bth	6	3	6	7	16	3				
A+B	3	7	13	10	8					
9	5	2	3	6	7	8	1	4	9	5
6	5	1	4	7	5	2	9	8	6	3
13	13	8	5	9	4	6	3	1	7	2
14	7	6	1	5	3	7	8	9	2	4
10	10	3	7	4	2	9	5	6	8	1
10	17	9	8	2	6	1	4	5	3	7
16	10	4	6	1	9	3	7	2	5	8
10	14	5	9	3	8	4	2	7	1	6
5	9	7	2	8	1	5	6	3	4	9

06 Position Sums Sudoku

78	25	26	47	3	15	46	4	23	
14	3	6	8	1	9	4	5	7	2
1	4	5	7	2	3	6	8	1	9
12	2	9	1	5	8	7	4	6	3
38	6	2	5	7	1	8	9	3	4
24	8	7	4	9	2	3	6	5	1
1	9	1	3	4	6	5	7	2	8
14	7	3	2	6	4	9	1	8	5
38	5	8	9	3	7	1	2	4	6
37	1	4	6	8	5	2	3	9	7

07 Next to Nine Sudoku

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

08 Non-Consecutive Sudoku

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

09 XY-Products Sudoku

6	3	4	6	1	2	5
8	1	2	5	3	4	6
9	6	5	1	4	3	2
20	2	3	4	5	6	1
14	4	1	2	6	5	3
11	5	6	3	2	1	4
8						

10 Ascending Starters Sudoku

# Runde IV

## Kirmesplatz

Es gelten die üblichen 8x8-Sudoku-Regeln für jedes der 4 Gitter. Fülle jede Zeile, Spalte, und jedes fett umrandete 2x4- bzw. 4x2-Gebiet mit den Ziffern 1-8.

Zwei Felder, die durch eine schwarze Raute getrennt sind enthalten die gleiche Ziffer.

In dem Gitter oben links sind **Thermometer**: die Regeln befinden sich auf s. 6.

In dem Gitter oben rechts sind **Palindrome** als schwarze Linien angegeben. Die Regeln für Palindrome befinden sich auf s. 12.

Im Gitter unten links sind **Equal Sum Lines** als graue Linien angegeben. In jedem fett umrandeten Gebiet, das eine solche Linie betritt, addieren sich die betretenen Zellen zur gleichen Summe.

Im Gitter unten rechts gibt es **Search Eight**. Hier zeigen die weißen Pfeile auf eine 8 in der gemeinsamen Zeile oder Spalte. Die Ziffer in der vom Pfeil besetzten Feld gibt die Entfernung zur 8 an.

Schliesslich kommen in allen Gittern je ein gestrichelter "Käfig" vor. In jedem Käfig haben die Ziffern die gleiche Summe.

*Normal Sudoku rules apply. Fill each row, column, and 2x4 or 4x2 box with the digits 1-8. Two cells separated by a small black diamond must contain the same digit.*

*In the upper left grid are **thermometers**, along which the digits must increase, starting with the bulb end.*

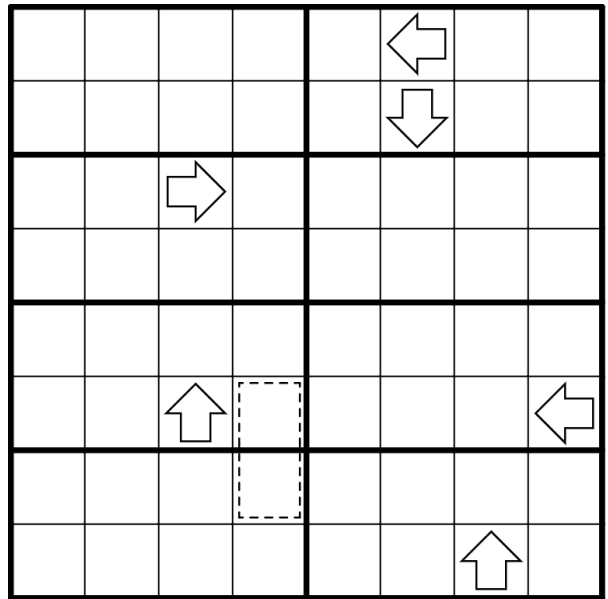
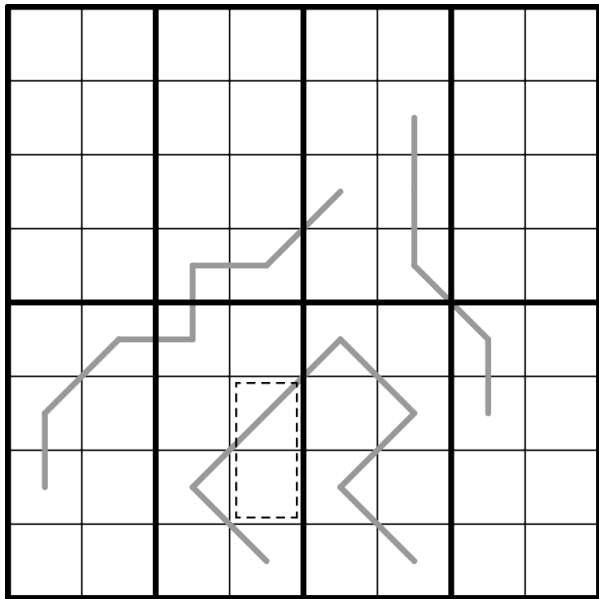
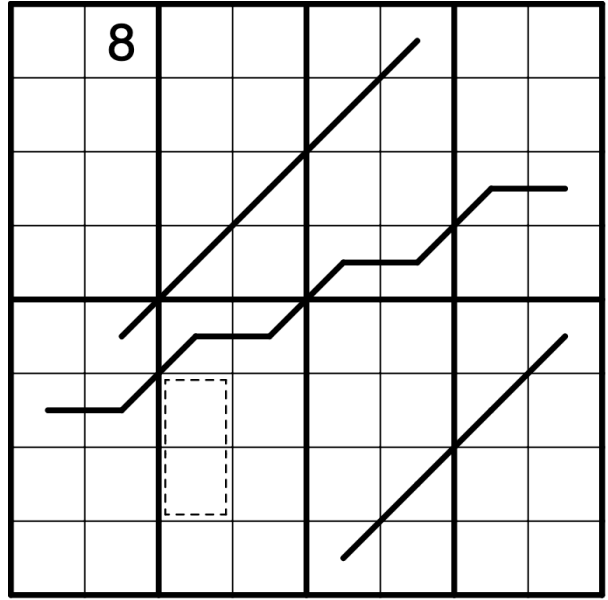
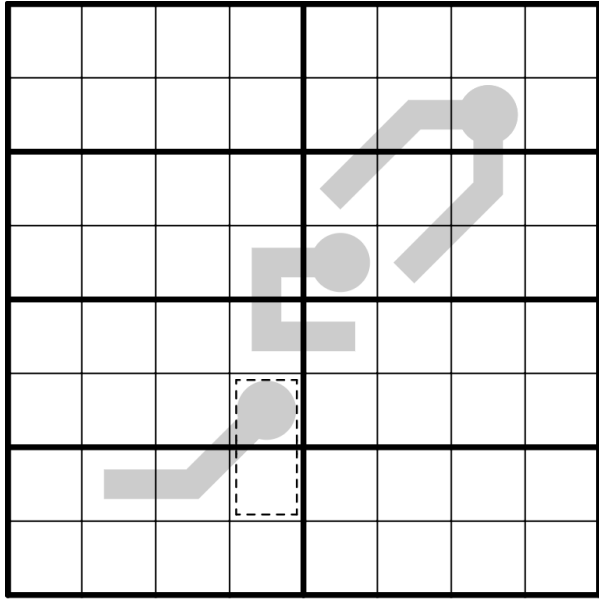
*In the upper right grid are **palindromes**, notated as black stripes. These must read the same backwards as forwards.*

*In the lower left grid are **Equal Sum Lines**, notated as grey stripes. In each box that such a stripe touches, the touched cells must add to the same total.*

*In the lower right grid is a **Search Eight**. Here, the white arrows point to an 8 in the same row or column. The digit in the arrow gives the distance to the 8.*

*Finally, each grid has a single **cage**, surrounded by a dotted line. Within each of the four cages, the digits must add to the same sum.*

*Zeitbonus:* Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es für jede verbleibende volle Minute 5 Bonuspunkte.

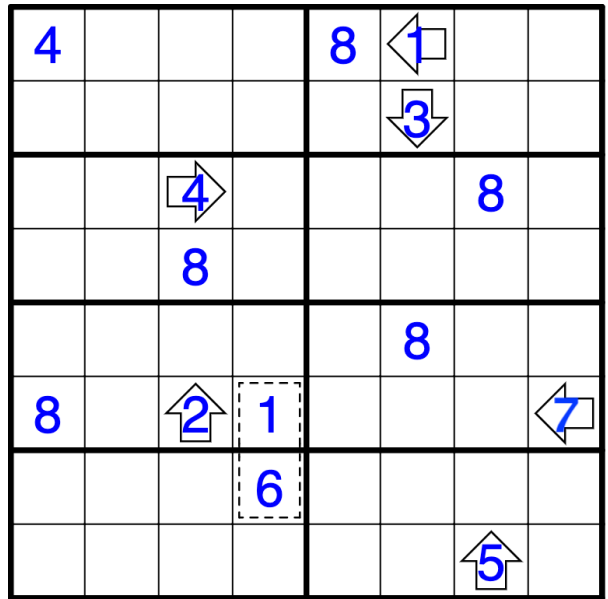
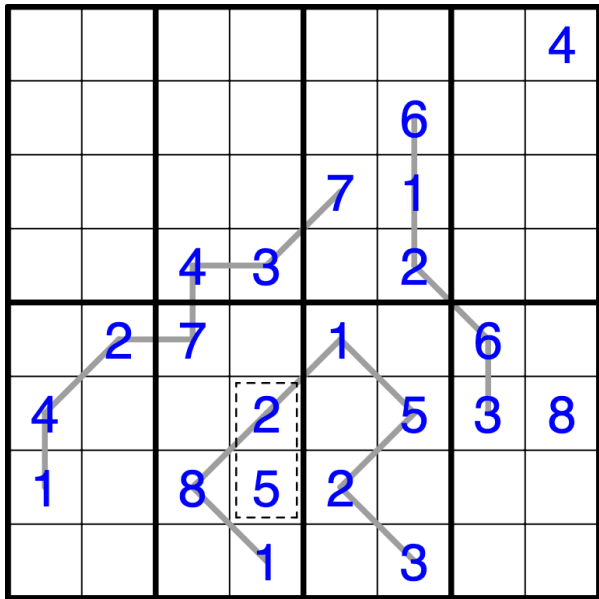
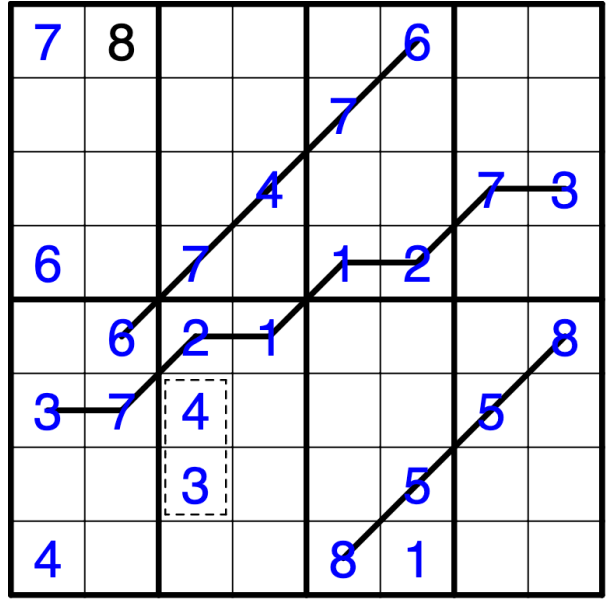
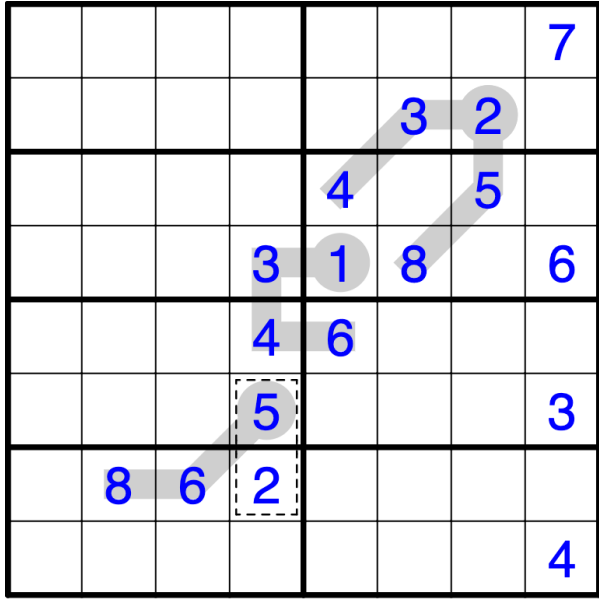


Beispiel von Philipp Blume

Bitte beachten: das Beispielrätsel ist nur illustrativ und nicht logisch lösbar.

*Note: the example puzzle is just for illustration purposes and not logically solvable.*





# Finale

Diese Runde besteht aus sechs Rätseln in der üblichen 9x9-Grösse. Die hier ausgewählten Beispiele sind manchmal kleiner.

1. Standard-Sudoku 5A
2. Consecutive Clone Sudoku
3. Extra Regions Sudoku
4. Regional Differences
5. MaxAscending Sudoku
6. Pole Position Sudoku

## Standard Sudoku 5A

#01

# Consecutive Clones Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:  
Ziffern an sich entsprechenden Stellen in gleichförmigen grauen Figuren (ohne spiegeln oder drehen) müssen aufeinanderfolgend sein.

*(Digits in corresponding positions in congruent grey regions (without rotation or reflection) must contain consecutive digits. A puzzle can contain more than one pair of identical regions.)*

## #02

Beispiel von Philipp Blume

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

# Extra Regions Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:  
In den grauen Regionen müssen die Ziffern 1-9 ebenfalls je einmal vorkommen.

*(The grey regions must also contain the digits 1-9 exactly once each.)*

## #03

Beispiel von Richard Stolk

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

# Regional Differences Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Ordne jedem 3x3-Gebiet eine Zahl von 1 bis 9 zu, so dass jedes Gebiet eine andere Zahl bekommt. Nun sind innerhalb eines Gebiets alle Paare orthogonal benachbarter Ziffern, deren Differenz dieser Zahl entspricht, mit einer Raute markiert.

*(Assign a number from 1 to 9 to each 3x3 box, such that no two boxes are assigned to the same number. Within each box, all pairs of orthogonally neighboring digits whose difference corresponds to that number are marked with a diamond.)*

## #04

Beispiel von Philipp Blume

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

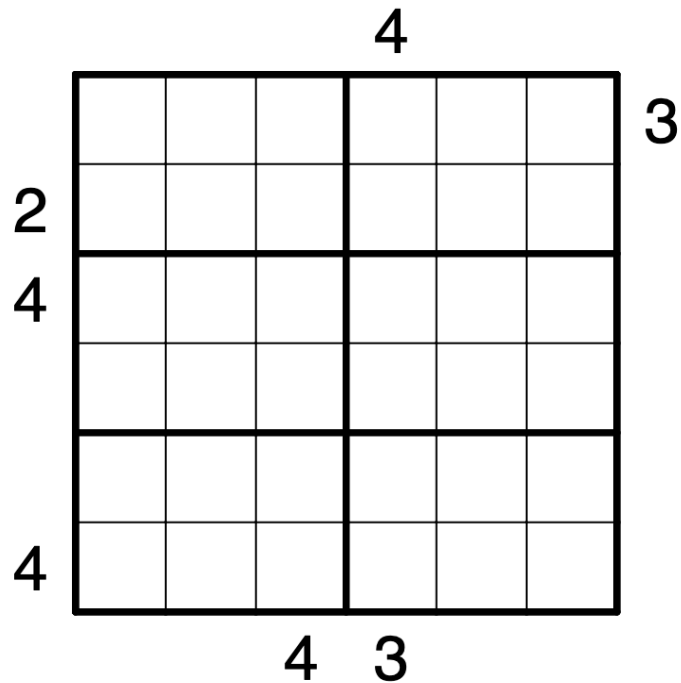
# MaxAscending Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:  
Hinweise ausserhalb des Gitters geben die Länge der längsten ununterbrochenen Aufreihung ansteigender Ziffern, von diesem Standpunkt aus gesehen, in der entsprechenden Zeile oder Spalte.

*(Clues outside the grid indicate the length of the longest uninterrupted series of ascending digits when seen from the corresponding direction.)*

## #05

Beispiel von Thomas Fink



# Pole Position Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Ziffern in der ersten Zeile geben die Position der 1 in der entsprechenden Spalte an. Ziffern in der ersten Spalte geben die Position der 1 in der entsprechenden Zeile an.

*(Digits in the first column indicate the position of 1 in their respective row. Digits in the first row indicate the position of 1 in their respective column.)*

## #06

Beispiel von Philipp Blume

		2	6		
	6			4	
			4		
	2	5	1	3	

# Auflösungen, Finale

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

02 Consecutive Clones

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

03 Extra Regions

5 4 3  
9 1 7  
6 2 8

04 Regional Differences  
(Zuordnung)

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

04 Regional Differences  
(Auflösung)

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

05 MaxAscending

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

06 Pole Position