

Namen eintragen: _____



Runde 2
Themenrunde '22
14:00 – 14:40 (40 Minuten)

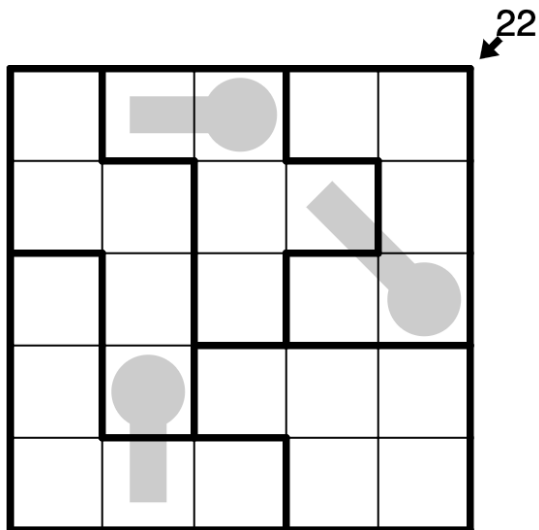
Restzeit	Rätsel	Punkte	Bonus
<hr/> Minuten	1.	5x5 LK mit Thermometer	17
	2.	6x6 LK mit geraden und ungeraden Feldern	40
	3.	6x6 LK mit Palindromen	30
	4.	6x6 LK mit Killer-Käfigen	48
	5.	7x7 LK mit Kropki-Pairs	34
	6.	8x8 LK mit Anti-Knight	74
	7.	9x9 LK mit Quad Sums	57
	Insgesamt:	300	<hr/> Punkte

Little-Killer Sudoku mit Thermometern

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).
 Auf der mit einem Pfeil markierten Diagonale müssen sich die Ziffern zu 22 addieren.

(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. Digits along the marked diagonal must sum to 22.)

#01 17 Punkte

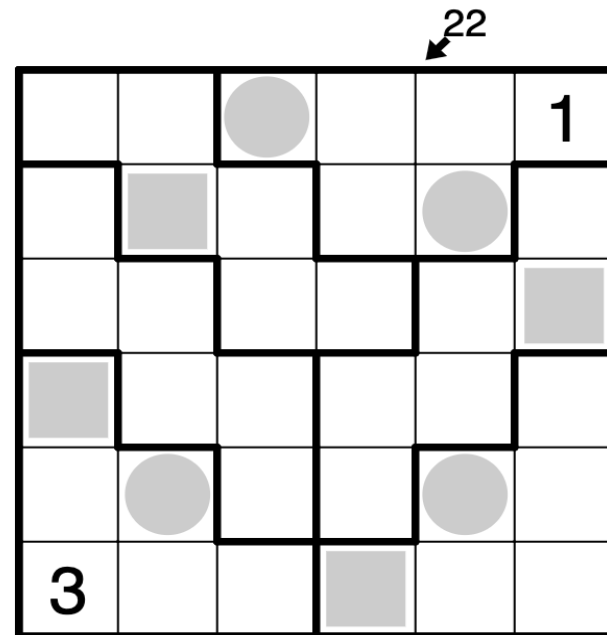


Little-Killer Sudoku mit geraden und ungeraden Feldern

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
 Auf grauen Quadraten müssen die Ziffern gerade, auf grauen Kreisen ungerade sein. Auf der mit einem Pfeil markierten Diagonale müssen sich die Ziffern zu 22 addieren.

(Digits on grey squares must be even, on grey circles odd. Digits along the marked diagonal must sum to 22.)

#02 40 Punkte



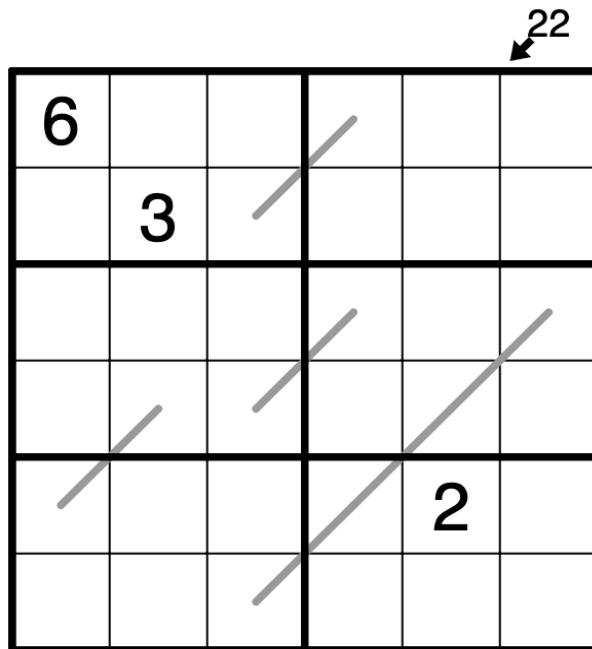
Little-Killer Sudoku mit Palindromen

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Ziffern auf den Linien müssen vorwärts wie rückwärts identisch ablesbar sein. Auf der mit einem Pfeil markierten Diagonale müssen sich die Ziffern zu 22 addieren.

(Digits on grey lines must exhibit the same sequence backwards as forwards. Digits along the marked diagonal must sum to 22.)

#03

30 Punkte



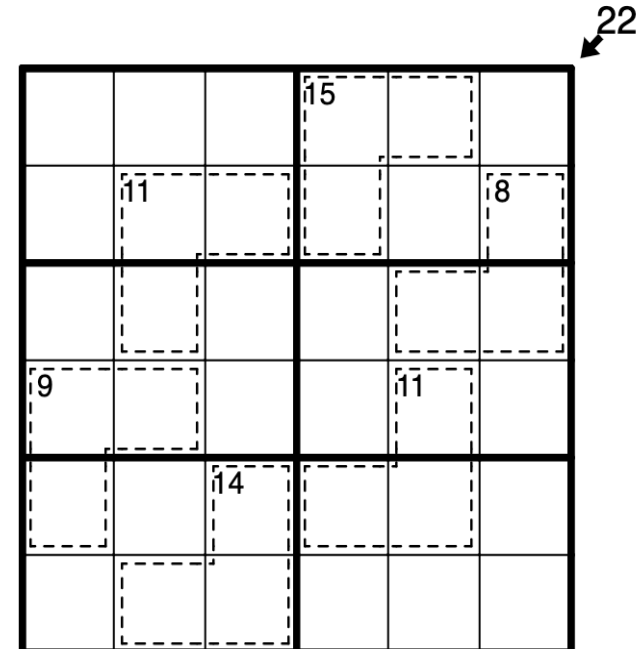
Little-Killer Sudoku mit Killer-Käfigen

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Ziffern in einem gestrichelten Käfig ergeben die gegebene Summe, ohne Wiederholungen. Auf der mit einem Pfeil markierten Diagonale müssen sich die Ziffern zu 22 addieren.

(Digits on grey squares must be even, on grey circles odd. Digits along the marked diagonal must sum to 22)

#04

48 Punkte

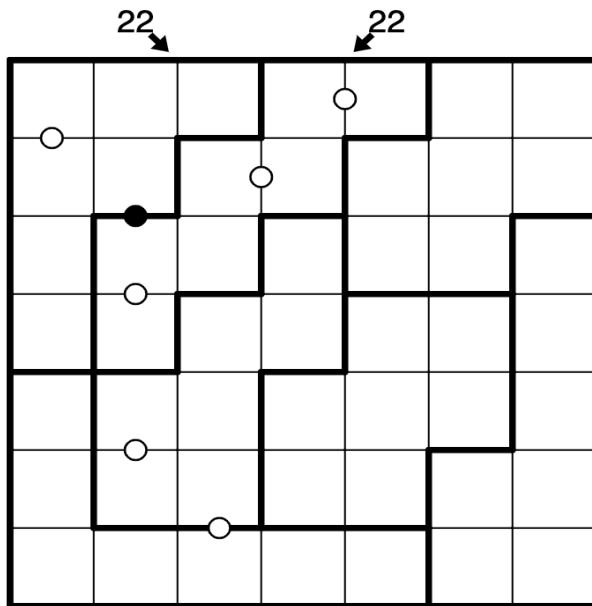


Little-Killer Sudoku mit Kropki-Pairs

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
 Ein weisser Punkt zwischen Feldern bedeutet, daß die Felder zwei aufeinanderfolgende Ziffern enthalten; ein schwarzer Punkt, daß eine der Ziffern den doppelten Wert der anderen hat. Es sind nicht unbedingt alle Punkte gegeben. Auf den mit Pfeilen markierten Diagonalen müssen sich die Ziffern zu 22 addieren.

(A white dot between cells means that the contained digits are consecutive; a black dot, that one digit is double the other. Not all dots are necessarily given. Digits along the marked diagonal must sum to 22.)

#05 34 Punkte

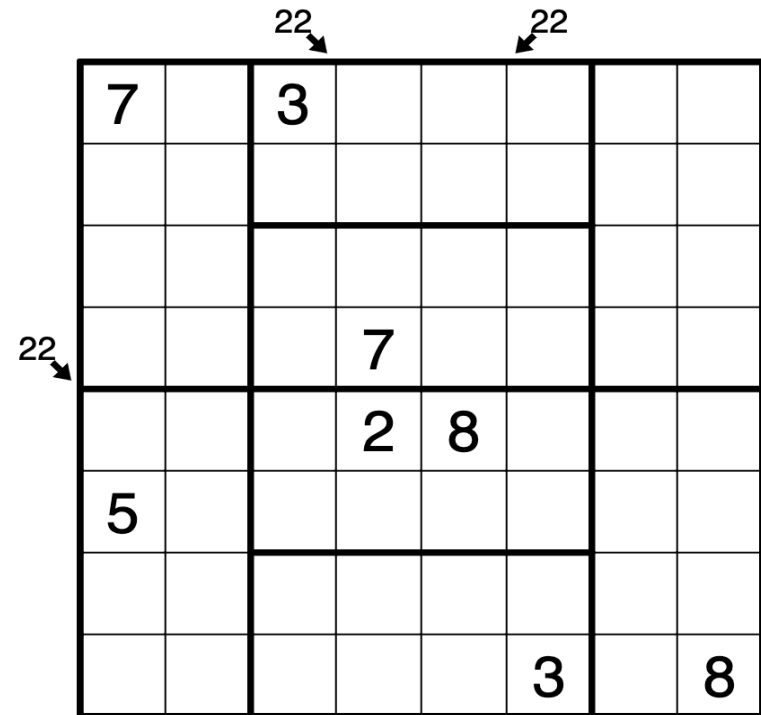


Anti-Knight Little-Killer Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Felder, die um einen Springerzug (im Schach) voneinander entfernt sind, müssen verschiedene Ziffern enthalten. Auf den mit Pfeilen markierten Diagonalen müssen sich die Ziffern zu 22 addieren.

(Cells that are a knight's move apart (in chess) must contain different digits. Digits along the marked diagonal must sum to 22.)

#06 74 Punkte



Little-Killer Sudoku mit Quad Sums

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Ein schwarzer Punkt auf einer Ecke bedeutet,
daß eine der vier Zellen, die diese Ecke
berühren, die Summe der anderen drei
darstellt. Auf den mit Pfeilen markierten
Diagonalen müssen sich die Ziffern zu 22
addieren.

*(A black dot on a corner means that one of
the four cells touching that dot contains the
sum of the other three. Digits along the
marked diagonal must sum to 22.)*

#07

57 Punkte

