



NAME:

**LOGIC  
MASTERS**  
Deutschland e.V.

**Runde 2: Gemischt II**

**75 Minuten / 850 Punkte**

09 Standard Sudoku .....	30 Punkte
10 Standard Sudoku .....	50 Punkte
11 Next to Nine .....	40 Punkte
12 Nonconsecutive Sudoku .....	55 Punkte
13 Search Nine Sudoku .....	65 Punkte
14 Clone Sudoku .....	70 Punkte
15 Diagonal Sudoku .....	75 Punkte
16 Rossini Sudoku .....	80 Punkte
17 Parity Lines Sudoku .....	85 Punkte
18 Battenburg Sudoku .....	90 Punkte
19 Killer Sudoku .....	100 Punkte
20 Circles Sudoku .....	110 Punkte

Restzeit	Bonus	Auswerter	Punkte

# 09 – Standard Sudoku

30 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten 3×3-Gebiet vorkommt.

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

# 10 – Standard Sudoku

50 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten 3×3-Gebiet vorkommt.

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



## 12 – Nonconsecutive Sudoku

55 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten  $3 \times 3$ -Gebiet vorkommt.

Aufeinanderfolgende Zahlen dürfen nicht in waagrecht oder senkrecht benachbarten Feldern stehen.

			3					
		8						
	2							9
			4					
8								
			7					
	9							4
		6						
			1					

# 13 – Search Nine Sudoku

65 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten  $3 \times 3$ -Gebiet vorkommt.

Jeder Pfeil zeigt in Richtung der Zahl 9 in der jeweiligen Zeile oder Spalte, und die Zahl im Pfeil gibt die Entfernung vom Pfeilfeld zum Feld mit der 9 an.

↓		↓						
				←			←	
	↓		→		↓			←
					←	←		
→				6				
					←	←		
	↑							↑
→	→				↑			←

# 14 – Clone Sudoku

70 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten  $3 \times 3$ -Gebiet vorkommt.

In grauen Gebieten mit der gleichen Form müssen an den jeweils gleichen Stellen gleiche Zahlen stehen.

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

# 15 – Diagonal Sudoku

75 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten 3×3-Gebiet vorkommt.

Auch auf den beiden markierten Diagonalen muss jede Zahl genau einmal vorkommen.

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

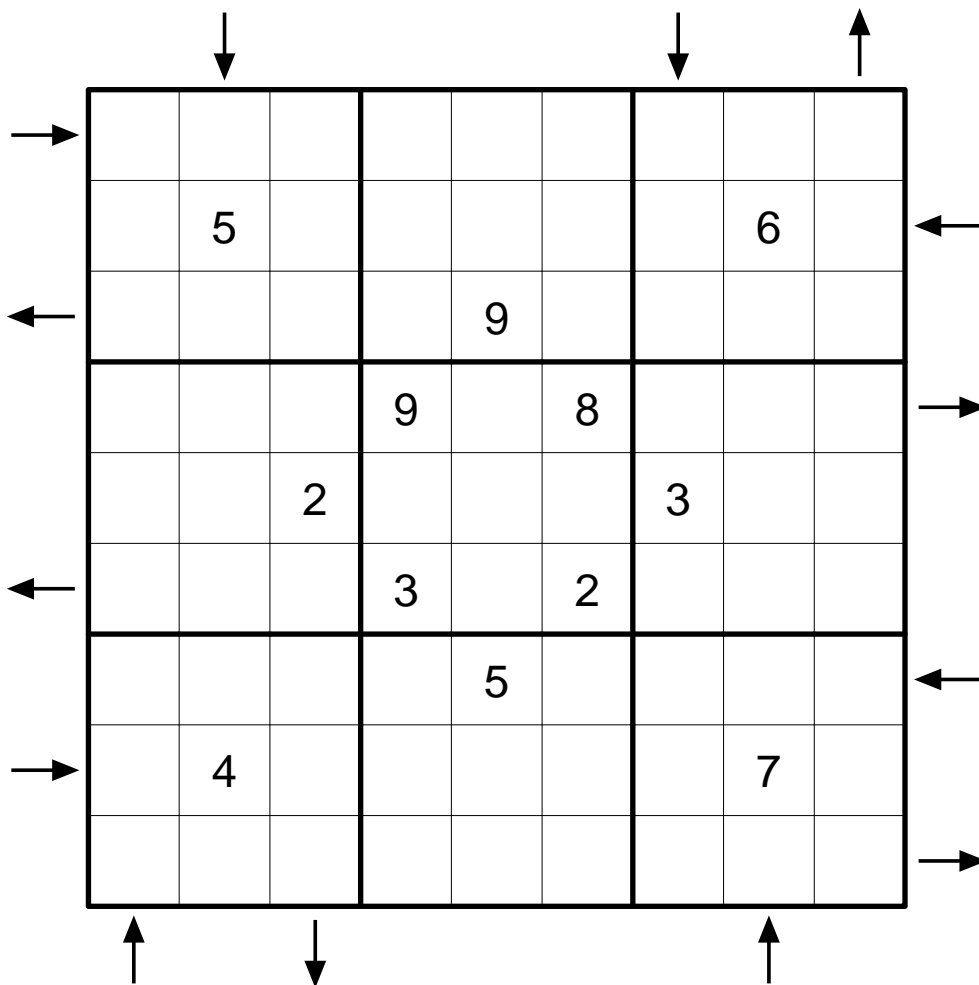


# 16 – Rossini Sudoku

80 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten  $3 \times 3$ -Gebiet vorkommt.

Ein Pfeil außerhalb des Gitters bedeutet, dass die ersten drei Zahlen der entsprechenden Zeile oder Spalte auf- oder absteigend sortiert sind; der Pfeil zeigt immer in Richtung der größten Zahl. Befindet sich an einer Stelle kein Pfeil, so sind die entsprechenden Zahlen weder auf- noch absteigend sortiert.



# 17 – Parity Lines Sudoku

85 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten 3×3-Gebiet vorkommt.

Für jede graue Linie gilt: Eine der Zahlen in den beiden Kreisen gibt an, wieviele gerade Zahlen auf der Linie stehen, die andere gibt an, wieviele ungerade Zahlen auf der Linie stehen. Die beiden Zahlen in den Kreisen werden hierbei **nicht** mitgezählt.

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

# 18 – Battenburg Sudoku

90 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten  $3 \times 3$ -Gebiet vorkommt.

Alle Punkte, an denen zwei gerade und zwei ungerade Zahlen in einem Schachbrett-Muster aufeinander-treffen, sind mit einem Battenburg-Symbol gekennzeichnet. Befindet sich an einer Stelle kein Battenburg-Symbol, so darf dieses Muster dort nicht auftreten.

	7							
		8					9	
							2	
				1				
3								
								6
			4					
						1		
		9						



## 20 – Circles Sudoku

110 Punkte

Trage Zahlen von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Zahl genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fettumrandeten  $3 \times 3$ -Gebiet vorkommt.

Die auf den Kreisen stehenden Zahlen müssen in die jeweiligen vier bzw. acht Felder eingetragen werden. Die kleinen Kreise dürfen hierbei um beliebige Vielfache von  $90^\circ$ , die großen Kreise um beliebige Vielfache von  $45^\circ$  gedreht werden.

