

01 One way Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Jedes Feld, von der aus es mindestens einen orthogonal verbundenen Pfad mit Einerschritten abwärts zu einer 1 gibt (4,3,2,1 wäre ein beispielhafter Pfad), ist grau gefärbt. Der Pfad kann sich selbst berühren. Die Zahl 1 selbst ist nie gefärbt. Alle möglichen grauen Zellen sind gegeben.

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

02 Irregular Sudoku

Trage die Ziffern 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

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

03 XV Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die beiden Ziffern von zwei mit "V" verbundenen Zellen ergeben die Summe fünf. Die beiden Ziffern von zwei mit "X" verbundenen Zellen ergeben die Summe zehn. Alle möglichen "V" und "X" sind eingetragen.

7	V	8	9			
	V					
	9				X	
		8	X		X	
			V			
X			X			
	V		V	X	8	9
				9		
				8		

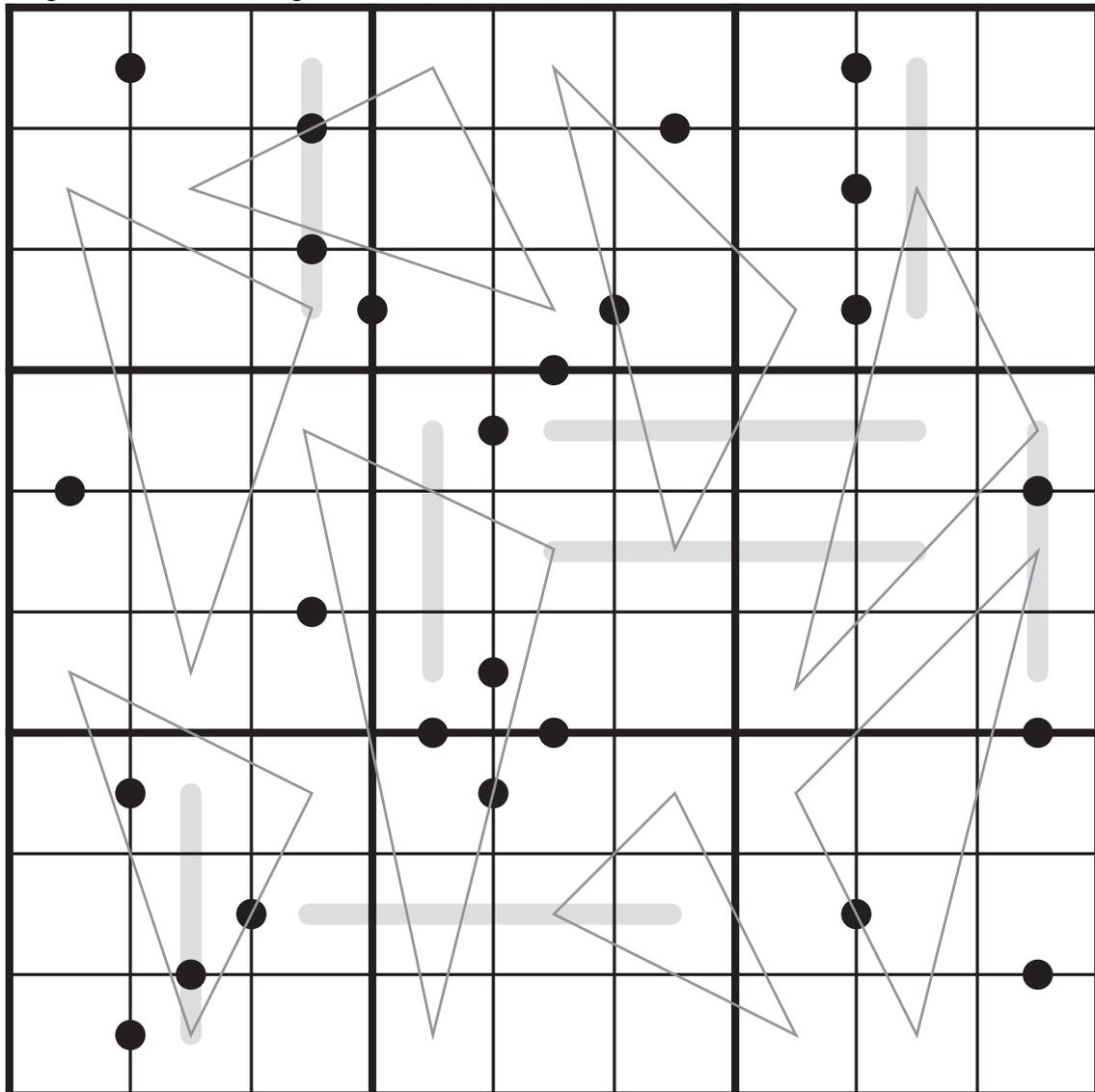
04 Carcassonne Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3 Gebiet vorkommt. Die grauen Felder sind Städte. In jeder Stadt gibt es mindestens einen Ritter. Der Ritter wird durch eine Ziffer k dargestellt, die es zu entdecken gilt. Die Ziffer k muss in mindestens einer Zelle jeder Stadt vorhanden sein. Die Zellen mit einem Kreis sind Klöster. In jedem Kloster gibt es einen Mönch. Der Mönch wird dargestellt durch eine zu entdeckende Ziffer $m \neq k$ repräsentiert. Die Ziffer m ist in jedem Kloster vorhanden. Die Linien sind Straßen. Auf jeder Straße gibt es mindestens einen Dieb. Der Dieb wird durch eine Ziffer t dargestellt ($t \neq m$, $t \neq k$) die es zu entdecken gilt. Die Ziffer t muss in mindestens einer der von jeder Straße durchquerten Zellen vorhanden sein.

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

05 Odd-Even-Kropki-Triangle Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 -Gebiet vorkommt. Sind zwei Felder durch einen schwarzen Kreis getrennt, dann ist eine Ziffer das Doppelte der anderen. Wenn kein Punkt zwischen zwei Zahlen steht, gilt dies nicht. In mit senkrechten grauen Balken markierten Kästchen stehen nur gerade Ziffern, in mit waagerechten grauen Balken markierten Kästchen stehen nur ungerade Ziffern. Die drei von Ecken der Dreiecke berührten Kästchen eines jeden der acht Dreiecke ist zusammenzuzählen. Dabei müssen sich folgende acht Summen ergeben: 8, 16, 17, 18, 22, 22, 23 und 24.



06 No touch Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Gleiche Ziffern dürfen sich auch diagonal nicht berühren.

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