



LOGIC
MASTERS
Deutschland e.V.



DSM Qualifikation 2025

Anleitungsheft

Rätselautoren und Schiedsrichter:
Christian König, Martin Merker

Testlöser: Bill Murphy, Eva Schuckert, Kevin Sun, Prasanna Seshadri, Roger Kohler,
Tantan Dai, Tiit Vunk und Tom Collyer – vielen Dank!

Version vom 31.01.2025

Herzlich willkommen zur Qualifikationsrunde zur Deutschen Sudokumeisterschaft 2025. Wir hoffen, Ihnen gefällt der Wettbewerb, unabhängig davon, ob Sie ernsthaft oder nur zum Vergnügen daran teilnehmen.

Die Qualifikation wird 18 Rätsel umfassen. Die Punkte für die Rätsel wurden grob danach vergeben, wie schwierig die Rätsel sind. Sie können diese Information nutzen, um zu entscheiden, welche Rätsel Sie zuerst angehen möchten. Beachten Sie dabei aber, dass Ihre Einschätzung des Schwierigkeitsgrades eines Rätsels von unserer abweichen kann. Lösen Sie die Rätsel, die Sie lösen können, und überspringen Sie die anderen Rätsel. Wenn Sie später noch Zeit haben, können Sie jederzeit wieder zurückkommen.

Die Qualifikation beginnt am Freitag, den 14.02.2025 um 12:00 Uhr MEZ und endet am Montag, den 17.02.2025 um 21:59 Uhr MEZ. Innerhalb dieses Zeitraums können Sie Ihre Startzeit frei wählen. Sobald Sie den Wettbewerb starten, erhalten Sie das Passwort für die verschlüsselte Wettbewerbsdatei. Anschließend haben Sie 120 Minuten Zeit, die Rätsel zu lösen und die Lösungscodes auf der Wettbewerbsseite abzuschicken. Beachten Sie, dass am 17.02. ab 22:00 Uhr keine Ergebnisse mehr angenommen werden. Um also die vollen zwei Stunden Lösezeit zur Verfügung zu haben, sollten Sie spätestens am 17.02. um 20:00 Uhr mit dem Wettbewerb starten.

Die 36 besten Löser mit deutscher Staatsangehörigkeit werden zusammen mit den vier Bestplatzierten des Vorjahres am 05. April 2025 in Neuendettelsau eingeladen, um dort den Deutschen Sudokumeister 2025 sowie das Team für die diesjährige World Sudoku Championship zu ermitteln.

Regeln und Regeländerungen:

- Sie können Ihre Antworten jederzeit in das Lösungsformular eingeben und dieses absenden, damit Sie am Ende des Wettbewerbs nicht in Zeitnot geraten. Während Ihre Zeit läuft, können Sie Fehler jederzeit korrigieren.
- Fehlerhafte Eingaben bei einer an sich richtigen Lösung werden nicht als korrekt gewertet.
- Es gibt keine Strafpunkte für fehlerhafte Eingaben.
- Sie sind allein dafür verantwortlich, Ihre Lösungen in der vorgegebenen Zeit online abzugeben.
- Sie müssen die Qualifikationsrätsel eigenständig lösen. Hilfsmittel wie Computer, Sudokusolver etc. sind nicht zugelassen.

Falls irgendwelche kurzfristigen Regeländerungen anstehen, so werden diese im Forum angegeben: <https://forum.logic-masters.de/showthread.php?tid=2234>. Hier können auch Fragen zu den Regeln gestellt werden.

Lösungscodes:

Für jedes Sudoku besteht der Lösungscode aus zwei Zeilen, die jeweils mit Pfeilen markiert sind. Sämtliche Ziffern dieser beiden Reihen sind im Ergebnisformular einzutragen, auch eventuell vorhandene Vorgabeziffern. Der Lösungscode besteht somit für jedes Rätsel aus 18 Ziffern. Zwecks Übersichtlichkeit können Sie die beiden Reihen durch Komma oder Leerzeichen trennen, dies hat auf die Korrektheit der Lösung keinen Einfluss. Hüten Sie sich vor Falscheingaben – nichts ist ärgerlicher, als bei einem an sich korrekt gelösten Rätsel einen fehlerhaften Lösungscode abzugeben. Während Ihre Zeit läuft, können Sie Fehler natürlich jederzeit korrigieren. Nach Ablauf der 120 Minuten Lösezeit ab Abfrage des Passworts werden keine Lösungen mehr akzeptiert. Falsche Abgaben werden mit 0 Punkten bewertet.

Rätselautoren:

Christian König: 1-3, 7, 9, 11, 12, 16, 18

Martin Merker: 4-6, 8, 10, 13-15, 17

Liste der Rätsel

1. Standard Sudoku A	20 Punkte
2. Standard Sudoku B	30 Punkte
3. Standard Sudoku C	35 Punkte
4. Standard Sudoku D	40 Punkte
5. Standard Sudoku E	50 Punkte
6. Standard Sudoku F	60 Punkte
7. Arrow Sudoku	50 Punkte
8. No Touch Sudoku	60 Punkte
9. Palindrome Sudoku	65 Punkte
10. Renban Sudoku	75 Punkte
11. Thermo Sudoku	75 Punkte
12. Mirrored Shape Sudoku	80 Punkte
13. Consecutive Pairs Sudoku	85 Punkte
14. Fortress Sudoku	85 Punkte
15. Antiknight Sudoku	95 Punkte
16. Killer Sudoku	95 Punkte
17. Windoku	95 Punkte
18. Little Killer Sudoku	105 Punkte
<hr/>	
	1200 Punkte

1.-6. Standard Sudoku A-F

20/30/35/40/50/60 Punkte

Schreibe in jedes Feld eine Zahl, sodass alle Zahlen von 1 bis 9 (in allen Beispiel bis auf das Windoku von 1 bis 6) in jeder Zeile, Spalte und Gebiet genau einmal vorkommen.

Lösungscod: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts.

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

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

Lösungscod im Beispiel: 634152 463521

7. Arrow Sudoku

50 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Für jeden Pfeil gibt die Zahl im Kreis die Summe der Zahlen auf dem Pfeil an.

Lösungscod: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

○					
→				○	
2					
	○				
←		○		○	
1					

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

8. No Touch Sudoku

60 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Zusätzlich dürfen sich gleiche Zahlen nicht diagonal berühren.

Lösungscod: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

3					
	4	1			
				2	
	1				5
		5			
			3		

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

9. Palindrome Sudoku

65 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Die Zahlen entlang einer Linie bilden ein Palindrom, sind also vorwärts und rückwärts gelesen gleich.

Lösungscod: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

			6		
4					
				5	
	3				
					1
		2			

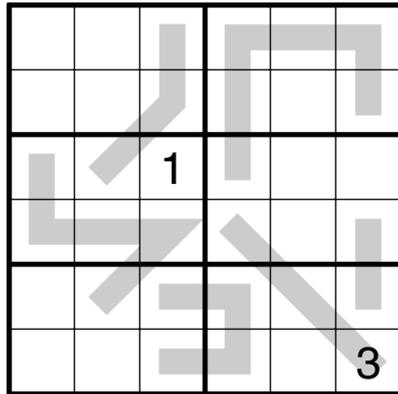
5	2	3	6	1	4
4	6	1	2	3	5
2	1	4	3	5	6
6	3	5	1	4	2
3	5	6	4	2	1
1	4	2	5	6	3

10. Renban Sudoku

75 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Die Zahlen auf jeder Linie bilden eine lückenlose Sequenz, aber nicht notwendigerweise in der korrekten Reihenfolge.

Lösungscode: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.



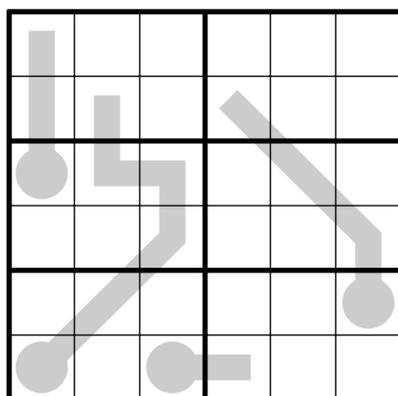
6	3	4	2	5	1
1	2	5	6	3	4
5	6	1	3	4	2
3	4	2	1	6	5
4	1	3	5	2	6
2	5	6	4	1	3

11. Thermo Sudoku

75 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Vom Kreis ausgehend sind die Zahlen entlang eines Thermometers streng aufsteigend.

Lösungscode: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.



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

12. Mirrored Shape Sudoku

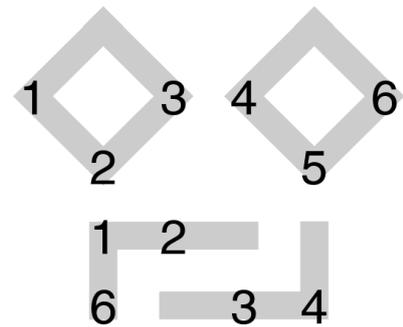
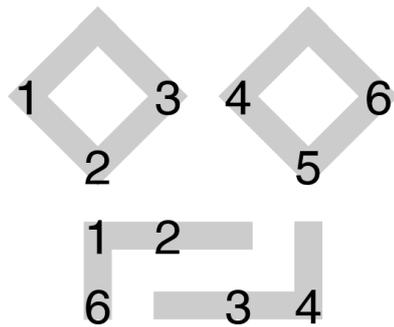
80 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Die gegebenen Formen müssen an entsprechende Stellen im Gitter platziert werden. Dabei dürfen die Formen gedreht **und gespiegelt** werden.

Lösungscod: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

3					
		2		1	

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



13. Consecutive Pairs Sudoku

85 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Wenn ein weißer Kreis zwischen zwei Feldern steht, dann haben die beiden Zahlen in diesen Feldern Differenz 1. Es sind nicht unbedingt alle Kreise gegeben.

Lösungscode: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

		○			
					○
	○				○
	○	○			○
	○	○			○
					○
					○

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

14. Fortress Sudoku

85 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Die Zahlen in grauen Feldern sind größer als alle Zahlen in orthogonal benachbarten weißen Feldern.

Lösungscode: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

5					2
1					6

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

15. Antiknight Sudoku

95 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Gleiche Zahlen dürfen keinen Springerzug (zwei Felder in einer Richtung und dann ein Feld orthogonal dazu) auseinander stehen.

Lösungscodex: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

1					
			6		
2					5
			4		
3					

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

16. Killer Sudoku

95 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. Die kleinen Zahlen in Käfigen geben die Summe aller dort eingetragenen Ziffern an. Zusätzlich dürfen sich in Käfigen keine Ziffern wiederholen.

Lösungscodex: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

	4				6
	15				
8				3	
	11			10	
12					

4	4	1	3	6	5	6	2
5	15	2	6	1	3		4
8	6	3	4	5	3	2	1
2	11	5	1	4	10	6	3
1	6	2	3	3	4	4	5
12	3	4	5	2	1	6	

17. Windoku

95 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. In jedem grauen Gebiet kommen die Zahlen von 1 bis 9 je genau einmal vor.

Lösungscode: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

Im Wettbewerbsrätsel sind die grauen Gebiete an den gleichen Stellen wie im Beispielrätsel.

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

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

18. Little Killer Sudoku

100 Punkte

Es gelten Standard-Sudoku-Regeln. An manchen Stellen ist die Summe der Zahlen entlang einer Diagonale vorgegeben.

Lösungscode: Die beiden vorgegebenen Zeilen (die obere zuerst), jeweils von links nach rechts. Für ein Beispiel siehe das Standard-Sudoku-Beispiel.

20 ↘ ↙ 3 ↙ 5 ↘ 10 ↘ 14 ↘ 9 ↘ 15 ↘ 8 ↘ 2

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

20 ↘ ↙ 3 ↙ 5 ↘ 10 ↘ 14 ↘ 9 ↘ 15 ↘ 8 ↘ 2