

Deutsche Sudoku Meisterschaft

Punkteverteilung der 20 Sudokus der Qualifikation

1	Standard Sudoku	10 Punkte
2	Anti Diagonal	14 Punkte
3	Binero Sudoku	21 Punkte
4	Battenburg	14 Punkte
5	Killer	10 Punkte
6	Irregular	23 Punkte
7	Diagident	10 Punkte
8	Mathrax	17 Punkte
9	Outside Odd	10 Punkte
10	Nachbarn Neun	12 Punkte
11	Summe 13	14 Punkte
12	Odd Lab	16 Punkte
13	Little Killer Killer	10 Punkte
14	Pünktchen	11 Punkte
15	Circle	16 Punkte
16	Renban	10 Punkte
17	Little Minmax Killer	29 Punkte
18	XV	14 Punkte
19	Standard	20 Punkte
20	Standard	19 Punkte

Insgesamt 300 Punkte





DSM 11

18. April 2015

Deutsche Sudoku Meisterschaft

Bei der Deutschen Sudokumeisterschaft werdender Deutsche Meister und die weiteren Teilnehmer für die Sudokuweltmeisterschaft 2015 in Sofia, Bulgarien bestimmt.

Die Qualifikation zur Endrunde findet am 23. bis 26. Januar 2015 auf der Internetseite des Ausrichters der Deutschen Sudokumeisterschaft 2015, dem Verein Logic Masters Deutschland e.V., statt:

www.logic-masters.de/DSM/qualifikation.php

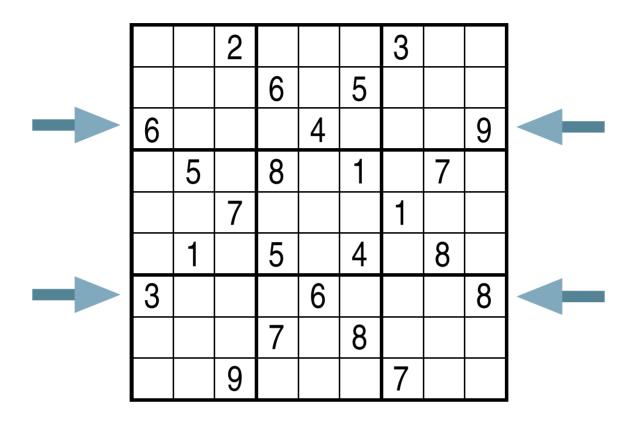
Alle interessierten und angemeldeten Teilnehmer erhalten rechtzeitig eine passwortverschlüsselte PDF-Datei mit den zu lösenden Rätseln. Der Wettbewerb beginnt am 23. Januar um 12:00 Uhr und endet am 26. Januar um 12:00 Uhr; innerhalb dieses Zeitraums kann jeder Teilnehmer zu einem frei gewählten Zeitpunkt das Passwort abfragen und hat danach 120 Minuten Zeit, um die Lösungscodes auf der Wettbewerbsseite einzutragen und abzuschicken. Da am 26. Januar nach 12:00 Uhr keine Ergebnisse mehr angenommen werden, empfiehlt es sich, vor 10:00 Uhr zu beginnen.

Für jedes Rätsel besteht der Lösungscode aus zwei mit Pfeilen markierten Zeilen (siehe Beispielrätsel Nr. 1). Sämtliche Ziffern dieser beiden Zeilen sind im Ergebnisformular einzutragen, auch eventuell vorhandene Vorgabeziffern; zunächst die obere der beiden markierten Zeilen von links nach rechts, danach die untere. Der Lösungscode besteht somit für jedes Rätsel aus 18 Ziffern. (Zwecks Übersichtlichkeit können Sie die beiden Zeilen 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.

Die ca. 40 besten Löser deutscher Staatsangehörigkeit werden zusammen mit den WM-Teilnehmern des Vorjahres zur Endrunde am 18. April in Hamburg eingeladen, um dort den Deutschen Sudokumeister 2015 zu ermitteln.

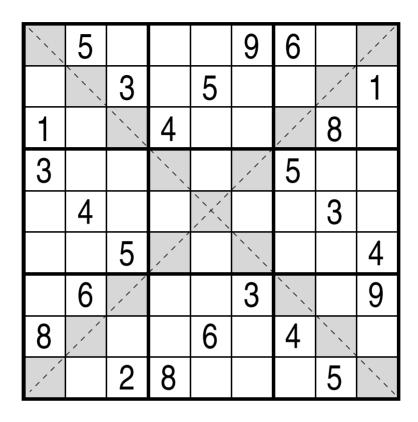
In diesem Dokument werden alle Sudoku-Varianten vorgestellt, die bei der Qualifikation Verwendung finden. Selbstverständlich haben aber die bekannten "normalen" Sudokus den größten Anteil. Als weiteres Trainingsmaterial sind die Rätsel der vergangenen Deutschen Sudokumeisterschaften und der Sudokuweltmeisterschaften zu empfehlen. Mehr dazu auf der letzten Seite.

Auch in diesem Jahr hat wieder Richard Stolk die Mischung der Sudokus bereichert, erweitert und etwa die Hälfte aller Rätsel beigesteuert – vielen lieben Dank!



Standard Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem 3x3-Feld müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.



Anti Diagonal Sudoku

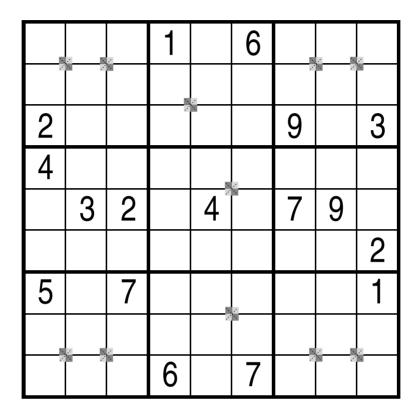
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Jede Hauptdiagonale muss genau drei verschiedene Ziffern enthalten.

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

Binero Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Es liegen nie mehr als zwei gerade oder ungerade Ziffern neben- oder übereinander.





Battenburg Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Immer wenn sich zwei gerade und zwei ungerade Ziffern in vier zusammenhängenden Kästchen befinden und sich die geraden Ziffern dabei diagonal gegenüberstehen und die ungeraden auch, sind diese vier Kästchen an deren Berührungspunkt markiert.

Alle möglichen Markierungen sind eingetragen.



12		15		9	8	14******	3	
9		13*************************************					7	
10	7		12		8	13		12
	13	3	11	9		17		
10*****					5		8	13
	13	12	7	9	7			
6					18		11	
	16		6			7	14******	6
8		8		16				

Killer Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Die kleinen Zahlen geben die Summen der jeweils in den umpunkteten Bereichen stehenden Ziffern an. Innerhalb eines umpunkteten Bereiches darf sich keine Ziffer wiederholen.

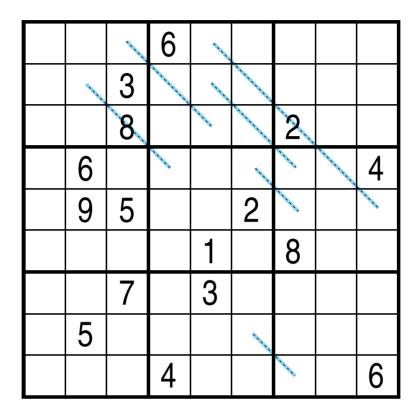


1								6
	2				5		4	
		3				1		
			4				7	
				5				
	1				6			
		5				7		
	3		7				8	
4								9

Irregular Sudoku

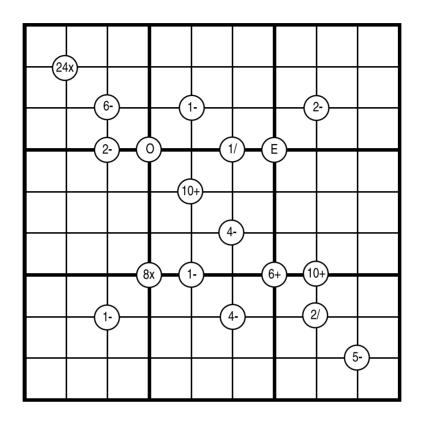
In jede Zeile, in jede Spalte und in jedes umrandete Gebiet müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.





Diagident Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Die Ziffer am Anfang einer diagonalen Linie ist identisch mit der Ziffer an deren Ende.

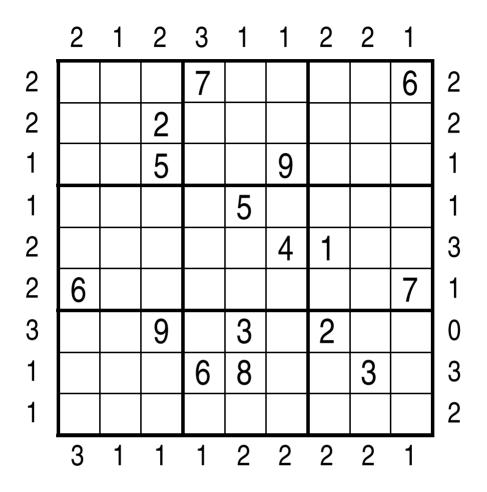


Mathrax Sudoku

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 Zahlenpaare anwendet. Bei einem "E" im Kreis müssen alle vier angrenzenden Zahlen gerade sein; bei einem "O" ungerade.





Outside Odd Sudoku

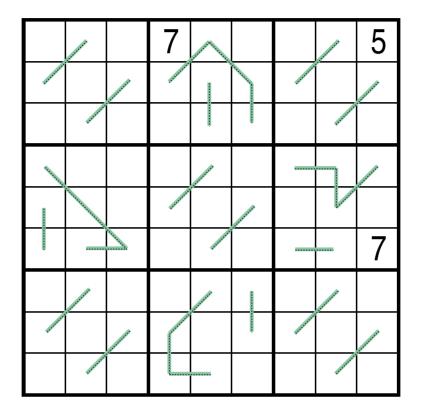
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Die Zahlen am Rand benennen die Anzahl der ungeraden Ziffern in den jeweils angrenzenden ersten drei Kästchen.



	34	2	67	34	17	27	28	46	3
14	1								
37		2							
28			3						
17				4					
57					5				
13						6			
35							7		
5								8	
5									9

Nachbarn Neun Sudoku

In jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet müssen die Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden. Ziffern außerhalb des Gitters sind direkte Nachbarn der 9 in der entsprechenden Zeile oder Spalte.



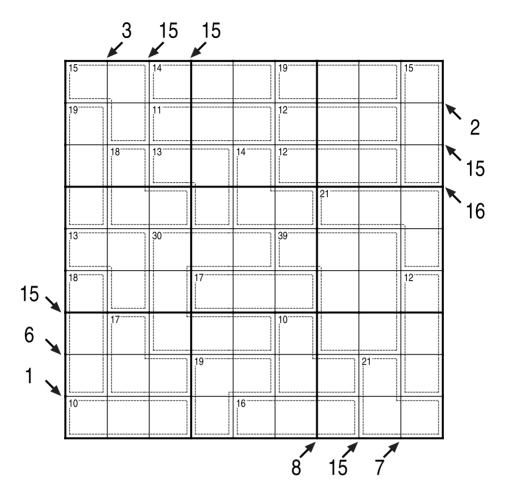
Summe 13 Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Jeweils alle Ziffern, die mit einer Linie verbunden sind, ergeben addiert die Summe 13.

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

Odd Lab Sudoku

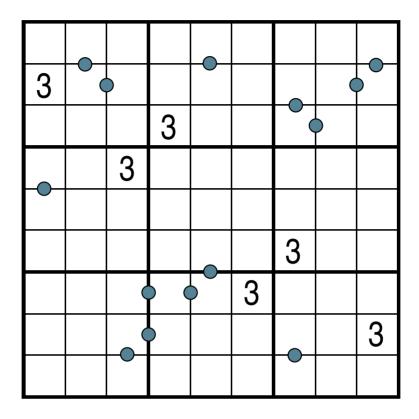
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Es muss mindestens einen horizontal respektive vertikal zusammenhängenden Pfad vom oberen linken zum unteren rechten Kästchen geben, der nur durch ungerade Ziffern verläuft.



Little Killer Killer Sudoku

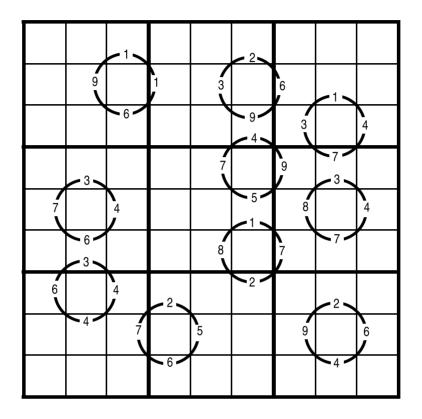
Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Die kleinen Zahlen geben die Summen der jeweils in den umpunkteten Bereichen stehenden Ziffern an. Innerhalb eines umpunkteten Bereiches darf sich keine Ziffer wiederholen. Die Zahlen am Rand bezeichnen die Summen aller Ziffern entlang der jeweiligen Diagonale.





Pünktchen

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Ein Pünktchen bedeutet, dass eine der angrenzenden Ziffern um eins größer oder kleiner ist als die andere. Es sind alle möglichen Pünktchen im Rätsel eingetragen.



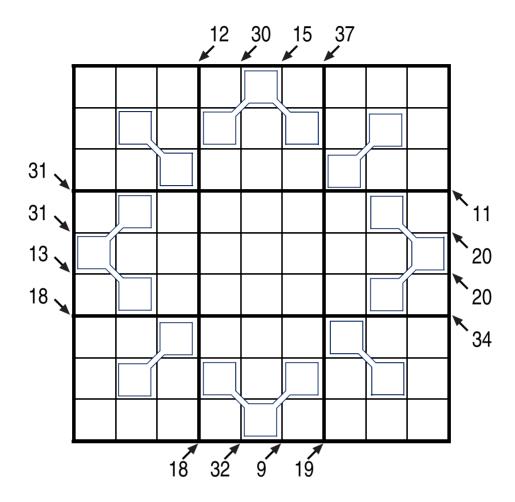
Circle Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Die Ziffern auf den Kreisen kommen in dieser Reihenfolge in den vier berührten Feldern vor. Die Kreise müssen eventuell noch in die richtige Position gedreht werden.

				9				
		7				8	X	
	1	\times		4			റ	
2		X	X		X			1
			9	7	2			
8	X	\times						5
	8			6		X	2	
	X	2				4		
	X			2				X

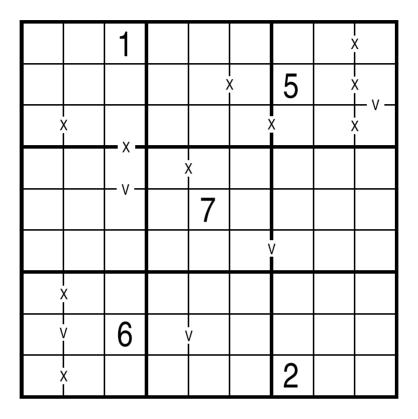
Renban Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Die grauen Gebiete enthalten jeweils aufeinanderfolgende Ziffern in beliebiger Reihenfolge.



Little Minmax Killer Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt: Die Zahlen am Rand bezeichnen die Summen aller Ziffern entlang der jeweiligen Diagonale. Die Ziffern in den verbundenen Kästchen ergeben addiert die minimal oder maximal mögliche Summe. Zwei verbundene Kästchen haben die Summe 3 oder 17. Drei verbundene Kästchen haben die Summe 6 oder 24.

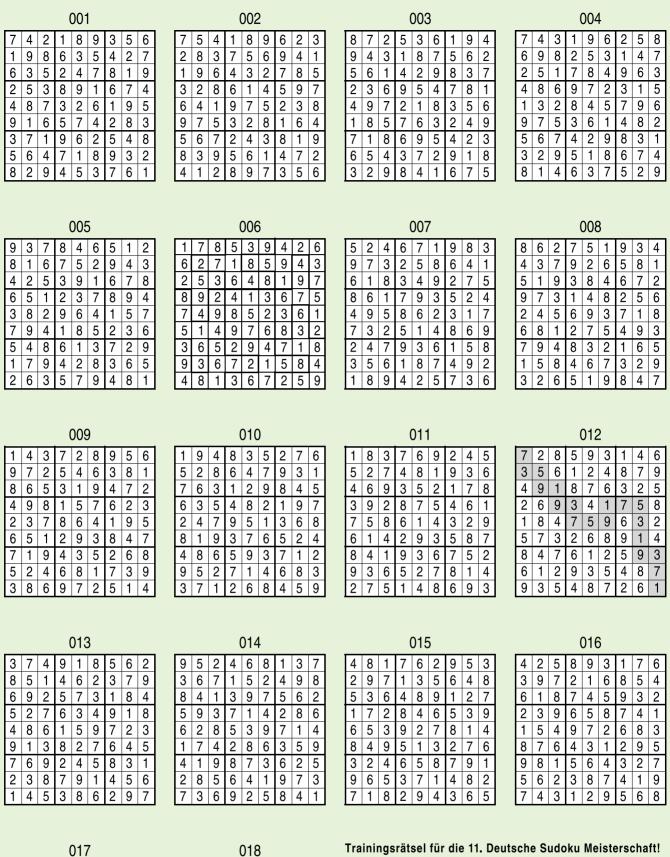


XV Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Die beiden Ziffern von zwei mit "V" verbundenen Kästchen ergeben die Summe fünf. Die beiden Ziffern von zwei mit "X" verbundenen Kästchen ergeben die Summe zehn. Alle möglichen "V" und "X" sind eingetragen. Sind keine "V" und "X" eingetragen, so bedeutet dies, dass keine senkrecht oder waagerecht benachbarten zwei Kästchen die Summe fünf oder zehn ergeben dürfen.





3	4	2	8	1	5	7	6	9
5	9	6	3	7	2	8	1	4
1	7	8	4	6	9	2	5	3
9	1	7	5	3	4	6	8	2
2	6	4	1	9	8	5	3	7
8	3	5	7	2	6	4	9	т-
7	2	9	6	5	3	1	4	8
6	8	1	9	4	7	3	2	5
4	5	ი	2	8	1	9	7	6

	018										
5	2	1	3	8	7	9	4	6			
3	9	7	1	6	4	5	8	2			
6	4	8	5	2	9	1	7	3			
1	7	2	6	4	3	8	9	5			
8	6	3	9	7	5	4	2	1			
9	5	4	8	1	2	3	6	7			
2	8	9	7	5	1	6	3	4			
4	1	6	2	3	8	7	5	9			
7	3	5	4	9	6	2	1	8			

Die Rätsel der deutschen und der weltweiten Meisterschaften werden exklusiv in HEINES Rätselbibliothek veröffentlicht.

Fragen Sie Ihren Buchhändler oder erfahren Sie mehr unter:

www.ps-heine.de

Erhältlich über jede Buchhandlung und bei allen Internet-Anbietern.

