

12. Deutsche
Sudoku Meisterschaft



Haltern am See

7. Mai 2016

**Anleitung
für die
Qualifikation
(22. – 25. Januar 2016)**

**LOGIC
MASTERS
Deutschland e.V.**



Deutsche Sudoku Meisterschaft 2016

Bei der Deutschen Sudokumeisterschaft werden der Deutsche Meister und die weiteren Teilnehmer für die Sudoku Weltmeisterschaft 2016 in Senec, Slowakei bestimmt.

Die Qualifikation zur Endrunde findet von 22. bis 25. Januar 2016 auf der Internetseite des Ausrichters der Deutschen Sudokumeisterschaft 2016, dem Verein Logic Masters Deutschland e.V., statt:

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

Alle interessierten und angemeldeten Teilnehmer erhalten rechtzeitig die Möglichkeit, eine passwortverschlüsselte PDF-Datei mit den zu lösenden Rätseln herunterzuladen. Der Wettbewerb beginnt am 22. Januar um 12:00 Uhr und endet am 25. 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 25. Januar nach 12:00 Uhr keine Ergebnisse mehr angenommen werden, empfiehlt es sich, vor 10:00 Uhr anzufangen.

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 dem deutschen A-Team der Sudoku WM 2015, zur Endrunde am 7. Mai in Haltern am See eingeladen, um dort den Deutschen Sudokumeister 2016 zu ermitteln.

In diesem Dokument werden alle Sudoku-Varianten vorgestellt, die bei der Qualifikation Verwendung finden. Als weiteres Trainingsmaterial sind die Rätsel der vergangenen Deutschen Sudokumeisterschaften zu empfehlen.

Nachdem Stefan Heine viele Jahre die Koordination der DSM-Rätsel übernommen hat, hab ich nun diese Aufgabe übernommen. Die Rätsel dieser DSM stammen von Stefan Heine, Arvid Baars und mir.

Viel Spaß beim Lösen der Rätsel in dieser Anleitung und viel Erfolg bei der Qualifikation!

Richard Stolk

Punkteverteilung		
#	Sudoku	Punkte
01	Standard Sudoku	32
02	Standard Sudoku	54
03	Standard Sudoku	60
04	Standard Sudoku	75
05	Distanz Sudoku	33
06	Killer Sudoku	34
07	Clone Sudoku	37
08	Diagonal Sudoku	40
09	Windoku	43
10	Circle Sudoku	60
11	Anti Knight Sudoku	61
12	Kompass Sudoku	83
13	Irregular Sudoku	84
14	Little Killer Sudoku	89
15	9 Dragons Sudoku	102
16	Mathrax Sudoku	113
Insgesamt		1.000

Standard Sudoku

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

(Place the digits from 1 to 9 in every row, column and 3x3-block.)



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

Distanz Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Keine Ziffer dieses Rätsels grenzt waagrecht oder senkrecht direkt an eine ihr vorausgehende
oder nachfolgende Ziffer.

(Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.)



			5		4			
		1				5		
	2						7	
1								7
3								1
	1						3	
		3				4		
			7		5			

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.

(Apply classic sudoku rules. The small numbers in the dotted outlined areas are the sum of the digits in that area. Within a dotted outlined area all digits must be different.)



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				

Clone Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
In jedem gefärbten Gebiet derselben Form sind die Zahlen an den einander entsprechenden Positionen identisch (drehen und spiegeln ist nicht erlaubt.)

(In each shaded region of the same shape, the numbers placed in corresponding cells of the regions must be the same. Rotating and mirroring is not allowed.)



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

Diagonal Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Auf beiden Hauptdiagonalen müssen die Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

(Place the digits from 1 to 9 in every row, column, 3x3-block and the two main diagonals.)



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

Windoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte, in jedem 3x3-Block und in die vier grauen Bereiche müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

(Place the digits from 1 to 9 in every row, column, 3x3-block and the four grey squares.)



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

Circle Sudoku

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

(The digits on the circles have to be placed in the same order in the four cells that are touched by the circle. The circles may have to be turned in the correct position.)



	1	
1		3

Anti Knight Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Keine durch einen Rösselsprung (Schach) entfernte Kästchen enthalten die gleiche Ziffer.

(Apply classic sudoku rules. No cell that is a knight-step (Chess) away will contain the same digit.)



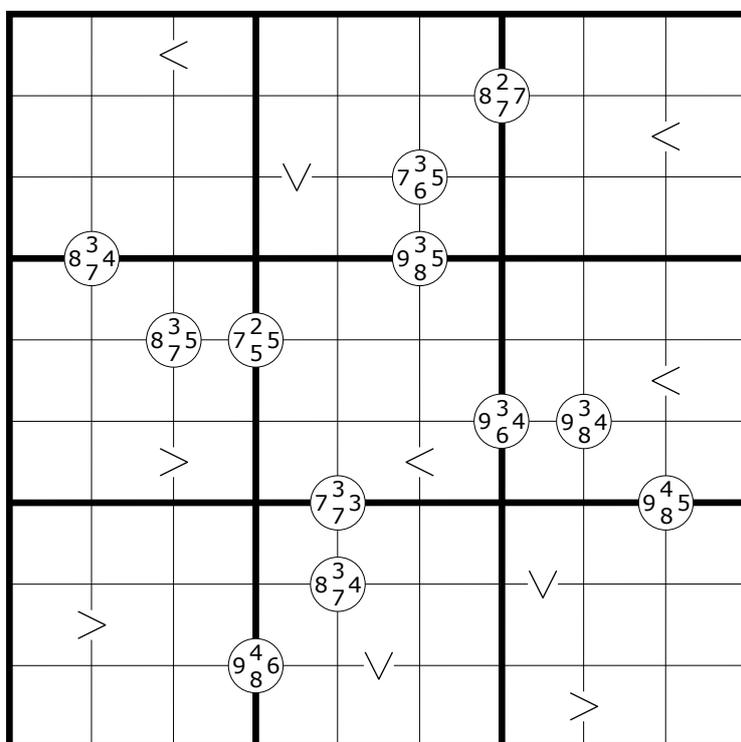
1			5			2		
	2			7			6	
		3			1			7
5			4			9		
	9			5			1	
		2			6			5
6			2			7		
	4			3			8	
		7			5			9

Kompass Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:

Die vier Ziffern in den Kreisen sind in den angrenzenden vier Kästchen enthalten. Die Relationszeichen geben an, welches der beiden Kästchen die größere / kleinere Ziffer enthält.

(Each set of four digits in a circle indicates the digits that have to be placed in the four adjacent cells. Digits have to be placed in accordance with the greater/smaller-than-signs.)



Irregular Sudoku

In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem umrandeten Gebiet müssen alle Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

(Place the digits from 1 to 9 in every row, column and bold outlined area.)

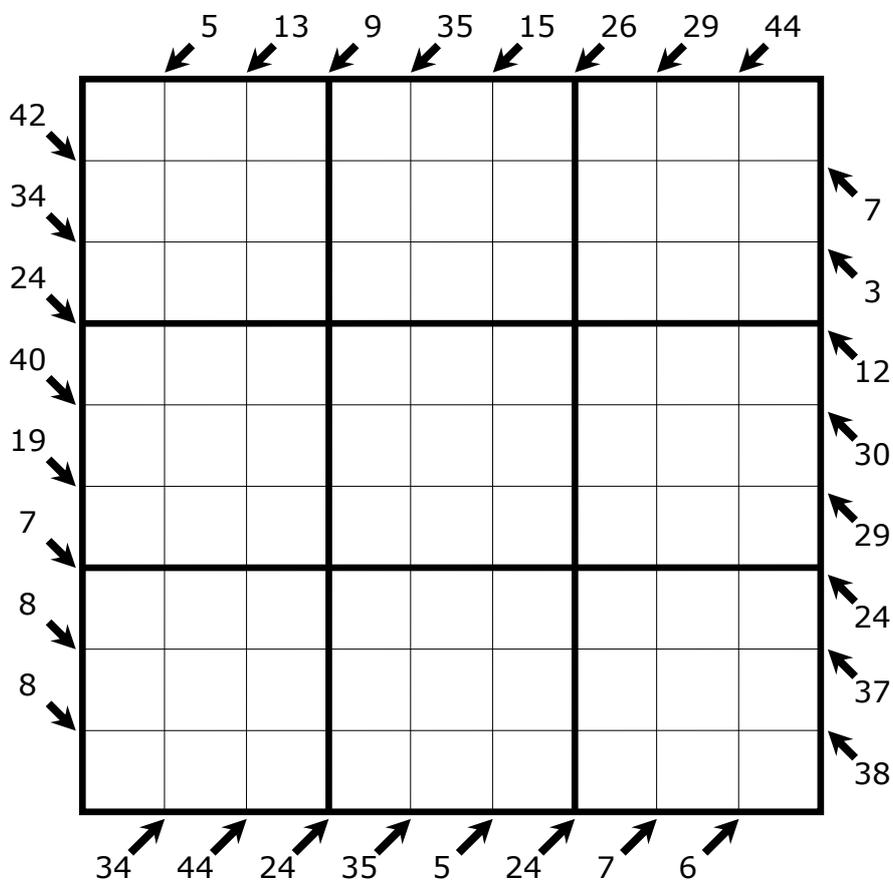


1								6
	2			5		4		
		3				1		
			4				7	
				5				
	1				6			
		5				7		
	3		7				8	
4								9

Little Killer Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Die Zahlen am Rand bezeichnen die Summen aller Ziffern entlang der jeweiligen Diagonale.

(Numbers outside the grid indicate the sum of the digits in the diagonal direction of the arrow.)



9 Dragons Sudoku

Neben den Standard-Sudokuregeln gilt:
Auf jeder grauen Linie müssen die Ziffern von 1 bis 9 genau einmal eingetragen werden.

(Every grey line contains the digits from 1 to 9.)



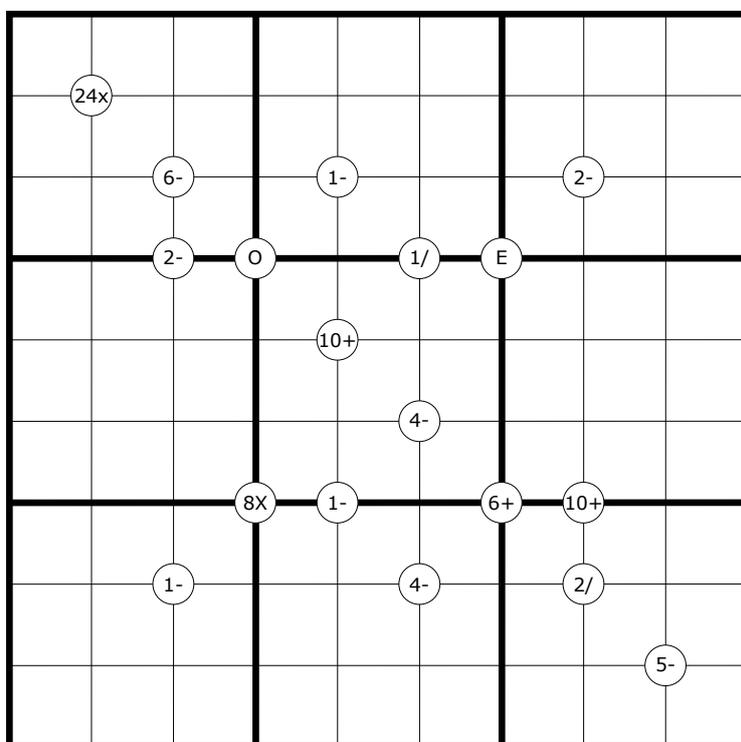
7				4	1	8		
					2			1
	2	8	7				6	
5	6					3		
	7	4		2				9
		3	5	8				6
	8						2	3
6	5			7	3	1	8	
2					8		5	

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.

(Some intersections are marked by a number and an operator (+, -, X, /) in a circle. The number is the result of the operation, applied to both pairs of diagonally opposite cells. An "E" or "O" in the circle indicates that all four adjacent digits are even or odd.)



Lösungen

1. Standard Sudoku

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

5. Distanz Sudoku

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

6. Killer Sudoku

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

7. Clone Sudoku

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

8. Diagonal Sudoku

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

9. Windoku

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

10. Circle Sudoku

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

11. Anti Knight Sudoku

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

12. Kompass Sudoku

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

13. Irregular Sudoku

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

14. Little Killer Sudoku

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

15. 9 Dragons Sudoku

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

Lösungen

16. Mathrax Sudoku

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

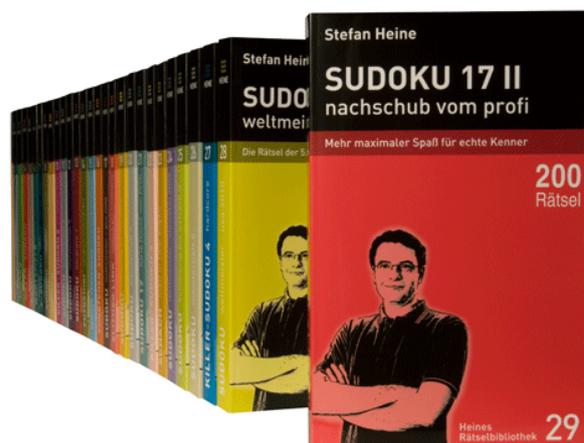
Trainingsrätsel für die 12. Deutsche Sudoku Meisterschaft!

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

Fragen sie Ihren Buchhändler oder erfahren Sie mehr unter:

<http://www.ps-heine.de/archives/category/heines-raetselbibliothek>

Erhältlich über jede Buchhandlung und bei allen Internet-Anbietern.



Für Sudokuvarianten aller Art gibt es von Richard Stolk viele Rätsel im Rätselportal:

<http://www.logic-masters.de/Raetselportal/Suche/erweitert.php?skname=x&suchtext=Sudoku%20Variants%20Series>