

|      |
|------|
| Name |
|------|



## 6. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft

Runde 2: Lage und Parität

9:45 Uhr – 10:25 Uhr

- |                                     |                  |
|-------------------------------------|------------------|
| 19. Antidiagonal-Sudoku 6x6         | 10 Punkte        |
| 20. Antidiagonal-Sudoku 9x9         | 40 Punkte        |
| 21. Ungerade-Sudoku 6x6             | 10 Punkte        |
| 22. Ungerade-Sudoku 9x9             | 40 Punkte        |
| 23. Battenburg-Sudoku 6x6           | 10 Punkte        |
| 24. Battenburg-Sudoku 9x9           | 50 Punkte        |
| 25. Quadrupel-Sudoku 6x6            | 10 Punkte        |
| 26. Quadrupel-Sudoku 9x9            | 50 Punkte        |
| 27. Outside-Sudoku 6x6              | 20 Punkte        |
| 28. Outside-Sudoku 9x9              | 60 Punkte        |
| 29. Extra-Regions-Sudoku 6x6        | 10 Punkte        |
| <u>30. Extra-Regions-Sudoku 9x9</u> | <u>70 Punkte</u> |

Insgesamt 380 Punkte

**Zeitbonus:** Bei dieser Runde können die Teilnehmer vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es pro verbleibender vollständiger Minute 5 Bonuspunkte.

| Korrektur | Restzeit | Bonuspunkte | Gesamtpunkte |
|-----------|----------|-------------|--------------|
|           |          |             |              |

### 19. Antidiagonal-Sudoku 6x6

10 Punkte

**Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Auf den Diagonalen dürfen jeweils nur **zwei** verschiedene Ziffern vorkommen.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   |   | 5 | 3 |   |   |
|   |   | 6 | 4 |   |   |
|   | 3 |   |   | 5 |   |
|   |   |   |   |   |   |
| 1 |   |   |   |   | 2 |
|   |   |   |   |   |   |

### 20. Antidiagonal-Sudoku 9x9

40 Punkte

**Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Auf den Diagonalen dürfen jeweils nur **drei** verschiedene Ziffern vorkommen.

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

## 21. Ungerade-Sudoku 6x6

10 Punkte

### Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. In grauen Feldern dürfen nur ungerade Zahlen stehen.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |
|   | 1 |   |   | 2 |   |
|   |   | 5 | 6 |   |   |
|   |   | 4 | 5 |   |   |
| 4 |   |   |   |   | 5 |
|   |   |   |   |   |   |

## 22. Ungerade-Sudoku 9x9

40 Punkte

### Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. In grauen Feldern dürfen nur ungerade Zahlen stehen.

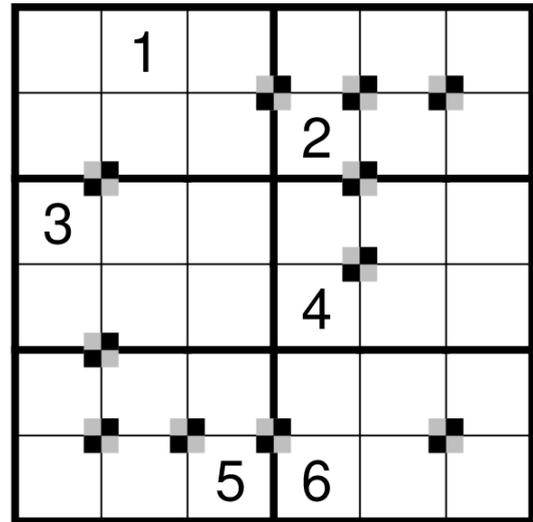
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 |   |   |   | 9 |   |   |   | 1 |
|   | 8 | 4 |   |   |   | 5 | 6 |   |
|   |   |   |   | 8 |   |   |   |   |
| 3 |   |   | 6 |   | 4 |   |   | 5 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4 |   | 9 | 2 |   | 8 | 7 |   | 6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

### 23. Battenburg-Sudoku 6x6

10 Punkte

**Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. An den markierten Stellen im Diagramm muss ein Schachbrettmuster aus geraden und ungeraden Ziffern eingetragen werden. An allen **nicht** markierten Stellen darf ein solches Muster **nicht** entstehen.

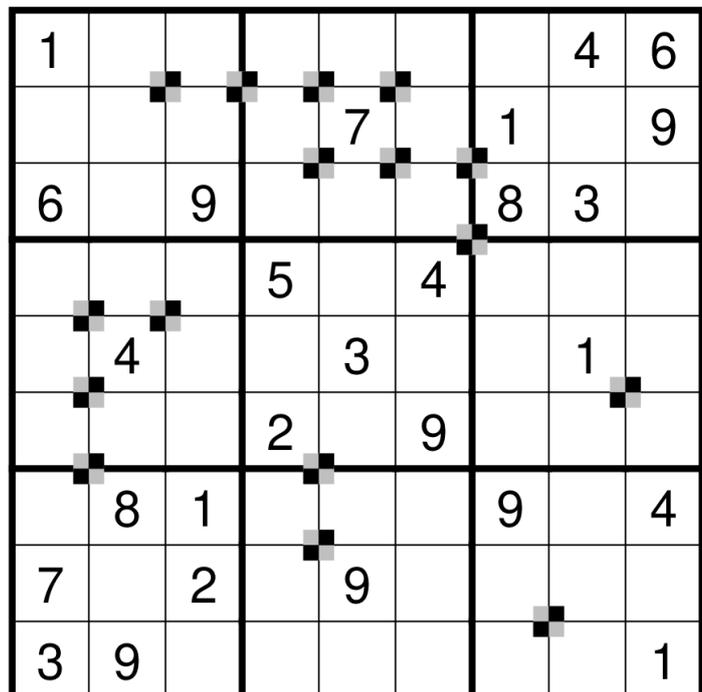


### 24. Battenburg-Sudoku 9x9

50 Punkte

**Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. An den markierten Stellen im Diagramm muss ein Schachbrettmuster aus geraden und ungeraden Ziffern eingetragen werden. An allen **nicht** markierten Stellen darf ein solches Muster **nicht** entstehen.

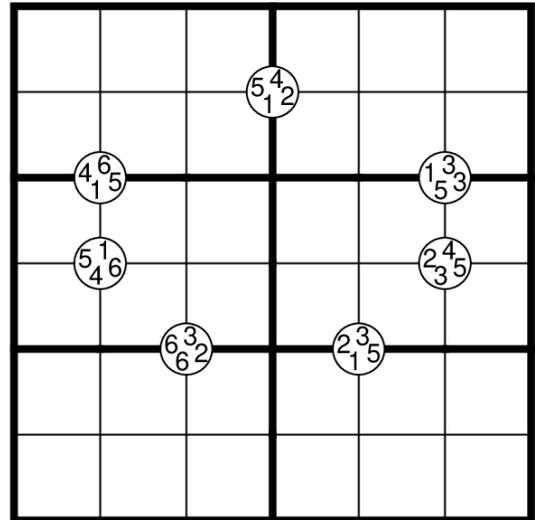


## 25. Quadrupel-Sudoku 6x6

10 Punkte

### Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. In den 4 Feldern, die jeweils um einen Kreis herum liegen, sollen genau die Ziffern eingetragen werden, die um den Kreis herum vorgegeben sind.

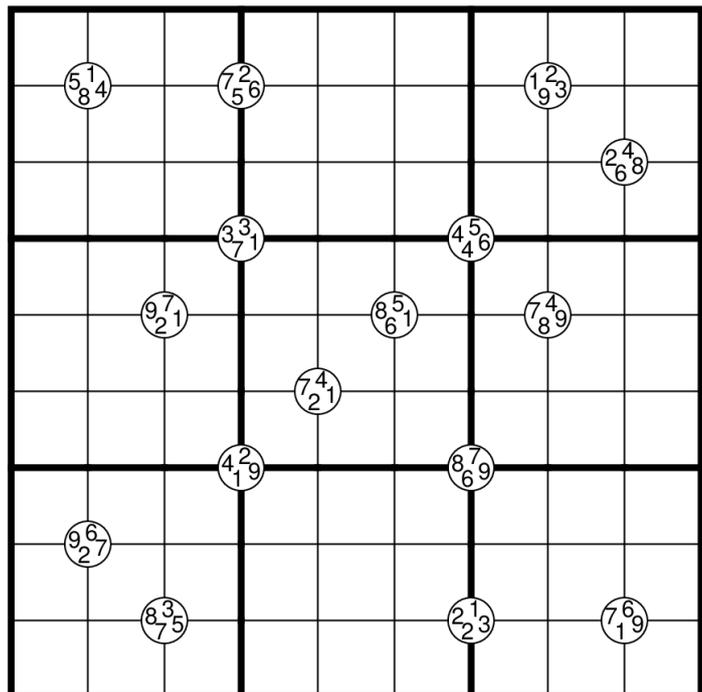


## 26. Quadrupel-Sudoku 9x9

50 Punkte

### Anleitung:

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. In den 4 Feldern, die jeweils um einen Kreis herum liegen, sollen genau die Ziffern eingetragen werden, die um den Kreis herum vorgegeben sind.

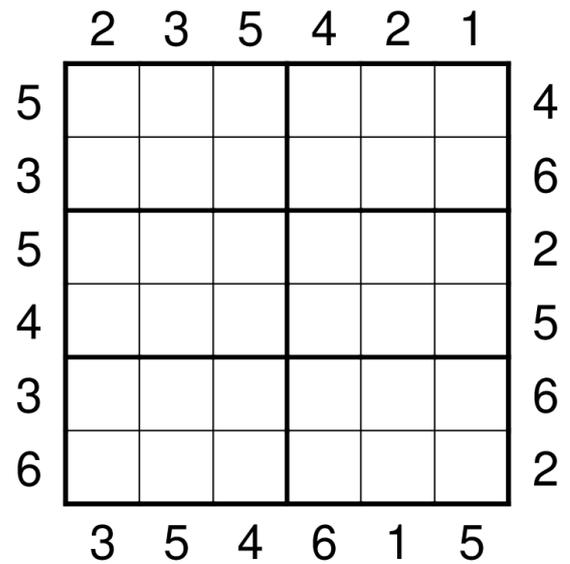


### 27. Outside-Sudoku 6x6

20 Punkte

**Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Die Hinweise außerhalb des Diagramms geben an, welche Ziffern in den Feldern bis zur ersten Gebietsgrenze vorkommen müssen.

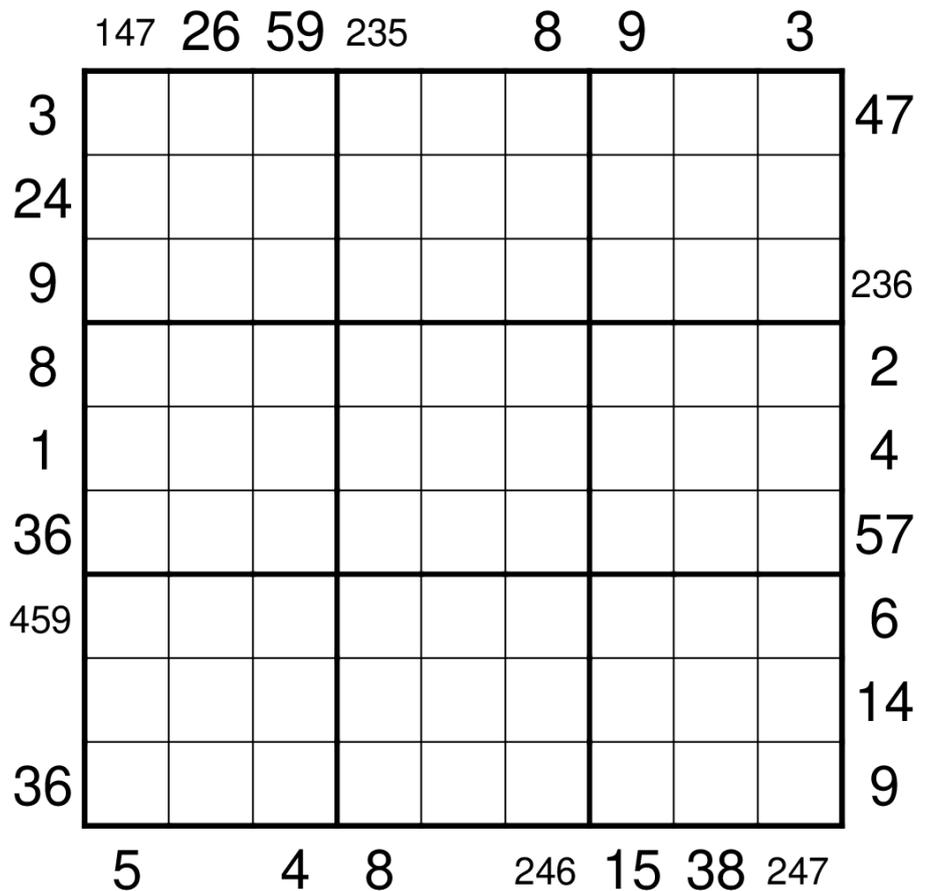


### 28. Outside-Sudoku 9x9

60 Punkte

**Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Die Hinweise außerhalb des Diagramms geben an, welche Ziffern in den Feldern bis zur ersten Gebietsgrenze vorkommen müssen.



### 29. Extra-Regions-Sudoku 6x6

10 Punkte

**Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Auch in den grauen Gebieten müssen die Ziffern von 1 bis 6 jeweils genau einmal vorkommen.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   |   | 1 |   |   | 6 |
| 3 |   |   |   |   |   |
|   | 6 |   |   |   |   |
|   |   |   |   | 4 |   |
|   |   |   |   |   | 5 |
|   |   |   | 2 |   |   |

### 30. Extra-Regions-Sudoku 9x9

70 Punkte

**Anleitung:**

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Ziffer genau einmal vorkommt. Auch in den grauen Gebieten müssen die Ziffern von 1 bis 9 jeweils genau einmal vorkommen.

Auch die eingezeichnete Diagonale gilt hier als ein eigenes Gebiet, so dass es drei Extra-Gebiete gibt.

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