

Name
------



## 7. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft

Runde 3: Rätsel-Kombination 10:35 Uhr – 11:00 Uhr

20. Neun Sudokus 6x6                      jeweils 20 Punkte

Insgesamt                                      180 Punkte

- |                         |                          |                        |
|-------------------------|--------------------------|------------------------|
| <b>Quadrupel-Sudoku</b> | <b>Battenburg-Sudoku</b> | <b>Ungerade-Sudoku</b> |
| <b>Killer-Sudoku</b>    | <b>Standard-Sudoku</b>   | <b>Chaos-Sudoku</b>    |
| <b>Pünktchen-Sudoku</b> | <b>XV-Sudoku</b>         | <b>Standard-Sudoku</b> |

**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

## Anleitungen:

Standard-Sudokus und Chaos-Sudoku:

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.

Quadrupel-Sudoku:

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.

Battenburg-Sudoku:

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.

Ungerade-Sudoku:

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 Ziffern stehen.

Killer-Sudoku:

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 kleinen Zahlen in den Gebieten mit gestrichelter Umrandung geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Auch innerhalb eines solchen Gebiets kommt keine Ziffer doppelt vor.

Pünktchen-Sudoku:

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. Ein Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die Differenz der beiden Ziffern 1 ist. Wenn **kein** Punkt eingezeichnet ist, darf die Differenz **nicht** 1 sein.

XV-Sudoku:

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. Steht zwischen zwei Feldern ein V, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 5 ergeben. Steht zwischen zwei Feldern ein X, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 10 ergeben. Steht **kein** Symbol zwischen zwei Feldern, so darf **keine** der beiden Eigenschaften zutreffen.

## 20. Rätsel-Kombination

pro Rätsel 20 Punkte

In den mit Pfeilen verbundenen Feldern stehen jeweils die gleichen Ziffern.

