

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 Ziffern stehen.

1					
			6		
6					
		2			
	5		3	4	

22. Ungerade-Sudoku 9x9

25 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9.

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

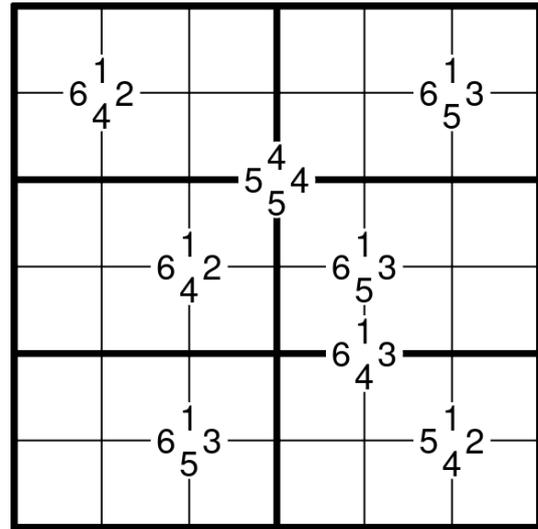
23. Quadrupel-Sudoku 6x6

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.

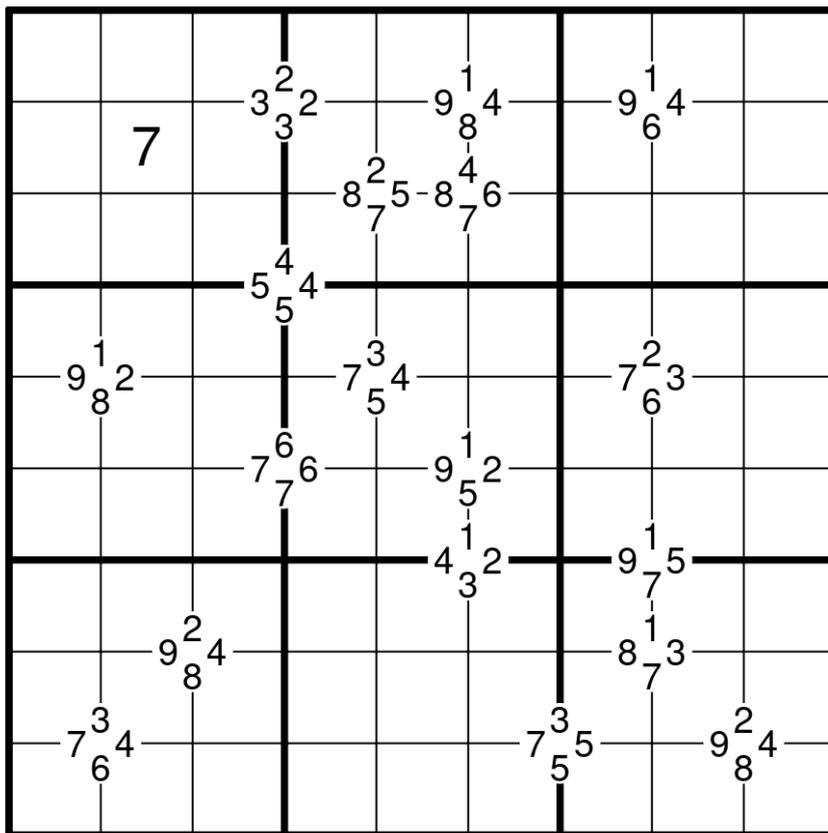
In den 4 Feldern, die jeweils um einen Kreis herum liegen, sollen genau die Ziffern eingetragen werden, die um den Kreis herum vorgegeben sind.



24. Quadrupel-Sudoku 9x9

30 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9.



25. Fortress-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 stehende Ziffern sind größer als angrenzenden Ziffern in weißen Feldern.

		3	5		
		5	3		
		1	2		
	3			4	

26. Fortress-Sudoku 9x9

45 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9.

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

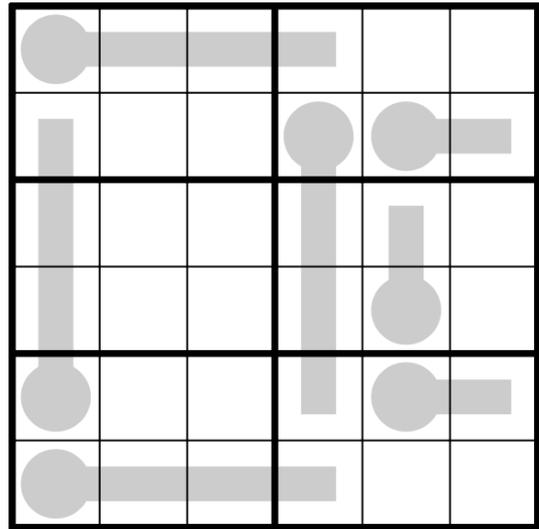
27. Thermometer-Sudoku 6x6

25 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 Ziffern innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.



28. Thermometer-Sudoku 9x9

50 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9.

