

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



8. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft

Runde 3: Zweite gemischte Runde 10:50 Uhr – 11:50 Uhr

| | |
|------------------------------|-----------|
| 22. XV-Sudoku 6x6 | 10 Punkte |
| 23. XV-Sudoku 9x9 | 30 Punkte |
| 24. Pünktchen-Sudoku 6x6 | 15 Punkte |
| 25. Pünktchen-Sudoku 9x9 | 35 Punkte |
| 26. Anti-Diagonal-Sudoku 6x6 | 20 Punkte |
| 27. Anti-Diagonal-Sudoku 9x9 | 70 Punkte |
| 28. Killer-Sudoku 6x6 | 50 Punkte |
| 29. Killer-Sudoku 9x9 | 60 Punkte |
| 30. Arrows-Sudoku 6x6 | 20 Punkte |
| 31. Arrows-Sudoku 9x9 | 80 Punkte |

Insgesamt 390 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 |
|-----------|----------|-------------|--------------|
| | | | |

22. XV-Sudoku 6x6

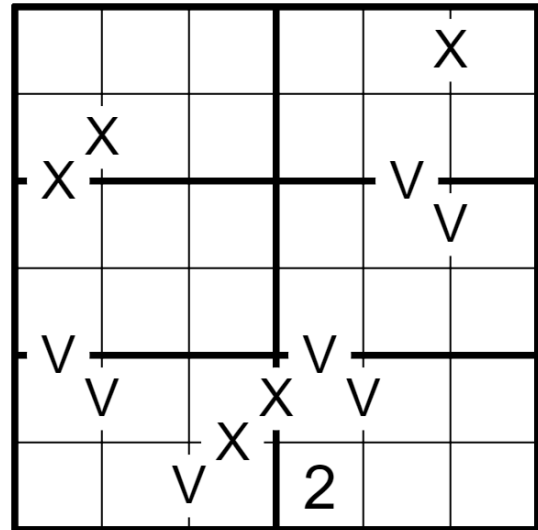
10 Punkte

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.

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.

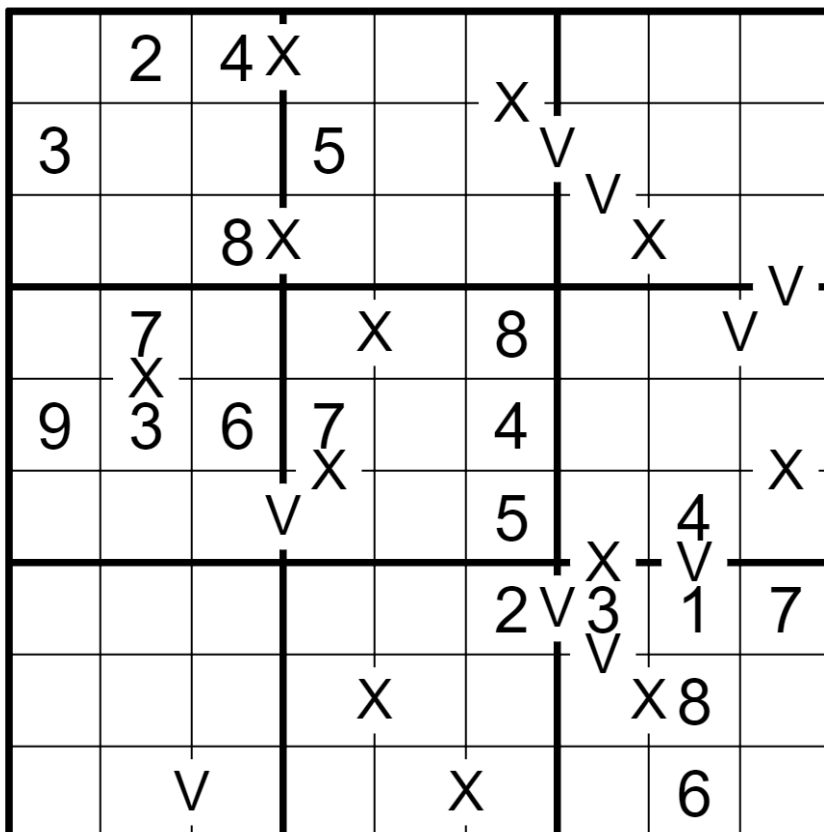
Steht **kein** Symbol zwischen zwei Feldern, so darf **keine** der beiden Eigenschaften zutreffen.



23. XV-Sudoku 9x9

30 Punkte

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



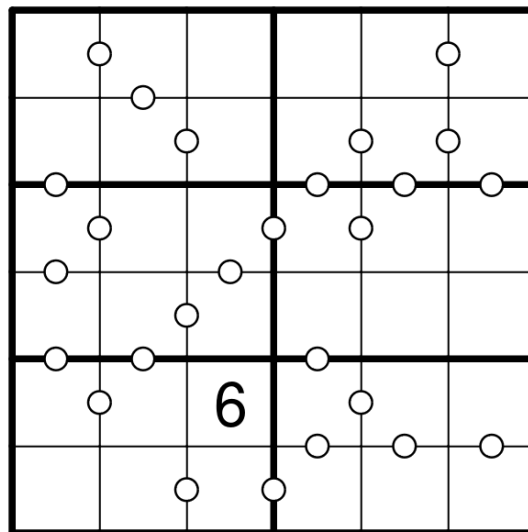
24. Pünktchen-Sudoku 6x6

15 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.

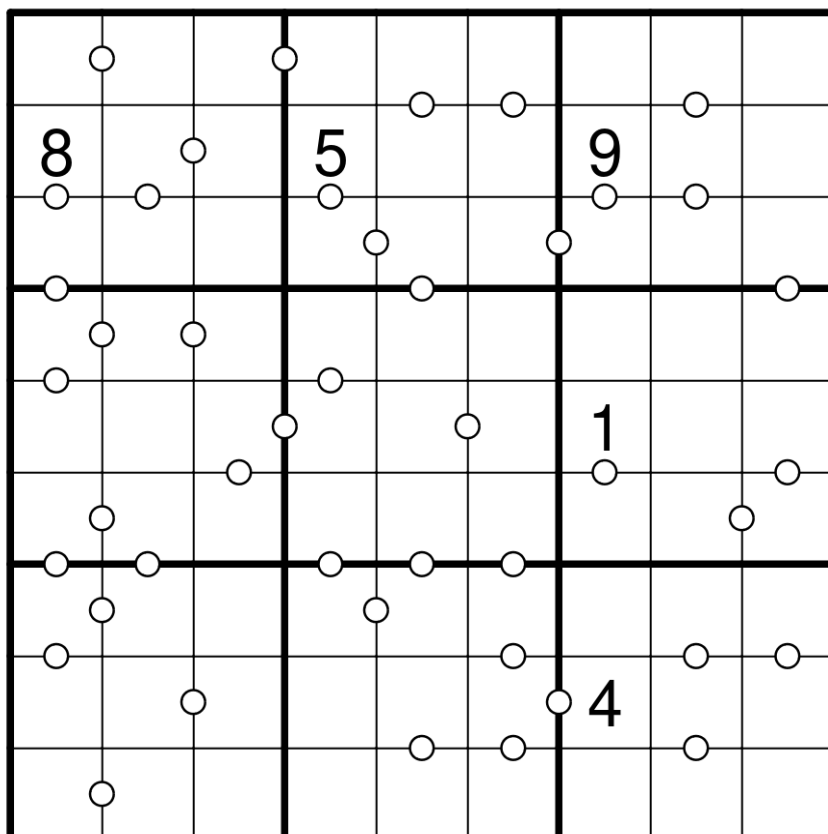
Ein Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die Differenz der beiden Ziffern 1 ist. Wenn **kein** Punkt eingezeichnet ist, darf die Differenz **nicht** 1 sein.



25. Pünktchen-Sudoku 9x9

35 Punkte

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



26. Anti-Diagonal-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.

Auf den Diagonalen dürfen jeweils nur **zwei** verschiedene Zahlen stehen.

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

27. Anti-Diagonal-Sudoku 9x9

70 Punkte

Anleitung: Wie oben mit den Ziffern von 1 bis 9. Auf den Diagonalen dürfen jeweils nur **drei** verschiedene Zahlen stehen.

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

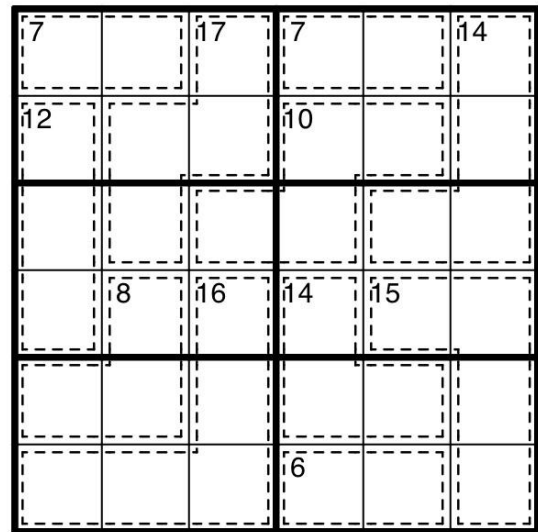
28. Killer-Sudoku 6x6

50 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.

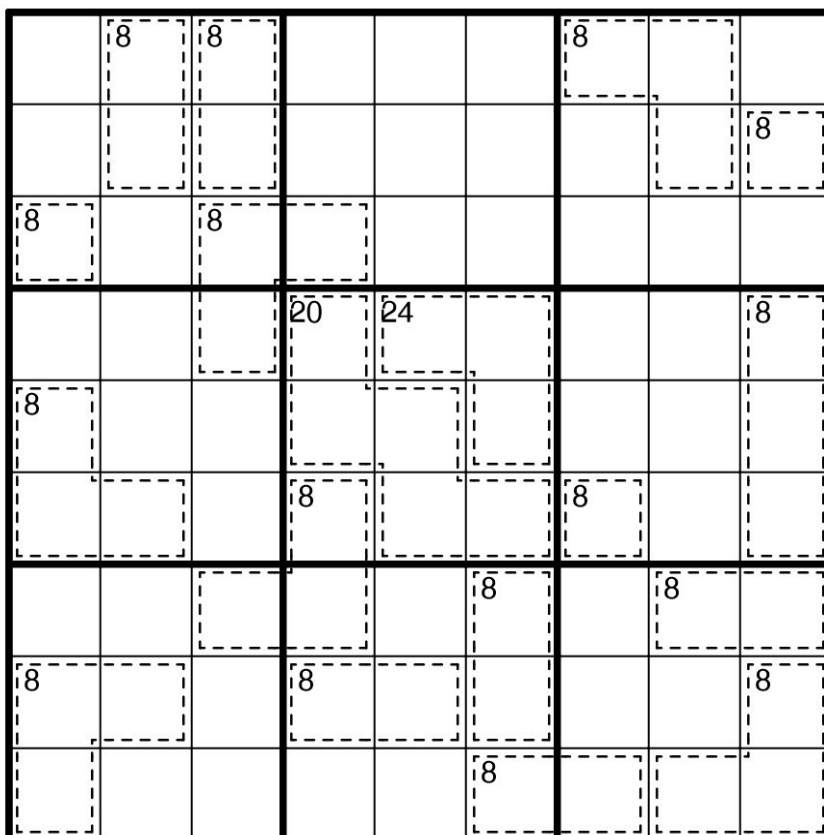
Die kleinen Zahlen in den Gebieten mit gestrichelter Umrandung geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Auch innerhalb eines solchen Gebiets kommt keine Ziffer doppelt vor.



29. Killer-Sudoku 9x9

60 Punkte

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



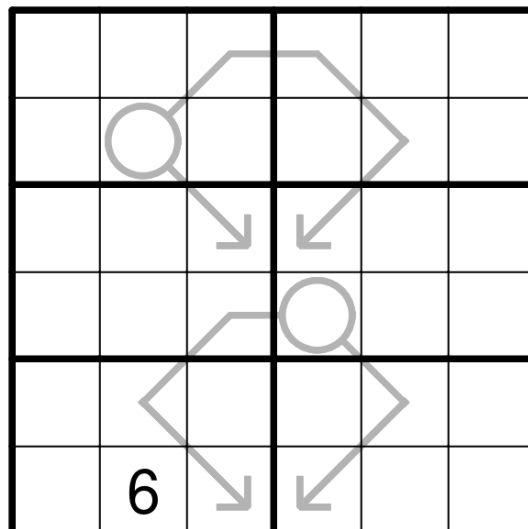
30. Arrows-Sudoku 6x6

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 Ziffern im Kreis entsprechen der Summe aller Ziffern auf dem Pfeil. Auf dem Pfeil dürfen auch gleiche Ziffern stehen.



31. Arrows-Sudoku 9x9

80 Punkte

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

